

SVEROK

FÖRBUNDESTIDNING FÖR SVERIGES ROLLSPELARE

UND

NR 42 ★ JULI

LÄV I TYSKLAND

– Borgar, färdighetspoäng
& nutellamackor

Rapport från E3

– vi har kollat in alla godsaker



RTO ★ SVEROK OCH HOBBYN ★ DATORROLLSPEL ★ DEBATT: BIDRAGSFUSK



Prenumerera på Sverox!

Du vet väl att Sveroks medlemmar kan få
Sverox direkt hem i brevlådan?

Skicka ditt namn, adress och föreningstillhörighet till
info@sverok.se eller besök www.sverok.se/index.php?id=1411

Här är vinnarna!

I förra numret av Sverox hade vi en tävling där vi lottade
ut boken Drömspel. Rätt svar i tävlingen var alternativ B,
Sonic Adventure. Många skickade in svar och följande
personer har vunnit var sitt exemplar av boken Drömspel:

Patrik Nordström, Hofors
Stefan Åhlin, Skövde
Thomas Sol Sunhede, Lund

Vi på redaktionen säger grattis och önskar trevlig läsning!



FOTO: WILLE RAAB



Vad är Sverok?

Sverok, Sveriges roll- och konfliktspelsförbund 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 90 000 medlemmar i över 2300 föreningar.

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

Vikten av lokaler

I MORGON BÖRJAR LINCON och i år är jag särskilt glad för det. På något sätt utgår vi från att konventen ska återkomma varje år, i alla fall de stora. I år har vi fått se att vi inte kan förvänta oss det. Sydcon är inställt. Lincon höll på att bli inställt, eller i alla fall en affär som den arrangerande föreningen hade gått ordentligt back på. Även Borås spelkonvent har problem och kanske finns det ännu fler som jag inte har hört talas om. I de fall jag känner till verkar det vara lokalen som är problemet. Ibland är det saker som är svåra att undvika, som ombyggnader eller att lokalen inte är säker, men alltför ofta handlar det om ovilja från skolorna.

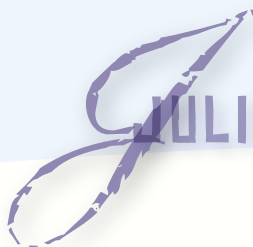
NU UNDRAR JAG om det har blivit värre än tidigare? Eller är det bara för att jag märker av det så tydligt just nu som det känns så? Är det så att vår hobby fortfarande uppfattas som konstig av kommuner och skolrektorer? Jag har hört om andra förbund som också har problem med att få tillgång till skolor. Kanske handlar det om en tråkig attityd hos skolorna snarare än att spelare uppfattas som märkliga.

SKOLORNA BETALAS MED våra skattemedel. När de ändå står tomma på helgerna och somrarna, varför inte låta dem användas till självkostnadspris av föreningarna som har så mycket bra verksamhet? Det finns många sätt för samhället att stödja föreningslivet. Tillgång till lokaler är något vi behöver och faktiskt något som inte behöver kosta samhället särskilt mycket extra.

EN LOKAL BETYDER väldigt mycket för en förening. De flesta av Sveroks föreningar har ingen lokal. För små föreningar går det bra att spela hemma hos varandra. Men alla är nog medvetna om att så fort föreningen blir lite större behövs någonstans att vara. Jag minns min första spelförening som hade tillgång till en jättebra lokal genom en av våra medlemmars bostadsrättsförening. När han flyttade saknade vi helt plötsligt en bra plats att spela på och vi märkte då hur jobbigt det blev. Hos kommunen fanns ingen hjälp att få, dels passade vi inte in i deras mall för hur en förening skulle se ut, dels tog de ut en timhyra som vi omöjligen skulle kunna betala.

SAMTIDIGT SKA VI absolut inte döma ut alla kommuner bara för att en del inte vill satsa på sina ungdomsföreningar. En del kommuner ger jättebra stöd, de andra går förhoppningsvis att påverka. Och funkade inte det kan kanske vi hjälpa till. Tveka inte att ta kontakt med förbundet eller ert distrikt. Vi finns till för att hjälpa våra föreningar. Jag önskar er alla en trevlig sommar med sol, bad och mycket spelande.

Petra



Ett liv anpassat för spel

NYLIGEN FLYTTADE JAG till en ny lägenhet. Tanken var att skaffa ny dator och helt nya möbler. Det visade sig bli svårt. Inte beronde på att det är krångligt att handla på IKEA. Snarare på grund av att möblemanget och inredningen behövde anpassas till spelande.

"Ser inte det här soffbordet fint ut?" säger den hjälpsamma flickvännen.

"Det är för lågt, man kommer få ont i ryggen när man spelar. Dessutom är det för litet för att rymma ett bräde och spelpjäser." svarar jag.

TV ELLER PROJEKTOR blev en annan het fråga. När jag väl sparat och suktat efter en stor TV eller hemmabio blev beslutet plötsligt svårt. Jag insåg att jag kanske inte skulle kunna spela mitt gamla Nintendo om jag skaffade en projektor. Hemska tanke. Det får nog bli en TV ändå. Eller, kanske inte.

OCH SÅ HÄR pågår mitt liv. En polare ringer mig och säger att han har köpt en ny dator. Min första tanke: Perfekt, då kan vi ju börja lira online! I mitt huvud börjar jag planera en kampanj i Neverwinter Nights, innan jag ens skaffat spelet, eller en egen dator. Jag får nog köpa den där maxade speldatorn trots allt. Som om jag skulle kunna avhålla mig. Det får bli på avbetalning, men det är det väl värt? Spelupplevelsen blir ju så mycket kraftfullare med dubbla grafikkort.

NÄR KOMMER DET SLUTA? Antagligen aldrig. Och om det tar slut kommer folk ändå veta att jag varit inbiten gamer. Jag överväger att låta min nästa tatuering visa upp mitt intresse. Ett tag funderade jag på en tärning, men bestämde mig för att jag inte tycker det är en rättvis symbol för mitt spelande. En tärning står för slumpen. Något som egentligen är lite fult i spelsammanhang, och samtidigt väldigt viktigt. Men inget jag kan stå för. Då kändes en spelpjäs som ett bättre val. Fast å andra sidan, folk skulle nog bara tro att jag gillade Fia med knuff om jag lät pryda mig med något sänt.

MEN ALLT DETTA, mina vänner, är nog sänt som kallas för i-landsproblem. Och egentligen är det ett kärt bekymmer. För jag kan inte tänka mig ett liv utan spel. Kan du?



Magnus Alm
sverox@sverok.se

SVEROX

Ansvarig utgivare
Karolina Staël

Chefredaktör
Magnus Alm

AD
Patrik Eriksson

Omslagsfoto:
Simone Andersson

Baksidesfoto:
Kjetil Valen

Illustrationer
Patrik Eriksson
Lukas Thelin

Fotografer
Magnus Alm, Simone Andersson, Matthew Bowden, Irene Christensson, Carl Dwyer, Angryal Évi, Henrik Fegraeus, Lydia Klos, Fred Kylander, Carsten Lenz, Adam Lundquist, Phantastische Welten e.V., Wille Raab, Twilight Entertainment, Die Verferment

Skribenter
Irene Christensson, Thord Daniel Hedengren, Lydia Klos, Magdalena Larsson, Petra Malmgren, Olle Råde, Erik Sjöblom, Karin Tidbeck

Korrektur
Magnus Alm
Patrik Eriksson

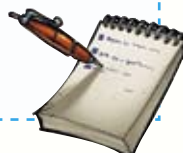
Adress
SVEROX
c/o Magnus Alm
Landalagängan 11
411 35 Göteborg
sverox@sverok.se

Tryck
Trydells, Laholm

Tack till
Per 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 septembernumret är den 1/6.

Detta nummer producerades till tonerna av *Entombed* och *The Wedding*.



Kontakta Sverok!

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

Sverok GävleDala
Vågskrivargatan 5
80320 GÄVLE
026-12 51 20
info@gd.sverok.se

Sverok Ost
Box 207
55114 JÖNKÖPING
036-71 90 50
ost@sverok.se

Sverok Nedre Norrland
Jimmie Guttormsson
Krutvaktargränd 22
83128 ÖSTERSUND
063-501 01 18, 070-220 45 99
jimmie@nn.sverok.se

Sverok Stockholm
Bolidenvägen 16 B
12163 JOHANNESHOV
08-653 43 21
stockholm@sverok.se

Sverok Svealand
Dennis Jansson
Åttingevägen 18
61150 NYKÖPING
0703639054
dennis@sveroksvealand.se

Sverok SKUD
Box 1548
22101 LUND
info@skud.sverok.se

Sverok Väst
Riksdalersgatan 32
41481 GÖTEBORG
031-13 32 20, 073-333 60 60
vast@sverok.se

Sverok Övre Norrland
Anny Ekegren
Ekonomstråket 1
90730 UMEÅ
090-19 20 70, 070-595 25 68
shadilly@hotmail.com





AKTUELLT

Nyheter	6
Debattsvepet	7
Debatt: Bidragsfusk	12
Ordföranden tycker till om mediekritik, bidragsfusk och ungdomsstyrelsen.	
Prylhörnan	15

REPORTAGE

E3 2005	16
Vi var där. Och jösses, vi har godbitar att skvallra om!	
Hobbyn och Sverok	22
Vad innebär det att spela, egentligen? Vad kan Sverok göra för spelaren?	
Rouge Trader Open	25
Rapport från en välbesökt figurspelsturnering.	
Neverwinter Nights	26
Ett datorspel som verkligen förtjänar epitetet "rollspel".	
Lajv i Tyskland	28
Stora slott. Färdighetspoäng. Nutellamackor. Tyska lajv har allt.	

LÄS OCKSÅ

Bildreportaget: RTO	32
Fina fräcka figurer från Rouge Trader Open.	
Recension: Warcraft	36
Vi har testa brädspelsversionen av Warcraft och blivit rätt imponerade.	
Krönikan	38
Om lajvarrangörernas liv och leverne.	
Serierna	39
Denna gång har vi tittat närmare på sommaren värstingar: Lajvjävlarna.	





FOTO: CARL DWYER

SVEROK FORTSÄTTER VÄXA. Den redan stora medlemsskaran blir allt större och större.

Förbundet som bara ökar

SVEROK HAR NU 2 300 föreningar med drygt 90 000 föreningsmedlemmar. Detta är siffror för 2004. Eftersom föreningarna fortfarande kommer att kunna rapportera in medlemsuppgifter fram till slutet av sommaren kom-

mer medlemsantalet troligtvis fortsätta att öka. Detta innebär en ökning med minst 25 000 medlemmar jämfört med 2003.

Framtagning av studiecirkelmateriel

INOM SVEROKS FOLKBILDNINGARBETE satsas det nu på ett stort projekt vid namn "Vägval Oscar". Projektets huvudsyften är att dels pröva folkbildning "the Sverok way" och dels att ligga till grund för hur vi fortsätter vårt folkbildningsarbete i framtiden. Sveroks tanke är att introducera folkbildning för våra föreningar då vi tror att föreningarna kan ha mycket utbyte av det. Det är ett bra sätt att utvecklas inom vår hobby och skapa ännu mer kvalitet för våra förenings verksamhet. Folkbildning sker genom studiecirkel. En studiecirkel är en grupp människor som tillsammans utvecklar sin kunskap och sina färdigheter. Det kan handla om att lära sig sy skor till lajv, figurmålning, medeltida kokkonst, att bli en bra spelledare, att arrang-

era ett konvent och väldigt mycket mer. För att kunna göra bra studiecirkelmateriel behöver vi personer som på uppdrag av Sverok kan utforma studiecirkelmateriel för olika delar av hobbyn. När materialet är färdigt i höst ska intresserade föreningar få testa och utvärdera det så att det senare kan göras tillgängligt för alla andra föreningar.

