

OVEROX

FÖRBUNDSTIDNING

ROLLSPELSFÖRBUND

NR 39 ★ JANUARI

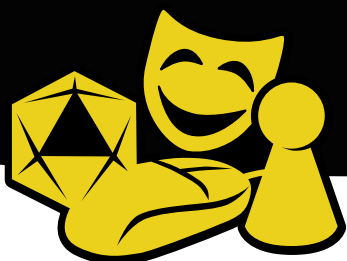


Warmachine

– utmanare bland figurspel

Dreamhack

– stort bildreportage



VÅRA NORDISKA GRANNAR ★ UNICORN 2004 ★ ROLLSPEL PÅ NÄTET

Dragon's Lair



Föreningen:

Föreningen Dragon's Lair är en övergripande förening för lokalen och flera andra föreningar finns i våra lokaler. Om du eller din förening behöver spelutrymme, kontakta oss! Vår målsättning är att vara den bästa mötespunkten för alla spelintresserade.

Vi har givetvis **spelkvällar** och **turneringar** i flera spel. Kolla gärna in på vårt forum för att ta del av när de olika aktiviteterna sker, www.dragonslair.se. Om du saknar aktiviteter kring just ditt favoritspel är du välkommen att hjälpa till och ordna spelaktiviteter, vi behöver fler eldsjälar!

STOCKHOLMS STÖRSTA SPELCENTER!?

Gillar du spel? Då skall du besöka oss. Vi har över 500m² med spel och spelutrymme för dig! Lokalen är i två plan, en övervåning med butik, kiosk och nätverk med 20 datorer (endast 15kr/tim!) samt en nedervåning med Dragon's Lair föreningen där vi har över 100 spelplatser, tabletopbord och gratis Tekken-maskiner.

Butiken:

Magic och Yu-Gi-Oh! – nya kort och stort sortiment singelkort.

LoTR, Vampire, Pokémon – nya kort och litet sortiment singelkort.

Wars, Marvel, DualMaster, Call of Cthulhu mfl – nya kort.

Tillbehör för kortspel – stort sortiment pärm, plastfickor, deckboxar mm.

Brädspel – ett mindre sortiment med populära spel. Vi har även brädspel för uthyrning.

Rollspel – har ett litet sortiment med svenska och utländska spel.

Godis, läsk och annat ätbart så att du kan koncentrera dig på spelandet.

Kungsholmstorg 8
Tel: 08 - 654 60 50

T-bana Rådhuset
Buss 3, 40, 52 och 62
10 min promenad från T-Centralen

Öppet alla dagar 12-22
(Undantag vissa helgdagar)
Gibb sker efter önskemål

www.dragonslair.se



Vad är Sverok?

Sverok, Sveriges roll- och konflikt-spelsförbund är ett ideellt riksförbund för dem som älskar att spela spel i alla former. Organisationen saknar religiösa eller politiska kopplingar; i Sverok finns plats för alla.

Idag har förbundet fler än 65 000 medlemmar i över 1500 föreningar.

Förbundet startades 1988 och är godkänt av Ungdomsstyrelsen, som är en tillsynsmyndighet för ungdomsorganisationer utsedd av Kulturdepartementet.

Medlem i Sverok blir man när man går med i en förening som är ansluten till Sverok. Man kan bilda sin egen förening eller gå med i en redan existerande.

Hur bred kan en spjutspets bli?

SÅ HAR JUL och nyår kommit och gått. Runt om i de flesta svenska hem har det spelats en massa spel – mer än under någon annan tid på året. Det har spelats inte bara i Sverok-hem utan i helt vanliga, svenska hem. Just det här med ”vanliga” spelare och ”Sverok-spelare” var något jag var inblandad i en diskussion om för ett tag sedan. Diskussionen har fastnat i mina tankar. Om nu alla spelar spel – borde inte alla vara med i Sverok då? Eller skiljer det sig något mellan hur, varför och hur ofta man spelar spel? Är Sverok ett förbund för alla som spelar spel någon gång då och då eller enbart för dem som spelar hela tiden?

Ett sätt att se på utvecklingen inom Sverok är att vi gått från att vara ett förbund för extrem-spelare (eller som vissa skulle kalla det: elitspelare) till att idag

ha ett allt större inslag av ”svensson-spelare” som inte spelar lika mycket och ofta. I framtiden lär den senare gruppen bli en allt större del av förbundet – i och med att Sverok växer och den genomsnittlige medlemmen blir allt likare den genomsnittlige svenske medborgaren. Andelen medlemmar som bara spelar en typ av spel och inte alla har sannolikt också ökat de senaste åren. På det stora hela går utvecklingen inom Sverok mot mer bredd och mindre ”elit” vilket är en väldigt intressant utveckling med tanke på hur den står i kontrast mot exempelvis idrottsvärlden och stora delar av övriga folkrörelser. Som vanligt har Sverok sin egen utvecklingstrend, på tvärs mot omvärlden.

Vad kommer detta att innebära för Sverok och spelhobbyn – kommer vi att

få elitklubbar och elitserier som inom idrotten? En tydligare skiljelinje mellan bredd och topp, mellan olika hobbygrenar? Det är en utveckling som redan går att se inom främst de elektroniska spelen. Kommer i så fall denna del av spelhobbyn att kunna samsas med bredden, och hur? Detta är intressanta frågor som på ett eller annat sätt kommer att sätta sin prägel på Sverok under 2005 och kommande år.

Alla är vi gamers, vissa mer än andra

FÖR INTE SÅ länge sedan satt jag och några vänner och spelade ett nytt brädspel. Vi hann spela två gånger och båda partierna vanns av samma person. Det andra partiet avslutades dessutom redan efter tre rundor. Tur eller engångsföreteelse tänker du kanske? Tyvärr inte. Personen som vann är verkligen en notorisk gamer. Han är en spel-junkie. En sån där som sitter och lirar nästan varje gång man ringer honom. Onlinespel, brädspel, rollspel, lajv, datorspel och kortspel. Han kör allt, samtidigt. En slags blandmissbrukare.

INTE FÖR ATT jag tycker illa om folk som spelar mycket, nej tro inte det. Jag spelar ju själv flera gånger i veckan. Egentligen borde jag inte få det att låta som om min kompis gör något fel. För det gör han ju inte. Men det finns ju ett uppenbart problem. Han spöar oss andra hela tiden. I synnerhet när det gäller brädspel, vilket jag och mina vänner för det mesta spelar nu för tiden.

DETTA LEDER FÖRSTÅS till det oundvikliga; vi vill knappt spela med honom längre. Eller, självklart vill vi ha med honom när vi spelar, men det är ju en balansgång. För vem vill förlora hela tiden? Inte jag. Och däri ligger situationens dilemma.

MEN DET FINNS kanske en lösning. Den är rätt enkel när man tänker efter. Vi får börja skifta spel. Min vän påstår att han är dålig på first-person-shooters, kanske blir det en möjlighet för oss andra att ta ut en rättmätig hämnd och bevisa att vi också kan visa var skåpet skall stå. Jag och mina vänner planerar att hålla ett maffigt LAN i vinter och jag kommer självklart att göra mitt bästa för att förnedra min spel-junkie till kompis. Och om det nu blir så att han piskar mig även i denna typ av spel, ja, då vet jag nog inte riktigt vad jag skall ta mig till.

MEN, DET VIKTIGASTE är väl att man får träffa sina kompisar och ha trevligt tillsammans antar jag. Jag får acceptera eventuella nederlag och försöka se det hela ur en positiv vinkel. Bättre att ha spelat och förlorat, än att inte ha spelat alls, eller nåt sånt. Jag får väl följa mitt nyårslöfte att bli en bättre förlorare om inte annat.

Ett riktigt gott nytt år önskar vi på redaktionen till er alla!



Magnus Alm
sverox@sverok.se

Kontakta Sverok!

Sveroks förbundskansli
Klostergatan 5 A
582 23 Linköping
info@sverok.se

Sverok Övre Norrland
c/o Ekegren
Viggens väg 36
903 65 Umeå
info@on.sverok.se

Sverok Nedre Norrland
c/o Anton Lundin
Gålnässtrand 12
894 31 Själevad
info@nn.sverok.se

Sverok GävleDala
Vågskrivargatan 5
803 20 Gävle
info@gd.sverok.se

Sverok Svealand
c/o Nichlas Mauritzon
Järmbodsv. 7
719 41 Garphyttan
svealand@sverok.se

Sverok Stockholm
Bolidenvägen 16b
121 63 Johanneshov
stockholm@sverok.se

Sverok Ost
Box 207
551 14 Jönköping
ost@sverok.se

Sverok Väst
Falkgatan 7
416 67 Göteborg
vast@sverok.se

Sveroks SKuD
Box 1548
221 01 Lund
skud@sverok.se

SVEROX

Ansvarig utgivare Jon Nilsson
Chefredaktör Magnus Alm
AD Patrik Eriksson
Omslagsfoto: P.O. Nilsson / No. 1
Illustrationer Patrik Eriksson
Lukas Thelin

Fotografer
Cecilia Alegro, Sisse Højer Andersen,
Simone Andersson, Donners, Henrik
Hörlin, Timo Leipod, P.O. Nilsson / No. 1,
Espen Sortland, Roy P. Sunset, Syncprodz,
Charles Thompson, Pawel Vares och Anders
Åhlund.
Skribenter
Emma Axelsson, Niki Bergman, Christoffer
Fogelström, Jonas Frizell, Jenny Håkans-
son, Olle Jonsson, Mikael Leisjö, Petra
Malmgren, Jens Reuterberg, Martin Svahn,
Andreas Svedin och Lars Östlund.

Korrektur
Magnus Alm, Simone Andersson och
Fredrik Engström
Adress
SVEROX
c/o Magnus Alm
Kustgatan 12
414 55 Göteborg
sverox@sverok.se
Tryck
Trydells, Laholm
Tack till
Erik Frumerie

SVEROX utges av Sverok med 6 nummer
per år. Citera gärna men glöm inte att
ange källa. Eftertryck av längre stycken
kräver Sverox tillstånd.

Manusstopp för marsnumret är den **31/1**.
*Detta nummer producerades till tonerna
av Zlad! – Elektronik Supersonik och
Laserdance.*



AKTUELLT

Nyheter	6
Debattsvepet	7
Nyhetsssvepet	8
Prylhörnan	11
Debatt	12

REPORTAGE

Warmachine	14
En liten tungviktare till figurspel.	
Reglerna uppdateras	17
Under 2005 kommer bidragssystemet att förändras.	
Rollspel på nätet	18
Ett annorlunda sätt att rollspela och umgås.	
Varför får vi pengar?	21
Läs om anledningarna till att staten stödjer Sveroks föreningar.	
Unicorn 2004	22
Ett reportage från Enhörningens lajvkonvent.	
På gång inför riksmötet	25
En intervju med Jon Nilsson om förbundets framtid.	
Danskt rollspel rockar!	28
Vår utrikeskorrespondent Olle Jonsson berättar om konvent i Danmark.	
Vi är inte ensamma	30
Förbundsstyrelsen har varit i Norge och besökt organisationen Hyperion.	

LÄS OCKSÅ

Kalendarium	24
Vad är på gång under vintern och våren?	
Bildreportage	32
Dreamhack Winter 2004 i närbild.	
Recensioner	35
Vi testar en friformsbok och ett nytt svenskt brädspel.	
Krönikan	38
När är det egentligen dags att växa upp?	
Serierna	39
Att arbeta med spel måste vara ett drömjobb. Eller?	





PAWEL VARES

Rösta i riksmötesvalet

ALLA FÖRENINGAR HAR möjlighet att vara med och påverka Sveroks framtid genom att rösta i riksmötesvalet. På riksmötet kommer Sveroks verksamhet och styrelse för året att bestämmas. De som bestämmer är 101 delegater som ni föreningar ska utse. Valet har redan pågått ett tag, men det finns fortfarande möjlighet för er som ännu inte hunnit rösta att vara med. Vi bifogar en ny valsedel med tidningen. Sista datum för röstning är 21 januari.

Läs mer på riksmötets hemsida:
rm.sverok.se

Beslut om skärpta kontrollrutiner och ändrat bidragssystem

UNDER HÖSTEN HAR möjligheten att ändra bidragssystemet och att skärpa kontrollrutinerna diskuterats. I början av december beslutade förbundsstyrelsen att ändra bidragssystemet. I stort sett är det likadant som förut. Alla föreningar som rapporterar verksamhet får ett bidrag på 2000 kronor. För medlemmar upp till och med 1000 stycken

är bidraget 40 kronor per medlem. Därefter är bidraget 20 kronor per medlem. Även direktiv för kontrollrutiner antogs. En ny regel som påverkar alla föreningar är att alla föreningar ska skicka in medlemslistor. Ni kan läsa mer om det nya bidragssystemet på sidan 17.

Ansökan till Ungdomsstyrelsen för 2005

I OKTOBER LÄMNADE Sverok in ansökan om bidrag för 2005, som baseras på antalet föreningar och medlemmar 2003. Siffrorna stannade på 65 959 medlemmar och 1575 föreningar. Detta är en ökning med 26 000 medlemmar från året innan.

Sverok och ungdomspolitiken

SVEROK DRIVER FÖR närvarande ett par olika frågor politiskt, utöver att allmänt bevaka utvecklingen kring frågor som berör spelhobbyn och våra föreningar. De frågor som drivs är framförallt att stärka och bygga ut möjligheten för minderåriga (under 18 år) att fullt ut engagera sig i föreningar, sitta i styrelser och liknande. Det handlar konkret om att se till att föreningar med minderåriga kan få tillgång till bankkonton och organisationsnummer. Sverok arbetar också för att säkra ett högt och

långsiktigt hållbart stöd från stat, lands-
ting och kommun till ungdomsrörelserna. Bland annat har förbundsstyrelsen deltagit på en riksdagshearing om ungdomspolitiken, en LSU-träff med ungdomsminister Lena Hallengren och en bidragskonferens för ungdomsförbund i Östergötland. Förbundsstyrelsen stod även bakom en debattartikel om regeringens ungdomspolitik i Dagens Nyheter tillsammans med ett stort antal andra förbund.

Internetbaserade föreningar

SVEROK HAR IDAG flera föreningar som helt eller delvis är baserade på Internet. För att hjälpa dessa att utvecklas hölls ett möte för dessa föreningar och andra intresserade i Stockholm under december. Att organisera sig på detta sätt är helt nytt och Ungdoms-

styrelsen har visat intresse för vad som händer. Till våren hoppas förbundsstyrelsen på att ett större projekt ska kunna initieras för att ta fram konkreta verktyg i form av t.ex. program för årsmöten på Internet anpassade till spelhobbyn.

Sök bidrag

ETT NYTT ÅR är här och det är dags att lägga år 2004 till historien. Men medan ni fortfarande har förra året i färskt minne vore det jättebra om ni rapporterar medlemmar och verksamhet för 2004. Det är fortfarande många föreningar som inte har gjort det. Att ni rapporterar betyder jättemycket för förbundet, både på förbunds- och i distrikten. Det är nämligen era rapporter som gör att Sverok får bidrag från stat och lands-
ting. Utan era rapporter – inga pengar. Och det gäller för er också. Utan rapportering får inte heller ni några pengar. Så sök bidrag, även en liten förening med fem medlemmar spelar roll.

