Шаг № 2 3 ст.гр.





Redaktion

ANSVARSH. REDAKTØR	Søren Hansen	09 14 99 1
MEDARBEJDERE	Paul Hartvigson	01 46 92 2
	Carl-Alex Friis Nielsen	09 12 85 1
LAY-OUT	Niels Jul Jacobsen	09 14 12 4

Bestyrelse

FORMAND	Morten Clausen	09 81 19 0
NÆSTFORMAND	Carsten Shaumburg	
KASSERER	Søren Geisler	09 96 18 2
SEKRETÆR	Søren Hansen	09 14 99 1

Indholdsfortegnelse.

	side
Leder	3
Call Arhus	4
Computer ?	7
Kommeriske Krønnike VI	9
StarLord	12
Nye navne	17
Consim	19
D & D møde	20
Fronten	21
Film igen	23
Lokale gylle	27
Flere adresser	28

LEDER

SUK, SUK. Dette har været den hidtil dårligste oplevelse jeg har haft i mit hverv som redaktør for I.N.F.H..

Der er ikke nogen spilanmeldelse. (Det er jo ikke noget nyt).

Lokaleudvalget har tilsyneladende mere travlt med at bestemme over deres flaskeformue, end at lave lister over lokalereservationen.

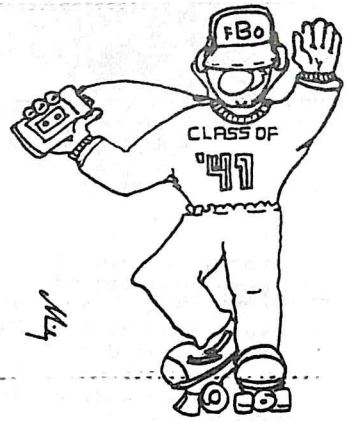
Sort & [illegible] i synes ligeledes at have lidt en krank skæbne.

KONSPOR[illegible] redaktør er forstummet.

Ud over dette er det kun den hårde kerne (med alt for få undtagelser) af skribenter, der skriver noget som helst.

NÆSTE BLAD S K A L UD TIL D.1.AUGUST PGA KONGRESSEN, OG ALT MATERIALE TIL DET NUMMER SKAL VI HAVE SENEST

D. 15. JULI



Det blev ikke i dette nummer at spilleklubben fra Svendborg kom med egne indlæg. Vi venter spændt til august. (Jeg venter noget utålmodigt.)

Men der er jo sommer, og saften stiger. Selv Fritz ser en anelse mindre voldelig ud her i sommervarmen, hvilket minder mig om at K&K vist er gået igang med nye kræfter.

Det kan her bemærkes at det ud over i klubben annoncerede Pinsearrangement udartede sig til mere spil og mindre druk end de seneste år.

Hvis der er stemning burde vi lave et nyt forsøg på noget useriøst f.eks. d.22 september (Bilbo's fødselsdag) eller Juleaften. Vi skal bare vide det i god tid så man kan sætte nogen opslag op.

Lørdagsaktiviteterne hænger åbenbart ikke en gang i en tynd tråd, hvilket er en skam. Derfor har jeg tænkt mig, at jeg her i sommermånederne vil lave noget på (GYS) eget initiativ ex. Lost Worlds eller Ace of Aces. Da jeg desuden har hele CRY HAVOC-serien kan det også komme i betragtning. Jeg vil på passende tidspunkt lave et opslag til klubbens ganske udmærkede opslagstavle.

Jeg håber inderligt på en stigende skrivelyst, så vi har et eller andet at vise frem til Spiltræf 88.

Apropos Spiltræf 88: Vi er i gang med tilmeldingssedlerne. Det vil stort set blive de samme aktiviteter. Vi har næsten alt under kontrol.

S.B. Hansen
Red.

Heksen kunne desuden snige lige forbi en spiller, hvis hun ønskede det. D.v.s. hvis GM'en ikke ønsker at hun skal fanges bliver hun det ikke.

Visse huller i scenariet, "forkert" karaterbaggrund, for mange oplysninger, der giver de samme informationer, men dog stadig en god historie.

Indtil nu (fra fredag kl.20.00 til lørdag kl.20.00) havde vi stadig ikke løsnet et skud andet end ved særligt festlige lejligheder, og det resulterede i en hurtigt Twilight 2000. Det gik ud på : skyd en frygtelig masse russere, der forsøger at ødelægge arkitekturen ved Marselisborg Slot.

PUH det gjorde godt.

Søndags Spil Og Lær var en morsom oplevelse at se på. Personligt havde jeg kun en kort stand-in rolle som tysk soldat bevæbnet med en arkitektlampe.

Scenen : en dansk handelsskib på vej fra København til Trondheim.
Tidspunkt : 9 april 1940.
Rollerne : Kaptajn, styrmænd, lidt af hvert, en skrækkelig masse matroser, en telegrafist, rederiets repræsentant m.m.

Den egentlige start kommer da telegrafisten (Paul) meddeler kaptajnen at Danmark er blevet besat af tyskerne, og alt går herfra slag i slag med telegrafisten som fast rygtespreder.

Som altid udvikler Spil Og Lær sig meget spontant og det hele blev en anelse presset da matroserne, der havde besat maskinrummet ville til København, kaptajnen ville enten til Island, Norge eller Sverige, rederiets repræsentant ville bare have ret og en tysk kanonbåd gjorde kaptajnen opmærksom på at han ikke måtte sejle mod nord.

Der var fra planlæggeren/koordinatoren, Mads Lunaus, side forsøgt at lave masser af konflikter. Blandt passagerene var der bl.a. et tysk ægtepar, der dog blev syltet i deres kahyt af sikkerhedsgrunde, en dansk marineofficer af reserven, der stort set blev skibets milits.

En matros med kommunistiske tilbøjeligheder stod uden tvivl bag oprøret i maskinrummet, der på et tidspunkt var blokeret og i undtagelsestilstand.

Som altid er der nogen der tager dette en-til-en rollespil mere seriøst end andre, men alligevel var det bestemt meget morsomt.

Det skal i øvrigt siges at FASTAs nye lokaler ligger meget strategisk placeret blandt indtil flere junkfood-forhandlere og jeg glæder mig at komme der op igen til en ny emneweekend.

Jeg er personligt meget skuffet over, at Svend Erik og undertegnede var de eneste medlemmer fra FBO, der havde fundet vej til Aarhus. Hvis vi skal forvente, at der skal komme århusianere til Odense bliver odenseanere sgu' også nødt til at bevæge sig til Aarhus.

S.B. Hansen

En Computer Her ?

Dette spørgsmål samt andre såsom - hvem har stillet det dyr herned ?, hvad er en Apple //e ?, og hvor kan vi bruge en sådan tingest ?
Er der sikkert en del personer, der har stillet sig selv, i de forløbende måneder, der er gået siden min gode, gamle og trofaste computer blev udstationeret i vores klublokaler.
Disse spørgsmål og en del andre ting vil jeg prøve at redegøre for - nu og her.

Hvem ?

Som spil- og computerfanatiker, har det længe været min drøm, at klubben også anskaffede sig en computer. Dette har vi (den tidligere bestyrelse) også prøvet at overbevise kommunen om, så de kunne bevilge os penge dertil, men desværre uden resultat. Så da jeg her i foråret stod og manglede et sted til min Apple//, var det ganske naturligt at placere den i klubben.

Hvad ?