Just nu behöver vi personer som sitter inne med olika kunskaper som kan ligga till grund för studiecirkelmateriel. Är du en av dem? Tveka inte att kontakta oss! Vi vet att kunskapen finns där ute, låt oss nu dela med oss! Kontakta folkbildningsansvariga Qla eller Mattias på qla.zetterberg@sverok.se eller mattias.emanuelsson@sverok.se.

Slå ett slag för hobbyn

IDAG FINNS DET många blandade känslor för rollspel och konfliktspel ute i samhället. Det finns flera nyfikna, men också många som är skeptiska och som inte riktigt förstår vad spelandet handlar om. Detta är någonting som vi måste ändra på! Har du erfarenhet inom roll- och konfliktspel? Har du kanske målat warhammerfigurer, arrangerat ett lajv eller SL:at ett rollspel? Skulle du kunna tänka dig att bli intervjuad antingen i en tidning, i tv eller i radio? Vi söker dig eller er som har erfarenheter inom hobbyn, inom en förening eller i förbundet Sverok. Målet är att vaska fram spelare som vill berätta om sitt intresse i media. Just nu upprättas en medial resursbank inom Sverok för att snabbt kunna tillgodose media med den information de behöver.

Vill du bli en frontfigur för din favoritsyssla? Slå ett slag för hobbyn, anmäl dig till Sveroks vice ordförande Mikael Leisjö på mikael.leisjo@sverok.se.

Lokalproblem för konvent

UNDER VÅREN HAR det blivit tydligt att allt fler konvent drabbas av problem med att skaffa lokaler. Nu har turen även kommit till de stora konventen. Sydcon har redan ställt in. Några dagar innan Lincon gick av stapeln var det fortfarande osäkert hur deltagarna skulle sova. Biträdande enhetschef och lokalansvarig på Studentcentrum uppgav till tidningen Östgötacorrespondenten att universitetet inte bedriver någon hotellverksamhet och att det varken är hans eller universitetets uppgift att lösa konventets sovplatsproblem. Universitetsledningen höll dock inte med honom och beslutade några timmar efter att tidningen publicerat nyheten att låta Lincons deltagare sova på universitetet även i år. Frågan är om detta är en långsiktig lösning eller om Lincon återigen måste se sig om efter nya lokaler. Även Borås Spelkonvent har problem med lokaler inför hösten. Skolan där konventet hållits under mer än 20 år ska byta ledning och det är osäkert om den nya ledningen låter konventet få vara kvar.



Sök bidrag för 2004

FÖR DE FÖREN-

INGAR som

var medlem-

mar förra året

går det fortfarande att söka både verksamhetsbidrag och medlemsbidrag för 2004. Ni hittar blanketter som ni kan ladda hem på www.sverok.se/blanketter. För att vi ska kunna garantera att ni ska få bidragen behöver vi ha er ansökan senast den 31 augusti. Kommer den senare är det inte säkert att ansökan hinner behandlas innan vi avslutar medlemsräkningen för 2004.



Arbetsgrupp

för distriktsträffar

EN ARBETSGRUPP FÖR distriktsträffar har startats. De påbörjade arbetet tidigt i våras med att arrangera Inslaget, en konferens för distrikts- och förbundsaktiva som ägde rum utanför Linköping. Inslaget var välbesökt och på schemat stod styrelseutbildning, ledarskap, ekonomi, marknadsföring, visionering inför framtiden, diskussion om distriktens roll i Sverok, orientering i ungdomspolitik och en massa annat. Och självklart spelades det spel. Efter en visions- och planeringshelg för arbetsgruppen har ett nytt styrdokument för distriktsträffar antagits. Arbetet med att planera nästa träff som äger rum i höst är i full gång. Har du åsikter eller vill bidra på något sätt nås arbetsgruppen på slag@sverok.se.

Uppfräschning

av sverok.se

I VÅRAS UTLOVADES en ny hemsida i Sverox. Den har nu äntligen lanserats efter en helg av hårt arbete för hemsidegruppen. Den nya sidan är bättre anpassad för förbundets behov och möjliggör mer innehåll än föregående design. Förhoppningen är att även Sveroks medlemmar kommer gilla den och utnyttja dess möjligheter. Sidan kommer att fortsätta att utvecklas under året. Särskilt fokus kommer att ligga på att bygga ut Kunskapsbanken där intressant och nyttig kunskap finns samlad. Just nu finns där information om hur man sköter en föreningslokal, tips till valberedare och hur man kan arrangera konvent och LAN.

► Debattsvepet

EN ANINGEN OVÄNTAD debatt som blossat upp sedan sist är den om föreningen Rosa T4:an. Föreningen startades som ett försök till att stödja Homo- Bi- och Transpersoner (HBT) inom Sverok. Projektet möttes initialt med stor skepsis både på Sveroks forum och andra. Personerna bakom föreningen bestämde sig då för att lägga ned projektet. Men i efterhand har en person ur förbundsstyrelsen lovat att stötta föreningen och därefter har debatten dragit igång på allvar igen. Framförallt rör diskussionen det faktum att hela föreningens upplägg snarare är av politisk karaktär än inriktad mot spel. Många frågar sig hur långt Sverok ska engagera sig i samhällsfrågor och vart gränsen går mellan demokratisk fostran och politiskt engagemang. Än så länge är frågan obesvarad, men tydligt är att ämnet väcker heta känslor.

PÅ SVEROKS LAJVFORUM har någon tagit upp en idé om att arrangera ett lajv med temat "Fight club" efter den populära filmen med samma namn. Tanken tycks ha varit att bara låta kampsportstränade personer delta och att inte gå hela vägen, utan använda sig av skydd och kontrollerade slag. Många har irriterat sig på själva idén och frågat sig vad det hela egentligen har med lajv att göra. Andra har funderat över den lagliga aspekten och ifrågasatt säkerheten kring ett liknande arrangemang.

BLAND BRÄDSPELARNA PÅ Sveroks forum har det efterfrågats bra brädspel med mycket strategi. Givetvis har svaren inte låtit vänta på sig och allt från gamla Alga-klassiker till mer avancerade lir har nämnts. Tråden är väl värd att besöka för den som söker lite inspiration inför helgens spelsession.

HOS KONSOLSPELARNA PRATAS det förstås om nästa generations konsoler som nu äntligen presenterats. Microsoft, Sony och Nintendo tävlar nu i att vinna köparnas hjärtan. Längtan är stor, men många är besvikna över det ynkliga material som Nintendo hittills visat upp. Diskussioner har också blossat upp kring konsolernas utseende. Många tycker att designen inte är tillräckligt vågad på någon av de tre konsolerna. En del har till och med påpekat det aningen ironiska i att den nya Xbox 360 mest påminner om något som designats av Microsofts fiende nummer ett: Apple.

BLAND KONVENTARE HAR det förstås diskuterats den senaste tidens problem för de stora konventen. Sydcon har blivit tvungna att ställa in på grund av lokalproblem. Lincon hade problem med att få sovtilstånd i sina lokaler och även BSK har fått dras med vissa bekymmer. Förhoppningen är dock att det är en ren tillfällighet att det blivit problem på så många fronter samtidigt. Nästa år hoppas vi på redaktionen, och många konventsrävar med oss, att återigen se Sydcon tillbaka som söderns pärla!

På Sveroks lajvforum har någon tagit upp idén om att arrangera ett lajv med temat "Fight Club".

Tand

SVERIGES ENDA
ROLLSPELSTIDNING

www.alltidattack.se



Svenska airsoftförbundet utvecklar demokratin

■ Nyligen berättade Svenska airsoftförbundet på sin webbplats att de beviljats ett bidrag på 250 000 kronor från Ungdomsstyrelsen. Pengarna skall finansiera ett projekt som syftar till att göra förbundet känt bland Sveriges airsoftspelare.

TANKEN ÄR OCKSÅ att projektet skall verka för att ge intresserade airsoftspelare möjligheter till att påverka förbundet och dess verksamhet. Rent konkret vill Svenska airsoftförbundet göra det genom att utveckla verktyg som möjliggör direktdemokrati. Man vill på det sättet kringgå den tungrodda byråkrati som man menar härskar i de flesta organisationer. Projektet skall dokumenteras

med tanken att alla förbund i Sverige skall kunna dra nytta av de lärdomar som dras.

Svenska airsoftförbundet bildades strax innan årsskiftet och arbetar framför allt med att upplysa allmänheten och myndigheter om vad airsofthobbyn innebär. En stor vikt läggs också på att ge stöd till airsoft-evenemang och projekt i Sverige. 🎮



FOTO: ADAM LUNDOQUIST

PENGAR TILL DEMOKRATIN. Svenska Airsoftförbundet beviljades nyligen 250 000 kronor i bidrag av Ungdomsstyrelsen.



BILD: WIZARDS OF THE COAST



Ingen drake förrän 2006

I slutet av april blev det känt att storlajvet Dragonbane skjutits upp. Lajvet skall gå av stapeln ett år senare än vad som var tänkt från början.

ANLEDNINGEN UPPGES VARA att arrangörerna vill göra Dragonbane till det perfekta fantasylajvet. De tror sig inte hinna göra det redan den här sommaren. En anledning är troligtvis också problemen med område som löste sig aningen för sent för ett projekt av den här storleken. En annan anledning är säkerligen också för få anmälda deltagare, vilket förvisso inte är konstigt. Det gick inte att anmäla sig via projektets webbplats förrän i februari. Därför väljer arrangörerna nu att arrangera det stora eventet under nästa sommar. Redan nu i augusti skall byggandet av en by på området påbörjas. I samband med det arrangeras också workshops och ett förlajv, ett helt år innan det stora lajvet går av stapeln.

Arrangörerna vill behålla deltagarna som redan anmält sig och samtidigt få fler att engagera sig i deras vision. Men, för de deltagare som inte kan eller vill delta nästa sommar, erbjuds en full återbetalning av anmälningsavgiften. För att hålla intresset uppe arrangeras olika workshops och projektets webbplats uppdateras löpande.

Att omtalade och uppseendeväckande projekt av den här storleken ställs in eller skjuts upp är inte ovanligt. Tidigare har det hänt omtalade storlajv som Vita lunden, Millenium och Rowin. Men förhoppningsvis leder inte uppskjutningen av Dragonbane till att det i slutändan läggs ner. Dragonbane är tänkt att hållas den 29:e juli till den 4:e augusti nästa sommar. Till dess får vi vänta och se.

INGET FÖR ISRAEL? Fantasirika rollspelare eller lajvare i skinande rustningar är inte välkomna i Israeliska armén.

D&D duger inte åt militären

Israels försvarsmakt tycker inte om rollspelare och lajvare, åtminstone inom de egna leden. Spelare har ett dåligt rykte och ansvariga inom Israels försvarsmakt uppger att spelarna är verklighetfrånvända och lättpåverkade.

RYKTEN HAR FLORERAT kring att Israels armé särbehandlar rollspelare och lajvare negativt. Nu har officiella uttalanden bekräftat att det verkligen är så. Om en person vid mönstring uppger att han eller hon spelar rollspel eller lajv leder det till en psykologisk undersökning. Allt som oftast resulterar det i att personen klassas som olämplig för militärtjänstgöring, åtminstone vid "känsliga tjänster".

Tusentals unga israeler spelar Dungeons & Dragons som utpekats som det värsta spelet. Nyligen har allt fler börjat spela, mycket tack vare framgångarna för Sagan om ringen-filmerna.