Mer information finns på hemsidan:
www.sverok.se/bidrag





Inför nästa år

FÖRBUNDS- STYRELSEN AR-

BETAR NU med
att förbereda
arbetet inför
det nya året



och riksmötet. Under förra årets sista månader diskuterades både inriktning för 2005, verksamhetsplan, budget och motioner. På förbundsstyrelsemötet i slutet av januari kommer beslut att fattas i alla dessa frågor. Även ni medlemmar har möjlighet att bidra. Dels är ni välkomna att höra av er till förbundsstyrelsen om ni har tankar och idéer om vad Sverok ska göra. Dessutom har ni chansen att skriva egna motioner. Vill ni göra detta är motionsstopp lördagen den 29 januari, vilket innebär att alla motioner ska ha kommit fram för att behandlas på riksmötet.

Marknads- föringsmaterial framtaget

SVEROK HAR TIDIGARE saknat ett övergripande material som täcker hela vår verksamhet. Äntligen är det nya materialet färdigt. En ny tidning som presenterar hela hobbyn och förbundet har tagits fram. Detta material kommer att kunna användas på till exempel mässor och under Nationella spelveckan för att ge utomstående en bild av vad vi gör. Även ett häfte som ska introducera föreningar och aktiva i förbundet till Sverok är framtaget och håller på att layoutas. Profilprodukter, t.ex. klädesplagg och spelrelaterade prylar, med Sverok-motiv ska tas fram och erbjudas föreningarna att köpa till självkostnadspris. Mer information om detta kommer att finnas på hemsidan.



*"En del
tyckte att det inslag
som var filmat vid ett
fantasylajv var en
aning hysteriskt"*

► Debattsvepet

FÖRBUNDSSTYRELSEN HAR ARRANGERAT en slogantävling på Sveroks forum. Nästan 80 bidrag postades och tråden levde aktivt fram tills vinnarna utannonserades. Även det nya informationsmaterialet har diskuterats. Intresserade har dryftat sina åsikter om projektet och en hel del har erbjudit sig att hjälpa till. När detta skrivs är tanken att materialet som informerar om Sverok, och framförallt Sveroks hobbygrenar, skall tryckas i början av januari.

BLAND AIRSOFTARE HAR den nya databasen med Sveriges airsoftspelare naturligtvis diskuterats. Själva tanken bakom databasen verkar uppskattas, däremot har en del personer kommenterat de barnsjukdomar som den lidit av. Dessa åsikter har dock mottagits av databasens skapare och därigenom lett till förändringar.

PÅ LAJVFORUM HAR det diskuterats kring ett avsnitt av TV-serien Samantha, som sändes under sen höst på zTV. Programmet hade en inriktning mot rollspel och lajv och enligt många debattörer utmålades hobbygrenarna på ett nyanserat sätt.

En del tyckte att det inslag i programmet som var filmat vid ett fantasylajv var en aning hysteriskt. Men på det stora hela verkar de flesta ha tyckt att zTV faktiskt lyckats skildra hobbyn lajv från ett neutralt perspektiv.

BLAND KONVENTARE PÅ nätet har antalet spelare i rollspelsscenario diskuterats. Anledning var att Snökon i år endast har rollspelsscenario som tillåter fyra spelare. Fördelar och nackdelar med fyra respektive fem spelare har tagits upp. Arrangörerna för Snökon påpekade att det hela snarast var en ren slump än något annat. Än så länge finns ingen gängse standard vad det gäller antalet spelare i rollspelsscenario på konvent, men kanske kommer diskussionen att leva vidare och få scenarioskribenter runt om i landet att tänka efter?

SJÄLVKLART HAR DET surrat bland datorspelare om Dreamhack Winter 2004 som slog rekord i storlek. Du kan se mer av Dreamhack i bildreportaget på sidan 32. Likaså har hängivna läsare av tidningarna Super Play och PC Gamer stormat kring det faktum att fyra redaktörer på tidningarna ska lämna sina arbeten. Du kan läsa mer om det på sidan 10.

PAINTBALLSPELARE HAR DISKUTERAT möjligheten att upplysa allmänheten om hobbyn med en film. En frivillig person har tagit på sig uppdraget att sammanställa det filmade paintballmaterial som samlats ihop från privatpersoners samlingar. Många har blivit väldigt glada över att en film sätts samman och därför har många erbjudanden om stöd och hjälpt dykt upp. Förhoppningsvis kommer projektet att avslutas och resultera i en film som presenterar paintball på ett rättvist sätt.

ETT NYTT ÅR är här, ta chansen och ge dig ut på forumen. Läs, inspireras och ge dig in i diskussionerna! 🎮



STÖRST I VÄRLDEN. Dreamhack är nu förevigat i Guinness rekordbok som världens största LAN-party.

P.O. NILSSON

STORM på DreamHack

DreamHack winter 2004 var inspelningsplats för den kommande svenska actionthrillern **STORM**. I filmen medverkar ett urval ur Sveriges skådespelarelit, bland andra Eric Ericsson, Eva Röse, Lina Englund och Jonas Karlsson.

DREAMHACK ÄR VÄRLDENS största LAN-party med över 6 000 besökare som under tre dygn spelar datorspel, tar del av den senaste tekniken och umgås med likasinnade. Festivalområdet består av en unik miljö där

besökarna tar med sig sina egna datorer och även övernattar på festivalen. Det är mot denna bakgrund som Breidablick Film valde att spela in scener till den kommande actionthrillern **STORM**.

Bakom filmen står Måns Mårild och Björn Stein. Måns Mårild skapade TV-produktionen *De drabbade*, som han regisserade tillsammans med Björn Stein. De båda har även regisserat TV-serien *S.P.U.N.G.*.

– Vi ser verkligen fram emot att få spela in på DreamHack. Det känns som vi hittat

en häftig och spektakulär miljö som passar perfekt till filmen **STORM**, sade Björn Stein innan inspelningstillfället.

Förutom ett par mindre avspärningar pågick festivalen som vanligt under filminspelningen. Besökarna på DreamHack Winter 2004 fick inte bara vara med om en filminspelning. De fick även vara med om Dreamhacks officiella utnämning som världens största LAN-party. 🎮

Svenskt förlag ger ut bok om Sega Dreamcast

Alltid Attack Förlag som även ger ut tidningen *Drakens tand* släppte sent under 2004 något så ovanligt som en bok om spelkonsolen Sega Dreamcast.

BOKEN, SOM HETER *Drömspel*, är en hyllning till Segas sista spelkonsol Dreamcast. Författarna som skrivit är Thord Daniel Hedengren, Mikael Sylverberg, Rickard Olsson och Michael Edström. Med över 100 betyg

och hundratusentals tecken tecknar de ett annorlunda spelkulturellt tidsdokument. En djupdykning i spel som släpptes till konsolen, fantastiska såväl som mindre fantastiska,

– *Drömspel* handlar för min egen del om att avsluta kapitlet Dreamcast, säger initiativtagaren Thord Daniel Hedengren. Det är en fantastisk konsol med ett underbart spelbibliotek, det tycker vi alla fyra.

Resten kom lite av sig självt. Vi ville inte göra en trist faktaskildring, utan skrev istället personliga texter om spel vi känner är någonting alldeles extra, på ett eller annat sätt.

Drömspel gavs ut i slutet av november 2004. 🎮





NATURSKÖNA OMGIVNINGAR. Dragonbanes område har flyttats från en nationalpark i Estland till ett militärt område i Sverige.

TIMO LEIPOD

Draken **landar** i Älvdalen

Som så många andra lajvprojekt av stora proportioner har även Dragonbane fått ge med sig på någon av drömmarna. Erövringen av Estland blir inte av den här gången. Spelet flyttas till Älvdalen, där området redan är säkrat och kontrakten skrivna. Vård för Dragonbane blir inte Soomaa nationalpark utan svenska militären.

– BYRÅKRATIN I ESTLAND var mer svårrodd än vi någonsin kunde tänka oss, konstaterar huvudarrangören Timo Multamäki. Trots att alla var överens om att köra fick vi i augusti reda på att vi måste vänta på byggnadstillstånd i sex månader. Det kan vi inte.

Spelområdet blir istället en gammal fäbodvall på militärens övningsområde ca 80 km från Mora. På området ska arrangörerna få bygga och leka landskapsarkitekter efter behov. I utkanten av området får arrangörerna också tillgång till militärens barack, där off-läggret i sin tur kommer att stå.

– Mycket skog och flera små sjöar gör att

området liknar den del av Valenör som Dragonbane utspelar sig i, säger Elge Larsson, som agerat länk mellan speldesigngruppens önskningar och militären i jakt på spelområde.

I början av november åkte Elge som inbjuden gäst till Ryssland för att presentera Dragonbane på det ryska lajvkonventet Zilantcon.

– Dragonbane väckte stort intresse och många frågor. Vi har redan efter två veckor många kontakter som är villiga att samarbeta med oss, sammanfattar Elge sitt tredagarsbesök vid Uralbergens fot bara två veckor senare.

Skilda förväntningar

Entusiasmen och intresset för Dragonbane i Europa är onekligen stort. Lika stor är skepsisen. Skillnaderna i de europeiska ländernas lajvstilar är milsvida, vilket gör att frågorna och kommunikationsproblemen har varit många. Fransmännen vill spela alver, men

inga alver kommer att finnas i Dragonbane. Engelsmännen vill ha domare och bofferlajv, men tanken är att spelarna ska klara att spela bybor inför en stor förändring utan att ha ihjäl varandra eller ha en skatt att leta efter. En kommentar från England löd: "Det är inte lajv, det är medeltidsliv!"

Dragonbane lanserade sin hemsida för spelare i december, sent omsider efter många förseningar. Spelare kan nu anmäla sig och kostnaden för lajvet blev 125 euro (ca 1100 kronor) inklusive mat och transport från Mora till området. Inga föreexisterande grupper och gamla karaktärer tas emot, utan spelarna anmäler sig som individer och karaktärerna skapas tillsammans med rollutvecklare. Som ansvarig för speldesignen står Coffe Sandberg med Interactive institute i ryggen.

I januari träffas Dragonbane-arrangörerna i Rom för att under två intensiva dagar slå fast tidtabeller för bygget av byn Cinderhill och alla logistiska detaljer. 🗺️

Grand theft auto i **nygammal** form

Vi har skrivit om hur nya spel stöps om i form av Nintendo åttabitar konsolspel tidigare. Nu har även det smått kultförklarade Grand Theft Auto retroferats och gjorts om med pixelerad grafik och klassisk plattformskänsla.

GRAND THEFTENDO, SOM PROJEKTET kallas är helt och hållet utvecklat av Brian Provinciano, en programmerare från Kanada. Själv kallar han sitt projekt för en hobbyssysla, något han gör på sin fritid som en hyllning till Rockstar Games och deras spel, Grand Theft Auto.

– Allt började runt årsskiftet mellan 2002 och 2003 när jag satte samman lite enkel grafik och skrev en enkel spelmotor för att se till att mitt Nintendo skulle klara av det jag ville, säger Brian. Eftersom det var ett fritidsprojekt fanns det andra saker som behövde prioriteras, men under sommaren 2003 satte jag igång med full styrka!

Först målade Brian en stadskarta för hand i tvådimensionell Nintendo-stil, sedan målade han upp samma karta i sin dator. Ungefär



ANNORLUNDA NOSTALGITRIPP. Brian Provinciano återskapar Gran Theft Auto som om det vore ett gammalt nintendospel.

samtidigt påbörjade han arbetet med att utveckla en spelmotor. Än så länge finns det inget angivet datum då spelet är färdigt för att släppas, men när det finns tillgängligt kommer det att vara gratis att ladda ner, vilket Brian understryker noggrant.

– Spelet kommer att kunna laddas ner gratis när jag är färdig. Jag tar inte ut någon som helst vinst.

Du kan läsa mer om utvecklingsprocessen och spelet på www.grandtheftendo.com.

Redaktörer lämnar speltidningar

Fyra redaktörer från speltidningarna Super Play och PC Gamer har lämnat sina arbeten. Obekräftade rykten gör gällande att de före detta redaktörerna skall starta ett nytt projekt tillsammans.

Under ett samtal med Joakim Bennet (chef-redaktör på PC Gamer) bekräftar han att han själv, Tobias Bjarneby, Martin Johansson och Thomas Wiborgh lämnar sina poster.



– Det stämmer bra det, men jag kan inte säga något övrigt. Jag har inga övriga kommentarer. Vi har inte lämnat

bygget än, men när ni går i tryck kommer vi antagligen att vara härifrån.

Super Play och PC Gamer ges ut av företaget Hjemmet Mortensen, som tidigare gick under namnet Medströms. Trots avhoppet kommer båda tidningarna att finnas kvar även i fortsättningen.

MOT NYA MÅL? Joakim Bennet och tre andra redaktörer har valt att lämna sina anställningar.

Stipendie till föreningsledare

Per-Anders Staav, känd i Sverok-sammanhang och även som skribent i Sverox, har tilldelats Stockholms stads ungdomsledarstipendie.



MOTIVERINGEN TILL STIPENDIETS utdelande är att Per-Anders (bilden) har varit aktiv inom sin förening i närmare tio år. Under denna tid har han stått för kontinuitet och tradi-

tion utan att för den skull låta föreningen stagnera. Han har dessutom varit en lysande förebild för föreningens unga ungdomsledare.

Prenumerera på Sverox!

I NOVEMBER INLEDDES en kampanj för att öka antalet medlemmar som får



Sverox hem i sin egen brevlåda. I och med detta är det fram till och med januari möjligt för föreningar att kollektivansluta upp till 200 medlemmar som prenumeranter.

Efter detta kommer det som vanligt att vara möjligt att anmäla sig till gratisprenumeration på hemsidan. Mer information om hur man prenumererar hittar ni på vår hemsida. Där hittar ni också de senaste årens Sverox i pdf-format. www.sverox.se/sverox

Intresserad av
MEDELTIDEN & LAJV?

För dig 14-22 år som bor i Stockholms stad
Kulturskolan Stockholm startar

**MEDELTIDS
MEDELTIDSAKADEMIEN
AKADEMIEN**

✦ Dans ✦ Lajv ✦ Musik ✦
✦ Gyckel ✦ Hantverk ✦
och mycket, mycket mer...

Vi arbetar med saga & verklighet,
en kväll i veckan!

Läs mer på www.kulturskolan.stockholm.se

Kulturskolan Stockholm
KULTURFÖRVALTNINGEN Dina drömmar – Vår verklighet



► Söker du ett sätt att hålla klåfingriga personer borta från ditt rum, eller vill du kanske skydda något du håller kärt? Ifall du dessutom inte vill skada, men snarare ge en liten näsbränna till den som tänker rota bland dina prylar är denna produkt kanske av intresse. Denna minikanon är utrustad med rörelsedetektor och därför skyddar den valfri yta även om du inte är i närheten. En investering på 270 kronor ger dig tillgång till denna minst sagt annorlunda skumplastsjutare.
www.iwantoneofthose.com



► Saknar du en trevlig kompanjon som vakar över din dator? Denna lilla grå-gröna drake med fladdermusliknande vingar tittar ner och vilar tryggt över de flesta skärmar som den hamnar på. Den kostar ungefär 140 kronor och den har också en skyddande matta under sig, så din skärm slipper bli repad.
givemetoys.zoovy.com



► Kanske den mest brillanta actionfiguren någonsin. Trumfar de flesta superskurkar eller superhjältar i leksakslådan, för vem kan mäta sig med Einstein? Om inte annat kan det ju vara ett sätt att försöka ge forsknings och vetenskapskarriären en uppräckning hos någon ung släkting. För en kostnad av 70 kronor är det här nog det billigaste sättet att komma tätt intill ett riktigt geni.
www.wickedcoolstuff.com

► För arkadspelsentusiasten är detta nog den ultimata joysticken. Tillverkad i trä och med tjugo programmerbara knappar kan du både spela själv och mot eller med en kompis. Förutom de klassiska spakarna och knapparna som brukar återfinnas på spelmaskiner i arkader finns också två knappar på sidorna, som kan användas till flipperspel. Med i paketet följer även anvisningar till hur du kan ladda ner hundratals retrospel. För ungefär 1300 kronor kan du återuppleva datidens spel.
www.boysstuff.co.uk



► Att gå upp tidigt om morgnarna kan vara en pina. Varför inte väckas av din favoritmusik istället för en hemsk och irriterande pipande ton? Denna väckarklocka kan du koppla till din dator med en USB-kabel och ladda in valfri musik. För runt 350 kronor kan du vakna till tonerna av ditt favoritband.
www.firebox.com

Ska det vara nödvändigt?