Selve computer typen Apple II, stammer helt tilbage fra hjemmecomputerens barndom (1978-1981), dette er fra tiden før ZX-80, VIC-20 og andre oldtids levn. Apple II fik en stor udbredelse næsten overalt i verden (i USSR blev/bliver der bygget en model, dog uden printboard ! [for ikke computer folk, er printboardet, der hvor alle chipsene bliver loddet på, så en computer uden printbord indeholder et sandt virvar af ledninger]), dog ikke i danmark. Dette skyldes at den danske importør, syntes at det var ret og rimeligt at en Apple II's pris i danmark var 5x højere end i f.eks vesttyskland. (Nej jeg har ikke givet så meget for den, men pas alligevel godt på den.)

Hvor ?

Som arbejdsområde for computeren havde jeg tænkt følgende - grafik / tekstbehandling / administration / spil. Til hver gruppe er der en del programmer, som jeg vil beskrive ganske kort:

Grafik:

PrintShop, et simpelt og brugervenligt program, der gør det let at fremstille skilte, bannere og kort, der indeholder en blandning af grafik og tekst. Eks. på sådanne kreationer kan jævnligt ses i klubben. - Til PrintShop hører et program, der hedder **PrintShop Companion**, hvori man kan definere sine egne skrift- typer.

Fontrix, endnu et program, der kan udskrive tekst på en sjov måde. Programmet kan betydeligt mere end PrintShop, men er også tilsvarende besværligt at bruge. Her skal manualen læses, for at få udbytte af programmet.

Tekstbehandling:

AppleWriter //e, et rimeligt simpelt tekstbehandlingsprogram, der har de mest almindelige faciliteter. At lære programmet at kende tager ca. en eftermiddag, afhængig af ens erfaring med en computer. For personer, der endnu ikke arbejder med tekst-behandling, når de skriver rapporter, stile, breve o.lign. - ved ikke hvad i går glip af !

Administration:

AppleWorks, et tre-i-et integreret system, med tekstbehandling, regneark og database. Det havde jeg dog mest tænkt mig brugt som kartoteks-system, hvori alle klubbens medlemmer, samt andre af interesse står. Kartoteks-systemet har jeg brugt i en del tid, til at lave adresselisten på bladets bagside. Men hvor opdateringen før i tiden har været lidt langsom, skulle det kunne ske meget hurtigere nu.

Spil:

Her drejer det sig om to typer af spil, 1) alm. computerspil og 2) computerunderstøttede spil.
1) Til den første kategori hører action-, adventure- og krigsspil. Men da actionspil (reaktionsspil) ikke har noget med resten af klubbens aktiviteter at gøre, bør disse forbydes i klubben. Tilbage i denne kategori er så adventure og krigsspil. Som et eksempel på et adventurespil, er der i klubben programmet Ultima III, et efterhånden klasisk eksempel på et D&D type adventure. Til gruppen rene krigsspil, har jeg ingen til Apple'en. Disse to typer af spil mener jeg heller ikke hører hjemme i klubben, da klubben er en **brædts-** og rollespils forening, og ingen af de nævnte kategorier fremmer dette !

2) Det er de computerunderstøttede spil, som jeg mener har sin berettigelse i klubben. Disse kan groft set opdeles i to typer; et hvor computeren kan spiller med og et hvor computeren "bare" foretager besværlige beregninger.

Til typen af spil hvor computeren spiller med, er der i klubben to brædts-krigsspil, det drejer sig om **Close Assault** og **Tanktiks**. Close Assault er et Squad Leader lignende spil, hvor spillet foregår på en SL plade og computeren giver udfaldet om kamp. Det spændende her er at man ikke benytter sig af faste odds-tabeller, men bruger flydende odds- tabeller, noget tilsvarende gør sig gældende inde for tabene, man kan godt have to mand tilbage af en oprindelig squad.
Tanktiks er et mere simpelt Panzer Leader lignende spil, hvor man også flytter rundt med brikkerne på en brædt, og computeren giver resultatet af kamp. I dette spil spiller computeren dog fast den ene part.

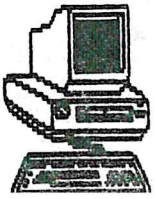
Til typen af spil, hvor computeren foretager de besværlige beregninger findes der på markedet kun et meget begrænset udvalg, tendensen her er at man selv må lave disse programmer. Dette er dog ikke så svært, som man umiddelbart skulle tro. Tendensen her er at man laver små programmer til at understøtte sig med besværlige passager af forskellige spil, så som konstruktion og navngivning (hvem husker mærkelige Traveller navne ?). Et eks. på en nyttig anvendelse heraf er et lille program, der holder styr på rækkefølgen af ryk i CarWars. Et andet eks. er spillet StarLord, hvor computeren udregner, og udskriver en ny status for hver runde. (Om StarLord se andet steds i bladet.)

Jeg håber at denne gennemgang har bidraget til MAFBO'ernes forståelse for en anvendelse af computeren som et nyt redskab. Hvis der skulle være nogle, der har nogle problemer (dog ikke vedrørende Ultima III) er de velkommne til at henvende sig til mig, også hvis de har interesse i at lære at benytte nogle af programmerne, og ikke kan finde andre, der kan hjælpe dem. M.h.t. Tanktiks er det et glimrene introduktionsspil til brædt-krigs-spillenes forunderlige og udfordrende verden. (Den sladrer ikke til andre, hvis man i starten foretager et par taktiske brølere !)

med mange KB

Niels J Jacobsen.

enter) bib?



Kommeriske Krønnike VI

Er vi så snart færdige Paul?

Åhem jaaen jeg,..ødde

Det her er del 6!

Ålså jeg ville godt være færdig, men det tager magten fra mig,

JaTak!

Der er jo så meget at huske..

»Gaaahb«

Så skriv da for H... noget selv!

I betydende kredse var man bekymret over de mange nylige manifestationer af ondskab, og det hemmelige selskab Den Lysende Hånd, som blandt andet Lekytos, Grev Igor og Jhotak Mitigranos var medlemmer af, besluttede at støtte en ekspedition for at undersøge sammenhængen mellem de sorte drauge-elver og genopvågnelsen af Ahriman-dyrkelsen, der indebar total underkastelse til ondskaben. Ekspeditionsdeltagerne var Lekytos (frontkæmper med åben pande), Jhotak Mitagranos (mobil knytnæve), Chonileth Ionatil (taktisk støtte og koordinering), Klynk (specielt diskrete opgaver), Massakarov (air-support) og Gia Akdur (tæv, kaos, air support og forvirring). Klynk og Jhotak forfulgte her et gammelt hade-sag mod draugerne, der før have stræbt dem efter livet. (se INFH 3,6 om dette emne).

De nævnte eventyrere var drevne og udspekulerede, og færdedes i underverdenens uendelige gange som frygtens skygger. Dem de mødte skræmte de fra vid og sans eller dræbte under svært mystiske omstændigheder. Deres rygte (og hvilket rygte løb foran dem, og ingen turde tænke på, hvor de næste gang ville slå til. Særligt Gia Akdur spredte usikkerhed og rædsel; han troedes af overlevende modstandere at være en mytisk figur (hvad han også var!).

I deres søgning efter urostifterne, optrevlede de en gruppe draugerne, der kynisk udnyttede en goblin-nation (og dennes allerhelligste) gennem et lumskt opbygget *Ond I Arbejde* - projekt. Disse fik på hattepulden (bl.a. Gobbfried von Gook og dennes "Euglengrenadiere"). Draugerne fik også på pulden, og de flygtende vendte hjem med stærkt modstridende beretninger om den naturkraft, der havde ramt den.

Men ikke kun modstanderne følte sig forfulgt af uforklarlige hændelser. Den gode og renhjertede Lekytos blev også ramt af udslæt og mærkværdige symptomer samt hjemsøgt af sære drømme. Disse kunne nemt tilskrives "den nye ondskabs" nærhed på en så god person. Men grunden var nok snarere, at Gia Akdur og af Isak Massakarov gjorde deres bedste for at drive den noget blåøjede Ranger til savlende vanvid.

