

Fredag 17/10-2003

Så har NPF-holdet været afsted på årets træf. Vi blev 11 stykker, der tog afsted. Som en helhed var turen vellykket og alle syntes, at det har været en kanon weekend.

Det er snart blevet tid til at vinke farvel til TGB.DK's vante hjemmeside for at lade ACE's testside blive vores nye officielle website. Jeg skal ligeledes gøre opmærksom på, at eventuelle nyheder og beskeder vil være at finde på vores tagwall på testsiden. Det vil også sige, at der ikke nødvendigvis sendes en mail ud til alle, når der sker noget. Det betyder også, at der ikke er nogen, der kan sige at de ikke er blevet informeret om eventuelle events eller nyheder. Pt. er der kun omkring 6 medlemmer, der er aktive på tagwallen men det ændrer sig forhåbentligt.

Næste gang er 7/11 og følgende spil er på programmet:

Battlefield 1942: Secret weapons of WWII (Kender vi)

Battlefield 1942: Operation Anubis (mod - Hvad med et slag på, øøh, Bornholm?)

Halo: Combat evolved (Har fået super anmeldelser over hele linjen, kræver bare en 5Ghz CPU...?)

MoH: Breakthrough (Same-o, same-o,)

Chaser (...?)

Alle, der har ejet en PC inden for de sidste tre uger ved, at Half-Life 2 er blevet udskudt til april 2004, så den snakker vi ikke mere om i år.

Mandag 8/9-2003

Nå... Så fik vi lige afholdt et lille møde omkring klubbens fremtidige virkemåde. Det virker ikke som om medlemmerne har så forskellige meninger om klubben som man umiddelbart skulle tro, set i forhold til de diskussioner, der har været igennem tiden.

Indtil videre ser dagsordenen for en spilledag sådan ud:

Kl. 19.00 - Start og opsætning

Kl. 19.45 - Konkurrence - teamplay

Kl. 21.45 - Pause

Kl. 22.45 - Div spil

Kl. 23.45 - Pause

osv...

Som sagt er oktober spilledagen aflyst pga Netparty Fyn, så næste gang er 7/11.

Vi fik ikke aftalt, hvilke spil vi skal spille næste gang, så jeg har skrevet nogle op på forsiden. Half-Life 2, Halo og MoH: Breakthrough er usikre, da de ikke er udkommet endnu.

### Søndag 17/8-2003

Så er vi i gang efter ferien. Der var et pænt stort fremmøde som forventet efter to måneder, ca. 18 mand var til stede.

-

-< Indlæg fjernet efter bestyrelsens ønske >-

-

Næste gang er den 5/9 og dér tager vi et kig på Battlefield 1942 mod'et: Desert Combat.

Fremover aftales det af medlemmerne i klubben på dagen, hvad der spilles på næste spilledag.

Spil på vej i september:

Half-life 2

Halo: Combat Evolved (PC)

### Fredag 25/7-2003

Endelig opdatering igen!

Først skal jeg undskylde til dem, som gik forgæves den 4. juli. Jeg har ikke haft internet forbindelse siden den 6. juni og er først oppe og køre igen fra i dag.

Jeg håber alle er kommet helskindet igennem ferien uden for kraftige abstinenser. I mangel af nye og interessante spil, fortsætter vi med de spil, der har været gode indtil videre.

På gensyn den 15/8 med forhåbentlig stort fremmøde og ditto spilleiver.

Mandag 28/4-2003

Se, nu begynder det jo at ligne noget! Sidste spilleaften var en ren fornøjelse.

Det lykkedes faktisk at holde et godt spil i gang hele aftenen. Det fungerede ganske godt med at holde os til ét spil hele aftenen (ikke medregnet bil-spillene). Temaet var DF: Black Hawk Down, et ganske velfungerende og underholdende spil. Det var faktisk så underholdende, at vi ikke nåede at kigge på Vietcong. Det vil vi så prøve at råde bod på næste gang.

Som noget nyt prøver vi at tilmelde os igennem testsiden til næste gang.

Fredag 4/4-2003

Vi har nu afholdt 2 spilledage efter vores generalforsamling. Drøftelserne vedr. pausestrukturen lader desværre til at være feset ubemærket hen over de fleste hoveder. Jeg har talt med nogle tidligere/fremtidige gæster/medlemmer og har fået klar besked:

**HVIS IKKE VI FÅR STRØMLIGNET VORES TID OG PAUSER, SÅ ER DET SLUT MED AT FÅ FLERE MEDLEMMER!!**

Ærligt talt, så er det hammer-irriterende at folk ikke samles samtidigt til spil og holder pause i fællesskab. Dette er direkte årsag til at nogle gæster ikke kommer igen. Der er ganske enkelt for lidt effektiv tid i løbet af en spilleaften.

En aften bør forløbe således:

-Aftalte spil er blevet installeret hjemmefra, såvidt det er muligt.

-Skiftes spil i løbet af aftenen, aftales det i fællesskab.

**-PAUSER HOLDES I FÆLLESSKAB!!!!**

Det er klart, at der skal pauser til og at det ikke er alle, som kan eller vil deltage hele tiden. Men det bør tilstræbes, at man samles så mange som muligt om samme spil, det er trods alt derfor de fleste møder op.