Den senaste tiden har tanken på ett projekt, en förening dansat runt huvudet hos några av oss i Göteborg. En förening som ska belysa det faktum att det finns homosexuella, bisexuella och transpersoner inom Sverok. Föreningen ska motarbeta sexualism och sexism inom organisationen och hobbyn samt med lite tur agera som länk mellan Sverok och RFSL.

Den fråga som antagligen kommer komma upp och som i vissa fall redan har dykt upp är om det finns ett behov av en sån här grupp och vad den skall vara bra för. De frågorna har den här texten tänkt besvara.

DET FINNS INOM Sverok en lite självgod attityd att vi är en grupp helt frikopplad från resten av samhället och då speciellt de lite sämre detaljerna i detta samhälle. Rasism, sexism och sexualism är något som helt enkelt inte berör oss och därför är det inget som behövs tas upp. I vissa fall bemöts sånt i diskussioner och liknande med ett stort mått skepsis och ibland till och med ilska. Man anser det stötande att "vi" skulle vara precis som "dom" därute och idka ett institutionaliserat nedvärderande av kvinnor, invandrare eller folk med en annan sexuell läggning än den stående heteronormativa. Man gör ungefär samma vändning som hos en del större företag och organisationer (vissa fackorganisationer av nationell rang kan väl ses som rätt bra exempel på detta), genom att man antar att, eftersom frågan inte är uppenbar för den manliga, heterosexuella och "svenska" maktmajoriteten

inom organisationen så är den irrelevant eller så existerar inte problemet. Men precis som i samhället i stort finns där ett problem och precis som inom många större grupper inom samhälls- och företagslivet är det på tiden att vi tar itu med dom.

De senaste åren har det dock funnits en sund inställning hos, i första hand, förbundets kvinnor (vilket ses som underligt självklart), att man ska börja ta itu med de sexistiska tendenser som finns inom Sverok och "hobbyn". Att rörelsen fortfarande är i sin linda trots ett skriande behov är enligt mig talande nog för hur sorgligt slentrianmässigt vi medlemmar och speciellt de manliga medlemmarna behandlar en så relevant fråga som hur det är ställt med den sexuella jämlikheten inom en grupp som till större delen enbart består av män. De av oss som har hört om det kanske minns det patetiska ramaskri som klämdes fram under årsmötet när ett

förslag på att man skulle, som kommunala och statliga företag och grupper har gjort i snart tre år, bojkotta hotell som agerar som leverantörer av porr lades fram. Man kunde inte ens acceptera ett så vanligt sätt att hantera problemet som att välja andra hotell för sina möten (nåt som tills just det årsmötet inte var ett ämne att ta upp eftersom man tills dess enbart haft möten på platser som inte tillgodosåg sina gäster med porr) utan valde istället att beskydda beteendet och med lite vilda svävande argument hävda dess irrelevans.

Bedövande tystnad

Vi, de av oss Sverokanslutna som är homosexuella, bisexuella eller transpersoner (HBT), har också hamnat lite i den kollektiva skuffen i större sammanhang och vi har hittills valt att spela med. Som med sexismen finns det ett stående antagande att det helt enkelt

”Genom att gå ut med vår existens kan man inte bara bryta den stående heteronormativiteten utan också få ut sexualismen på mattan och med lite tur ta sig några vinnande rundor mot den.”

inte existerar någon form av sexualism inom Sverok och att det är nåt som hör ”den onda utomstående världen till”. Men frågan är hur många HBT-människor de av er som läser detta egentligen känner. De flesta av er som är vana att besöka konvent känner säkert till andra besökare som är föräldrar, kanske hantverkare, gifta par och liknande, men hur många öppet bisexuella, homosexuella, eller för den delen transpersoner känner du? Trots att antalet gifta par, eller anställda hantverkare på konvent inte direkt kan överskrida 10% av den totala mängden besökare så är det inte ovanligt att man känner, via omvägar kanske, några stycken. Homosexuella, bisexuella och transsexuella besökare är det inte lika vanligt att man som konventsbesökare känner till trots att antalet ska ligga, lågt räknat, på 10% av Sveriges befolkning. Det är klart att det finns grovt räknat lika många HBT-människor på konvent och inom Sverok men där är det en bedövande tystnad om detta faktum och då också från oss som tillhör den här gruppen. Den här tystnaden kring sin sexualitet kan få många att känna sig isolerade i sin egen situation (däribland artikelförfattaren), och man kan lätt få uppfattningen att det enbart är en själv som har en annorlunda sexualitet, vilket i sin tur gör att man är lite tystare med vem man är, vilket resulterar i ett tyst moment 22.

Viktigt att bryta isoleringen

Poängen med föreningen är att bryta det dödläge som nu råder och försöka nå ut till andra HBT-människor inom hobbyn och visa att vi helt enkelt inte är ensamma, att vi inte skäms för vilka vi är och att det inte är nåt ”fel”, ”annorlunda” eller ”onaturligt” att leva sitt liv. Det finns en vettig poäng med att tala ut om

sin sexualitet och bryta den isolering som finns av HBT-människor och speciellt hos ungdomar. Enligt en två år gammal studie har 36,8% av ungdomar mellan 16-24 som är homo- eller bisexuella (en liknande studie av transpersoner har hittills inte utförts) någon gång försökt ta sitt eget liv. Hela 73% av samma grupp skäms ibland över vilka de är och sin sexualitet (”Psykisk hälsa och ohälsa hos ungdomar 16-24 som attraheras av personer av sitt eget kön”, 2002 Hans Hanner, Stockholms Universitet).

Sverok är som bekant inte bara en ungdomsförening utan också en av de största ungdomsföreningarna i Sverige och att anta 1) att det inte finns tillräckligt många HBT-människor i våra led för att det ska vara intressant med en sådan förening eller 2) att isolering inte är en viktig psykologisk faktor hos de som har begått eller försökt begå självmord är naivt, inbilskt eller rent ut sagt idiotiskt. Men det finns mer att syssla med än att bara agera som ett kontaktnätverk för HBT-människor. Genom att gå ut med vår existens, tala ut om att vi finns kan man inte bara bryta den stående heteronormativiteten utan också få ut sexualismen på mattan och med lite tur ta sig några vinnande rundor mot den. För inte fan blir det bättre för att vi sitter tysta. Det är därför vi ser ett behov av en sån här förening, en öppen och kaxig förening för HBT-människor inom Sverok och Hobbyn.

Politik runt omkring oss

Man kan säkert argumentera att Sverok inte ska syssla med politiska frågor och därför inte bör syssla med HBT eller kvinnoaksfrågor. Men då späder man på den vanliga och sorgliga bilden över vad som egentligen är politik. För allt vi sysslar med är politik. Om du håller käften trots att du vet att grannen misshandlar sin fru, är det politik. Om du vet att din arbetsgivare inte anställer utomeuropéer eller invandrare men

► FÖRENINGEN

Rosa T4:an är just nu i startgroparna och vi söker därför fler Sverokanslutna **Homosexuella, Bisexuella och Transpersoner** runt om i Sverige. Just nu är vi en mindre grupp intresserade kring och runt Göteborg men genom den här debattartikeln och genom våra privata kontakter vill vi testa av fältet. Gruppen som nu arbetas ihop kommer ha kontakt med **RFSL** och förhoppningsvis **Sverok**. Gruppen ska motarbeta Sexualism och Sexism och vill därför lyfta fram dom kvinnliga HBT-människor som finns i leden eftersom dom ofta hamnar i skymundan även i HBT-samhang. Målet är att arbeta utefter en platt organisationsmodell med mycket lokalt självbestämmande.

du inte säger nåt, är det politik. När dina polare skriker ”bögjäväl” efter någon på stan medan du ser på, är det politik. Att vara tyst och inte agera är även det en politisk handling, om än så mycket fegare variant därav.

För Rosa T4:an, Jens Reuterberg
rosat4an@mailpanda.nu



kriigs

Storslagna Smaskiner i liten skala

Efter att Target Games gått i graven och tagit Warzone med sig gav jag mig på Warhammer Fantasy Battles. Turligt nog vann jag en grundbox i en tävling, men det blev snabbt dyrt i alla fall. Efter som det var skrämt med spelare och jag inte var så förtjust i reglerna hamnade det på is.

UPPSLAGSFOTO: SIMONE ANDERSSON

NÄR JAG TAGIT reda på att Warzonelicensen låg hos ett annat företag som börjat skriva arméböcker och gjuta figurer blev jag glad, men var ändå tvungen att vänta tills de var klara. Sen kom bomben. Som ni säkert listat ut kommer den här artikeln att handla om det som väckte mitt figurspelsintresse ur sin dvala igen – Warmachine från Privateer Press, som bland annat ger ut världssupplement till d20-systemet. När ni har läst klart kommer förhoppningsvis också ni att ha insett att Warmachine är det fräschaste på figurspels-scenen.

Det man först ser i ett nytt spel är såklart figurerna. Warmachine är i en lite större skala än Warhammer och har enligt mig snyggare modeller i de flesta fall. Ryggraden i en armé är jättelika ångdrivna robotar, kallade "warjacks". De är försedda med en magisk hjärna så att din general eller hjälte, "warcaster", kan styra dem. Grejen med de här sakerna är att de är riktigt, riktigt tunga. Alla figurer i Warmachine är gjorda av tenn, och om man får tro företaget själva kommer jordens tennresurser vara sinade framåt 2006, på grund av mängden metall de använder till sina figurer. Den största figuren jag har väger drygt ett hekto. Det är ungefär lika mycket som sex vanliga tennfigurer i War-



hammerstorlek. Och det är ändå inte en av de största!

Detaljrikt men snabbspelat

När man imponerats av de tuffa figurerna blir man såklart nyfiken på reglerna. Warmachine är snabbspelat, konsekvent, enkelt – utan att tumma på detaljrikedomerna – och skrivet på ett sätt som minimerar regelluckor att utnyttja. Mycket arbete har lagts på att få till en snygg balans och ett system som inte går att missbruka. Balansen går ut på att allt i spelet är precis lika kraftfullt och bra. Någon tyckte att Warmachine var det närmsta schack man kommer i figurspelsväg, och jag är böjd att hålla med om detta. Får en enhet användas till det den är tänkt för finns det oftast inte mycket kvar som kan slå eller skjuta tillbaka. En klar majoritet av handlingsresolutionen går ut på att man tar ett värde och lägger till resultatet på två sexsidiga tärningar. Summan jämförs sen med exempelvis motståndarens försvarsvärde eller rustning. Stridsresolutionen är alltså väldigt snabb och man behöver bara ägna varje enhet någon minuts uppmärksamhet. När jag och två kompisar skulle testa spelet kunde jag reglerna måttligt och vi hann med tre matcher på en eftermiddag.

Varje general har ett visst antal fokuspoäng. Dessa kan han dela ut till sina warjacks, som i sin tur kan använda dem till att "boosta" slag. Då får man slå en extra tärning på ett träffslag eller ett skadeslag. Spenderar man två poäng får man en extra tärning både på träffslaget och skadeslaget. Utöver att bättra på slag kan fokuspoängen spenderas på att utföra specialmanövrar som att rusa in i fienden, ta armlås eller kasta figurer och så vidare. Det sista användningsområdet är att köpa fler attacker, vilket kan vara väldigt effektivt. Genera-

len själv kan också spendera poäng på fler attacker och förbättrade slag, men även på att lägga trollformler eller att läka sig själv. Fokushantering är en viktig del av spelet och det som gör spelet intressant i mina ögon. Ska man satsa på lite fler attacker eller ska man köra säkert och banka in en enda stor attack? Ska generalen slänga trollformler för sina poäng eller hoppas på att fienden tar mer stryk om hans warjacks använder dem istället? Väldigt grundläggande val som med rätt beslut kan ändra utgången av ett slag.

Låga kostnader

Snygga figurer och bra regler till trots: den största fördelen Warmachine har gentemot andra spel är enligt mig kostnaden.



NYA MÖJLIGHETER, SAMMA FÖRUTSÄTTNINGAR.

Trots att en ny expansion släppts är inte de nya figurerna överlägsna de gamla.

En armébox med en general och ett gäng warjacks (man får olika många beroende på vilken fraktion man väljer) kostar fyrtio dollar eller ungefär tre hundra svenska kronor. Det fina är att man i boxen får med en snygg affisch. På baksidan av den finns alla regler man behöver för att spela med det som finns i lådan. Den här kortare varianten av reglerna finns även att ladda ner från

Internet (länken hittar du sist i artikeln) helt gratis tillsammans med siffror på de figurer som finns i lådan. Man kan alltså relativt smärtfritt provspela Warmachine innan man bestämmer sig för att börja. De olika fraktionernas lådor är dessutom balanserade för att spelas mot varandra, så att man snabbt kommer igång att spela med sina kompisar. Dessutom är de ka-

raktäristiska för just den fraktionen, så att man får en känsla av hur resten av armén kommer att fungera sen. Vill man sen expandera köper man kanske en eller två trupper infanteri samt en extra war-

jack. Då är man oftast uppe i ungefär 500 poäng, vilket är turneringsstandard, och har sällan spenderat mer än 800 kronor på figurer. Köper man en grundregelbok, Prime, för un-

gefär 150 kronor får man dessutom en massa bakgrundshistoria, siffror på alla figurer i spelet och ett komplett regelverk, allt på totalt 200 sidor. En relativt ny expansionsbok, Escalation, har släppts, med nya enheter, ett par regeluppdateringar och en stor kampanj, men de flesta figurerna är i skrivande stund inte färdigskulpterade och alltså inte släppta än. Inte heller är de nya enheterna nödvändigtvis bättre än de gamla, så man behöver inte köpa det senaste för att ha en chans att hänga med.

Webbtips

Här har vi alltså ett spel med toppenregler och snygga figurer, som dessutom är snällt mot plånboken. Varför spelar inte fler personer Warmachine? Fråga inte mig, men jag hoppas att den här artikeln har lett till att fler blir intresserade och öppnar ögonen för den lilla uppstickaren. Spelets hemsida är www.ikwarmachine.com och det finns forum på forums.privateerpress.com. Vill du köpa figurer rekommenderar jag www.gamemaniacs.se som så vitt jag vet är den enda svenska butiken som säljer Warmachine.

Play like you've got a pair!