Under en videre forfølgelse af sagen, kom heltene i kontakt med en vis Fyrst Tharos, et menneske, der spandt guld på at være handlesmellemled mellem underverdenen og landene under solen. Denne Tharos (der var gammel eventyrer og guderne vide hvad) og gruppen fik rodet sig ud i en situation, der minde om uafgjort i de mange kældre under hans smagfuldt indrettede lystpalads. Under de efterfølgende forhandlinger, fandt de så ud af, at de lokale sorte elver var gode gammeldags Lolth-tilbedere, og faktisk modarbejdede denne nye ondskab.

Således var det, at eventyrene skiltes, da det viste sig, at kun Lekytos egentlig havde lyst at fortsætte kampen mod denne og anden ondskab i underverdenen. De andre (også Jhotak) modsatte sig også at blive brugt af et hemmeligt selskab (sådan blev det udlagt af Tharos).

Galskab og Gnomer

Således skiltes deres veje. Lekytos gik yderligere den Lysende Hånd til (jah...) hånde, Chonileth slappede af og Jhotak tog på nye eventyr. Gia Akdur besluttede sig at lade sin spøg mod Lekytos falde, og begyndte nu med indædt enerig at planlægge et sælsomt komplot mod Roy the Childkiller (der engang havde tilbudt ham et partnerskab i sin hælerforretning) - spørg blot Llywis' præster om grund - aldrig om motiver!.

Massakarov, den grumme Stirge-gnom, og den digre gnækker tog med sin (delvise)

kollega hobbiten Klynk tilbage til Ravnespir. Her ventede Grevinde Edithia. Denne sære kvinde kunne fortælle, at selve Gnækkognomicon var stjålet. Edithia havde ved divinationer sporet den til et fjernt notdlig sted. En forsvunden gnomisk helt (Snigrond Snigrenderen) skulle have noget med det at gøre! I dybeste hemmelighed forlod de Ravnespir (Isak Massakarov nægtede at Chonilet skulle vide noget, da denne elv een gang havde haft ham til bedste!



Sporet ledt af Edithia førte dem til landsbyen Halsted i landet Fjordvang, og gennem undersøgelser her og kampe mod banditter i Sønderskover fandt de endelig den hule, hvor var blevet set sidst. Her gjorde Edithia sig alment elsket ved at nægte at kaste nogen somhelst håndgribelige præsteformularer som cures og holdt sig til uklare divinationer og andre spells, der ikke virkede. Efter sejge kampe mod derboende monstre røbedes Snigrenderens skæbne, Han kunne aldrig have stået bag, da han var (rigtig) død i flere hundrede år. Da kunne Edithia hive Gnækkognomicon frem af sin rygsæk. Hvad var nu dette?

Fristet af de uhellige sider, havde hun bladet et par sider, og ordene bed sig fast. Heldigvis for hende var hun opvokset hos gnomer, og blev ikke åbenlyst gal. Dog fik hun trangen til - *ooh gys* - at blive gnom! Hun havde hemmeligt kontaktet Gnomguden Baervans præs@teskab, og modtaget ordren på at finde ud af hvad dr var sket Snigrond skæbne som prøve. Derfor havde hun også mistet sin evne til at kaste spells. Samtidig skulle hun bevise sin gnomværdighed ved at holde en anset gnom for nar. Det valg var ej svært at træffe! Således gik det, at Isak Massakarov for tredie gang mistede næse (som gnomerne siger), og at Grev Igor kunne undre sig over, hvorledes hans kone langsomt begyndte at ændre udseende...

Tilbage til Hirstreich: Raiders of the Last Orc

De første helte, jeg fortalte om i denne krønnike begyndte deres karriere i Hirstreich. De sidste helte, jeg vil tale om, kom også herfra. De nåede berømmelse i det sidste ene år (BPT 356) før verdens død og genfødsel. Der var en ædel ridder og hans følgesvende (men særligt hans hest):

Freiherr Menley von Quesse; fætter til hh Greven GÜnther von Felsenhaupt. Dette indebar, at gruppens senere eventyr indebar en stor del af højadelen i Hirstreich og tilstødende områder.
Freiherrens to halvelviske halvfætre: Celeboth (Sir Vival the Funk) og
og Celethorn (senere kaldet Cele-trans). Disse fætre var hhv magiker og præst (for Erevan). De var taget til menneskenes lande for at dyrke deres hobby (som slubberter).
En dværgisk rådgiver og præst Luhg von Dreistein
To unge krigere: nordboen og Thortilbederen Thorleif-Hildur, der syntes at have en stolt fremtid for sig
og en halvblodsork, der gik under navnet Slow-Slask - nok den sejgeste (i evnen til at modtage tæv) kriger set længe.

Visse deometrikere mener, at skæbnen havde udpeget denne gruppe som følgesvende for den unge Don José Luiz Lopez del Mario Galtorres. Men deres møde med ham og de eventyr der førte til det hørere en anden beretning til.

Dette er også tilfældet med beretningen om, hvorledes Durbal, Avatar, Baklin Alazar, Kyrios, Pascal og ikke mindst druiden Tulip hærgede det sydlige kontinent Ozrok op af Old Man River. Men det er vel ikke denne kroniklørs ansvar...

Til gengæld skal jeg beskrive to episke handlingsrækker. Den ene er om "Raiders of the Last Orc" og deres gerninger i Hirstriech.

Den anden række handler om begivenheder der udsprang, da Chonileth Ionatil een dag fandt Hiilmemir (Roy og Edithias mor) bevidstløs (og bevidsthedsløs) i sit værelse på Ravnespir - forbandelsen fra Oridas grav havde ramt! En stor gruppe helte drog ud på et eventyr, der skulle føre dem vidt og dybt.

Disse helte indeholdt navne som Roy the Childkiller (& hans Go'rilla), Grev Igor, Chonileth Ionatil, Christofis, Elerion og Dentalos. Senere kom andre - og ganske interessante - personer til.

Hvem er hvem og hvordan:
I denne episode:

Chonileth Ionatil: Ftr/Mu/Clr 7/7/7 ved S E Jepsen
Jhotak Mitagranos: Bard 4-5 (Ftr 7 + Th 8) Ole Ree Milkær
Lekytos: 8 niv Ranger, fristede andres tålmodighed ved Curt A Friis Nielsen
Isak Massakarov: så'n ca. 8 niv Ill/Thf med Henrik Jensen som Gnomexpert.
Klynk: den Utrolige (9-10 niv.) Tyv - realiserede sig selv vha. Morten Klint.
Grevinde Edithia. Altså 8/9 Mu/Cl og oprindelig halv-elv ... Hans K Larsen

Angående Hanses ønske om at hans karakter skulle blive gnom, er det ikke noget der hører hjemme i en seriøs kampagne... Racegrænser bør tages strengt alvorligt Nuvel. der er realisme-krav og et episk behov i kampagnen, de to arbejder ikke altid sammen. Iøvrigt blev jeg fanget ind af sin egen interne logik... og iøvrigt, havde Edithia altid været noget trans-racial.



Freiherr Menley von Quesse var JP Simonsens mest forfinede voldsmand indtil videre (på en eller anden måde skulle han vel overgå de andre voldsmænd, Simon har spillet mellem (jeg mindes Nur el Hassan fra Svend Eriks Araberkampagne!))
Celeboth var uforglemmelige Jakob Bunkenborgs Mu/th; en ambiguøs legende i svøb. Celethorn var Thomas Jacobsens (der er mindre sær end Jakob) Cl/Th.
Luhg von Dreistein fremførtes af den stadigt lige frustrerede C A F Nielsen.
Thorleif og Slow-Slask var et godt tæsk-team, spillet på hver sin passende måde af Niels Peter F Nielsen og Morten Klint

Sidst - men ikke mindst *Gtv Vkδυ@* spillet af K. Det var en af mine yndlingskarakterer i kampagnen. Dette (@) var mærket på hans maske.