En källa inom Israels militär säger till tidningen Ynet att rollspelare är verklighetsfrånvända. En annan källa inom Israeliska försvarets säkerhet säger till samma tidning att det är standard att fråga de mönstrande om de spelar D&D. Om svaret är ja skickas personen i fråga till någon slags expert för utvärdering, vanligtvis en psykolog. Vissa spelare som redan tjänstgör inom militären protesterar, men många väljer att hålla sin hobby hemlig för att kunna behålla sin tjänst.



DATORLIRARE – NU ÄR DET BEVISAT. Datorspelande utvecklar den spatiala förmågan som är en viktig del av vår intelligens. Så spela på.

Spelandet **utvecklar** oss

► Tv- och datorspelande ger positiva hälsoeffekter. Det vi alla redan visste är nu vetenskapligt bevisat. Uttalandet kommer från Statens folkhälsoinstitut som i slutet av april presenterade rapporten "Hälsoeffekter av tv- och datorspelande".

BAKGRUNDEN TILL RAPPORTEN är det faktum att en stor andel av Sveriges barn och ungdomar regelbundet spelar tv- eller datorspel. Syftet med arbetet var att klargöra hälsoeffekterna av spelandet genom en

systematisk granskning av vetenskapliga studier. Rapporten har sammanställt vad totalt 30 internationella studier säger om tv- och datorspelandets hälsoeffekter. Slut-

satsen är lika entydig som bekräftande för många gamers. Att spela utvecklar oss, på många olika sätt.

Läs rapporten på: www.fhi.se/upload/ar2005/rapporter/r200518barn_dataspel0504.pdf

underlag för att avgöra vilken mängd spelande som är optimalt och därför är det angeläget att genomföra ytterligare studier, säger Anton Lager, utredare i arbetsgruppen

– Sammantaget pekar forskningen på datorspelande som något positivt. Vi saknar dock

för barns och ungdomars hälsa vid Statens folkhälsoinstitut.

Det som framkommer i rapporten är framförallt att tv- och datorspelandet ger positiva effekter på spatiala förmågor och reaktionstid. De spatiala förmågorna används vid problemlösning och betraktas traditionellt som en av de viktigaste delarna i vår intelligens.

För att knyta an till den debatt som nyligen fördes i media angående aggressivitet och övervikt hos spelare görs följande två viktiga iakttagelser. Rapporten tar kål på myten att spelandet skulle föda aggressiva tankar. Snarare har en motsatt effekt påvisats, det vill säga en minskad förekomst av aggressiva tankar hos spelare. Dessutom har ingen långvarig övervikt kunnat tillskrivas de spelare som undersökts i de trettio studier som legat till grund för rapporten. 🎮



BILD: TARSIER

Cyberathlete professional league **gästade** Sverige

■ Cyberathlete Professional League (CPL), gästade i juni världens största lan och datorfestival, Dream-Hack i Jönköping. Dream-Hack pågick den 16-19 juni och besöktes av över 4000 deltagare.

CPL WORLD TOUR är en e-sportsturné som pågår under ett år, med stopp i nio länder och på fyra kontinenter. Tävlingen kan skryta med den största prissumman någonsin i denna typ av sammanhang, med sammanlagt en miljon dollar i potten.

Vinnare av turneringen på Dreamhack blev holländaren Sander "VoO" Kaasjager och prissumman var 50000 dollar. Dessutom gick han, tillsammans med tvåan, trean och fyran, automatiskt vidare till den stora finalen i november för att tävla om 500 000 dollar. 🎮

Konsolkriget kan börja!

DEN NYA GENERATIONENS konsoler är presenterade och snart på väg ut på marknaden. Sony, Nintendo och Microsoft slåss om köparna och redan till julhandeln tros Microsofts Xbox 360 vara ute. Playstation 3 däremot kommer antagligen senare, under våren 2006. När Nintendos Revolution kommer är däremot inte utannonserat än.

Under den stora spelmässan E3 i Los Angeles visades Xbox 360 och Playstation 3 upp under stora pressvisningar. Klipp från kommande spel, detaljer kring konsolernas prestanda och tekniska specifikationer presenterades. Efteråt tycks många kritiker och speljournalister vara ense om att Playstation 3 ligger i toppen både grafisk och vad det gäller spännande speltitlar. Nästa år kommer onekligen att bli ett spännande år för konsolälskare. 🎮



LJUDET ÄR DITT VAPEN. I City of Metronome är varje läte viktigt, slå dig fram med buller och bång eller smyg omkring till mjuka toner.

City of Metronome

– spelet där **ljudet** är i fokus

■ För bara någon månad sedan släpptes en pressrelease kring spelprojektet City of Metronome. Sedan dess har ett otal sidor runt om på nätet uppmärksammat det svensk-utvecklade spelet. Och efter det har allt gått med en rasande fart.

I MAJ ÅKTE Team Tarsier, gänget bakom City of Metronome, till E3 i Los Angeles för att träffa eventuella förläggare. Tillsammans med många andra svenska spelutvecklare tog de sig till den enorma spelmässan där drömmar både föds och dör. Men innan dess hade de under en hård period arbetat övertid med att färdigställa demot som skulle visas upp.

Många spelintresserade har lagt märke till projektet, kanske framförallt på grund av de tankar som finns bakom själva spelidén. Själva beskriver utvecklarna spelet som ett "nästa generations äventyrsspel där ljudet är spelarens vapen". Och det låter ju onekligen spännanden

Tydligt är tanken att man skall kunna använda sig av ljud för att ta sig fram genom äventyret. Spela in lugna ljud och använd

dem för att kontrollera farliga motståndare. Skapa egna ljud genom att krossa rutor och nyttja dessa läten när det passar. Aggressiva ljud fungerar som vapen, lugna ljud som humördämpare. Det är svårt att avgöra vilket typ av spel det hela kommer bli i slutändan. Men det är lätt att dra spontana paralleller till spel som American McGees Alice och Ubisofts Beyond good & evil.

Grafiken ser mycket lovande ut och det verkar som om Tarsier siktar mot att få utveckla mot nästa generations konsoler. Än så länge finns dock ingen förläggare till spelet, men det är förhoppningsvis bara en tidsfråga. Just nu råder mycket hemlighet kring projektet, vi återkommer så fort något av intresse finns att rapportera! 🎮

► En stor fråga i media under våren har varit fusk med medlems-siffror bland ungdomsorganisationer. Själv har jag funderat mycket på statsbidragssystemet och de förändringar som är planerade. Därför har jag skrivit ner mina tankar så att Sveroks medlemmar kan få se min och förbundets syn på det hela.

Om kontroller, bidrag och fusk



NÄR JAG SKRIVER detta har Ungdomsstyrelsen nyligen polisanmält Ung Vänster. SSU har bestämt sig för att de endast kan verifiera 1900 av de 19000 medlemmar de i höstas rapporterade till Ungdomsstyrelsen. De vill därför betala tillbaka statsbidraget på 3,5 miljoner kronor. En polisanmälan mot SSU är dessutom sannolik då

de, även om de lämnar tillbaka pengarna, fortfarande har lämnat in falska uppgifter. Båda förbundens revisorer riskerar att anmälas till Revisorsnämnden och bli av med sin licens.

OM UNGDOMSSTYRELSEN

Ungdomsstyrelsen ger bidrag till organisationer med minst 60 % ungdomar. Bidraget baseras på antalet föreningar och föreningsmedlemmar. I år ska fördelningssystemet ses över.

Sverok då?

Var finns då Sverok i allt det här? I slutet av april lyftes även Sverok fram i media. Dagens Nyheter hade på sin förstasida rubriker om att det är lätt att fuska med en spelförening. Inne i tidningen vittnade en person om hur han med hjälp av sina vänner utnyttjade Sveroks bidragssystem utan att egentligen ha en förening. Det handlar alltså om en person som har utsatt Sverok för bedrägeri. Detta är troligtvis något som inträffar väldigt sällan, även om det svårt att säga hur vanligt det är. När personer ljugar och intygar falskt på det sättet är det svårt att upptäcka det, även med de mest omfattande kontrollerna. Dagens Nyheter ifrågasatte också att Sverok inte kan kontrollera hur bidragen används. Det är helt korrekt att vi inte gör det. Vi har inget intresse av att göra det heller. Vi fokuserar istället på att föreningarna ska få bidragen på rätt grunder. Sen när bidragen väl har betalats ut är det upp till föreningarna att själva bestämma hur pengarna ska användas. Det är en del av den demokratiska fostran som är ett av skälen till att staten ger Sverok bidrag. Ytterligare en sak som hävdades var att det finns små föreningar som inte är öppna för nya medlemmar. Det är inte tillåtet att neka en person medlemskap i en Sverok-förening. En grundförutsättning för att få vara en förening i Sverok är att

man är öppen för nya medlemmar och att alla medlemmar har samma demokratiska rättigheter.

En medlem, flera föreningar

Många ställer sig frågande till att samma person kan vara medlem i flera olika föreningar inom Sverok. Det

förekommer, men vi har inga uppgifter på hur vanligt det är. Det finns många olika sorters föreningar inom Sverok och då är det knappast konstigt att personer vill vara med på flera ställen. Det är inte konstigt om en person vill

lajva i en förening och spela *Warhammer* i en annan. Då ska det inte spela någon roll i fall lajvföreningen tillhör Sverok eller Förbundet Vi Unga. Båda förbunden får bidrag från Ungdomsstyrelsen. Ska det då ha betydelse för en förening ifall dess medlemmar redan är med någon annanstans och i så fall var någonstans? Föreningen har ju precis samma verksamhet och kostnad för sina medlemmar oavsett om medlemmen råkar vara aktiv även på andra ställen. För Ungdomsstyrelsen är det helt ok och de motiverar det med att det då handlar om dubbelt engagemang. Dock tillåter inte Sverok föreningar som är för lika varandra.

Samtidigt arbetar Sverok mycket för att motverka att systemet utnyttjas eller att fel av olika slag uppstår. Vi vill inte att ett litet antal fuskare ska få förstöra för alla som är ärliga. Vi har omfattande rutiner för hur underlagen från föreningarna ska hanteras och kontrolleras. En stor del av våra anställdas tid går åt just till att administrera och granska underlagen. Tillsammans med vår auktoriserade revisor har vi tagit fram rutiner för hur kontrollerna ska gå till. De består bland annat av att vi ringer till ett urval av föreningarnas medlemmar och frågar dem om de är medlemmar i sin förening. Uppstår frågetecken undersöks för-

eningen närmare och blir nekad bidrag om problemen inte reds ut. Har någon fuskat medvetet polisanmäler Sverok föreningen.

Innan några bidrag betalas ut ska föreningens granskning vara avklarad. Ytterligare en säkerhet i systemet är att förbundsstyrelsens föreningsansvariga ska godkänna utbetalningarna och har möjlighet att säga till om något verkar konstigt. Att vi gör dessa kontroller grundar sig i att vi, förutom att vi vill vara säkra på våra siffror, har krav från Ungdomsstyrelsen om att siffrorna ska granskas och att stickprov ska göras.

Krav på kontroller?

Det är ju såklart inte bara Sverok som behöver granska uppgifterna innan de lämnas in till Ungdomsstyrelsen. Detta gäller för alla ungdomsorganisationer.

I kontakt med andra ungdomsförbund har vi dock märkt att flera organisationers kontrollrutiner är i princip obefintliga. Självklart har många förbund ordentlig koll på sina siffror, men det förekommer att inte alla underlag från föreningarna är i ordning när det är dags att söka statsbidrag.