Christoffer Fogelström
christoffer@ost.sverok.se

Ändringar i bidragssystemet

*I december beslutade förbundsstyrelsen att göra en **modifiering** av systemet för föreningsbidrag. Orsakerna är flera. Det handlar bland annat om att förbundets bidragsutbetalningar **ökar snabbare** än förbundets intäkter.*

FOTO: ANDERS ÅHLUND

DENNA TREND RISKERAR att skada hela förbundets ekonomi på sikt. Målet att minst 50 procent av förbundets intäkter ska gå direkt till föreningarna ligger självfallet fast – men utan de nu genomförda förändringarna hade bidragens andel av förbundsbudgeten rusat uppåt och trängt ut mängder av bra verksamhet, vilket på sikt skadat spelhobbyn och äventyrat förbundets ekonomiska stabilitet. I framtiden ser nämligen Sveroks intäkter en aning osäkra ut. Mer än hälften av intäkterna kommer från Svenska Spel (via Ungdomsstyrelsen). I takt med ökande konkurrens och politisk diskussion om spelmonopolets framtid, samt allmänt hårdnande inställning från den offentliga sektorn till att stödja ideella organisationer, behöver Sverok se om sin ekonomiska situation för att inte riskera mycket större nedskärningar framöver. Förbundet behöver bygga upp en buffert, och det här är en del av det arbetet.

Orsakerna till att bara de allra största föreningarna berörs av ändringen är också många. Sammanfattningsvis kan

man säga att det handlar om att effekterna för dessa föreningar av minskade inkomster från Sverok bedöms som lägre än för mindre föreningar. Eftersom de sannolikt har större möjligheter att skaffa sig inkomster från exempelvis sponsring, försäljning av reklamplats och liknande.

Möjlig återgång till tidigare nivåer

Ändringarna träder i kraft första januari 2005, och gäller alltså enbart medlemmar och verksamma för det året (och framåt). Bidrag för medlemmar som en förening haft under 2003 påverkas inte och det går självfallet bra att söka bidrag för medlemmar för 2004 enligt de tidigare nivåerna (40 kronor för alla medlemmar) ända

fram till någon gång i oktober 2005.

Om förbundets ekonomi utvecklas bättre än väntat finns givetvis möjligheten att i framtiden öka bidragen igen. Det är i dagsläget svårt att säga när och hur en sådan åtgärd går att genomföra och förbundsstyrelsen har valt att inte låsa upp sig för något sådant. Istället avvakts utvecklingen på spelmarknaden,

► DE NYA REGLERNA

Från och med första januari ser Sveroks bidrag till föreningarna ut så här:

- 2000 kronor i bidrag till alla föreningar som är aktiva och som rapporterar till Sverok om detta.
- 40 kronor i bidrag för varje medlem upp till nummer 1000.
- 20 kronor i bidrag för varje ytterligare medlem över 1000.

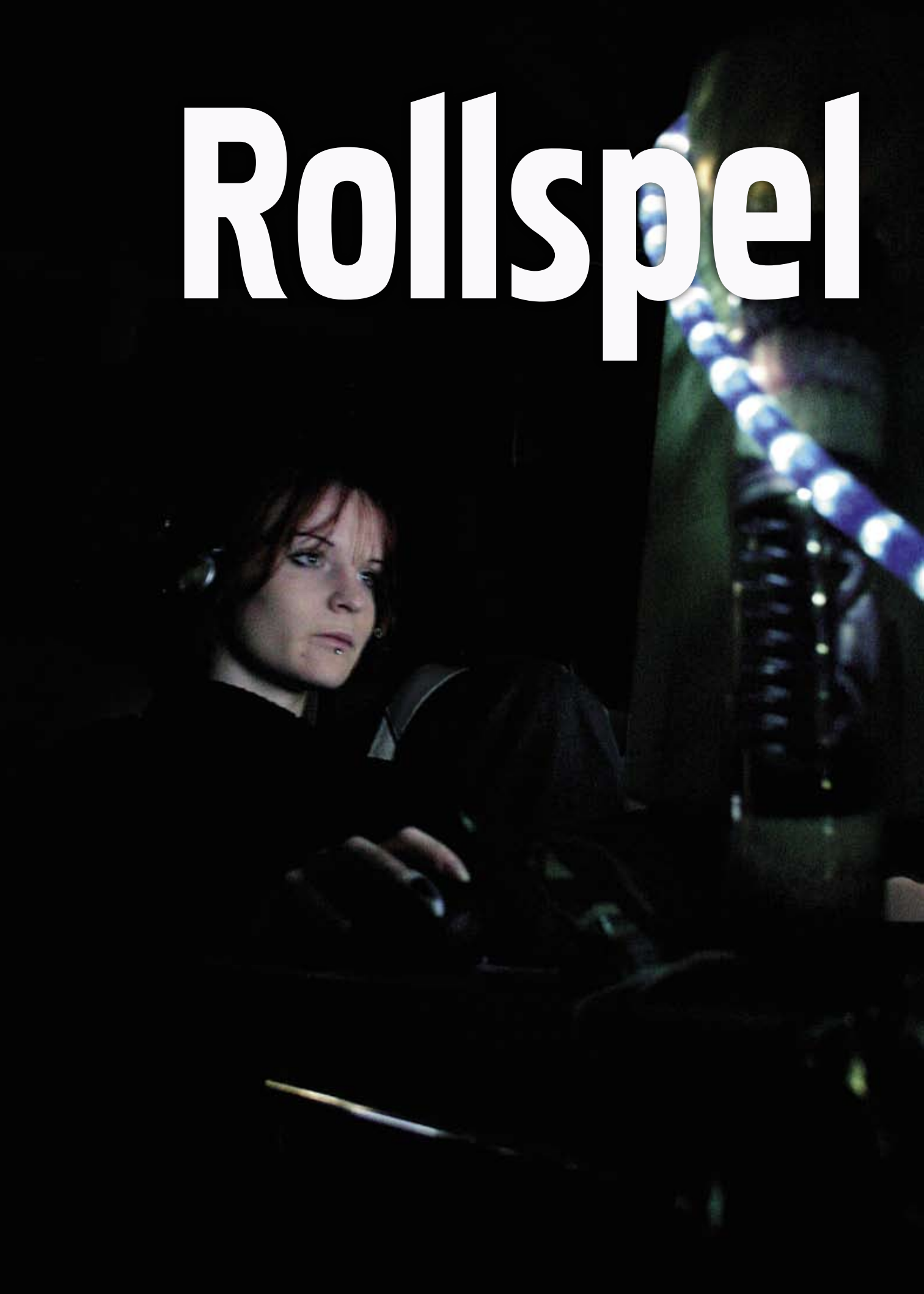
Den enda ändringen från tidigare är alltså den sista punkten – att de riktigt stora föreningarna kommer att få lite mindre bidrag än idag.

hos Ungdomsstyrelsen och övriga offentliga instanser som stödjer ungdomsrörelsen och inte minst förbundets egen medlemsutveckling.

–Förbundsstyrelsen



Rollspel



på nätet

FOTO: SIMONE ANDERSSON

Rollspelandet har tagit klivet in i den nya tiden om man får tro de trender som belyses på konvent och i Sverox-artiklar. Spelarna slår sig fria från tärningarna och spelledaren ska bort. Skippa hit points och låt karaktärerna bygga historien tillsammans. Äntligen, om jag får säga det själv.

FÖR UNGEFÄR ETT decennium sedan var Internet på kraftig frammarsch hos "vanligt folk", och i och med det tog rollspelandet sig ett nytt uttryck. Det handlar om online roleplaying, även kallat **ORP**, i den fria textbaserade form som idag utnyttjas av mängder av spelare världen över. Det gäller alltså inte online-spel som *Ultima Online*, *Neverwinter Nights*, mm, utan rollspel i sin grundform där karaktärer skapas och interagerar med och mot varandra.

ORP har funnits i ca tio år och är oftast baserade på episka fantasyserier. *The Wheel of Time* av Robert Jordan är helt klart det som fått störst genomslagskraft på nätet, och jag kommer även att fokusera på det i artikeln. Det finns också en del *Shannara*- och *Harry Potter*-rollspel. Men det finns också självkonstruerade världar för de riktigt entusiastiska.

Som tidigare nämnts är ORP en gemensam hobby för folk i hela världen, men man anar ändå trender. I början var det nästan uteslutande amerikaner som spelade, men britterna tog så sakteliga över majoriteten på vissa hemsidor. Idag har Europa blivit en central punkt istället för en plats "across the pond", som amerikanerna så vänligt uttrycker det. Dessutom har östeuropéer dykt upp alltmer, vilket är väldigt roligt! De enda som lyckats hålla sig utanför hela tiden, så vitt jag vet, är fransmännen. Kanske beroende på att det språk som används uteslutande är engelska?

Historieskapandet i centrum

I ORP är karaktären det centrala, och man upplever absolut inte den slit-och-slängmentalitet som ofta finns i bordsrollspel. Man utvecklar sin karaktär från grunden och det ska mycket till för att någon ska dö, vilket ger en stabilare grupp att spela med. Karaktärerna möts och interagerar på forum och chattar, där rollspelandet sker skriftligt. Ingen spelledare finns, utan spelarna väljer själva hur situationen ska formas och problemen lösas. Detta gäller för alla rollspelstrådar, men det finns även "major roleplays" där en eller flera personer iscensätter en händelse. Där är man fri att spela med om man vill, då under ledning av de som skapat scenariot när de för handlingen framåt.

En annan viktig del i ORP är avsaknaden av definitiva mål likt de som finns i bordsrollspel. Här vinner man inte om man dödar orcherna och roffar åt sig skatten, utan man spelar för nöjets skull och skriver själv sin historia. Dock kan man sätta upp delmål, och rollspelssidorna har ofta valt att främja sådana för att hålla igång spelandet. I de *Wheel of Time*-baserade rollspelen börjar man som lägsta rang (Novice/Soldier), och arbetar sig upp i graderna genom sitt spelande. För de som vill göra extra mycket finns administrativa positioner som innebär en hel del arbete utanför spelvärlden.

Vidgade perspektiv

Som med allting annat finns det för- och nackdelar med ORP. Vilket som väger



ANNORLUNDA SOCIALT UMGÄNGE. I ORP träffas utövarna som sina karaktärer på Internet och spelar mot varandra, ofta utan att ha träffat varandra i verkligheten.

tyngst har mycket att göra med livssituationen man befinner sig i utanför Internet. De nackdelar som syns tydligast har att göra med tid och pengar, och påverkar främst de yngre spelarna. Om man inte har fast uppkoppling är det lätt hänt att telefonräkningen rusar iväg, men har man det å andra sidan blir det lätt att man spenderar en stor del av dygnet vid datorn. Föräldrar och skola tenderar att ha bestämda åsikter om vad som bör prioriteras, och datorförbud har blivit en populär bestraffning i tonårsfamiljer på sistone.

Dock är fördelarna fler, och främjar även andra aspekter i livet. Först och främst utvecklas engelskan i en rasande fart, och vokabulären expanderar åt alla håll. Resultatet är märkbart redan efter ett års rollspelande online behövde jag

inte börja med engelskakurserna på gymnasiet utan kunde tentera dem direkt, vilket innebar mycket mer fritid. Dessutom lär man sig otroligt mycket om andra kulturer och att bemöta dem med sina egna värderingar i bagaget. Särskilt nu, när fler och fler nationaliteter dyker upp,

är det spännande att träffa folk online. Perspektivet vidgas, och man känner sig mycket mer hemma i utlandet när man har förstahandsinforma-

tion från sina vänner.

En annan stor aspekt är social kompetens. Eftersom rollspelandet sker i textform, utan någon möjlighet att tolka ansiktsuttryck eller röstläge hos motparten, gäller det att man vet vad man skriver. Missförstånd sker så lätt, men man lär sig snart att lösa konflikter, hantera upprörda människor och bygga relationer. Kunska-

per som är eftertraktade och uppskattade på vilken arbetsplats som helst!

Exempel på situationer där förhandling och medling krävs är i "Hall of Sitters", där det beslutsfattande rådet kontinuerligt för diskussioner. Runt tjugo personer ska vädra sina åsikter och komma överens, något som kräver stor förmåga att lyssna och kompromissa.

Stort utrymme för kreativitet

Något som kännetecknar en community av det här slaget är den positiva inställningen, viljan att hjälpa till och få alla att känna sig hemma. Eftersom rollspelen styrs av spelarna själva går det inte att stoppa eller säga nej till spelförslag, utan allt mottas med entusiasm och historien går vidare. Kreativiteten kommer i första rummet och den förstärks i sådana här sammanhang. När en ny medlem skriver sitt första inlägg finns det alltid flera erfarna spelare som hälsar välkommen, och erbjuder stöd och spelsällskap. Självfallet finns också plats för spelarna att prata "out-of-character", och även här finns det ständigt personer som är beredda att lyssna om man har något på hjärtat.

The Grey Tower, som är en av de största rollspelssajterna baserad på Wheel of Time, har under de sex år den har funnits arbetat mycket med familjekänslan och jag kan med gott samvete säga att den sannerligen finns där. Det är flera par som träffats på ORP:s, och majoriteten av dem är gifta idag. Den äldre generationen som var med från början finns kvar och hjälper nya medlemmar tillrätta, medan nya influenser ständigt kommer in och låter den magiska värld vi alla spelar i växa. Titta gärna in, säg hej, och låt dig svepas med i den nya trenden!



Emma Axelsson
emyrlin@wotmania.com

Varför stödjer staten Sveroks föreningar?

Ett ämne som ibland tas upp är varför den offentliga sektorn ska stödja Sverok och spelföreningar – är det inte bara slöseri och lyx? Frågan dyker ofta upp i olika form från journalister, medlemmar och tjänstemän i kommuner och landsting. Vad kan man egentligen svara på en sådan fråga?

FÖR ATT FÖRENINGAR och aktiva i förbundet ska kunna ge ett bra svar till dem som undrar kan det vara bra att veta statens tanke med sitt nationella stöd till ungdomsverksamhet. Kort sammanfattat kan det sägas att Ungdomsstyrelsen, som samordnar statens ungdomspolitik, anser att bidrag till Sverok tillsammans med ca 100 andra ungdomsorganisationer är ett väldigt effektivt sätt att uppnå positiva effekter för samhället i stort. Det handlar om att främja demokrati, bidra till att unga får en utvecklande och meningsfull fritid oavsett bakgrund, att främja jämlikhet och ett par andra övergripande mål.

Sverok håller med staten i denna fråga. Den praktiska, demokratiska skolning som utförs i alla medlemsföreningar under styrelse- och årsmöten, samt den sociala, intellektuella och kreativitetsmässiga utveckling som alla spelare tar del av är en väldigt stor tillgång för samhället. För att uppnå vad Sveroks föreningar åstadkommer, utan Sverok, skulle staten behöva satsa tiotals gånger större resurser på andra håll. Troligen skulle man inte ens då nå upp till samma resul-

tat som man idag gör genom Sverok och andra ungdomsorganisationer.

Väl utvecklat kontrollsystem

De mål som nämns ovan är i sig lätta att sträva efter men kräver i praktiken en viss styrning. Ungdomsstyrelsen ställer en del krav på Sverok och dess medlemsföreningar för att organisationen ska erhålla statliga bidrag. Sverok utför noggranna kontroller så att medlemsföreningarna faktiskt uppfyller Ungdomsstyrelsens krav. Förbundet har dessutom lagt till en del egna krav för att underlätta för bidragsansökningar, undvika tveksamma fall samt hjälpa medlemsföreningar att utvecklas i rätt riktning.