Denne ære har han sammen med Lars Peters *Christofis*, Thomas Knudsens *Nibelung (og måske flere)*. De blev alle tre til tider spillet midt imod min opfattelse af det "passende" i kampagnen; omend udfra vidt forskellige bevæggrunde. Det kreperede mig en del mens det stod på, men det har enhver GM godt af (læser du det her SE?). Det er fa'me rart at have spillere, der ikke vil lade sig styre! Og gør det konsekvent og uden basalt selviske bagtanker.

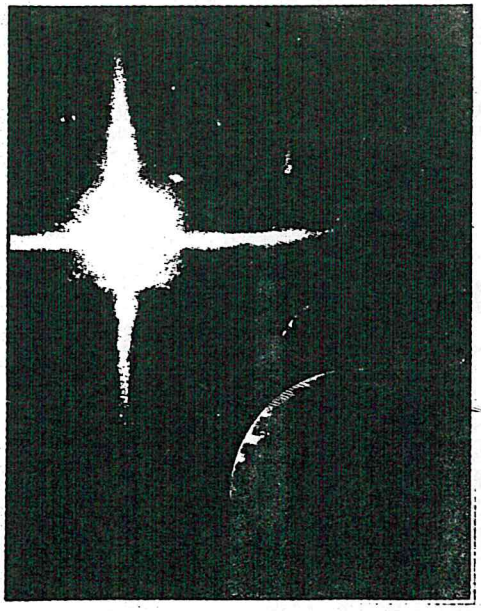
Og så en nyhed: Jeg planlægger at genoptage kampagnen inden 10 år (eller når jeg er færdig med krønniken, whichever comes last)!

PAUL

StarLord en introduktion..

StarLord - et strategisk rum-spil.

For en del år siden købte jeg det dengang nye spil Amoebe Wars, et godt og simpelt spil. (At spillet er godt afspejles af Amoebes idag slidte tilstand.) Samtidig hermed læste jeg om en række play-by-mail (pbm) spil, som man dengang mente ville få stor udbreddelse i fremtiden. På baggrund af min facination for disse pbm spil, besluttede jeg mig til ikke at vente på fremtiden, men at lave et sådan spil selv.



Spillet skulle være et simpelt rum-spil, baseret på økonomi og erobring af et univers (Amoebe som forbillede), og samtidigt for at lette mit (og evt. andres) arbejde, skulle spillet administreres af en computer, der tog sig af alle beregninger og udskrifter. Alt man skulle gøre var at fodre computeren med oplysninger om spillerens seneste træk. Det er her pbm ideen kommer ind, istedet for som i Amoebe at rykkene foregår sekventielt, skal alle spillere indlevere deres ordrer til en spilleder, ligesom i klub- diplomacy.

Dengang rådede jeg over en C-64 computer, og valgte at lave spillet på denne maskine, og for at lette mit eget arbejde lavede jeg programmet i CBM-BASIC. Det tog forbløffende kort tid inden spillet var færdigt og klar til afprøvning, jeg samlede seks personner, der godt ville være med til at afprøve spillet og vi gik i gang. Spillet så ud til at ville fungere - men så midt i det hele, fik jeg et fantastisk tilbud om at bytte min C-64 til en Apple II, det kunne jeg ikke sige nej til, men desværre for StarLord ophørte spillet med at eksistere andet end på papir (den gang var C-64 ikke et alle mands eje). SUK, SUK.

I disse mange lange år har jeg så tit tænkt på at lade spillet genopstå på en anden computer i en andet computer sprog. Og endelig her i foråret 88, efter at jeg havde placeret min nu gamle Apple II i klubben, har jeg taget mig sammen til at få StarLord til at genopstå på denne Apple II.

Forhåbentlig til gavn for både mig og klubben, læs regelerne de står på siden overfor, og vurder selv. Hvis du syntes om spillet og kunne tænke dig at deltage så kontakt Niels J Jacobsen tlf. 09-141245



StarLord regler.

Formål:

StarLord er et strategisk/økonomisk rumspil, hvor det drejer sig om at erobre halvdelen af en galakse.

Spilforløb:

I hvert spil kan der deltage op til seks personer, der hver styrer en fraktion, der ønsker at overtage den halve galakse. Spillet spilles i omgange indtil en vinder er fundet.
I hver omgang af spillet indgiver hver spiller op til 10 ordrer til en spilleder, som så putter disse ordrer ind i en computer, der udregner hvad der sker på gundlag af de indgivne ordre. Herefter udskrives til hver spiller en status over forløbet af den pågældende omgang.

Galaksen:

En **galakse** er et tre-dimensionalet kvadratisk net, bestående af 1000 felter (10x10x10). Hvert felt benævnes med et koordinatsæt <x,y,z>, hvor x,y og z kan være et heltal mellem 1 og 10.
Eks. <2,5,1> , <8,10,1>.

330 af disse 1000 felter indeholder et stjernesystem (= system), og er lovlige felter at færdes på (se ordre). De resterende 670 felter er ulovlige.

En galakse er et "lukket univers", forstået på den måde, at man komme ind i den "modstatte side", hvis man forlader en kant. D.v.s. efter 10 kommer 1, og før 1 kommer 10.
Dette bevirker at hvert felt har 26 opadliggende felter. Hvis feltet er et system, kan dette have op til 26 **opadliggende systemer**, dette er dog sjældent tilfældet, da kun 1/3 af felterne er systemer.
Eks. nogle opadliggende felter til <1,4,10> er <1,3,10>, <10,4,10> og <2,3,1>.

Systemerne i en galakse er dog ikke ligeligt fordelt, men har en større tæthed omkring midten (koordinaterne 4 - 6).

Hvert system har en **indtægtsværdi** på 1 til 9 enheder, og dette udgør det økonomiske gundlag i spillet. Undtaget er dog hver spillers udgangs-system, da dette har en indtægtsværdi på 20.

For at et system kan **tilhøre** en spiller, skal den pågældende spiller have en flådestyrke i det pågældende system, ellers mistes det.

Flådestyrke:

I spillet er der tre typer skibe - scouts, monitors og battleships.