Update! 8/4!

jeg har læst dit indlæg om de sidste to spilleaftener og det ryster mig lidt jeg kan kun tale med om den aften efter mødet og den er vi en del der ikke deler din mening om for vi synes at den gik godt og lige som vi havde aftalt på mødet.så vidt den anden spilleaften så har jeg fået fortalt at den også gik som aftalt så jeg kan ikke se hvad det er du vil have at vi skal!!!på mig virker det som om det er dig der er ved at splitte klubben ad!

hilsen din klubkammerat

duke

Kommentar fra Demonite:

Det er muligt, at vi er nogen som har en forskellig oplevelse af spilledagenes forløb. Jeg forsøger ikke at splitte klubben ad, tværtimod! Der står et eller andet sted, at dette er en spilleklub, men ingen steder, at det er en kaffeklub!

Jeg mener bestemt ikke, at dagene er gået som vi aftalte men tværtimod som et præmie-eksempel på, hvad vi ikke skulle gøre. Jeg mener, at jeg har gjort mig tydeligt forståelig, men kort sagt: Skæg for sig og snot for sig! Der spilles samlet og der holdes pause samlet!

Der er desværre kun én, som stiller spørgsmål ved mine indlæg, og det er Duke! Hvad med resten? Er i enige eller bare sofavælgere? Giv lyd i debatten her så vi kan finde ud af, hvad folk ønsker.

Demonite

Kommentar fra Huber 10/4

Et indlæg fra Huber:

Jeg syntes det er en svær diskution, da begge parter har ret i deres udlæg(næsten)

Vi vedtog at prøve at spille samlet, det er fint nok, men der er nok kun nogle få i klubben der kan spille koncentreret, i flere timer ad gangen, personligt kan jeg ikke, jeg syntes det er rart at lige strække benene, også ind imellem et spil, men når en gør det, kommer der typisk også andre, det kan vi ikke gøre noget ved.

Det er en vigtig del, det med "kaffepauser" og gode råd, det skal der også være råd til.

Min personlige mening er, vi bør tilstræbe os at spille samlet, som vi aftalte, og det kan kun lade sig gøre når der er et spil der "tænder" os alle, det er der ikke lige pt. efter min mening.

Jeg tror det hjælper når der kommer noget der tænder os alle, men der er jo også kommet en bilgruppe til, det glæder mig "enormt" har i trænet til Toca race Driver ?????? drenge... med hilsen Huber

Onsdag 12/3-2003

(Referatet af generalforsamlingen er flyttet til separat dokument. Mvh. Ace)

HUSK! Næste gang er retroaften. Half-Life bliver støvet af, dog med de nyeste patches. Der understreges, at Counter-Strike ikke er en valid del af H-L!!!

Mandag 24/2-2003

Det er blevet tid til generalforsamling igen. Den 7/3 holder vi vores 4. årlige generalforsamling, som tiden dog går! :-) I skreven stund er det for sent at komme med forslag til generalforsamlingen, så derfor skriver jeg et forslag her:

Det er blevet udbredt at holde mange og lange pauser i løbet af aftenen, hvilket der ikke er noget galt i. Men erfaringen viser, at en typisk spilleaften forløber således:

Vi møder kl 19 og sætter op, nogle skal lige slås med nogle obligatoriske problemer. Derefter går der en times tid med diverse ting og småsager. Vi begynder så småt at diskutere, hvad vi skal spille, hvorefter to-tre stykker forsvinder ud i køkkenet. De resterende starter noget op og spiller lidt. Efter nogen tid bliver spillerne trætte og vil gerne have en pause. På dette tidspunkt kommer de første pauserende tilbage og spørger, hvad vi spiller.

Sådan fortsætter det et par gange, indtil de første pakker sammen omkring midnat. Derefter prøver de tilbageværende at holde gang i et spil men på dette tidspunkt begynder folk at splitte op i flere små grupper med forskellige spil.

Problemet: Vi bliver aldrig nok samlet i et spil til at holde ordentligt gang i det.

En mulig løsning: Efter at have sat pc'er op bør vi straks starte et spil for at samle så mange som muligt. Pauser holdes i fællesskab. Diverse udvekslinger af demos o.l. kan ske i disse pauser, så nettet ikke belastes mens der spilles. Opsplitning i flere grupper bør ske senere på aftenen.

Jeg er sikker på, at det ikke kun er mig, der har en fornemmelse af, at når aftenen er slut så har vi ikke nået noget. Hvis vi prøver at holde samling på tingene som beskrevet ovenfor, så tror jeg vi kan få vendt denne tendens.

Lørdag 11/1-2003

Så er det nye år godt i gang og vi har fået fastlagt årets spilledage. Datoerne kan ses i kalenderen.

I år har vi valgt at droppe søndagene, da der ikke var nogen tilslutning til dem sidste år. I stedet har vi lagt dagene med 3 til 4 ugers mellemrum, så spillehyppigheden bliver lidt højere.

Juleafslutningen blev afholdt i vores nye lokale, nemlig kantinen i stuen. Lokalet er mere rummeligt end vores gamle, men der er færre stikkontakter, så det er vigtigt at trække en forlænger fra 1. sal, når vi er mange.

Som jeg har nævnt tidligere, så er det meget svært at bedømme, hvor mange der kommer til dagene, så jeg vil blive meget glad, hvis man melder tilbage på en eller anden måde, både om man kan komme og hvis man er forhindret. Ellers tror jeg bare, at folk er luddovne og ikke gider læse og svare på deres mails.