Detta gör vi också för att vi ska kunna vara stolta över vår organisation och för att se till att våra medlemsföreningar håller sig på en hög nivå när det gäller demokrati. Detta görs också för att inte några enskilda undantag av fusk eller på annat sätt mindre välskötta föreningar ska kunna förstöra för alla de skötsamma föreningarna. De kontrollrutiner som satts upp har godkänts av förbundets auktoriserade revisor samt av Ungdoms-

► KRAV

- Föreningen ska ha haft **årsmöte** under det senaste året för att kunna få bidrag.
- Föreningens **stadgar** kontrolleras så att de är en demokratisk uppbyggd förening, öppen för alla och att huvudsyftet är att spela spel.
- **Medlemslistor** ska skickas in av föreningen, och förbundet ringer upp en del medlemmar för att kontrollera att de verkligen är medlemmar.
- Föreningen måste ha en **revisor**, en styrelse och minst fem medlemmar.
- Föreningen måste ha **verksamhet**.
- Föreningen får **inte vara en kopia** av en annan, eller ens till stora delar samma (när det gäller styrelsen eller medlemskår).
- Föreningen måste vara **oberoende** av till exempel andra föreningar, företag och politiska partier.

styrelsen. De utvecklas kontinuerligt för att bli bättre och säkrare.

Har du åsikter om vilka krav Sverok ska ställa på sina föreningar och vill påverka framtiden? Då kontaktar du mig, jag arbetar aktivt med frågan.



Mikael Leisjö
mikael.leisjo@sverok.se

Unicorn 2004

– Enhörningens lajvkonvent

Lajvare från Sveriges alla hörn samlades på Carlforsska gymnasiet i Västerås den sista helgen i november för att lära sig nya saker och utveckla sin hobby. Det var dags för föreningen Enhörningens andra lajvkonvent.

SVENSKA LAJVKONVENT ÄR tyvärr en ovanlig tilldragelse. Det är ett utmärkt sätt att göra reklam för och locka nya intresserade till lajvarrangemang. Nyfikna kan få chansen att komma i kontakt med föreningar och prata med erfarna lajvare. Även för de som varit med ett tag är tillställningar som dessa utvecklande och lärorika. Konventet gav också en unik möjlighet för alla deltagare att lära känna nya och gamla vänner. Tiden på lajvområdet före och efter arrangemang räcker ju helt enkelt inte till för att prata om allt som hänt och om vad man vill göra i framtiden.

En lajvare är som bekant aldrig fullärd och för den kunskapsörstande var helgen ett måste. Även utanför de inplanerade workshops som fanns delade lajvare med sig av sina färdigheter. Här utbyttes tips på var man kan hitta detaljerna som gör utrustningen perfekt. Sång lärdes ut och sångtexter spreds.

Från systuga till latexmedja

Det finns alltid något att förbättra på

utrustningen och det ställs höga krav på kläderna som används. Eftersom lajvarrangemang hålls året runt ska kläderna både hålla bäraren varm på vintern, torr på hösten och våren och vara lagom svala att dansa i under sommaren. De ska hålla för att springa i skogen, krypa bland buskar och slåss med latexvapen. De måste också hålla för att bli tvättade ofta. Dessutom ska de vara av sådana material och av en sådan modell att de passar in i den värld och tid som lajvet utspelar sig i. Det här är ju inte helt lätt att knäpa ihop, särskilt inte om man är ny i lajvdjungeln. Här fanns dock hjälp att få. På konventet fanns flera olika workshops där många duktiga lajvare spred sina kunskaper. I den populära systugan kunde både nybörjare och vana lajvare få hjälp och tips om hur man får kläderna som man vill ha dem.

För att ingen ska skadas på Enhörningens lajvarrangemang ställs höga säkerhetskrav på de latexvapen som får användas. Deltagarna på workshoppen om vapentillverkning fick lära sig hur det går till när man gör bland annat svärd och pilar godkända för Enhörningslajv.

Lärorika dramaövningar

Under en workshop om rollutveckling lärde lite mer erfarna lajvare ut hur man spelar en roll på ett övertygande sätt. Vilken status rollen har och hur dess familj har påverkat karaktären togs upp. Även stereotypa familjeroller diskuterades i gruppen. Dramaövningar användes för att öka förståelsen för hur dessa saker påverkar en karaktär. Meningen

med workshoppen var att ge fler lajvare metoder i skapandet och utvecklandet av sina roller. Att arbeta med sin roll och tänka igenom hur karaktären reagerar i olika situationer kan vara till stor hjälp för att få bättre stämning på lajv. När man väl har kommit in i sin karaktär kan det vara lättare att spela ut mot andra och våga bjuda på sig själv. I slutänden leder rollutveckling till roligare och mer stämningsfulla lajv.

Ett annat sätt att skapa stämning och göra sin roll mer övertygande är att använda teatersmink. På sminkworkshoppen fick deltagarna lära sig att sminka allt från små blåmärken till öppna, otäcka sår, skärskador och skottskador. Det vanligaste användningsområdet för smink inom lajv är dock inte skador. Inom en del lajvvärldar finns som bekant flera olika sorters raser, som mörkeralver och orcher. Vart och ett av dessa väsen har sin speciella sminkning. Även dessa kunskaper lärdes ut och det gavs tillfälle att öva själv.

Sång, dans och hantverk

Sång och dans är viktiga inslag på så gott som alla lajvarrangemang. Många är de gamla folkvisor som sprids tack vare intresserade unga sångare. För de som ville lära sig dansa fanns en workshop som lärde ut flera danser som är lätta att lära sig och roliga att dansa, såväl på värds-husgolv som runt midsommarstänger. Examensuppgiften var att flytta sig ut ur det skyddande klassrummet och få med så många deltagare som möjligt på dans i själva mitten av konventet. Det blev en

Miriam Lundqvist är en av konventets tre arrangörer.

Är du nöjd med arrangemanget?

– Ja det är jag, det var ett väldigt trevligt och mysigt konvent men jag skulle vilja se att det utvecklas till något större och med mer mångfald.

Vad menar du med mångfald?

– Jag skulle vilja ha fler workshops och mer aktiviteter på konventet. Jag skulle vilja att konventet blir mer givande både för erfarna lajvare och för nybörjare. En dröm vore att folk som aldrig har lajvat kan komma dit och se vad det handlar om, men samtidigt ska det vara givande för lajvare som har hållit på med levande rollspel i flera år.

Är det något du inte är nöjd med?

– Det är många småsaker, både arrangörs-
mässigt och praktiskt som skulle kunna

förbättras, det var till exempel svårt att få tag på personal på grund av att arrangemanget låg under första advent.

Hur var det att både vara en av huvudarrangörerna och hålla i en egen workshop?

– Det är jättekul att hålla i en workshop i rollutveckling, så jag ville gärna göra det. Det är ett evigt provande för att åstadkomma det man vill. Alla ligger ju på olika nivåer i sitt rollspelande och vill få ut olika saker. Samtidigt är det svårt att hinna ha koll på situationer som kan uppstå utanför själva workshopen.

Planer för framtiden, när blir nästa konvent?

– Inget är bestämt än, men vi har diskuterat att hålla det i samband med Enhörningens årsmöte 2006.

härlig stämningshöjare och bättre skulle det bli.

På lördagskvällen var det dags för folkmusikgruppen Vurpa att göra ett framträdande. I ljuslågors sken hölls en stämningsfull konsert för den tacksamma publiken. De musikaliska töserna bjöd på såväl nya som gamla godbitar. När flera extranummer var spelade sålde Vurpa även sin nya cd, som är den tredje i ordningen. På den kan man få höra instrument som fiol, nyckelharpa och harpa, men även mer ovanliga, som viola, darabouka och bodhrán.

Efter konserten fick alla som fortfarande var danssugna sedan eftermiddagen sitt behov stillat till Vurpas fioler. Vurpa delade även med sig av sina kunskaper i ännu en workshop associerad till musik. Först på schemat stod sång, där deltagarna fick utöka sitt förråd av vackra sånger som passar att sjungas på de flesta lajv. Efter det höjdes ljudvolymen avsevärt. Även för de som inte tycker sig kunna sjunga var nästa del av workshopen intressant. Det var dags att lära sig kula. Kulning användes förr när de som vallade djuren skulle locka dem till sig. Den som kular ger ifrån sig ett högt, gällt sångliknande ljud som kan höras lång väg ute bland berg och dalar.

Hela kroppen används och det känns mäktigt när man hör att man kan låta så mycket. Efter kulningen blev det dags för den mer välljudande dansträningen när balladdans lärdes ut.

Flera duktiga hantverkare fanns på plats och sålde allt från hemvävda band, smycken och hårspännen till skor och kläder. Korps handelsbod erbjöd även mönster på medeltida kläder och tyger för den som vill sy själv. De har utrustning från vikingatid och medeltid. Lajvare har stor nytta av sådana här affärer, där de kan köpa framför allt sådant som inte är så lätt att göra själv. Böcker, smycken, pärlor, vackra band, pilar och svärd kunde köpas. Även spetsiga alvöron, vampyrtänder och smink återfanns i sortimentet.

Lajvigt adventsfirande

Konventets andra dag råkade vara den första söndagen i advent. Dagen började lugnt och försiktigt och de flesta vilade sig i form för återstoden av konventet. I cafeterian vankades det glögg och pepparkakor. På förmiddagen hölls även öppet hus där intresserade från allmänheten hade chansen att komma in och ta sig en titt. Även för dem som inte deltog i någon workshop kunde konventet vara intressant.



KALENDARIUM

Knutpunkt 24–27 februari

Årets nordiska lajvkonvent hålls i Oslo.

knutepunkt.laiv.org

Uppcon 25–27 februari

Arrangeras i Uppsala. Rollspel, Warhammer, tv-spel och brädspel i rikliga mängder utlovas

www.gob.nu

Riksmötet 11–13 mars

Sveroks högst beslutande organ sammanträder i Skövde.

rm.sverok.se

Finnåker Spelkonvent 24–28 mars

Ett lite mindre, men exklusivt spelkonvent.

www.cops.nu/fs

GothCon XXIX 25–27 mars

Sveriges äldsta spelkonvent hålls som vanligt under påskhelgen

www.gothcon.se

Sverok fanns på plats för att informera om sin verksamhet och de hade inte svårt att locka folk till sig och den underhållande dansturneringen på elektroniska mattor fick de flesta att stanna till en stund.

På väggarna hängde många exempel på fina lajvkläder och utrustningar. Tillsammans med fotografier på lajv som arrangerats tidigare gav väggarna inspiration till kommande arrangemang.

Unicorn gav Enhörningen en unik möjlighet att informera och göra reklam för sina arrangemang. Konventet var också ett sätt att få lajven att bli bättre och säkrare. Tyvärr blev workshopen i första hjälpen inställd på grund av sjukdom, men det kommer säkert fler tillfällen.

Konventet gagnar inte bara Enhörningen och dess medlemmar. Hela Sveriges lajvare har något att vinna på att träffas på liknande sätt. När fler och fler lär sig hur vapen ska tillverkas och hur man ger första hjälpen blir arrangemangen ännu mer säkra än vad de redan är. Kvaliteten på lajv höjs också när kläderna blir mer välsydda och utrustningen ser snyggare ut.



Jenny Håkansson
de_jure1@hotmail.com

Vad händer i Västerås stift 2005?

Västerås stift är känt för sitt engagemang inom rollspel. Vi har producerat rollspelen *Vägen*, *Ansgar*, *Tellus* och *Quo Vadis* för vår speciella rollspelskonfirmation. Under 2005 arrangerar vi en rad spelrelaterade aktiviteter som du kan delta i.

Rollspelsstormöte

Hålls under Påsk och Allhelgona med ungefär 170 deltagare vid varje tillfälle. Upplev 4 dygn av allt som har med hobbyn att göra!

The Harry Potter Experience V

Under 22-24 april dyker världens äldsta Harry Potter konvent upp igen! Förra året hade vi nästan 800 besökare, kommer du dit i år?
www.conils.com/harrypotter

Rollspelskonfirmation

Vårt populära konfirmationsläger med rollspelstema arrangerar vi 27 juni till 16 juli. På lägret får du användning för dina färdigheter som rollspelare. Vi spelar en

hel del lajv och använder oss av våra egna rollspel som är avsedda för rollspelskonfirmation.

Låter det spännande?

Kontakta Len Howard,

Västerås stift

Västra Kyrkogatan 9

722 15 Västerås

Telefon 021 – 17 85 64

eller 070 – 431 04 63

Under 2005 släpper vi dessutom ett nytt kortspel som heter *Apostlar*, så håll ögonen öppna!





Vad är på gång inför riksmötet?

*Varje vinter **bubblar** Sverok av tankar om hur förbundet ska utvecklas under det kommande året. För att få en **inblick** i dessa diskussioner träffar jag förbundsordförande Jon Nilsson för **ett samtal** om hans och förbundsstyrelsens syn på Sverok under 2005.*

FOTO: CECILIA ALEGRO

JUST NU PÅGÅR mycket arbete inför det kommande året. När jag frågar Jon om vad förbundsstyrelsens tankar är kring hur förbundet skall rikta in sin verksamhet 2005 svarar han snabbt.

– Förbundsstyrelsen är just nu mitt uppe i arbetet med att formulera sitt förslag på inriktning för 2005, säger Jon. Det är inte riktigt klart än så det är svårt att säga exakt vad vi kommer föreslå, först i slutet av januari är vi klara. Men som det ser ut nu kommer vi att föreslå en verksamhetsplan för 2005 som fortsätter på 2004 års konsolideringstema. Väldigt förenklat handlar det om att se till att göra det vi gör idag riktigt bra, innan vi aktivt jobbar på att bli större eller hitta nya saker att göra. Vi växer fortfarande så fort att det mesta av vår energi måste användas för att hantera tillväxten. Vi behöver bygga upp våra resurser, ekonomiska, ideella och andra, för att vi under 2006 väl rustade ska kunna ta nya tag mot framtiden.

Sammansvetsning av förbundet

Jag ber Jon utveckla lite, för även om konsolidering låter tryggt och positivt kan det vara intressant att få veta mer vad det kan innebära rent konkret.





Jon förklarar närmare.

– Det är många saker som ligger under rubriken konsolidering. Några exempel är att inte satsa på aktiv extern marknadsföring och PR utåt utan istället på att ta hand om våra föreningar bättre. Vi måste anpassa vår kostym ute i organisationen till ett förbund med över 70 000 medlemmar och inte som tidigare 20–40 000. Det innebär att vi måste bli bättre på att hitta nya aktiva, se till att de som är med i dag tycker det är kul och fortsätter lite längre än vad de gör idag. Tanken är att vi efter nästa år ska vara redo att gå vidare mot nya reformer och större satsningar. Men vi behöver ett år till att utveckla rutiner, föreningskontroller, få en bättre ekonomi, göra klart förbundsdatan, ta fram bättre stödformer till våra föreningar med mera innan vi är redo för det.

Intern marknadsföring

Tidigare har Jon pratat en hel del om Sveroks identitet och vi-känslan inom förbundet. Jag frågar honom hur han ser på dessa frågor idag.