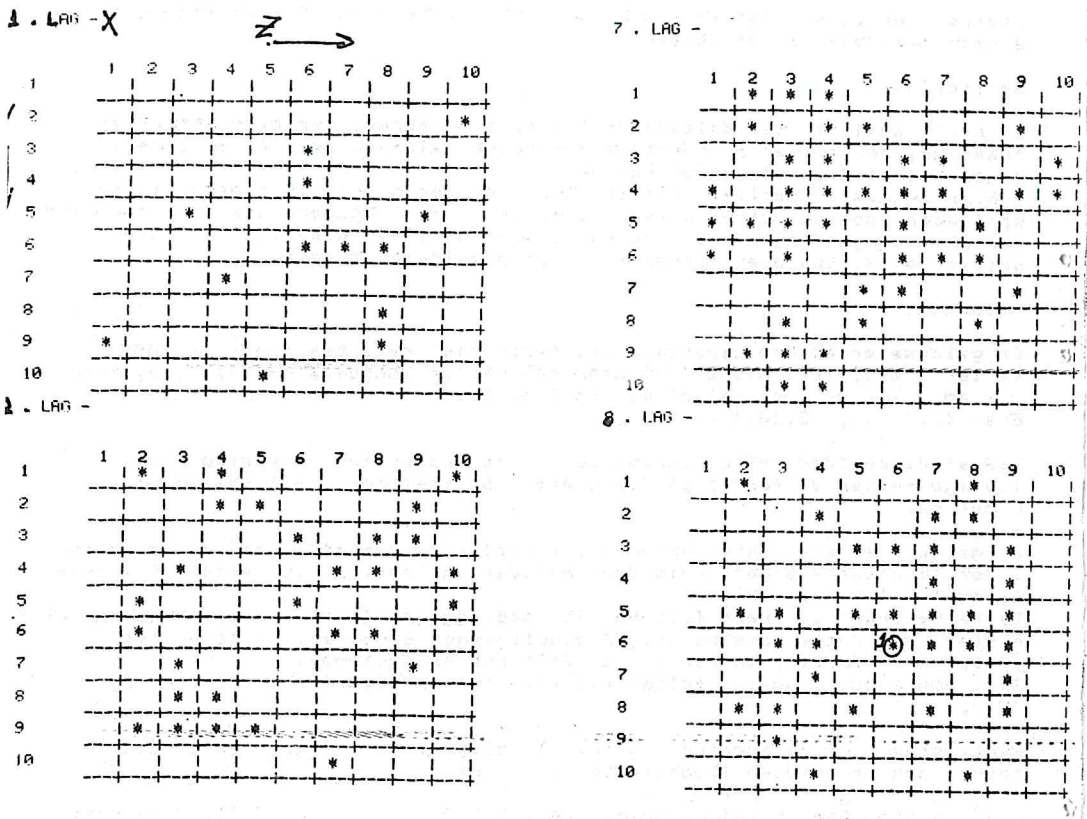
Scouts er små lette skibe, der bruges til at få oplysninger om andre systemers indtægtsværdi og flådestyrker. Scouts kamp- og forsvarsværdi er lille.

Monitors er forsvarsskibe, der bruges til at beskytte og garrisionere spillernes systemer med. Disse skibe kan dog ikke bevæge sig fra det system, hvori de blev bygget. Monitors har en moderat kampværdi, men en god forsvarsværdi.

Battleships er angrebsskibe, der bruges til at erobre andre systemer med. Disse har en god kampværdi, og en moderat forsvarsværdi.

ved en flådestyrke forstår man antallet af en spillers forskellige skibstyper i et system.

Eksempel på udsnit af et stjernekort.



Ordre:

Hver spiller kan i hver omgang afgive op til 10 ordrer. Disse ordrer kan være af følgende fire typer - build, delete, intelligence, move. Det korrekte format af hver ordre er afgivet i parantes. <x,y,z> - angiver koordinaterne på et **lovligt** felt (= et felt indeholdende et system). <antal> - angiver et heltal, normalt er den en begrænsning på dette tal. Såfremt en ordre indeholder forkærte oplysninger, er denne ulovlig og udføres ikke.

B - build, bygning af nye skibe i et system, der tilhører den pågældende spiller. Man angiver i hvilket system, der skal bygges, og hvor mange slags af hver skibstype, der skal bygges. I et system kan der dog maksimalt bygges 50 scouts, 20 monitors og 10 battleships per omgang.
(B <x,y,z> S#<antal> M#<antal> B#<antal>).

D - delete, nedlæggelse af skibe i et system, der tilhører den pågældende spiller. Man angiver i hvilket system, der skal nedlægges, og hvor mange af hver skibstype, der skal nedlægges (dog maksimalt antallet af hver type i det pågældende system).
(D <x,y,z> S#<antal> M#<antal> B#<antal>)

I - intelligence, oplysning om indholdet af et system. For det pågældende system får man følgende information : økonomisk værdi og antallet af hver skibstype i systemet. Bemærk at man ikke får oplysning om hvilken spiller, der kontrollerer systemet. For at en intelligence ordre kan opfyldes, skal der i slutningen af en omgang være mindst en af den pågældende spillers scouts i et opadliggende system.
(I <x,y,z>)

M - move, bevægelse af dele af ens flådestyrke fra et system til et opadliggende system. Man angiver udgangssystemet og destinationssystemet, herefter antallet af skibe (scouts og battleships) der skal flyttes fra udgangssystemet, antallet er kun begrænset af antallet af skibe i udgangssystemet ved starten af runden. Kun udgangssystemet skal tilhøre den pågældende spiller. Dette medfører kamp, hvis man rykker ind i et system, der ikke tilhører den pågældende spiller (se kamp). Bemærk at det kun er scouts og battleships, der kan bevæge sig til et opadliggende system.
(M <x1,y1,z1> <x2,y2,z2> S#<antal> B#<antal>)

Økonomi:

StarLord er som nævnt et økonomisk spil, hvilket afspejles i at det koster enheder at bygge og opretholde hver spillers flådestyrke.
Hver spiller har en **kassebeholdning**, som afspejler spillerens opsparing fra de forrige omgange. Kassebeholdningen stiger, hvis indtægterne er større end udgifterne, og omvendt.
Hver spillers **indtægter** for en omgang er summen af indtægtsværdierne for alle spillerens kontrollerede systemer, i slutningen af omgangen.
Spillernes **udgifter** er nybygning af skibe, samt vedligeholdelse af allerede byggede. Prisen for nybygning og vedligeholdelse er:

Skibstype:	Nybygning:	Vedligeholdelse:
Scouts	2 enheder/skib	1 enhed/skib
Monitors	4 enheder/skib	2 enheder/skib
Battleship	8 enheder/skib	4 enheder/skib

Vedligeholdelse af ens skibe betales i slutningen af hver runde. Nybygning betales i starten af en runde. Bemærk at dette medfører at prisen for en nybygning er nybygning + vedligeholdelse såfremt det pågældende skib overlever runden. Ligeledes er man tvunget til at betale for alle ens skibe, hvilket kun kan undgås ved at nedlægge skibe.

Såfremt en spiller har en **negativ kassebeholdning**, er den eneste ordre spilleren kan foretage delete (D). Bemærk at dette kan "lamme" en hel omgang.

Kamp:

Hvis en eller flere spiller rykker flådestyrker ind i et område, som de ikke kontrolerer i starten af omgangen, opstår der kamp om dette system. Der kæmpes om et system indtil der kun er en spillers flådestyrke tilbage.

Udfaldet af kampen afhænger af antallet og sammensætningen af de indvolverede flådestyrker (se flådestyrker), samt en smule held. Kampene foregår i runder, hvor hver flådestyrke tilføjer hinanden tab, disse tab bliver så trukket fra hver flåde mellem hver runde. Dette kan betyde at flådestyrker godt kan udrydder hinanden samtidig => ingen vinder.

Bemærk at en flådestyrke ikke kan trække sig tilbage, når først den er i kamp, enten vinder den eller også bliver den udslettet.

Spilstart:

Hver spiller er ved starten af spillet hersker over et supersystem, der har sparet op til erobringen af resten af galaksen. Hans kassebeholdning er til at starte med 150.

Ved spillets start får hver spiller udleveret et kort over den galakse, hvori spillet foregår, her kan man se hvor alle systemerne i galaksen ligger , men deres økonomiskeværdi og flådestyrker oplyses ikke.
Dog er det kun de andre spilleres systemer, der indeholder andet end monitors. Et system, der ikke tilhører en spiller har et antal monitors svarende til deres indtægtsværdi.

Spillerne får også koordinaterne på deres supersystem. Dette system har en indtægtsværdi på 20, og indeholder 2 monitors, 3 battleships og 4 scouts.