En representant för SSU berättade för mig att deras revisor inte kräver några kontroller alls. De talar om hur många medlemmar och föreningar de har för revisorn som sedan skriver under utan att ha kontrollerat uppgifterna. Att SSU gör så här beror på att de anser sina medlemslistor vara grundlagsskyddade och att i princip ingen får titta på dem. Staten å andra sidan gör en annan tolkning och säger istället att grundlagsskyddet innebär att myndigheter inte får titta på medlemslistorna, medan ungdomsorganisationerna och deras auktoriserade revisor, som har tystnadsplikt, ska kunna göra det.

Mandatbaserat bidragssystem?

Ett förslag på lösning som flera av de politiska ungdomsförbunden förespråkar är att gå över till mandatbaserat stöd. Det skulle innebära att de politiska ungdoms-

OM KRAV PÅ FÖRENINGARNA

För att vara berättigad till bidrag ska årsmöte hållas, förtroendevalda ska rapporteras, föreningen ska vara öppen för nya medlemmar och självständig från andra föreningar. Alla medlemmar ska ha samma demokratiska rättigheter. Föreningens syfte ska innefatta spel av något slag.

För att få verksamhetsbidrag ska verksamhet och minst 5 medlemmar rapporteras.

För att få medlemsbidrag ska medlemslista med namn, ålder, kön och bostadsort rapporteras. Alla medlemmar ska ha gjort ett aktivt ställningsstagande för medlemskapet.

► förbunden får bidrag i förhållande till sitt moderspartis andel riksdagsmandat. Argument för detta är grundlagsskyddet av medlemslistor gäller just politiska organisationer och att om bidragen ska vara baserat på medlemsantal riskerar

företrädare för organisationerna att bli åtalade och hamna i fängelse. Moderpartiets mandat säger inte särskilt mycket om organisationens storlek och verksamhet, som borde vara det man tar hänsyn till. Om något parti hamnar utanför riksdagen, slutar ungdomsförbundets medlemmars åsikter att vara politiska då så att det är fritt fram att registrera? Och hur ska man göra med Ung Vänster som inte anser sig ha ett moderparti utan vara en fristående ungdomsrörelse? Dessutom bör inte bara grundlagsskyddet gälla de politiska organisationerna

Det finns andra organisationer som upplever att deras medlemsuppgifter är känsliga. Till exempel är medlemsuppgifterna både i Sveriges förenade gaystudenter och hos religiösa organisationer känsliga. För bara tio år sedan var rollspel något suspekt och konstigt. Vill våra medlemmar hamna i myndigheternas register?

Ungdomsstyrelsen med ökade befogenheter

I dagsläget gäller alltså grundlagsskydd för alla ungdomsorganisationers medlemslistor och Ungdomsstyrelsen får i sin handläggning lita på revisorernas intyg. Ungdomsstyrelsen överväger att föreslå lagändringar som medger Ungdomsstyrelsen rätt att faktiskt titta på medlemslistorna för att kunna öka säkerheten i sina bedömningar. Motsvarande myndighet i Norge har dessa rättigheter och det finns ett omfattande kontrollsystem från statens sida. Detta infördes sedan organiserat fusk avslöjats i början av 90-talet. Man skulle kunna tycka att om man som ungdomsorganisation väljer att ta emot pengar ska man även ställa upp på de krav som staten i sin tur har. Lite som att en Sverok-förening ska ge Sverok de uppgifter Sverok kräver för att föreningen ska få bidrag. Samtidigt har alla rätt att ha åsikter om vad som är rimliga krav. Sverok har på distriktsnivå, till exempel i Östergötland, råkat ut för landssting som inte instämmer i Riksrevisionens tolkning av grundlagsskyddet utan ansett att detta bara gäller politiska ungdomsförbund. Då har valt, för våra distrikts skull, att visa våra medlemslistor men inte låta dem kopieras eller lämna förbundskansliet.

Vad kommer hända i Sverok?

Inom Sverok för vi hela tiden diskussioner om hur det ska fungera och vad som är ok. Det är viktigt för oss i förbundsstyrelsen att det går rätt till i föreningarna och att demokratin fungerar. Inför 2005, redan innan diskussionerna i media startade, skärpte vi våra kontrollrutiner och krav på föreningarna. Vi kommer även under detta år utvärdera och eventuellt genomföra förändringar. Vi har pratat med Ungdomsstyrelsen om hur rutinerna skulle kunna utvecklas. Då har vi även fått stöd för de prioriteringar som har gjorts då kontrollerna har genomförts. Vi har även diskuterat med vår auktoriserade revisor om hur vi kan utvecklas. Sverok har bra kontroller, men vi kan alltid bli bättre.



Petra Malmgren
ordförande, Sverok
petra.malmgren@sverok.se



◀ Något är riktigt störande med den här produkten. Att klä ut sina husdjur är populärt i det stora landet i väst. Men allvarligt talat, behöver vi verkligen klä upp våra hundar så att de efterliknar Leia i sin slavdräkt från Star Wars? För 115 kronor kan du få denna vulgära skapelse till din hund.
www.collectorsgalleryonline.com



▲ Ett fickminne med total säkerhet. Du behöver i alla fall inte oroa dig för att någon annan skall komma åt dina filer. Bara med hjälp av ditt egna fingeravtryck kan filerna kommas åt. Minnet kostar runt 1200 kronor och kan rymma upp till 256 megabyte.
www.iwantoneofthose.com

► Sommar innebär grilltider. Och det är klart att man kan sitta med en sketen engångsgrill från macken. Men vill man grilla med stil föreslår vi den här gasdrivna skönheten. Om de grillade i Star Wars skulle grillarna se ut såhär, säkert. För 1400 kronor slipper du pilla med briketter, kol och tändvätska.
www.boysstuff.co.uk



► Tycker du om att inreda ditt hem? Gillar du att spela Tetris? Om du svarat ja på båda frågorna är det bara att säga grattis. Denna hylla passar antagligen dig, och den gör sig nog snyggt i de flesta vardagsrum. Men den tredje frågan, och den kanske mest avgörande är nog om du verkligen är villig att betala runt 50 000 kronor för en hylla.
www.bravespacedesign.com

▼ Är du typen som jobbar, äter och sover vid ditt tangentbord? Då borde du seriöst överväga att skaffa detta. Hur coolt vore det inte att kunna skriva utan att ha några markeringar på tangenterna? Dina vänner kommer tycka att du är en superhjälte. Kanske är det värt 600 kronor?
www.daskeyboard.com





ELECTRONIC
ENTERTAINMENT

3

EXPO

esa

entertainment
software
association

THE REVOLUTION BEGINS
GOOT.13
2005

HELLO

TRANSX

getting

UP

MCV: The International
Music & Video Conference

E3

FOTO: E3 EXPO ILLUSTRATION: PATRIK ERIKSSON

► E3 är den interaktiva spelbranschens Mecka, årets absoluta höjdpunkt och, paradoxalt nog, starten för årets julhandel. Här får vi se vad vi skall köpa till hösten, vad vi skall drömma om till nästa år, vilka trender som står sig och vilka som faller. Här ser vi framtidens spelkonsoler, innovationer och ambitioner.

FÖRUTOM KONSOLGIGANTERNA FINNS det förstås spel i mängder på mässan, till alla format. Det är här PC-formatet har en chans att glänsa, även om E3 traditionellt domineras av konsoljättarna, inte minst eftersom de är centraliserade på ett annat sätt. Här följer flera av mässans höjdpunkter, i ingen speciell ordning alls, för att inte trampa någon på tårna.

Microsoft skjuter startskottet

Veckorna innan E3 tog Microsoft till nya grepp. På MTV visade man upp Xbox 360, uppföljaren till spelkonsolen Xbox. I ett timmeslångt program där bland andra Elijah Wood medverkade visade man sin nya konsol, klipp från spel och förklarade konceptet kring nya Xbox. Det var ett långt ifrån matnyttigt reklamslag i MTV-förpackning om man frågar undertecknad, men det var ett nytt grepp: Xbox 360 premierade alltså inte som väntat på E3.

Microsofts presskonferens dagarna innan E3 handlade i princip enbart om Xbox 360, och det är inte så konstigt. Den släpps nämligen över hela världen till julhandeln, fullt kompatibel med gamla Xbox. Det stämmer: under julgranen i år kan nästa generations första konsol ligga.

Men är det verkligen nästa generation? Spelen var förvisso snygga, men inte imponerade de så hemskt mycket egentligen? Det kändes inte direkt som steget mellan Super NES



PREY (PC)

Återuppståndens förstapersonsskjutare som använder sig av portaler för att skapa riktigt kaotiska banor.



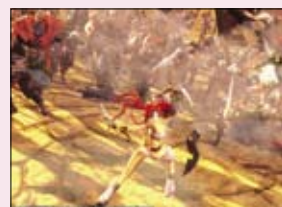
THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION (360, PC)

Uppföljaren till Morrowind ser väldigt lovande ut.



CIVILIZATION IV (PC)

Klassiska Civilization-serien tar steget in i den tredje dimensionen, och för dessutom med sig nya och mer sömlösa inslag.



HEAVENLY SWORD (PS3)

Samurajaction till PlayStation 3 som ser väldigt lovande ut.





MOTORSTORM (PS3)

Explosiv racing är aldrig fel, och klippen på Motorstorm drog hem applåder. Hur bra det blir återstår förstås att se.



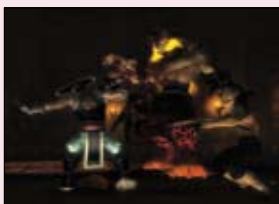
LARA CROFT TOMB RAIDER: LEGEND (PS2, PC, XB)

Är det äntligen dags för ett kvalitativt Tomb Raider-spel? Lara Croft har fått lite mer mänskliga former i denna nya version i alla fall.



PRINCE OF PERSIA 3: KINDRED BLADES (PS2, PC, XB, GC)

Prinsen svingar vidare i uppföljaren till förra årets Warrior Within, mörkare och grymmare än någonsin.



MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS (PS2, XB)

Liu Kang och Kung Lao skall rädda Jorden i det här actionspelet som utspelar sig under Mortal Kombat II-turneringen med alla inslag vi förväntar oss.



► och Nintendo 64 här, snarare Dreamcast till PlayStation2. Och alla trogna Dreamcast-spelare vet att de snyggaste spelen till konsolen länge överglänste de till PlayStation2. Xbox 360 bjuder på vacker grafik, men det är inte ljusår framför vad vi ser idag, snarare några distansminuter.

Xbox 360 är dock inte bara ny grafik, man passar även på att vidareutveckla den ypperliga onlinetjänsten Live. Tjänsten kommer att fungera med alla 360-spel om man får tro Microsoft själva. Du behöver inte längre betala för Xbox Live, såvida du inte vill ha guldpremierna, spela online blir således gratis. Med vissa restriktioner förstås, räkna med att onlinerollspelen kommer ta betalt per månad, precis som till PC, och att större nedladdningar

i form av nya uppdrag och banor kan komma att kosta några slantar.

Nya Live imponerar på mig, betydligt mer än mediacenterfunktionerna. En miljard kunder säger Microsoft att de skall ha med Xbox 360. Det är hybris säger jag, men okej, att sikta högt är aldrig fel. De har dock en hel del att leva upp till och först ut är en lansering i jul. Vad spektaklet kommer gå på i affärerna återstår att se, men räkna med en sak: Microsoft kommer pressa priset. Kanske till den grad att de förlorar pengar per såld enhet.

PlayStation 3 till våren 2006

Sonys presskonferens inför E3 var den sedvanliga sifferorgien, ryggdunket och några ord om PlayStation Portable, som för övrigt fick på tok

för lite utrymme.