– Att stärka dessa två områden är en del av satsningen på konsolidering, kanske den viktigaste. Förbundsstyrelsen vill fortsätta arbeta med flera medel för att uppnå detta. Intern marknadsföring, exempelvis att få förbundsloggan att synas mer ute i spelhobbyn, satsningar på att få fler prenumeranter av Sverox,

fler debattörer på förbundsforumet. Vi behöver också få ännu fler att engagera sig i distrikten, i styrelse och i löpande arbete såväl som årsmöten. Distriktets roll inom förbundet behöver göras tydligare. De behöver få bättre stöd och tydligare ramar för att föreningarna ska veta varför distrikten finns och känna att de får ut något av dem.

En annan viktig del är att bli tydligare med vad ”vi” är i det här fallet. Vad är Sverok och vad är spel – och vad skiljer det från teater, figurmålning, medeltida dans och reenactment? Är bordtennis, bordshockey, dart, poker, onlinespel, paintball självklara delar av förbundet? För att bygga en starkare identitet måste vi bli tydligare med vad vi är, vi kan inte vara allting samtidigt för då blir vi ingenting. Det är en svår fråga, som kommer ge en hel del tunga diskussioner men vi måste nog ta tag i det på allvar. Exakt hur frågan lyfts får vi se framöver men jag och styrelsen anser att frågan måste behandlas.

Framtida visionsarbete

Det är alltså, precis som vanligt, mycket viktiga frågor som kommer att behöva stötas och blötas i framtiden. Jag frågar därför Jon hur han tror att förbundet och förbundsstyrelsens arbete kommer att se ut längre fram, efter 2005.

– Förbundsstyrelsen kommer troligen

föreslå någon form av medlemsundersökning och framtidsprojekt. För att ta reda på vad vi ska gå måste vi veta var vi är. Tankarna håller just nu på att konkretiseras genom bland annat en öppen workshop i ämnet. Men det kan komma att handla om att genom enkäter, intervjuer, workshops och externa studier av förbundet ta reda på hur dagens medlemmar och spelare funkar. Vad spelar de, vilka problem finns för hobbyutövandet, vilka hot ser vi framöver, hur skiljer sig en spelare sig från en genomsnittlig svensk, vad ser de för behov och möjligheter som Sverok kan uppfylla? Parallellt med detta tror vi på att försöka få fler medlemmar att tänka till och yttra sig om förbundets framtid. Vi vill också utveckla fler kanaler för detta. Tanken är att det sammantaget ska vara grunden för det framtida visioneringsarbetet. Vi behöver bättre underlag och fler tankar om vad förbundet ska göra idag och vad vi ska göra om 5–10 år. En tanke är att bygga upp en process som kontinuerligt rullar och får folk att visionera, träffas, tänka och drömma om vad de vill göra, om vad Sverok ska göra så att visionsarbetet inte stannar upp och måste startas från grunden med jämna mellanrum.

Förbundsdatan under 2005

Folkbildning och förbundsdatan är två frågor som tidigare är varit stora



FOTO: ROY P. SUNSET

samtalsämnen på riksmötet. Säkerligen kommer frågorna att dyka upp även på årets Riksmöte. På frågan om hur Förbundsstyrelsen har behandlat dessa två ämnen under året som gått tänker Jon först efter, men svarar sedan med samma entusiasm.

– Vi har haft en del oförutsedda problem med databasutvecklingen, men nu har vi tecknat kontrakt med ett företag om att slutföra det. Enligt avtalet ska vi ha en demoversion färdig någon gång under våren. Föreningar ska med den nya databasen kunna söka bidrag direkt via nätet, få besked om hur deras ansökningar behandlas, själva kunna uppdatera adressuppgifter och på sikt även utföra en mängd andra uppgifter. När det gäller folkbildning har det också varit svårare än vi hoppats att få med oss de samarbetspartners vi behöver för att utveckla ett system där våra föreningar kan starta, rapportera och i övrigt sköta studiecirklar vi nätet. Förhoppningen är att även det ska lossna i början av 2005. I övrigt har vi haft framgångar med vårt lobbyarbete och jag tror att fler föreningar än tidigare ska kunna utnyttja de resurser och den potential som finns inom folkbildningen för att utveckla sin verksamhet och sin förening.

En förening, en röst?

Valsystemet var en fråga som var aktuell

på föregående riksmöte. Jag leder in konversationen på ämnet och snabbt tar Jon över och berättar om förbundsstyrelsens tankar.

– Valsystemsutredningen kommer att presenteras av utredaren Andreas Brodin under januari, än så länge kan jag inte säga så mycket om vad han och förbundsstyrelsen kommer föreslå. Det lutar dock åt ett förslag baserat på principen att föreningen är den minsta demokratiska enheten inom förbundet. En förening, en röst är ett system som diskuteras.

Buffert inför framtiden

Innan jag avslutar min intervju tar jag tillfället i akt och pratar med Jon om en av de punkter på Riksmötet som mötesdelatarna oftast gillar att ändra och peta i, nästa års budget. Jon säger att det givetvis redan nu finns en hel del tankar klara om hur pengarna skall fördelas 2005.

– Pengar är alltid kul, så visst finns det tankar om det. Förbundsstyrelsen kommer föreslå att pengarna till föreningsbidrag ökas ytterligare för att kunna ge alla nya föreningar bidrag. Sätter vi inte av mer pengar till detta område kommer vi behöva genomföra riktigt stora nedskärningar av bidragsnivåerna för att hålla dem på samma nivå. Vi kommer sannolikt också föreslå en budget som återigen går med överskott för att bygga upp buffertar inför framti-

den som ser lite orolig ut. Spelmonopolet ifrågasätts exempelvis allt mer och om det avskaffas eller omformas kan det ge stora inkomstminskningar för Sverok som får en stor del av sina inkomster från Svenska Spel. Ett annat viktigt område är pengar till fler aktiva inom förbundet. Det kostar i form av resor, ersättningar för mat och telefonsamtal med mera. Låter kanske lite paradoxalt men det är ett faktum att fler ideellt aktiva inom förbundet kostar mer men så är det. Kostnaden är dock oerhört liten i förhållande till vad det ger tillbaka.

Ta del av diskussionerna

Det är uppenbarligen många saker på gång inför riksmötet, och även en hel del som inte tagits upp här. Diskussionerna kommer fortsätta runt om i förbundet och vill du följa dem vidare eller föra fram egna åsikter och förslag ska du besöka forum.sverok.se och den del som ligger under rubriken "Riksmötet". Läs, tänk efter och ge dig in i debatten om Sveroks framtid!



Magnus Alm
sverox@sverok.se

Danskt rollspel rockar!

– om danska konvent, kvalitetssatsningar och rollspelsansvariga som arbetar i grupp.

Grannlandet Danmark har en stor rollspelskultur, i stort okänd för oss svenskar. Det finns få publicerade danska spel, men en desto livligare konventskultur.

LAJVARNA HAR SAMARBETAT över landsgränserna i många år. Vi rollspelare har istället exporterat och köpt utländska produkter, influerats av beskrivningar av "story-telling", etc. Den starka friformskulturen, som nu för visso verkar vara på nedgång, liknar i många avseenden lajv, men i och med avsaknaden av produkter har utbytet blivit lidande. Den här artikeln erbjuder en inblick i hur det går till i Danmark och hur man i Danmark slår vakt om rollspelens kvalitet genom att samarbeta och fokusera på scenarioförfattarna.

Konventet *Fastaval* i Århus är inte Danmarks största, men det mest rollspelscentrerade. Scenarioförfattarna debatterar sina foldertexter månader i förväg och kämpar om de åtrådda Otto-utmärkelserna, som påminner om Sydcons Emmisutmärkelser. Konventet släpper informationen om vem som skriver vad tidigt, så det finns gott om tid till spekulering och hype. I år utgörs delar av arrangörsteamet av medlemmar från författargruppen Natural Born Holmers. De var för ett par år sedan den danska rollspelsscenens vilda ungtuppar, men är inte längre underground utan spelar en tongivande roll på den danska scenen. Årets Fastaval sänker antalet scenarion för att kunna höja kva-

liteten. Med danska mått mått betyder det någonstans kring 25. En kort titt i det danska konventsindexet www.alexandria.dk ger att medelantalet nya scenarion de senaste fem konventen ligger på mastiga 27. GothCons siffra för samma period ligger på 16.

Danska rollspelsskribenter har varit kvalitetsmedvetna från mitten av 1990-talet, då man satsade på snyggare och mer användarvänliga trycksaker (jämför SydCons layoutpris). Sedan dess har det ångat på, och scenarion blir bara läckrare och snyggare. Efter förbättringen av texternas läsbarhet smög sig stödet till spelledaren in, och utvecklingen mot mer spelbara scenarion med större stöd är tydlig, dock inte lika kraftfull som den visuella upprykningen. Scenarion innehåller ofta översikter, sammanfattningar, flödesscheman och andra hjälpmedel för spelledaren att hantera informationsmängden, sådant som spelledare på svenska konvent ofta får tillverka själva eller klara sig utan.

Mindre segregering, större acceptans

I Danmark tävlar inte de olika lagen i rollspel på konventet. Istället tävlar författarna om att skriva det fetaste scenariot, det flädigaste eller mest gränsöverskridande. Man kan jämföra med SydCon som scenariomässigt var Sveriges bästa konvent i många år och hade sin Emmisgala för scenarion.

Eftersom det inte finns någon tävlan mellan lag har man också kunnat bryta upp lagbegreppet – man anmäler sig individuellt till alla scenarion. Det innebär mindre segregering mellan åldergrupperna samt att nya spelare har lättare att

► FAKTA OM FASTAVAL

Första konvent: 1986

Besökarantal: runt 600

Plats: En skola i Århus

Tidpunkt: Påskhelgen varje år

Bar: Ja

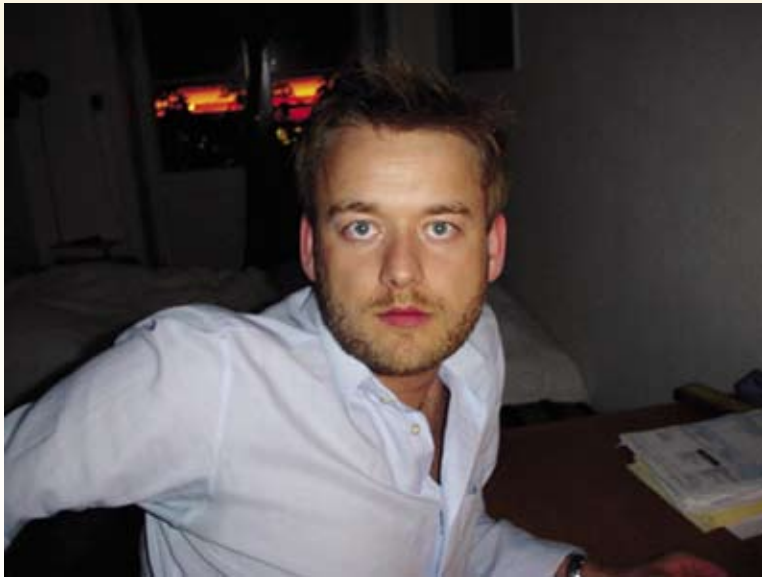
Fokus: Rollspel

Prisutdelning: Ja, av Otto-pingviner i förgylld gips

Scenarion: ca 25-30 varav 66% systemlöst (friform) och 33% spelknutet (många egna system eller basic role-play) (Uppgifter från 2004)

stjäla bra knep från etablerade och etablerade spelare får svårare att gå i stå. Begrepp som snotlinglag, entlag, och andra nedsättande metaforer som är vanliga på svenska konvent finns inte. Alla dessa faktorer bidrar direkt eller indirekt till att höja kvaliteten och skapa en atmosfär som tillåter både spelarna och scenarioförfattarna att ta sig själva på allvar.

Fastaval har en tradition av att satsa på att höja rollspelens kvalitet. Tidigare år har den varit mera indirekt, i form av föreläsningar och små workshops. Jag deltog förra året på en sådan sammankomst då författarna möttes och en dramaturg berättade generellt om struktur i manus. Det var dock inte möjligt att få feedback på de enskilda scenarion. Det kanske viktigaste är att man som scenarioförfattare tas, och uppmuntras att ta sig själv, på allvar. Årets Fastaval har tre rollspelsansvariga: Mikkel Bækgaard, Dennis Gade Kofod och Frederik Berg Olsen. Deras uppgift är att ställa krav på scenarioförfat-



SISE HØJER ANDERSEN

DANSK INNOVATÖR. Dennis Gade Kofod är nyutexaminerad från Danmarks Författarskola.

Jag har ställt ett par frågor till Dennis Gade Kofod och Frederik Berg Olsen, medlemmar i gruppen Natural Born Holmers, och i Fastavals rollspelsansvariggrupp. Frederik är religionsvetare och arbetar som rollspelsdesigner på Zentropa Interaction.

Vilken service ska scenarietförfattarna få av gruppen?

I år arbetar vi med att coacha de nya författarna, och de gamla som önskar det. Vi vill stärka den process som finns mellan Fastaval och författaren. Det gör vi bättre genom att vara en grupp. Vi har helt enkelt flera mantimmar att röra oss

med. Vi hoppas på det sättet bygga upp ett närmare förhållande till våra författare, så att de känner sig motiverade till att skriva, och till att skriva bra.

Vilka effekter får denna nya grupp på Fastaval 2005?

Vi hoppas att vårt arbete med författaren gör varje scenario bättre, så att hela konventet blir ett bättre ställe att spela på för alla. Vi har försökt förbättra förhållandena för författaren, något vi hoppas smittar av sig på spelarna, när de ska spela det som skrivits.

Hur fungerar gruppen?

Den korta förklaringen: Vi har uppdelade ansvarsområden men med kommunikation mellan oss. Vi har tagit hänsyn till varandras "specialkompetenser". Alla viktiga beslut fattas på regelbundna gruppmöten.

Vad vinner man på att vara en grupp?

Man sitter inte ensam med de viktiga besluten, man delar upp arbetet tidsmässigt. Tre hjärnor är bättre än en. Det är inte första gången som det är flera personer om det här jobbet.

Hur ställer sig skribenterna till att arbeta på detta sätt?

Jag tror att skribenterna är glada för det. Men, det är också en viss rollspelskändisgrej över det. Det är långt lättare att säga "Gör så!", om författarna litar på eller respekterar ens "rollspels-credentials".

Hur behandlar ni allt material som kommer in?

Mycket noggrant. Alla läser allt, och all e-postdiskussion delas i hela gruppen. Vi har en central e-post. Vi ger kritik på det insända materialet, både språkligt och innehållsmässigt. Det är dock inte tal om några krav från vår sida, om folk vill något som vi inte tycker är "topp-fett" så får de själva stå för det. Dessutom kan vi inte med säkerhet veta om något fungerar, när scenariot till sist spelas.

tarna, hjälpa dem att komma igång med skrivandet och se till att scenariona blir färdiga i tid. Konkret fungerar det så att författaren får redaktionella kommentarer och annan respons på e-post. Detta sker innan scenariot är färdigskrivet, innan eventuella missförstånd uppstått. I Sverige är det vanligt att konventen har en person som rollspelsansvarig som ensam sköter all kontakt med scenarioskribenterna. Feedback på scenariots innehåll, upplägg etc. får man i regel bara i samband med att man får reda på att man inte kom med som skribent på konventet, som motivation till beslutet.

Kom själv och upplev utvecklingen

på plats i Århus i påsk, 23-27 mars 2005. Avskräcks inte av utsikten att spela som ensam svensk om du har problem med språket. Fastavalledningen sätter säkert gärna samman lag av svenskar för att minska språksvårigheterna. Danskarna har precis samma komplex för att förstå svenska som vi svenskar har att förstå danska. Erfarenheten säger att man klarar sig utmärkt i Århus ändå. Berika svenskt rollspel, åk till Danmark!