Eksempel på udskrift til en spiller efter en runde.

```
                - STJERNE DATA -

   ØKONOMI :

     KASSE BEHOLDNING: 145     BALANCE:-5

   FLAADE STYRKE:

     ANTAL BATTLE SHIPS: 6     ANTAL SCOUT SHIPS : 2     ANTAL MONITORS: 0

   SYSTEMER UNDER FRAKTIONS KONTROL:

1  : 8  , 5  , 7    V: 1     M: 0     B: 1     S: 1
2  : 8  , 6  , 6    V: 20    M: 0     B: 5     S: 1

EFTERRETNINGER :
1  : 8  , 6  , 7    V: 6     M: 4     B: 0     S: 0
2  : 9  , 6  , 5    V: 7     M: 4     B: 0     S: 0


 KAMPE I DENNE RUNDE :
KAMP TABT I SYSTEM  9 , 6 , 7
SYSTEM  8 , 5 , 7 ER VUNDET !
```

ENDNU FLERE NYE NAVNE TIL GAMLE TRAVERE

Kommiteen Til Bevarelse Af Det Danske Sprog I Rollespil har nok en gang sat sig sammen og nedfældet en samling betegnelser taget fra forskellige rollespil. For den seriøse rollespiller vil disse sider være fuldstændigt ubrugelige og det er også Kommiteens hensigt.

DRUIDE

Lvl.	
1st	Pode
2nd	Blomsterbarn
3rd	Rod
4th	Bønnestage
5th	Bladlus
6th	Strømand
7th	Skovløber
8th	Stimand
9th	Træmand
10th	Grandonkel
11th	Forsumpet Grandonkel
12th	2. Rangs Forsumpet Grandonkel

Først har vi 3. afsnit i mammutserien om danske navne til de forskellige rollespilsklasser. Den opmærksomme læser vil allerede på dette tidspunkt have læst "Druidens 12 levels" så derfor stæser vi straks videre til andet afdeling af denne videnskablige afhandling.

Den omhandler blandingsracer og ligger egenligt uden for Kommiteens formålsparagraf idet vi stadig visse steder benytter os af de engelske betegnelser på de racer vi rent sprogligt har ladet gensplatte.

BEMÆRK : Den sidste trediedel af listen, der ikke er for svage sjæle, blev lavet af Kommiteens medlemmer i et øjebliks anfald af momental vanvid og den virke derfor noget outreret.

Blanding af			Resultat
Hobbit	&	Gnom	Hobom
Halfling	&	Gnom	Gnalling
Dværg	&	Gnom	Gnærg el. Dvom
Hobbit	&	Goblin	Goblit
Halfling	&	Kobolt	Halfolt el. Kobling
Pixie	&	Dwarf	Pirf
Pixie	&	Halfling	Ping
Bugbear	&	Halfling	Bing
Goblin	&	Pixie	Gobxie
Orc	&	Halfling	Harc

ADVARSEL : KUN FOR FOLK MED STÆRKE NERVER

(Resultaterne vil kun kunne fremkomme ved indgående brug af nekrofili eller det der er værre !)

Zombie	&	Gnom	Zoom
Vampyr	&	Halfling	Vamling
Dwarf	&	Mummy	Dummy
Shadow	&	Hobbit	Shit
Wraith	&	Fairy	Faith
1kg Skvalderkål	&	Ork	Skvark

For at komme tilbage til den mere seriøse afdeling af Kommiteens virke har et par medlemmer af Centralkommiteen over et ikke nærmere defineret antal kopper kaffe lavet en liste over gode gamle danske navne på et antal irriterende og uudtalelige engelske uhyrligheder.

Men nu til den seriøst fremkomne liste.

Engelsk navn	Det "rigtige" navn
Ghoul	Dødbider
Skeleton	Benrad
Hobgoblin	Skovtrold
Goblin	Buksetrold
Gnome	Nisse
Dwarf	Mini-mand
Ghast	Liggnasker
Ghost	Spøjelse
Vampier	Blodsuger
Beholder	Kikkert
Pixie	Alf
Zombie	Tomhjerne
Kobolt	Kryb
Snotling	Skravl
Orc	Et hul i jorden
Lizardman	Slangemenneske
Frost giant	Frossenpind
Firenewt	Ildsluger
Merman	Sømand
Mermaid	Havgasse

Et ægteskab mellem to ovenstående ville kunne karateriseres som : Havmanden og Havtasken, Søpølsen og Jomfruhummeren eller Nonnen og Sømanden.

Det står enhver frit for at finde på lignende navne. Betingelserne for, at navne kan komme i Kommiteens betragtning er, at de skal være skægge eller på anden måde upraktiske.

Bidrag kan sendes til:

Kommiteen Til Bevarelse af Det Danske Sprog i Rollespil

Att.: Proff. Cand. Mag., Cand. Litt., Cand.Godt Men. Gider Ikke., Stud. Med. Alt., Stud. Med. Mere.
Walther Schleisenfinkelbonenflügel aus Schossenbirge von Apfelhof-Nürnberger-Humbolt
ved
Det Kejserlige Nordselviske Institut for Ubruelig Videnskab
Smørumnordrefastelavnsvej 135 XIL tv.(Elevatoren er itu)
12056.5 Yderste Overdrev ved Iskiosken

eller til nærmeste medarbejder ved I.N.F.H.

Günther schwansentotenkrankenschnabel
Gen.Sekr. o.a.

Kære MAFBO'ere 16/5 1988

Life Among the Old Guard

Hvert af mine breve repræsenterer et fremskridt i Consimologien (studiet af fænomenet CONSIM). Sidst lykkedes det mig at blive accepteret i det man skulle tro var stammens inderstes yderkant (bestyrelses-supleant). Jer er dog ikke blevet mindre i tvivl om, hvad noget betyder.

Dog har de trods deres primitive opførsel og mærkelige ritualer dybere og mere sofistikerede, end jeg først troede. Antropologens metode er ikke nok. Sociologen eller Psykologen skal til. Som det ses af mit missionsskrift sidste gang formodes det i brede kredse, at man kan tale om flere grupper indenfor stammen og på dens kant (på kant med den):

Det tavse flertal	Den gamle garde
et højtråbende mindretal	Formand Erik Swiatek

Det tavse flertal. Dem er der ikke nogen der ved noget om, særligt ikke hvem de er eller hvad de egentlig vil.

Der har været talt om den "Gamle Garde" som noget meget uhyggeligt og dominerende indenfor stammen. Men i men iver og energi, spurgte jeg diverse sandsynlige kandidater, om det var dem, der var denne Gamle Garde.

Det var ihverttilfælde ikke Bestyrelsen. Det erfarede jeg bl.a. i min kapacitet som bestyrelsessuppleant, FBO-konsul, Consimolog og lobbyist ved bestyrelsesmødet. 2-3 af de 5 medlemmer her og begge supleanter er del af det højtråbende mindretal (omend ikke aktive modstandere) af foreningens kurs. Faktisk indeholder bestyrelsen en stor del af De ingen ville indrømme det, ændrede jeg min opfattelse ... Den Gamle Garde må altså være en form for forfædredyrkelse ... eventuelt af sig selv. Hvordan er noget sådant muligt?

Jeg mener at man meget sublimt henviser til sine egne tvivl og konservative standpunkter som "den Gamle Garde" (eller til de dødes ånder i andre stammer). På samme måder henviser en stor del af FBO's rollespillere til nogen næsten ikke-eksisterende Wargameres behov og interesser.

Iøvrigt tror jeg, at jeg har opsporet det, der kan tænkes at være en gammel garde ... ihverttilfælde aldersmæssigt. Det er en gruppe hæderskronede CONSIM-medlemmer, der mødes om mandagen hos en vis Torden Ussing. Jeg overværede dette kraftcenter af aktivitet og konspiration her. Det forekom mig, at disse midaldrende herrer ikke udgør megen trussel for stammens samlede virke, udover de ikke ofrer deres fritid på at foregå andre med et godt eksempel, og det er vel en ærlig sag.