Sedan kom de: filmklippen och badkarsdemonstrationen med ankorna, Alfred Molinas ansikte som belystes och en exploderande bensinmack skapad direkt från PlayStation 3:s grafikprocessor. Allt bländande snyggt och grymt imponerande. I synnerhet när vi kör genom Londons gator, får se de första klippen från nya *Madden*-spelet från Electronic Arts. Allt långt bortom vad Microsoft presterade på sin presskonferens med Xbox 360 och nätet exploderar av kärleksförklaringar till PlayStation3 och dess kraft. All hail the console king.

Men hur äkta var det? När wow-faktorn lagt sig börjar folk vanligtvis tänka, så även speljournalister och snart kommer det fram: det var mest förrederat, det kördes inte på PlayStation 3:s färdiga chipset, det var spel-sekvenser blandade med film, det var... Ja, ni vet, PR-fluff. Det blir inte mindre snyggt och imponerande för det, men jag skulle vilja påstå att vi inte har en aning om vad som kommer presteras till PlayStation 3 förrän Sony börjar

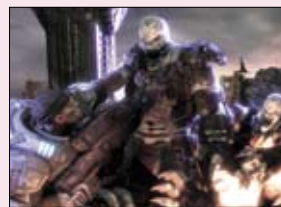
ge oss lite riktiga bilder, sifferorgier med polygonprestationer känns som gammal möjlig ost i en värld när vi kan ladda hem filmklipp och se vad som faktiskt görs.

Sony säger att PlayStation 3 kommer till våren 2006. Konsolen blir således inte först ut i nästa generation. I stort gör man samma sak som Xbox 360, fast utan onlineskalet Live som Microsoft imponerat med i denna generation, vi får nämligen mediacenterbiten även i PlayStation 3, och självfallet kommer vi kunna spela online även med Sonys bidrag till vardagsrumsmöblemanget. Men vad vi får på riktigt återstår att se, det enda som är klart är att PlayStation 3 säkerligen kommer att matcha Xbox 360 i pris och spelutbud. Det kan mycket väl bli en jämn kamp som vinnas av den med störst och mest snillrik marknadsföringsbudget.

Revolutionen uteblev

Nintendos uppföljare till GameCube heter Revolution och visades inte på E3, inte på riktigt. Det enda man hade var en prototyp på lådan, som tydligen skall bli så smal som tre DVD-fodral staplade på varandra, och ett inte alltför imponerande klipp på

Samus Aran från *Metroid*-spelen. ▶



GEARS OF WAR (360, PC)

Hetare än Halo 3? Ja, på nätet just nu i alla fall. Förstapersonsskjutare som skall sälja Xbox 360 och så småningom även komma till PC (men vi minns ju hur lång tid det tog för Halo...).



DEAD OR ALIVE 4 (360)

Studsande bröst och mer interaktiva banor utlovas i Dead or Alive 4.



GUILTY GEAR DUST STRIKERS (NDS)

Slagsmålsspel för fyra över dubbla skärmar imponerar.



GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES (PSP)

Inte mycket är känt, men det är ett nytt spel som utspelar sig i Liberty City i alla fall.



RIFT: PROMISE TO POWER (NG)

Kevin Siembiedas rollspel kommer till N-gage och ser mycket lovande ut.



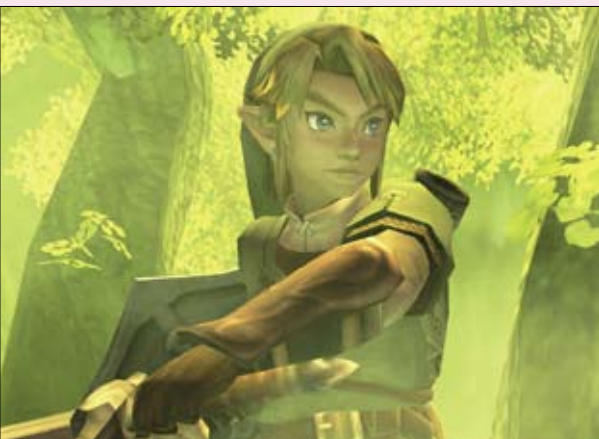
QUAKE 4 (PC, 360)

En återgång till originalet, sägs det. Verkar mycket lovande.



BUZZ: THE MUSIC QUIZ (PS2)

Annorlunda musikspel med frågesportstouch kan bli en höjdare.



LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS (GC)

Det mörkare och vuxnare Zelda-spelet som alla ville ha efter GameCube-premiären drog hem timplånga köer på E3. Släpps till julen.



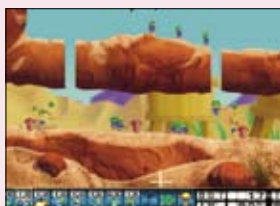
SLY 3: HONOR AMONG THIEVES (PS2)

Sly Raccoon och hans tjuvak-tiga kompisar är tillbaka i ett nytt, och tveklöst charmigt, plattformsspel.



UNREAL TOURNAMENT 2007 (PC)

Mer av allt! Unreal Tournament 2007 är uppföljaren på 2004, och släpps 2006.



LEMMINGS (PSP)

De urbotade korkade lämlarna är tillbaka, nu till PlayStation Portable. Vi hoppas på en bra adaption.



KINGDOM HEARTS II (PS2)

Kalle, Långben, Cloud och Jack Sparrow, tillsammans skall de rädda världen i Square Enix Disneyrollspel.



PERFECT DARK ZERO (360)

Joanna Darks återkomst skall släppas med Xbox 360 till julen, men man hade inga vettiga bilder på mässan för det.



CONKER: LIVE & RELOADED (XB)

Den oförsämda ekorren Conker kommer till Sverige redan i juni, men är ändå ett av de hetaste Xbox-spelen på E3. Respekt.



POKÉMON XD: GALE OF DARKNESS (GC)

Mörkare och vuxnare Pokémonrollspel, kan det vara något? Med tanke på framgångarna med Pokémon Colosseum så kan Gale of Darkness vara något att kika närmre på.



PETER JACKSON'S KING KONG (PS2, PC, XB, GC)

Spelet som baseras på filmen. Kommer sälja som smör, men känns lite intetsägande just nu.



AGE OF EMPIRES III (PC)

Vi räknar med ett ännu bättre strategispel i denna storsäljande serie.



FINAL FANTASY XI (360)

Ute till PlayStation2 och PC sedan länge i Japan och USA, till Xbox 360 kommer det, i oförändrad version. Känns lite klen.



SUPER MARIO STRIKERS (GC)

Efter att ha spelat golf, tennis och nu senast baseball samt gjort gästspel i NBA Street V3 så är det dags för fotboll. Kan bli en höjdare!



SVETTIGT VÄRRE. Det är, enorma utrymmen till trots, både varmt, trångt och högljutt på E3.

► Det allmänna intrycket är att Nintendo blev tagna på sängen med den snara lanseringen av Xbox 360 och Sonys pampiga presentationer. Där konkurrenterna brassade på för fullt hade den japanska speljätten ingenting. Nästan. För miljontals tv-spelare blev säkerligen lite lyckligare när de fick veta att Revolution inte bara kommer att kunna spela alla GameCube-spel, utan även spel till alla tidigare släppta Nintendo-konsoler! Detta görs genom en nedladdningstjänst till den alltid uppkopplade Revolution, men om det innebär att man måste betala en månadskostnad eller köper spelen var för sig är oklart. Nintendo själva har inte ens bestämt sig för i vilken utsträckning man skall släppa äldre spel, och ingen har sagt något om hur det är med tredjepartstitlarna. En sak är dock säker: vi kommer sitta och spela NES-titlar såväl som Nintendo 64-diton på våra Revolution-konsoler.

Alla ville se Revolutions handkontroll, den förmodade stora revolutionen, men den var inte på plats. Nintendo vill inte avslöja vad man har hittat på med rädsla för att återupprepa Rumble Pack-incidenten där man hade konkurrenter som hann före ut på marknaden efter visningen. Sågs det, i alla fall. Revolution släpps under 2006, troligen inte förrän efter sommaren men det är egentligen bara spekulationer. Det mesta tyder dock på att Nintendo blir sist ut i nästa generations konsolkrig, igen.

Däremot var Game Boy Micro där, tidernas antiklimax om man frågar mig. När man tar fram en ny Game Boy i ett kritiskt skede på en presskonferens så väntar i alla fall jag mig

nästa generations Game Boy, men vad vi får är en Game Boy Advance i miniformat med grymt bra skärm. Trevligt, säljer säkert som smör, men ändå.

Desto mer intressant är Nintendo DS som säljer mycket i Japan, i synnerhet med husdjurssimulatoren *Nintendogs* som kller app. Den bärbara Game Boy-kusinen är en enorm succé för Nintendo och man har rentav skrivit upp försäljningsförväntningarna i hela världen, så bra går det. Man slog sig för bröstet och lovande att onlinespel via trådlösa wifinätverk kommer att vara möjligt redan till hösten, dessutom med starka titlar som *Mario Kart DS*. Nintendo hade överlag ett fokus på Nintendo DS över hela E3, och eftersom man inte behöver koncentrera sig på en ny stationär konsol så kan det betyda att man tar momentum från Sonys PlayStation Portable. Vi får se.

Ja just det, *Legend of Zelda: Twilight Princess* till GameCube är det mörkare och vuxnare Zelda-spelet som alla velat ha i evigheter. Det kommer i år, och Nintendo tror att det blir julhandels bäst säljande spel. Jag tror de har rätt.



Thord Daniel Hedengren
tdh@kong.se



NEW SUPER MARIO BROS
(NDS)

Nyversionen av Super Mario Bros ser fortfarande tuff ut, men hur blir spelet?



EYETOY: KINETIC (PS2)

Träna med din EyeToy...?!



PHANTASY STAR UNIVERSE
(PS2)

Segas uppföljare till Phantasy Star Online bjuder både på onlinespel och en stor enspelarkampanj. Vi håller tummarna för en riktig höjdare.



MARIO KART DS (NDS)

Mario Kart säljer alltid som smör, men när du kan spela trådlöst mot vänner eller online via Nintendos wifilösning för onlinespel så kan det verkligen explodera. I november får vi prova, sågs det.



Hobbyn och Sverok

Luften är klar men kylig. Två röda grovtimrade trähus med tillhörande vedbod och dass ligger på gården. Vårsolen speglar sig i vattenfyllda hjulspår. Längs vägen går Bergsalven Oloria, på väg mot sitt folks lägerplats på lajvområdet.

FOTO: IRENE CHRISTENSSON

DET ÄR EN vacker vårdag i april. I skogen pågår Enhörningens skogsfolkslajv. Det varar en helg och ger deltagarna en chans att utveckla sina intriger inför sommarens lajv. Oloria heter egentligen Maria Sillén, är 31 år och syslöjds lärare i Upplands Väsby.

– Att jag började lajva var ett jättestort bananskal, säger Maria.

Hon hälsade på en vän, snubblade mitt in i ett lajvmöte och hennes första lajv blev Trenne byar. På den vägen har det fortsatt. Idag lajvar hon varannan vecka. Maria Sillén är ordförande i föreningen Genesis men är även aktiv i föreningarna Enhörningen, Bistra Tider och Lilla Gillet med flera.

– Lajv har gett mig vänner och tilltro till mig själv. Sverok har gjort det möjligt att skapa Genesis med sin verksamhet för unga. Den gör att vi kan lära ut kunskap om hantverk och lajv säger hon.

På lajvet finns även Susanne Vejdemo, 22 år, student och före detta ordförande i Sveroks distrikt i Stockholm. Inlajv spelar hon den plikttrogna bergsalven Arintir. En vecka tidigare var Susanne på Dragon's Lair vid Kungsholmtorg. Till Dragon's Lair kan föreningar, men även enskilda personer, komma för att spela spel. Hon var där för att hjälpa intresserade att starta föreningar i Sverok.