Olle Jonsson
olle@naturalbornholmers.dk

► LÄNKAR TILL DANSKT ROLLSPEL

www.alexandria.dk – Scenarioidexet Alexandria kartlägger löpande alla konvent, scenarion och personer i danskt rollspel. En unik källa till visdom.

rlyeh.trc.dk – Projekt R'lyeh har som mål att låta alla ladda ner de bästa scenariona! Allt är gratis, allt är i PDF.

www.rpgforum.dk – RPGForum är danskt rollspels centrala fikarum. Artiklar publiceras med jämna mellanrum.

Vi är inte ensamma!

FOTO: ESPEN SORTLAND



Det finns väldigt många spelare som vi känner samhörighet med, inte bara medlemmar i Sverok, utan även spelare i allmänhet. Denna familj har helt nyligen blivit något större, genom vårt ny-startade syskon i Norge, Hyperion.

HYPERION HAR FUNNITS i ett år och organiserar alla "fantastiske fritidsinteresser" detta innebär att de förutom spel- även har med filmföreningar, serieföreningar samt rena Science Fiction- och fantasy-föreningar. Detta kan till viss del bero på att många av dem som var med och startade förbundet kommer från föreningen TSP (Oslo Science Fictionforening) vilket har lett till att det är subkulturen som är i fokus inte själva verksamheten. I Sverok sysslar många föreningar med denna typ av verksamhet också, utöver själva spelandet men ingen förening kan vara

medlem utan att syssla med spel vilket är fallet i Norge. Tidigare i höstas var undertecknad, Jon Nilsson och Andreas Granander i Oslo för att hälsa på Hyperions "landsting", eller årsmöte. Vi anlände på fredag kväll, när mötet redan pågått ett par timmar. Snabbt märkte vi att mycket var som hemma, bland annat människorna, förhandlandet i korridorerna samt problem med folk som talar för länge i talarstolen. Till och med namnen på föreningarna kände man igen – referenser till Sagan om Ringen och andra populära filmer duggade tätt, liksom latinska citat (jag säger bara "tärningen är kastad"...)

och diverse mytologiska fenomen och speltermer.

Uppdelat styrelsearbete

Deras organisation skiljde sig något från vår – även om grunden är den samma med självständiga föreningar som kärnan i förbundet.

Det Sveroks förbundsstyrelse sköter hanteras av tre separata enheter. "Forbundsstyret" fattar enbart beslut, ungefär som

en riksdag, medan deras "Arbetsutvalg", har beredande och verkställande funktioner ungefär som en regering. Förutom dessa två finns "Desisjonskomiteen" som man skulle kunna kalla någon form av över-revisorer. De skall genom sin opartiskhet kunna tolka förbundets stadgar och komma med tolkningar ifall något är oklart. Deras funktion liknas vid högsta domstolen. Systemet är tänkt att fungera som det norska samhället i stort. Under dessa finns det ett flertal organ som har hand om bland annat "Vedtekter" (stadgar), "program" (verksamhetsplan) samt valberedning. En av de frågor som kom upp var vilken funktion deras "fylken" (distrikt) skulle ha. Hur deras relation till förbundet skulle se ut, vilket deras uppdrag var och om man skulle införa styrande stadgar. Denna diskussion känner vi mycket väl igen ifrån Sverok ett par år tillbaka i tiden.

Diskussioner om skillnaderna

När mötet slutade för kvällen på fredagen så tillbringade vi ett par timmar med delar av delegaterna på en lokal pub. Det blev en kväll med mycket diskussioner om skillnader och likheter mellan förbunden samt framtida samarbeten. Det var en speciell upplevelse att sitta en sen kväll i en stämmig källarlokal i Oslo och lyssna på lajvprojekt presenterade på ber-

gendialekt. När mötet öppnades på lördagen presenterade vi från Sverok oss och vårt förbund varefter vi slog oss ner vid mötesborden för att ta del av debatten.

Det var mängder med olika frågor som behandlades och även om det stundtals var svårt att hänga med, satt norskan

bättre snart och debatten klarnade. Budget, verksamhetsplan och politiskt program diskuterades och antogs. Idén med att knyta arbetsgrupper

till de förtroendevalda satte igång mycket aktivitet men jag vet inte om det utmynnade i något konkret beslut. Under helgen avhandlades en stadgerevision, som bland annat fastslog att enbart motioner som finns med i möteshandlingarna skulle behandlas, vilket antagligen inte skulle fungera i Sverok. En annan allmän reflektion var att landstinget arbetade ganska mycket för att binda upp sig själv så att de, och kommande landsting, inte skulle fatta dåliga beslut.

Andra skillnader var i själva mötesformen där mötesordföranden hade väldigt stora befogenheter, som till exempel dra streck i debatten och på annat sätt styra mötes framåtskridande. Detta, samt möjligen mängden ovana mötesbesökare, ledde till att mötet gick tämligen raskt framåt – schema och tider hölls bättre än vad det brukar göra hos oss. En annan annorlunda sak var att deras valberedning inte presenterade sitt förslag till styrelse förrän någon timme innan det var val. Jag upplystes om att det berodde på att de inblandade inte skulle utsättas för stor press under övriga delar av mötet och känna sig bedömda. Valberedningen fick ju detta sätt en extra stark ställning vilket ligger i linje med att Hyperion rent allmänt gett sina förtroendevalda ett starkt mandat.

Mötet löpte på under hela lördagen för att avrundas framåt kvällen med en stor middag på en restaurang i centrala

Oslo. Att sitta ner i lugn och ro för att äta god mat och vara sociala med varandra är en mycket bra del av mötet – det lindrar många konflikter och skapar en bättre stämning. Det var väldigt trevligt och något som kan vara värt för Sverok att försöka återskapa i någon form på framtida möten.

Under söndagen fortsatte mötet med bland annat val av ny styrelse, men innan det kunde genomföras var vi tyvärr tvungna att lämna Hyperion och deras årsmöte för att ta tåget tillbaka till Sverige och Sverok.

Samarbeten över gränserna

Sammanfattningsvis tror jag att vi kan hjälpa varandra ganska mycket, få nya fräscha idéer på vad man kan göra, och kanske börja ifrågasätta oss själva. Hyperion kan i Sverok se att det går att lyckas och bli stora. Det går även att lite mer konkret vidga sina vyer. Att åka till Oslo på Arcon kanske blir det stora i framtiden. Eller vad sägs om att ha besökare från Norge på Lincon och Gothcon?

Inför och under den nordiska lajvträffen Knutpunkt som hålls i Oslo i februari 2005 kommer fler kontakter mellan Sverok och Hyperion finnas. Förhoppningsvis kan vi här så frön till fler gränsöverskridande samarbeten – varför inte knutpunktsliknande träffar för alla hobbygrenar exempelvis? Om vi vidgar vår familj tror jag verkligen att vi kan få flera att spela, vilket i min värld är något högst önskvärt.

Mer information om Hyperion finns på www.n4f.no



SLÄNDE LIKHETER. Hyperions "landsting" var påfallande likt Sveroks riksmöte.



Andreas Svedin
andreas.svedin@sverok.se

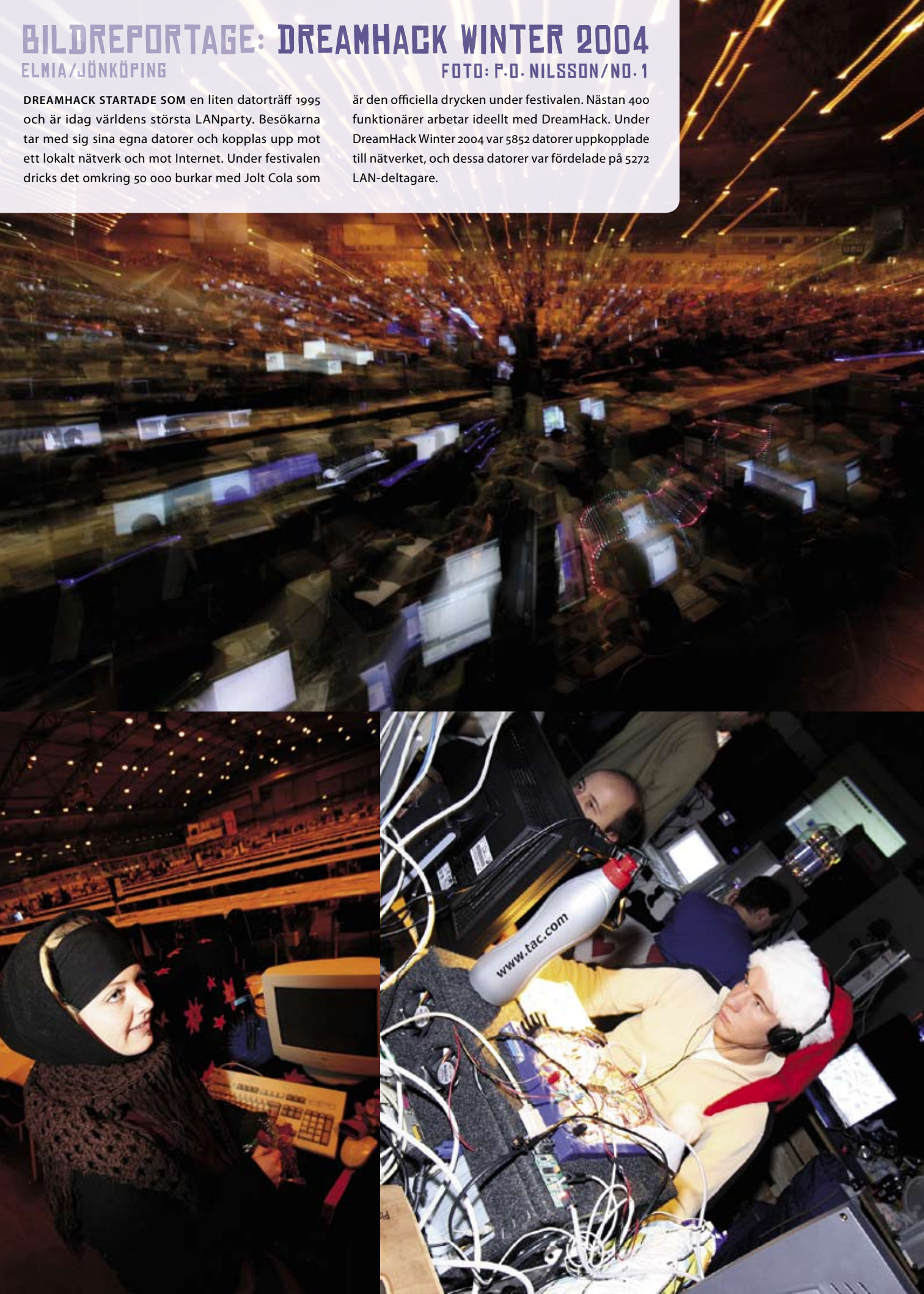
BILDREPORTAGE: DREAMHACK WINTER 2004

ELMIA/JÖNKÖPING

FOTO: P.O. NILSSON/NO. 1

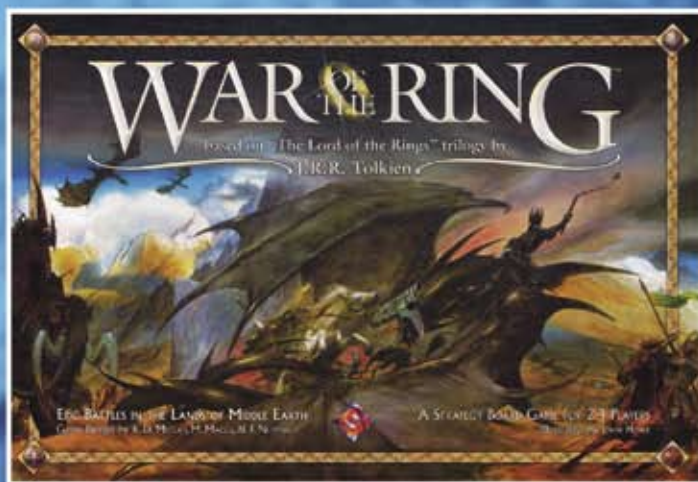
DREAMHACK STARTADE SOM en liten datorträff 1995 och är idag världens största LANparty. Besökarna tar med sig sina egna datorer och kopplas upp mot ett lokalt nätverk och mot Internet. Under festivalen dricks det omkring 50 000 burkar med Jolt Cola som

är den officiella drycken under festivalen. Nästan 400 funktionärer arbetar ideellt med DreamHack. Under DreamHack Winter 2004 var 5852 datorer uppkopplade till nätverket, och dessa datorer var fördelade på 5272 LAN-deltagare.





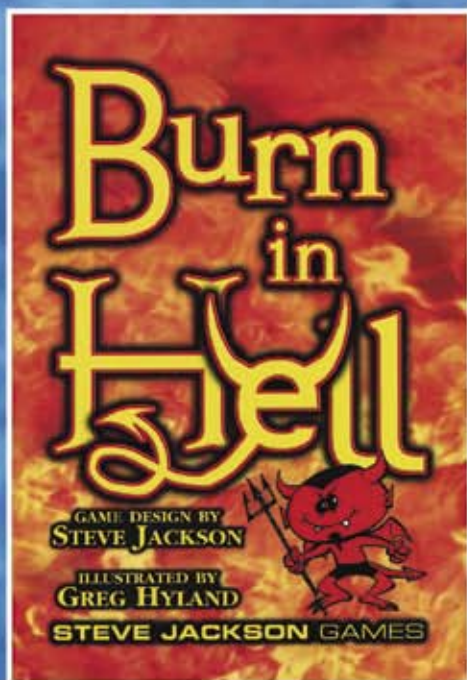
FIA med knuff?



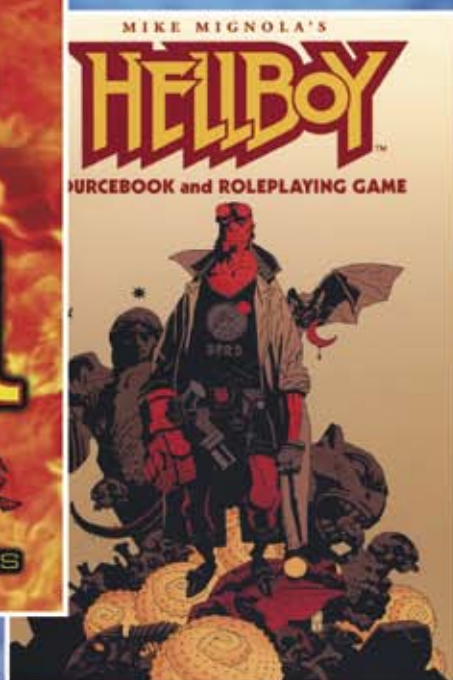
brädspe1



warhammer



kortspel



rollspel



samt dvd,
serier & böcker



**SCIENCE FICTION
BOKHANDELN**

sthlm: västerlånggatan 48 gbg: vallgatan 23 internet: www.sfbok.se



Tre resor i friformsrollspel

ASF var under tio år en av Sveriges mest aktiva konstruktörsgrupper som skrev rollspelsscenarion till ett antal olika konvent. Nu har föreningen omarbetat tre av sina gamla scenarion och givit ut dem i bokform.