Jeg har med min kumpan; den paranoide Gurps & Star Frontiers-fan Sune "Deathtrap" Auken (hvad er det for nogen folk han omgiver sig med i junglen) søgt at lave et SPILLERSTÆVNE 7-8/5. Dette indeholdt en Dune-turnering og introduktion af den Spanske Borgerkrig i Squad Leader.

Dette blev... ingen eklatant succes. Særligt fordi folderen, der var indlagt i Torden & Lynild (foreningens blad) først nåede frem 7/5 om morgenen; endskønt bladet havde været færdigt til trykning 29/4! Akke-ja. Som eneste gode effekt, fik jeg aftvunget Formanden brugsret over en telefonliste over medlemmerne. Her fik jeg et vist syn for "det tavse apatiske flertal". Dem jeg talte med var dog interesserede i at der skete noget, og de havde ikke noget mod at være på andre

spilleres telefonliste, da jeg spurgte om jeg måtte overføre dem til en anden - personlig - liste til fremtidig lobby-brug. Det er ellers en principbeslutning at disse skal være hemmelige, og jeg måtte kun bruge listen til at informere om Spillerstævnet.

I spillestævnets skæbne så Sune iøvrigt den Gamle Gardes hånd. Jeg selv med min overlegne Consimologiske forståelse så straks, at henvisning til den Gamle Garde er et udtryk for udbredt skæbnetro ("det går aldrig godt, det vil den Gamle Garde aldrig tillade"). Eller måske er den Gamle Garde bare en dårlig undskyldning for alt og alle. Det blev jeg enig med Søren Bugge (kendt fra diverse spillekongresser) om. Han indrømmede, at han burde jo være medlem af denne, men mente det egentlig ikke selv. Vi fandt så ud af, at den mest sandsynlige forklareing, var at mange potentielt aktive medlemmer havde en psykisk blokering ved navn Erik Swiatek. "Så længe Swiatek sider der, så...". Udfra min træning som historiker, kan jeg sige, at personændringer ikke løser noget, da enkeltpersoner ofte er knyttet til selvopfyldende strukturer. Fiksering på en enkeltperson (Diktator Porfirio Díaz) var således een grund til den Meksikanske Revolutions relative fiasko.

Men der er ikke nogen der tror han kan flyttes. Han anses bl.a. som en farlig heksedoktor, hvis magt er der, og ingen kan gennemskue. Hans navn nævnes med belagt tunge.

Med andre ord. Konklusioner om CONSIM:

Den Gamle Garde er henholdsvis en forfædredyrkelse, en dårlig undskyldning og en skæbnetro.

Formand Erik Swiatek er enten Foreningens eksistensberettelse, En psykisk blokade, En farlig mutant eller troldmand, der kan kontrolere selv den mest genstridige bestyrelse og dræbe det mest håbefulde initiativ. Og det på afstand!

De almene medlemmer er sløve (fordi de heller ikke er med i den Gamle Garde eller er blokeret psykisk, eller bange eller.....

Eller også tager jeg fejl.

Er det blot som om de indfødte svarer i skandaler, overtro og mysterier for at imponere mig? Nogle mener ikke at der er nogen problemer, og det er dog det mest forvirrende. Men jeg kan jo tilskrive det, at de primitive indfødte ikke ved, hvad de går glip af.

Men man rammes af tvivl om, at vor civlisation har noget at tilbyde disse. Deres ritualer er for sære og deres hemmelige tanker er for dybe. Jeg må risikere min sjæl i unævnelige ritualer for at forstå...om der noget at forstå.

SE HER

Paul Hartvigson

D&D-MØDE

Det er kommet Listeudvalget for øre at der er et generalt ønske i klubben om at holde et D&D-MØDE. Derfor harvi taget initiativet og arrangeret et møde.Dagsordenen er ikke fastsat ,men jeg vil tillade mig at komme med et usselt forslag.

1. Indtagelse af medbragte PILS
2. En sludder for en sladder om at køre flere kampagner i samme verden.
3. Udveksling af scenarier o.s.v.
4. Indkomne forslag
5. EVT.
6. Flere Pils

Tidspunktet klokken 14.00

Det kan selvfølgelig tænkes at vores vidunderlige blad ikke når at udkomme, men det er der jo ikke noget at gøre ved (nu har jeg forsøgt!).

Hvis der (mod al forventning) er en eller anden der har et forslag til pkt. 4 (vi husker jo alle generalforsamlingen), så bedes de være sendt således at jeg har dem senest den 14/6-1988

med vammlig
hilsen
LISTEUDVALGET

Sidste nyt fra fronten

Der er udkommet mange nye spil siden sidst, hvoraf flere lyder som om de er ganske interessante.

Jeg vil her søge at nævne et represantant udsnit af disse spil.

AH har udgivet spillet BRITANNIA (ikke at forveksle med PAX BRITANNICA), der omhandler forholdene i det man i dag kalder Storbritannien i det 1. til det 11. århundrede.

Spillet er for 3-5 spillere, der så styrer de forskellige befolkningsgrupper, der levede i området i forskellige tidsperioder.

Hver spiller får en farve, der så kan repræsentere forskellige grupper til forskellige tider - tag f.eks. farven violet: først er det romernes farve, derefter kommer skotterne (et par 100 år senere), hvorefter romerne skrider og ombyttes med romano-brittere, der atter bliver afløst af dublinerne (irerne), der bliver forstærket af nordmænd.

Alle disse grupper var altså fra samme spiller(violet).

Spillerne kan så få victorypoints for forskellige ting til forskellige tider i spillet: at overleve, at myrde alle andre, at blive konge, at have land osv.

Som et lille kuriosum kan nævnes at jyder og danskere i dette spil er to grupper, der dog tilhører samme farve.

VG har udgivet OMAHA BEACHHEAD, der er en taktisk simulation af landgangen i Normandiet.

TEAM YANKEE er et taktisk spil om 3. verdenskrig, der bygger over en bog af samme navn. - Spillet er udgivet af GDW.

En gang udgav VG spillet SIXTH FLEET, der handler om moderne flådekamp i Middelhavet, hvorefter de udgav 2nd FLEET, der bruger det samme system, og omhandler det samme i Nordatlanten.

Nu er denne serie udvidet med 7th FLEET, der foregår i det fjerne Østen. Kortet dækker det vestlige Stillehav fra Kamchatcahalvøen til Guam og Vietnam.

I S&T No 116 udkom der et spil, der på mange måder er interessant.

Emnet er Taipeng-oprøret i Kina i midten af det 19. århundrede, der blev startet af en kineser, der i frustration over ikke at have bestået sin embedseksamen for fjerde gang, gik i coma i et par dage.

Da han vågnede igen påstod han, at han havde været i himlen og talt med Gud, der havde fortalt ham, at han var



Da han vagnede igen påstod han, at han kavde været i himlen og talt med Gud, der havde fortalt ham, at han var Guds søn (Jesuses lillebror), og at han var udsendt til at gøre kineserne kristne.

Efter nogle år fik han så samlet sig en hær og drog plyndrende ud i Kina.

Spillet starter på det tidspunkt, hvor hæren var samlet og parat til at drage ud i Kina.

Kortet dækker hele Kina, og hver game-turn er et år.

Dette er ikke opbygget på den konventionelle ryk-kamp måde. Hvert år starter den spiller, der har initiativet med at udføre en operation (bevægelse, kamp, skaffe nye enheder eller bede om random-events). Efter han har udført sin operation kan han enten passe (give initiativet til modspilleren) eller annoncere, at han forsøger at foretage endnu en operation, hvorefter han ruller to terninger og ser i en tabel om han må fortsætte.