– Det var länge sedan jag spelade kortspel. Jag är rollspelare, säger Susanne.

Ventilationen surrar i Dragon's Lairs källare och i taket löper stora silverrör. Bredvid trappan står en läskautomat. De vita väggarna är täckta av fantasieggande affischer med motiv från olika kortspel. Spridda runt tre bord, bakom trappan, i hörnet av lokalen sitter åhörarna. En av dessa är Andreas Figaro, 15 år. Han spelar kortspelet Magic och vill bilda en förening.

– Om ni väljer att starta en förening får ni pengar för medlemmar mellan 7 år och 25 år. Ni får även en engångssumma på 2 000 kronor per år. Det svåraste med att bilda en förening kan vara att välja ett bra namn har vi på Sverok märkt, säger Susanne Vejdemo.

I femman började Susanne på en kurs i förbundet Unga Örnar i tron att det var en teaterförening. Det var det inte, de spelade *Drakar och demoner*. Sedan dess har hon spelat rollspel.

– Rollspel är filosofens laboratorium, man får utforska saker man inte gör i verkliga livet. Samma sak är det med

lajv. Jag började med lajv på gymnasiet och det var en hel värld som öppnade sig. Sverige har en mycket utpräglad lajvkultur, säger Susanne. Hon jämför Sverok

med scouterna.

– Sverok är inte bara ett förbund utan en livsstil, säger hon.

Susanne gillar även Sveroks filosofi att när en förening dör för att medlemmarna lämnar den, är det meningen att den ska dö. På detta sätt undviker Sverok "konstgjord andning". En annan bra sak är att Sveroks struktur inte är hierarkisk.

– Det bästa med Sverok är att även unga får ett

ansvar och man växer med rollen. Min hobby har gjort mig säkrare som person, jag har fått utlopp för min kreativitet och lärt känna nya personer.

Lokaler och bidrag

En annan person som sitter med vid borden är Johan Nilsson. Han är 35 år och driver Dragon's Lair sedan ett år tillbaka. Det är hans jobb och hobby. Dragon's Lair har cirka 430 medlemmar och på dryga 500 kvadratmeter rymmer föreningar för onlinespel, brädspel, figurspel, och



STOLT SPELARE. Susanne Vejdemo är en inbiten spelare och tillika sverokare.



► kortspel. Butiken i Dragon's Lair säljer alltifrån tärningar till pizzabitar. I den genomskinliga disken finns mängder av spelkort uppradade. På golvet framför disken står en pall så att de yngsta spelentusiasterna ska nå upp till kassan. Johan Nilsson började spela Magic för elva år sedan. Innan dess hade han spelat olika roll- och brädspele.

– Det som lockade med kortspel var att skapa en egen lek, att hitta kombinationer. Det är väldigt flexibelt och enkelt att ta med sig, säger Johan.

Han har varit med i olika Sverok-anslutna föreningar och Sverok hjälpte honom att få kontakt med spelare i Stockholm när han flyttade hit från Kristinehamn.

– Sverok hjälper till med pengar för att hålla hobbyn igång. De är ett bra instrument för att påverka allmänhetens syn på spel. De hjälper till att skapa opinion, säger Johan.

Längre in i Dragon's Lairs källare håller figurspelarna till. En av dem är

Jimmy Pihl. Han började med rollspel när han var 7 år.

– Vi körde *Drakar och Demoner* och *Mutant*. Äventyren hittade vi på själva. De var lite skumma i början men blev bättre med tiden, säger Jimmy.



LOKAL FÖR SPELINTRESSERADE.

På Dragon's Lair i Stockholm finns utrymme för spelande och gemenskap.

Efter lumpen gick Jimmy med i sin brors förening som var ansluten till Sverok. Medlemmarna möttes och spelade varje tisdag. Denna förening slogs senare ihop med andra likartade föreningar och bildad Unionen, vilket idag är en av de största föreningarna i Stockholm. Där började han spela figurspel.

– Figurspel var något nytt för mig. Det kräver inte lika mycket tid som rollspel, det enda som

tar tid är att måla arméerna. Du är inte heller beroende av en grupp människor på samma sätt som i rollspel.

Idag är han medlem i Unionen och Rogue Trader, båda dessa är i sin tur anslutna till Sverok. Han spelar varje vecka, mest 40K, och snart är det dags för turnering. Enligt Jimmy är det en bra

bakgrundshistoria och avancerad strategi som gör spelet så roligt.

– Spelet går ut på skicklighet. Det är mångsidigt och avkopplande.

För Jimmy har Sverok varit något i bakgrunden som han inte har haft kontakt med.

– De hjälper till så att föreningar har en spellokal eller pengar till rollspelsböcker, utan dem skulle vi inte ha våra lokaler i Tallkrogen, säger Jimmy.

Två veckor senare på Dragon's Lair är Andreas Figaro där igen. Han sitter och spelar.

– Nu har vi fått ihop folk som vill vara medlemmar men inte skrivit ihop våra speciella regler än. Vi funderar på att döpa föreningen till Topdeckers, säger han och återgår till sitt *Magic*-spel.



Irené Christensson
Irene_christensson@hotmail.com



FOTO: HENRIK FEGRAEUS

Rouge Trader Open

– figurspelseliten gjorde upp i Stockholm

Stora delar av Sveriges figurspelselit hade samlats 23-24 april på Dragon's Lair i Stockholm. Under de två dagar Rouge Trader Open pågick spelades hela 125 matcher i Warhammer Fantasy Battles.

WARHAMMER ÄR ETT figurspel med spelare över stora delar av världen. Spelarna styr en armé bestående av mycket detaljerade egenhändigt målade och modifierade miniatyrfigurer. Avancerade regelsystem styr hur figurerna får röra sig, hur långt kanoner och andra vapen får skjuta, när en trupp flyr och hur respektive trupp attackerar. Regelböckerna är tjocka, med mycket tabeller och system. Språket är engelska, varför det också är en ganska hög medelålder på de tävlande. Man kan spela med många olika arméer i *Warhammer* – jättar, orcher, vampyrer, människor och annat. Figurerna är av plast eller tenn och till varje arme finns det extra böcker med bakgrundshistoria. Spelplanerna ser ut som mycket naturtrogna miniatyrlandskap med kullar, sjöar, hus och skogar.

Warhammer är ett spel för taktikern och matcherna tar upp till tre timmar. På tävlingar bedöms inte bara slagens resultat i matcherna. Man har även en domare som bedömer figurernas målning, och hur väl arméerna komponerats inför turneringen.

Snabbt växande arrangemang

Föreningen Rouge Trader som arrangerar tävlingen är en sverokansluten förening som grundades redan år 2000. Rouge Trader Open, eller RTO som spelarna säger, arrangerades första gången 2004 men har redan blivit mycket populär.

Tävlingen har dragit många av de högst rankade spelarna i Sverige.

Johan Thulin, en av föreningens initiativtagare, berättar att hans ursprungliga tanke med föreningen var

att försöka få igång turneringsspelet i Stockholm.

– Spelkonvent arrangeras i många av Sveriges städer årligen, men Stockholm har inte fått ihop något. RTO blev ett litet minikonvent med bara *Warhammer*-spel. Jag hoppas förstås också att figurspelets skapare Games Workshop ska förstå att det går att hålla en Grand Tournament i Stockholm varje år.

En Grand Tournament är Games Workshops egen turnering, där de riktigt stora spelarna möts och gör upp. Och kanske är det inte långt kvar tills vi får se

en Grand Tournament i Stockholm. Den domare som bedömde figurernas målning på RTO hade åkt ända från Games Workshops huvudsäte i England.

Sportslighet och glädje

Warhammer är ett spel som engagerar många, en tidskrävande hobby men fantastiskt rolig. På turneringar träffar man nya spelare, får nya ideer till sina arméer och taktik. Det uppstår aldrig några större kontroverser och skulle man vara oense om en regel så slår man en tärning och enas om hur det ska gå till. Även om man, i många fall, är på turneringen för att vinna får man inte glömma att ha roligt. Därför delas sportsmanship-poäng ut under varje match av deltagarna efter en tregradig skala och den spelare som får mest poäng får också ett sportsmanship-pris.

Rouge Trader Open slutade med en tät toppstrid där första pris gick till David Johansson med en orc-armé. Arrangemanget bakom RTO håller hög klass, tävlingen flyter smidigt och domarna hinner till och med gå runt och skratta med deltagarna. Skrattar gör man ofta i *Warhammer*, för när tärningarna styr är det inte alltid taktiken hjälper.



Madde Larsson
mailamagdalena@hotmail.com



Interaktivitet, på riktigt!

Det som skiljer vanliga rollspel från datorrollspel är interaktiviteten. Spelledaren kan styra varje situation och spelaren får alltid bästa möjliga respons på sina handlingar. Det är få datorrollspel som kan mäta sig med den interaktiviteten, men det finns ett som har nått bra mycket längre än de flesta andra.

MMORPG STÅR FÖR Massive Multiplayer Online Role Playing Game. Uttrycket är väl bekant för alla som sett omslaget på en speltidning de senaste två åren. Genren uppfanns -97 i och med spelet *Ultima Online* som var det första lönsamma av sitt slag, spelföretagen fick upp ögonen för idén och nu, åtta år senare, i och med Bizzards kommersiellt uppmärksammade *World of Warcraft*, står genren som obestridd härskare på spelscenen. Efter att ha spelat spelet ett par veckor kan man ha upplevt det mesta. Allt från glada orcher som dansar och strappar i det lokala auktionshuset till otrevliga gnomer som förföljer dig genom gatorna och kallar dig okvädingsord för att du inte donerar dina sista surt förvärvade slantar till dem. Eller varför inte modiga riddare som tappert beger sig in i fiendeland för att hålla de odöda horderna borta. Ingen verkar dock göra något på grund av övertygelsen att "det här är vad min karaktär skulle göra i

den här situationen". Den glada orchen står och dansar för att orcher ser lustiga ut när de dansar och det ger en oseriös och rolig situation folk kan skratta åt. Gnomen kallar dig okvädingsord för att spelaren känner sig tuff när han i hemmets trygga vrå kan reta upp folk med ord som skulle få hans mamma att omedelbart ringa Nanny-akuten. De modiga riddarna utför sina heliga korståg till de odödas nybörjarområde där de pånyttfödda inte har något annat val än att resignera inför övermakten och trumpet kravla ner i graven igen. Jag missar poängen, var det inte meningen att det skulle vara ett rollspel? Eller är det kanske bara ytterligare ett spel som går ut på att samla erfaren-

hetspoäng, pengar och föremål förklätt i en vacker fantasyförpackning?

Att skapa egna äventyr

Jag saknar skaparglädjen som finns i de vanliga rollspelen man spelar med penna och papper. Där spenderas timmar åt att författa äventyr som leder rollpersonerna från att vara nisse i ledet till att vara hjältarna som alla vänder sig om för att glo på när de passerar längs gatan. Jag saknar den kreativa biten att få hitta på egna lösningar istället för att spela inom

speldesignerns strikt uppsatta ramar. Därför spelar jag *Neverwinter Nights*!

Uppföljaren till Biowares kultförklarade *Baldurs Gate*-serie togs emot med ett svalt intresse. Grafiken var kantig och lite småtråkig, kampanjen som följde med ori-

ginalutgåvan var bland det lamaste och mest ointressanta som Bioware någonsin släppt. Men de som satte sig ner och ägnade sig åt spelmotorn som följde med spelet istället för att spela själva spelet kunde hitta något som kommit närmre klassiska rollspel än någonting tidigare.