KONVENTSSCENARION FINNS, LIKSOM syner på rollspel, i många olika nyanser, och de tre som *Från Atlantis till Blekinge* innehåller går även de i olika kulörer. *Prometheus misstag* handlar om Atlantis och grekiska gudar, *Fort Paine* berör galenskap i det amerikanska inbördeskriget och *Under sommaren* rör sig kring uppväxt i Sverige. De utspelar sig i olika miljöer och handlar om problem av olika magnitud, från Atlantis och ett folks undergång till sorgprocesser i Blekinge, men de är ändå påtagligt lika. Detta må låta motsägelsefullt men under scenariernas yta, i själva berättandet, har ASF sin stil som löper som en röd tråd.

Alla tre verken är karaktärsdrivna historier där det är de inre processerna hos karaktärerna och relationerna inom gruppen som skapar spänningen. Visst sker det dramatiska saker även utanför karaktärerna, Atlantis går under i en kokande ocean, nordstatssoldaterna drar in i strid med mord i blick, men det får sin nerv av det som sker i karaktärernas inre. Det är inte en egentlig kamp mot

en yttre antagonist i samma grad som det är en uppgörelse med gruppens inre demoner.

Detta är den nyans av rollspelandet som ASF företräder och för att underlätta för de med en annan utgångspunkt inleds boken med ett klargörande kapitel om hur man tillreder rollspel à la ASF. Här finns allt från råd om hur man

som spelare spelar friform, använder rekvisita eller blir ärligt berörd till hur man som spelledare inleder spelet, hanterar tystnader eller bryter mellan scener. Allt är lättillgängligt skrivet med utgångspunkten att läsaren inte har tidigare erfarenhet av friformsrollspel. Det är tveksamt

om någon som aldrig sysslat med rollspel förstår alla de tänkbara saker som ASF poängterar, men det behöver man inte för att kunna spela. För att underlätta för nybörjare innefattar boken även ett uppvärmningsscenario – *Plan 714 till Göteborg* – innan de tre huvudattraktionerna tar vid.



Smidig övergång från konvent till bokform

Boken är till formatet mer en klassisk bok än en typisk rollspelsbok. Texten är genomarbetad och flyter bra, speciellt om man tänker på hur konventsscenario vanligtvis är. Layouten är tydlig, lättnavigerad och luftig. Bilderna är inte så många till antalet och stilistiskt enkla vilket ibland lämnar mer att önska men de bilder som finns känns ändå adekvata. Dessvärre har trycket inte varit skonsamt mot sidorna med handskrivna texter vilket gör dem väldigt svårlästa, men de finns som tur är även på Internet tillsammans med all annan rekvisita.

Slutligen kan man säga att ASF har lyft sina konventsscenarion till en högre nivå, vilket gör att de kan ta ut en slant för dem utan att ockra. Enda problemet är att jag hellre skulle ha spelat än läst scenarierna för även om dessa rollspelsrätter går att suga på i textformat är de säkerligen många gånger roligare att frossa i som rollspel.



Martin Svahn
bauginx@hotmail.com



Svensk spelglädje

*Ett nytt svenskt strategispel om andra världskriget är naturligtvis ett efterlängtat inslag i spelfaunan. Det har länge saknats ett enkelt, snabbt och roligt spel som utspelar sig i Europa under brinnande krig. Speltjänsts **World in War** är tänkt att vara just ett sådant spel.*

BOXEN LOVAR GOTT. Istället för det vanliga gyttret av kanoner och kartor pryds utsidan av en bister tysk officer, hotfullt hukandes över en karta. Snyggt. Tillverkaren har sagt sig vara nöjd med plastfigurerna, och jag håller med. Trots sin ringa storlek är de detaljerade och funktionella. Kartan, som överblickar Europa, Nordafrika och delar av Sovjetunionen är inte lika estetiskt tilltalande. Funktionell, men aningen oinspirerad. Den kunde gott ha varit större, nu blir det trångt med alla plastfigurer som ska trängas i Belgien, Nederländerna eller Norge.

Erövra eller avvakta

World in War utspelar sig i Europa, från krigets utbrott 1939 fram till dess slut 1945. Som spelare tar du dig an att föra aningen Sovjetunionen, västmakterna,

tyska västfronten eller tyska östfronten mot seger. Vid spel med fyra spelare är de båda tyska styrkorna allierade, och västmakterna är allierade med Sovjetunionen. Vid tre spelare är Tyskland en enda styrka. Speltjänst har krympt krigets alla aspekter till de rent materiella. Tysklands överlägsna taktik representeras av en större mängd trupper vid spelets början. Blitzkrieg! De andra länderna har ännu inte fått igång sin krigsproduktion och får vackert vänta på att kunna slå med full kraft.

Spelets mål är att samla ihop en viss summa poäng, representerade av produktionscentra i de olika länderna. Detta mål når man grovt indelat på två sätt: anfall och erövra, eller avvakta och utveckla produktionscentra. Det är en fin avvägning som måste göras, ska du bygga



en trupp eller kassera in en ytterligare poäng? Det finns dock ett litet aber. Det räcker inte med att ensam uppnå dina poäng. För att segern ska räknas måste du också uppnå en viss gemensam poäng tillsammans med din allierade.

Alla de länder som vid krigets utbrott var neutrala finns också representerade. Dem är det bara att invadera, strida mot och erövra, och på så sätt säkra din strategiska position.

I spelets början har axelmakterna en överlägsen armé. Det är därför mer eller mindre givet att som Tyskland spela aggressivt. Trots att det som västmakt kan kännas hopplöst när de gråa och svarta plastfigurerna väller in över Frankrike, kommer återhämtningen snart. Efter ett antal rundor har produktionen i Storbritannien och USA kommit igång, och oddsen har utjämnats. Tyvärr borgar denna inledande maktfördelning för ett relativt statiskt spel. Axelmakterna anfaller och de allierade avvaktar.

Nyskapande stridssystem

Strategispelets kroppspulsåder är naturligtvis dess stridssystem. Är det invecklat och långsamt haltar spelet och mister sin spelglädje. Är det alltför övergripande och slumpartat mister spelet sin realism. Speltjänst har i *World in War* skapat ett briljant system för strid till land och sjöss. Det bygger på en katten-på-rättan-princip. Fast här kan repet piska till katten. En stridsvagn kan slå ut en skyttesoldat, men inte en kanon. En kanon kan slå ut en stridsvagn, men inte en skyttesoldat. Varje truppslag har en unik kombination av vad den kan och inte kan slå ut.

En strid inleds med att ett land där det finns trupper stationerade invaderas. Sedan slås spelets enda tärningsslag. Slår du lågt får du inleda striden, men du får slå ut färre av fiendens trupper, slår du högt mister du initiativet, men kan slå ut en större mängd trupper. Striden som följer påminner om ett schackspel. Det finns ett visst antal trupper som ska elimineras. Räcker ditt artilleri till för att slå ut fiendens pansar? Har fienden tillräckligt med skyttesoldater för att slå ut ditt artilleri? Slog du högt eller lågt?



UTMANAR AXIS & ALLIES. *World in War* är ett snabbspelat strategispel som utspelar sig under andra världskriget.

Och glöm inte att ett land måste hållas av en stridsvagn eller en skyttesoldat för att räknas som ditt. En invasion och påföljande strid kräver alltså planering, taktiskt tänkande och en alldeles lagom gnuttur. En strid kan gå långsamt som ett schackparti eller blixtrande snabbt, beroende på hur många trupper det finns i landet.

Snabbspelat och underhållande

Ett parti *World in War* spelas på två till fyra timmar, beroende på hur defensivt eller aggressivt det spelas. Det är begränsat till endast fyra spelare, men det uppvägs av att spelet går relativt fort. Konstruktörerna tänkte säkert väl när de utformade reglerna för allianserna, men eftersom bara en kan stå som vinnare går idén om intet. Att hjälpa din allierade skadar i själva verket bara dig själv, och du får inte attackera din allierade. Men då spelet bara utspelar sig i Europa, utan japaner, finns det ingen annan lösning. Tyskland måste delas i två. Tyvärr hör jag aldrig historiens vingslag dåna under spelets gång. Det enda som antyder detta är en liten tidslinje i spelplanens vänstra hörn. Kriget slutar allt som oftast runt 1942. Detta kunde ha avhjälpats med diverse icke spelarstyrda händelser: "Snö-

storm i Polen, inga trupper kan flyttas hit", "Motståndet i Frankrike ökar, eliminera två infanteritrupper". Krigets strategi och taktik har ryckts ur sitt sammanhang och blivit just plastfigurer på en karta.

Men detta är petitesseer. Spelet fyller sitt syfte och mer därtill. Speltjänst har skapat ett underhållande, snabbt och enkelt krigsspel, lika roligt på fyra som på två spelare. En remarkabel prestation vid närmare eftertanke. Borta är timmarna av regelpluggande, två genomläsningar och det är bara att köra. Stridsreglerna är otroligt bra och öppnar upp en ny dimension inom strategispel. Det här är inget spel för dig som gillar att putta tennfigurer med millimeterprecision medan du letar kryphål i regelböckerna. Det är heller inget spel för dig som får hjärnblödning när spelet inte stämmer överens med historiska fakta. *World in War* är ett spel för dig som uppskattar äkta spelglädje, social samvaro och små, små stridsvagnar.



Jonas Frizell
jonas@asf.se

Väx upp någon gång!

– att växa upp med datorn

DET HELA BÖRJADE någon gång under andra hälften av 80-talet. Miami Vice och Snuten i Hollywood var riktigt coola och moderna saker. Utomjordingar som på ytan såg ut som vanliga människor rev av sig sitt skin skrämde oss i V.

Själv satt jag och hade precis börjat skolan.

”Mor är rar”, i läseböckerna och ”1+5 = 6 ger grön färg” på mattebladet. Men det var datorn som fångslade mig. Kunde det finnas något bättre än att spela ”Parkeringsterror” och ”Scramble” på en svartvit TV? Parkeringsterror var egentligen en kopia av Pacman, med den väsentliga skillnaden att man hade bytt ut Pacman mot ett Musse Pigg-huvud. På den tiden hette datorn Vic20. Några år gick och snart kom en ny maskin in i huset (tack käre farbror!). Nu hade Commodore släppt sin C64, en dator som i dag har kultstatus. ”Pil L, run och load” var orden på allas läppar. Man skruvade i bandspelarnas tonhuvuden, utan att ha en aning om vad man gjorde, och spelade spel som International Karate och Ghostbusters. Min mor började bli lite orolig för all tid jag spenderade framför datorn och plockade undan min älskling med jämna mellanrum. Mödrar kan vara så grymma ibland!

Ytterligare något år gick och vi datanördar började få konkurrens på marknaden. En liten låda där man satte in en sorts tjock fyrkantig diskett hotade vår

existens. Små italienska rörmokare och superstudsande puckar tog över vårt kvar-

ter. Man kunde till och med hyra spel på videobutiken, vilket aldrig har varit möjligt för oss datorspelare. C64:an föll nästan i glömska. Min mor var nöjd. Till slut verkade det som att hennes två söner hade lämnat

denna fluga med datorspel bakom sig och börjat ägna sig åt viktigare saker. Men skulle det hålla i sig?

EN JULAFTON, FLERA år senare, fick jag och min bror en litet fyrkantigt paket av vår farbror. ”Ett litet paket för oss båda att dela på” hade han blivit så snål? Disketter, 10 disketter!

Det var 10 disketter till vår farbrors ögonsten! Monstret man så många gånger stått och suktat efter. Monstret som hade två diskettstationer, två joysticks, desktoplåda och en egen monitor. Monstret som gick under benämningen Amiga 2000! Visst hade vi spenderat ett flertal timmar framför denna dator redan tidigare. Jag hade faktiskt min första riktiga spelkväll/natt framför denna Amiga, allt medan min bror och farbror spelade AD&D med några vänner. Men nu var det annorlunda, nu var den VÅR! Vi tog tillbaka tronen i kvarteret från de små italienska rörmokarna, och de studsade puckarna stannade tvärt. Inget kunde mäta sig med den här spelmaskinen. Test Drive, Defender of the crown, Moonstone och Ports of Call

samlade ihop kvarterets ungar.

Min mor började bli riktigt orolig nu. Var vi inte så pass gamla att vi skulle sluta upp med de här dumheterna? Skulle vi aldrig bli vuxna? Amigan höll i sig kvar på tronen ända tills den dagen de stora speltillverkarna såg potentialen hos kontorsdatorn PC. Quake och Diablo gjorde att min mor började gråta floder. Hennes söners betyg föll i takt med att levlarna ökade och passagen. se öppnade fler servrar för Internetspel. Skulle vi verkligen klara oss i skolan när både datorn och idrotten verkade ta upp all tid? Konstigt att hon aldrig tyckte att jag skulle sluta idrotta.

ÄRENGICK OCH både jag och min bror klarade oss, trots allt, igenom skolan med hedern i behåll. Båda läste vidare och skaffade oss utbildningar inom... Datorområdet. Trots att han närmar sig 30 sträcket så spelar han fortfarande ganska ofta. Delta Force och Hitman är stora favoriter. Jag själv blev webbdesigner och spelar mer än någonsin. Nätverken och online-spelen har mig i sitt grepp. Inte ens min älskade sambo har kunnat slita mig från dess kåftar.

Min mor frågar mig då och då om jag någonsin skall växa upp. Mitt svar får bli: Om att växa upp betyder att man slutar spela dator. Då tycker jag synd om de vuxna.

Loading...
Run.



Lars Östlund



Att spela spel är roligt. Det måste vara minst lika roligt att skapa spel. Att vara arrangör eller konstruktör måste ju vara något av en dröm. Eller?



Men vänta nu! Kan vi inte bygga typ häftig offerplats, där någon kan ligga på ett altare? Det kommer bli en grym slutscen!

Den bästa delen av arrangerandet måste nog vara när man kommer på idéerna. När visionerna flyger högt och inget är omöjligt.

Men när idéerna skall förverkligas blir det kanske snäppet jobbigare.



Att arrangera på konvent kanske är mer givande.



Annars har man ju hört att det är rimliga arbetssituationer på en del datorspelsföretag...



Okey. Det kanske inte alltid är en dröm att arrangera eller konstruera spel, men i slutändan, om resultatet blir bra. Ja, då är det nog värt det, oavsett allt slit på vägen dit.



LUKAS & MAGNUS



Var med och speltesta ett nytt kortspel tillsammans med Trendus!

I februari lanserar Trendus kortspelet "Myths & Legends" som är en stor succé från Sydamerika. Det lanserades i Tyskland på spelmässan i Essen i slutet av oktober förra året. Under mässan passade massor med folk på att testa detta nya kortspel.

Spelet bygger på sin titel – myter & legender. Det har ett mycket konkurrenskraftigt pris – bra mycket billigare än de flesta kortspel på marknaden.

Trendus söker nu föreningar som vill vara med och speltesta Myths & Legends, samt svara på några frågor om spelet.

Det föreningen får är följande:

- 6 stycken Starters till Myths & Legends (värde ca 450:-)
- 15 stycken Boosters till Myths & Legends (värde ca 285:-)
- 3 stycken T-shirts
- 1 frågeformulär

OBS!

Det finns en begränsad mängd med dessa paket, vi kommer att leverera ut så länge lagret räcker.

Skicka din ansökan med fullständiga adressuppgifter per e-post till:

hans@trendus.se

Eller skicka ett vanligt brev till:

Trendus Europe AB
Rimmaregatan 3
422 55 Hisings Backa