Dette terningkast kan enten tillade ham at fortsætte med at udføre en operation, tvinge ham til at passe eller afslutte game-turnen for ham.

Game-turnen (året) er overstået, hvis begge spillere passer eller begges game-turn er forbi.

Random-events-tabellen indeholder mange fascinerende muligheder.

Den Gule Flod kan ændre sit løb (det gjorde den historisk), der kan optræde pirater på floden, forskellige grupper banditter (hemmelige selskaber) kan tilslutte sig oprøret, vesten kan intervennere osv.

Kampsystemet er det interessante nye system, der så dagens lys i spillet 13: COLONIES IN REVOLT.



Dette er et af de spil, jeg ejer, og det er kun et tilfælde, at jeg har fundet nogen at spille det med. Hvis vi havde den liste over spil, som klubbens medlemmer ejede ville det måske være nemmere at finde modstandere til dem.

Derfor vil jeg gerne spørge den eller de ansvarlige personer, om hvorfor denne spilliste ikke er udkommet nu flere år efter, at jeg indsendte en liste over de spil, jeg ejede på det tidspunkt ?

Hvis der er nogen, der har ideer til, hvad vi kan lave af wargameevents til kongressen til sommer opfordres de hermed at komme frem med dem.

Til sidst et lille surt opstød over AHs politik m.h.t. ASL. Jeg mener det er yderst ufint at sælge ASL-moduler (Partisans), der kræver, at man ejer kort fra SL-serien.

CAFN

Forkortelser:

AH = Avalon Hill
S&T = Strategy & Tactics
ASL = Advanced Squadleader
SL = Squadleader
VG = Victory Games

JO!Jeg er tilbage med flere film

Efter en kort pause er jeg vendt frygteligt tilbage for at give gode råd og advarsler angående lumske film, der, med en fristende forside, lokker intetanende personer til at bruge deres surt sammensparede skillinger for at blive taget ved snydeskaftet.

Rent filmmæssigt har det været noget af en agurketid, og det blev ikke bedre, at Spaceballs var tre (3) måneder om at finde vej til lille Odense.

Trods besværlighederne har jeg kunne samle to små håndfulde film, af meget skiftende kvalitet.

" AMAZING STORIES I, II & III " En række short-stories i stil med Skæbnefortællingerne ellerTwiligt Zone. For at advare sarte sjæle må jeg her fortælle at Steven Spielberg har instrueret og i værste fald skrevet nogle af historierne. Hver video indeholder tre historier, som ikke har noget som helst med hinanden at gøre.

En lang række kendte skuespillere er på rollelisten i denne kavalkade af gys, grin, uhygge og underligheder.

Noget er godt, noget er skidt, men kan man lide Twiligt Zone skulle man nok være på den sikre side med Amazing Stories.

" SPACEBALLS " Mel Brooks i sin hidtil mest forrygende parodi på alle sci-fi-klassikerne.



Kunne man lide Star Wars, Star Trek, Alien og Abernes Planet skulle man have en chance for at blive forarget på den mest positive måde.

Handlingen er lidt vanskelig, som altid hos Brooks.

Lone Star, vor helt, og hans tro følgesvend, Bøvs, der er halvt menneske og halvt hund (han er sin egen bedste ven) skylder filmens Jabba the Hut, den levende pizza, 1 mill. spacebucks. Sideløbende med dette vil den onde diktator Scroobs stjæle al luften fra en lille fredelig naboplanet. Samtidig med det, der var sideløbende med vor helts gerninger stikker prinsessen fra den lille planet af fra sit bryllup. Kongen vil give Lone Star 1 mill. spacebucks for at finde hende, og Scroops vil gøre alt for at fange hende for at kunne presse den stakkels konge.

Når den stakkels dødelige seer har fundet ud af sagernes rette sammenhæng går den vilde jagt på prinsesse, diktator, The Schwarts og det halve kongerige. Alt sker i et forrygende tempo med masser af vandede vittigheder og indfald som gerne henviser til replikker i kendte science-fiction-film.

Efter min egen personlige mening er dette Mel Brooks bedste film i den hidtil bedste indpakning.

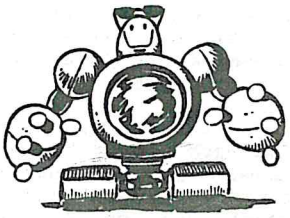
"The Golden Pearl" er et magisk relikvie, som en lille gruppe tibetanske munke har bygget deres tro på i 500 år siden perlen blev tabt af en stor hvid drage. En skurk, en sortbørsninja vil have fingrene i perlen og sender to personer ud for at tage den fra munkene.

Samtidig er der en person i Egypten, der viser sig at være en alien, der for 500 år siden tabte perlen, der er en computer, ud fra sit rumskib, der ligner en hvid drage. Forvirret ? Det var jeg også.

Igen kan japanerne ikke lave nogle slagsmål uden at benytte sig af indtil flere forskellige kampteknikker.

En dårlig film i en slidt genre.

" ROBOCOP " Noget af det hotteste i de danske biografer netop nu.



Nogen år frem i tiden h[illegible] man stadig ikke fået has på krimi[illegible]teten og i [illegible]bit [illegible] der i et distr[illegible] blevet myrdet et stort antal betjente, så et stort multinationalt selskab mener, at det er på sin plads at gøre lovens lange arm maskinel

Første forsøg falder ikke heldigt ud, da robotten, der er 100% maskine, mejer en sagesløs ned ved demonstrationen af dette vidunder. En anden person får så til opgave at lave RoboCop, der har en maskines hurtighed og hjernen fra en erfaren betjent.

Meget praktisk lader en betjent sig skyde i småstykker og på mirakuløs vis får man reddet hans ansigt og hjerne, der så indgår i morgendagens betjent.

Alt går som det skal, og RoboCop'en kan lukkes ned om natten når han skal lade op. Desværre sker der det, at hans egen hukommelse, der efter sigende skulle være slettet tager over i hans drømme, og han begynder langsomt at huske, hvem han er. Han går ud for at finde de personer, der "slog ham ihjel" sidste gang, men p.g.a. korruption og indviklede forhold på højeste plan kan det dog ikke lade sig gøre ved at følge lovens bogstav, og en lang kamp er igang.

Filmen er spændende, blodig, flot og stemningsfyldt lavet. RoboCop'en er særdeles realistisk og futuristisk med mange smarte detaljer.

Jeg kan varmt anbefale denne film, hvor man også kan vælte sig i blod og tarme.

"ROBOKILL " Samme ide som ovenstående, men her er der tale om en CIA-fremstillet supersnigmorder nøjagtigt gengivet som et menneske.

Inden den videnskabsmand, der i dybeste hemmelighed lavede denne cybernaut døde, havde han sørget for at hans opfindelse gik ud for at myrde alle de personer, der havde en anden opfattelse end han selv.

En tidligere CIA-agent får til opgave at udradere denne proffesionelle morder, og det gør han. SLUT.

Heller ikke noget at se, hvis man kan undgå det.

Det var alt for denne gang. Hvis alt går som det skal vil jeg prøve at se: "Running Man", "Salems Lot", "Mysteriet i 8. gade" og "Den 7. magt" inden julinummeret af I.N.F.H..

S.B. Hansen

MAFIA.

Hej MAFBOer

Vi har nu vort sædvanlige tabelige og kedelige indslag,som i vrsgc har at læse.
De sidste måneders tid har forløbet nogenlunde som de plejer,fra vores side.Bortset fra lidt sløsen med rengøringen.Med hensyn til det lover jeg at tage mig gevaldigt sammen.Meén !!!!

Adresse Liste