Själva editorn, eller "Toolsetet" består



ANNORLUNDA UPPELEVELSER. Låt dina spelare uppleva unika äventyr som du skapat själv med *Neverwinter Nights*.

enkelt förklarat av tre delar. En del där man bygger miljöer med hjälp av så kallade tilesets, förrenderade grafikrutor som är storleksanpassade för att alltid passa ihop med rutan bredvid. Man kan med dessa bygga allt från städer och byar till grottsystem och skogar. Nästa del är placeringen av handling. Vill du ha en skallig handelsman som säljer magiska brygder och ber spelaren rädda hans dotter som blivit tillfångatagen av den lokala orchstammen, kan du lätt placera en figur i din nyskapade stad och skriva ihop en dialog åt honom som passar ditt syfte. Den sista delen är programmerandet, eller scriptandet som det kallas. Delen som får din handelsman att säga rätt sak vid rätt tillfälle och får alla byinvånare att ropa "Hurra!" när du kommer tillbaka efter att ha räddat handelsmannens dotter. Alla de grundläggande funktionerna kan skötas av en scriptgenerator som hjälper dig placera rätt script på rätt plats, vill du ha mer avancerade funktioner får du göra dem själv eller kopiera ned dem från nätet. Det tog inte lång tid förrän spelare världen över började tröttna på standardutbudet av tilesets, utseenden, vapen och kläder som Bioware skapat. Det började dyka upp hemmagjorda varianter på miljöerna som bland annat tog bort lite av den kantiga grafiken. Böljande kullar och rundade hörn ersatte de lodrätta klippavsatserna och 90-gradiga vinklarna på vattendrag och vägar. Nya spelbara raser började dyka upp och listan över yrken utökades väsentligt, allt skapat av privatpersoner från sina hemdatorer. Mycket av det skapade är, om inte snyggare, minst lika bra gjort som Biowares saker. Detta kombinerat med möjligheten att spela spelet som en spelledare gör att spelet ligger väldigt nära gammaldags hederligt rollspel.

När spelet lever

Att spela rollspel som spelledare på dator är, så vitt jag vet, unikt för Neverwinter Nights. Visst, World of Warcraft och Everquest med flera, har supportpersonal inne på spelservrarna. Men dessa har som uppgift att hjälpa spelarna med problem



FÖRÄLDRADE GRAFIK? Lugn, en uppföljare är på gång, så räkna med mindre kantiga hjältar i framtiden.

som uppstår med spelet, inte att delta som spelledare.

Att få liv i den vanligtvis så stela omgivning som brukar infinna sig i datorrollspel är en enkel sak om en spelledare deltar. Plötsligt kan den vanligtvis tystlåtna vaktkaptenen i staden börja fråga ut spelarnas karaktärer om vad de gjorde för två nätter sedan när borgmästarens ovärderliga tavelssamling blev stulen. Om svaren inte duger sätter kapten äventyrarna i häktet inför en grundligare utredning och rättegång. Självklart dyker det lokala tjuvgillet upp, befriar rollpersonerna och vill ha godset för egen del eftersom även de tror att spelarna ligger bakom tavelstölden. Vad som händer därefter är upp till spelarna. Skall de försöka hitta de verkliga förövarna av tavlorna för att kunna bevisa sig oskyldiga inför lagen? Skall de sälja tavlorna till tjuvgillet för en tilltalande summa guld, med bieffekten att de blir efterlysta? Eller skall de kanske anlita stadens skrupelfria magiker för att radera minnet på alla inblandade och ersätta det med påhittade hjältedåd som spelarna inte genomfört? Vad de än gör kommer spelledaren att kunna leda dem genom handlingen genom att ta kontroll över spelledarpersoner, framkalla motståndare och påverka världen genom att

ändra väder, ljussättningar, skapa objekt i terrängen, ge och ta föremål från spelarna och allt annat som hör till den klassiska spelledarrollen.

Uppföljare på gång

Allt detta förenat med kreativitet kan resultera i väldigt givande äventyr, eller i mer bestående kreationer så som de många persistent worlds som kan hittas lite varstans ute på Internet. En persistent world är en värld, till för spelarna att utforska och äventyra i. Med andra ord ganska likt de spelservrar som finns till World of Warcraft, EverQuest etc. Skillnaden är för det mesta, men inte alltid, att världarna i Neverwinter Nights inte är riktigt lika komplexa vad gäller praktiska funktioner. Till exempel vad monster skall lämna ifrån sig för föremål när de blir ihjälslagna eller möjligheten för spelare att skapa egna guilds i spelet. Å andra sidan brukar världspolitik och historia vara en större del i Neverwinter Nights. Spelarna har ofta en möjlighet att påverka den politiska situationen mer direkt, eller bidra med sin egen del till landets historia. Det finns förstås även möjligheter att starta upp egna organisationer som handelshus eller tjuvgillen. Eftersom det är spelarna själva som konstruerar världen kan den försees med ändamålsenliga

- huvudkvarter som organisationen styrs från. Detta ger en känsla av att man är en del av en levande värld som utvecklas och förändras beroende på hur spelarna

väljer att påverka den.

Hur det än är med alla möjligheter att skapa och påverka i *Neverwinter Nights* så börjar spelet kännas allt mer omodernt med tanke på grafik

LÄNKAR

www.theuntoldpath.com

En persistent world

www.bioware.com

Företaget som skapade

NwN

nwvault.ign.com

Expansioner till NwN

skapade av spelare

och AI. Lyckligtvis har spelföretaget Oblivion börjat utveckla en uppföljare och det som finns att läsa på forum ser mycket lovande ut. Oblivion verkar vilja ha så mycket feedback som möjligt från spelarna på vad som skall finnas i spelet och hur det skall utformas. Vissa spekulerar i att singleplayer-delen av spelet mest kommer likna en demo av vad spelmotorn kan klara av. Det spelarna är intresserade av är ändå att skapa och spela sina egna äventyr och persistent worlds. Om Oblivion väljer att gå den linjen skulle de kunna bli trendsättare för en ny genre där spelmotorn är det konsumenten vill köpa och spelet endast är en biprodukt. Faktum är att några av de mest framgångsrika spel som sålts har på det ena eller andra sättet låtit spelaren göra modifikationer på grundspelet, *Half Life* och *Quake* är två av de mest kända exemplen.

Det återstår att se om Oblivion är beredda att ta steget eller ej. Hur de än gör så kommer spelare världen över att fortsätta vilja ha möjligheten att påverka och utveckla spelet efter egna tankar och idéer. Det är inte lika roligt att vara en passiv konsument längre, vi vill göra själva också.



Erik Sjöblom
completly_mad@hotmail.com

Tuska lajo

► Det är mörkt i skogen. Time in ropar spelledaren och nu är vi i en annan verklighet. Vi är i Falkenberg under de kommande fem dagarna och nekromantikerkungen Eldalin har tagit över makten. Nu är det vi, äventyrare från när och fjärran, som måste stoppa honom. Vi ska tränga in i hans slott och medan jag funderar över hur vi ska göra det, marscherar vi mot öster. Stjärnorna lyser på himlen och efter 10 minuters vandring genom skogen kommer vi fram till en glänta. Framför oss skymtar ett högt torn som en siluett mot natthimlen. Slottet omges av meterhöga stenmurar. Hur ska vi komma in? Stora ekportar skyddar slottets ingång, men plötslig syns en fackla i mörkret. En person närmar sig genom parken, det är vår spion, han känner till en hemlig väg in. Vägen är underjordisk, det luktar Dungeon för alla vana lajvare och vi byter svärd och sköldar mot små dolkar. Nu börjar det. Våra hjärtan slår tungt. Mina kompisar ser allvarliga ut när de tränger sig in i det lilla hålet där äventyret väntar.

FOTO: CARSTEN LENZ



JAG BLEV ERBJUDEN att berätta om lajv i Tyskland och ge svenska lajvare lite perspektiv. Det är inte speciellt långt till Tyskland och där väntar en helt ny värld av lajvande. Det är bara att hoppa på färjan i Göteborg och stiga av i Kiel. Det är väl lite därför jag tog chansen att berätta. För att väcka ett intresse och kanske få igång ett utbyte mellan våra länder. Det finns vissa skillnader, men till stora delar lajvar vi nog på samma sätt.

En skillnad är att vi inte har någon stor organisation som står bakom oss, som Sverok. Tyska bidrag till ungdomsgrupper skiljer sig från de svenska. Vi kan inte kräva några bidrag alls, utan bara bilda en förening. Blir föreningen godkänd av skatteverket behöver man därefter inte betala skatt på medlemsavgifter men man måste visa att man inte tjänar pengar genom föreningen.

Vi har alltså flera mindre föreningar som sysslar med lajv, men utan statliga bidrag. Då är det förstås svårt att komma i gång. Utan statligt bidrag blir det inga lokaler för möten, inget bidrag till en första mundering och inga försäkringar (en mycket känslig fråga när man vill hyra ett slott att spela i). När en förening arrangerar lajv är alla dessa kostnader inräknade i deltagaravgiften. Det gör våra lajv dyra och några enskilda personer rika, när de sticker med folks pengar. Ett vanligt slottslajv kostar runt 1000 till





2000 kronor för 3-5 dagar. Då ingår förutom slottsupplevelsen både mat och husrum. Ett tältlajv i skogen däremot kostar ungefär 300 till 800 för 3 dagar – maten och tält ordnar man då själv.

Stor kampanjvärld

För att alla skall kunna delta på lajven runtom i Tyskland med sina kampanjkaraktärer arrangeras de flesta lajv i samma fiktiva värld. Denna värld och äventyrskampanj kallas för *Mittellande*-kampanjen. Alla arrangörer som skapar ett eget land registrerar det på en karta som liknar Europa. Det berikar spelet när man kan säga att man är äventyrare *Gudrun* från landet *Winningen*. Alla vet då varifrån man kommer, vilka egenarter landet har och vem som är allierad eller fiende. Naturligtvis träffar man fiender på ett lajv och då gäller det att vara mycket diplomatisk om man inser att fiendens gäng är större eller bättre utrustat än de egna kompisarna.

Våra karaktärer är alltså inte bara skapade för ett lajv utan nästan alltid avsedda att användas som kampanjkaraktärer. Jag återkommer till detta senare. Vi skapar våra länder precis som svenska lajvare gör med egna namn, städer, religion, politik och raser. Det finns länder som är mycket historiska. De vill inte ha konstiga väsen eller stridande kvinnor (åtminstone inte med vapen, men jag har faktiskt sett en kvinna som fällde flera krigare med sin latex-stekpanna). Men det finns också länder där en mer fantasybetonad miljö råder.

Det finns enstaka Vampire-, Star Wars-, Cthulu- och framtidslajv men till 90% är det fantasylajv som vi betecknar som *Larp* (Live action roleplaying). I Tyskland använder vi alla de engelska begreppen: *Time in*, *Time out*, *Time freeze* och en hel del andra. Vi har också spelledare och runt 10-20% av delta-

garna utgörs av icke-spelare. De förmedlar lajvets mål genom att vara bönder, kungar, drakar eller liknande. Vanligast är det att spela människa, allt från kung till bonde, smed till trubadur, tjuv till köpman. Men vi även allting annat Tolkien bjuder på vilket kan ge upphov till många trovärdighetsdiskussioner. Är det okej med 2 meter långa dvärgar, alver med skägg och paladiner som bor i samma tält som orcher?

I Tyskland är vi nog generellt lite öppnare vad gäller utrustning och vi har inga nybörjarlajv. Kanske verkar det som istället vi har riddare i plastrustningar och gympaskor? Det har vi inte och jag har under mina tio år som lajvare faktiskt aldrig sett något sådant. Utrustningen måste dock

inte vara minutiöst förberedd. Det går bra med lite tyg över vanliga skor och när man är sugen på grillad korv eller en Nutella-macka på morgonen är det ok, bara man är lite diskret. Viktigast är att man trivs i det man har på sig och

att man kan övertyga genom sitt spel. Jag struntar i Doc Martens när jag möter en trollkarl som genom sitt tonläge, sin mimik och genom det han säger gör mig rädd.

Återkommande karaktärer

Största skillnaden mot Sverige är att vi inte skapar en ny karaktär till varje lajv. Vi skapar en karaktär vi tycker om och vill spela under hela vår lajvkarriär.

Det kan förstås bli lite tråkigt att ha vara orch i tio år och därför brukar man skapa sig flera karaktärer. Det är även mycket praktiskt när första karaktären dör på lajvet, då kan man direkt spela vidare med en annan karaktär man redan har skapat. Chansen att man dör på ett tyskt lajv är ganska stor. Vi har

PAMPIG SLUTSTRID. På lajvet New Order som återkommer varje år, brukar tre till fyra tusen personer delta. Slutstriden ackompanjeras av sköldmurar, belägrings- och kastmaskiner samt soundtracket från filmen *Gladiator*.

gott om strider och onda trollkarlar. Detta ger ett extra spänningsmoment. Man blir verkligen extra rädd för strid när man vet att karaktären kan dö.

När man skapar sin karaktär får man poäng som man kan fördela på olika färdigheter. Varje lajv man sedan överlever ger nya poäng, som man kan använda till nya färdigheter. Ett exempel: Man skapar en krigare, ens första poäng gör att man får bära vapen och rustning. Får man flera poäng genom att överleva flera lajv kan man t.ex. lära sig att smida. Det betyder att man kan reparera sin rustning efter en strid och det är mycket vanligt att en ringbrynja "går sönder" efter första striden. Och då blir det inte roligt när en "burk" (så kallar vi våra krigare som går runt i metall och putsar och smeker sin rustning hela helgen) förlorar hela rustningen under fredagen. Eller så kanske man vill lära sig nya och mäktigare trollformler, eller kanske hur man öppnar låsta dörrar. Varje karaktär utvecklar sig genom poäng, blir bättre och mäktigare för varje lajv. Personer som har spelat samma karaktär under många år är mycket imponerande inlajv. Men också de kan dö, och det blir alltid en tragedi när en rooo-poängskaraktär dör.

Men man får inte lära sig nya färdigheter utan en mästare som kan lära ut. Annars blir det konstigt när man till exempel öppnar en låst dörr, någonting man inte kunde göra dagen innan. Har man tillräcklig med poäng söker man sig till en lärare och lägger en hel dag på att lära sig en ny färdighet. Det är mycket roligt att på det sättet skapa sina egna intriger. Dessutom lär man känna nya karaktärer utöver sina egna kompisar som man bruka spela med.

Olika arrangör, olika lajv

Det finns mycket mer man kan berätta om. Våra stora lajv med 4000 spelare, eller olika typer av fantasylajv. Det finns lajv där det inte finns många intriger och där man mest klär upp sig, umgås och kanske skapar egna små intriger. Samtidigt finns det rena stridslajv dit man åker bara för att slåss eller rena akademiska lajv där man kan studera nya trollformler. Diplomatlajv där man förbättrar (eller försämrar) det egna landets allianser, höviska lajv där man lär sig höviskt beteende, dans, firar bröllop och allianser och såklart äventyrlajv där det finns "burkar", trollkarlar, adel och mycket mer.

Arrangörerna skiljer sig mycket sinsemellan. Några gör mest enkla skogslajv med få deltagare, vissa är specialiserade på intriger men har däremot inte mycket till övers för strid. Dessutom finns det föreningar som har andra egenheter, t.ex. ljudeffekter (Gladiator-soundtracket under slutstriden), ljusarrangemang, tekniska arrangemang (slott som går upp i rök, fyrverkerier och dimma) och mycket annat.

Det är mycket spännande och varierande att lajva i Tyskland. Vi lajvar året runt, men sommaren är förstås högsäsong. Om man vill, har pengar och tid, kan man gå på lajv varje helg. Tyskland är så stort att man kan möta nytt folk, nya karaktärer och nya spellokaler varje gång. Det är bara att börja. Kanske ses vi på ett slott någonstans i Tyskland nästa sommar?



Lydia Klos
tjelvar@gmx.net



OVANLIG GROTTA.

Insvept i tyg skall
borgrummet föreställa
en grotta där alvernans
drottning bor på lajvet
Chroniken.



BILDREPORTAGE: ROUGE TRADER OPEN

STOCKHOLM / DRAGON'S LAIR

FOTO: HENRIK FEGRAEUS

I slutet av april och början av maj hölls **Rouge Trader Open**, en figurspelsturnering på Dragon's Lair i Stockholm. Totalt under de två omgångarna dök runt 100 spelare upp och arrangörerna var mycket nöjda med uppslutningen.









Det första Warcraft-spelen släpptes till PC i mitten av 90-talet och har sålts i miljontals exemplar världen över. Det senaste, onlinerollspelet World of Warcraft, släpptes i Europa nu i våras och revolutionerade genren fullständigt. Med *Warcraft the Boardgame* tar den populära serien steget in i brädspelsgenren, och det ger mersmak.



Warcraft - the boardgame

PRECIS SOM I datorspelen utspelar sig brädspelet i världen Azeroth där den eviga kampen mellan gott och ont verkar vara det enda som spelar någon roll. Det goda representeras av alliansen mellan Humans och Night-Elves och det onda av den oheliga alliansen mellan Orcs och Undead.

Bakom spelet står Fantasy Flight Games, som tidigare gjort spel som *The Lord of the Rings Boardgame*, *A Game of Thrones* och *Runebound*. Fantasy Flight Games har även gett ut flera av Reiner Knizias spel, varav *Kingdoms* och *Citadels* är de mest kända.

I *Warcraft the Boardgame* axlar man rollen som en av de fyra raserna i kampen om världsherravälde eller i något av de scenarion som finns att välja på i regelboken. Scenarierna är gjorda för två till fyra spelare, och det absolut roligaste är att spela i lag två mot två, onda mot goda. De olika raserna har styrkor och svagheter tagna direkt från datorspelen,

till exempel har Orcs starka markenheter och Undead möjligheten att återuppliva de döda i strid.

Vinner gör man antingen genom att utplåna de andra spelarna, eller genom att uppnå ett visst antal segerpoäng genom att kontrollera nyckelrutor på spelplanen. Spelplanen byggs ihop på olika sätt för olika scenarier på ett sätt som påminner lite om *Settlers of Catan*. Detta gör spelet både mer varierat och skapar möjligheten att göra egna scenarion när de som följer med spelats till leda.

Till sin hjälp för att förintä varandra har raserna tre olika sorters stridsenheter: mark-, artilleri och flyg vilka på ett sten, sax och påse-liknande sätt är olika effektiva mot varandra.

För att bygga stridsenheter och byggnader krävs, liksom i datorspelen, resurser i form av trä och guld, som man får in genom att skicka ut sina arbetare till gruv- och skogsrutor på spelplanen.

Striderna är tärningsbaserade på

ett sätt som väldigt mycket påminner om *Axis and Allies*, det vill säga varje enhet har ett attackvärde som det gäller att slå under för att förstöra en motsändarenhet.

Från skärmen till brädet

Vad som även gör att striderna aldrig är helt förutsägbara är erfarenhetskort som varje spelare får då man ger sig in i, eller vinner en strid. Dessa går att spela under striden och är besvärjelser unika för varje ras och påverkar på olika sätt utgången av striden. Klassiker från datorspelen som Polymorph, som förvandlar en enhet till ett får, eller Call to Arms, som tillåter även arbetare att delta i striden återfinns givetvis.

Vad som framförallt är spelets styrka är de strategiska avgöranden som känns igen från datorspelen. Det gäller att välja mellan att prioritera en stark ekonomi, tidiga stridsenheter eller stridsenheternas styrka. Är det till exempel bra att bygga



TRÄFFANDE ADAPTION. Många av spelmomenten från datorspelsförlagan återfinns i brädspelsversionen av Warcraft.

många arbetare för att öka sina inkomster? Eller ska man gå direkt på att bygga stridsenheter? Ska man satsa på markenheter eller flygenheter? Många av besluten beror också på vad motspelarna gör så det finns inte några rätta svar, bara olika strategier.

Även om det i vissa scenarion förekommer enheter som inte kontrolleras av någon annan spelare så spelar man alltid mot varandra, vilket på ett underhållande sätt återskapar ett annat av huvudelementen i datorspelen – att beseгра de andra spelarna och sedan i detalj peka ut deras misstag och förklara varför man är den bättre spelaren.

När det gäller tekniska liknelser med andra spel är det svårt att hitta bra exempel eftersom *Warcraft the Boardgame* så specifikt bygger på en datorspelsförlaga. Både spelplanen och insamlandet av resurser känns igen från *Settlers of Catan* och tärningsslagen i striderna från *Axis and Allies*, men framförallt är det datorspelen som är den stora förlagan och mer eller mindre hela spelmekaniken är hämtad ifrån.

Enkla men otydliga regler

Jämfört med tidigare spel från Fantasy Flight Games så håller *Warcraft the Boardgame* hög klass. Det är mer sällskapsspel, och betydligt mer varierat än *A Game of Thrones*. Känslan av att det är roligt att förstöra för motståndarna känns igen från det betydligt enklare *Kingdoms* och scenarioupplägget från *The Lord of The Rings Boardgame*, även om spelarna där samarbetar med varandra mot ett gemensamt mål.

Om det är i något avseende spelet brister så är det att reglerna ibland kan kännas onödigt komplicerade. Kanske inte jämfört med renodlade strategispel, men som sällskapsspel bör ett spel gå snabbt och smidigt och det första partiet tog betydligt längre tid än de 60-90 minuter som är uppskattad speltid. Det beror främst på något som verkar vara en trend numera när det gäller brädspel, nämligen att reglerna inte är tillräckligt utförligt skrivna. Ofta är de konstigt formulerade, bara de enklaste situationerna finns återgivna som exempel, och det verkar ibland som någon helt annan än de som konstruerat spelet skrivit regelboken.

I övrigt är det ett väldigt trevligt spel och speldesignern Kevin Wilson har verkligen lyckats med sitt uppdrag att konvertera de komplexa och dynamiska datorspelen till den något enklare brädspelsformen utan att huvudelementen går förlorade. Med andra ord är *Warcraft the Boardgame* något som både den inbitne *Warcraft*-spelaren och den som är helt ny till *Warcraft*-världen kan ha mycket nöje av.

Håll även ögonen öppna efter expansionen, *Warcraft Expansion Set*, som innehåller nya delar till spelplanen, nya regler och 16 spelbara hjälteenheter. Svenska regler, svar på de vanligaste regelfrågorna och nya scenarion skapade av såväl spelutvecklarna som spelare hittar du på tillverkarnas hemsida www.fantasyflightgames.com.



Olle Råde
olle.rade@img.gu.se

Jag ska aldrig mer arrangera lajv

DET FINNS ETT flertal faktorer som bidrar till ökad dödlighet i landet. Några av dem är övervikt, rökning, stress och att arrangera lajv.

Jag har pratat med några kompisar som utvecklat teorin om att mängden lidande är relativ till arrangörernas rykte. Om arrangörerna lägger alla sina pengar i projektet, blir arbetslösa och helst tvingas gå i kristerapi efter lajvets slut, sällar de sig till gräddan och omtalas som genier. De mest föraktliga är välmående entreprenörer som får åtta timmars sömn per natt, ser fräscha ut och dessutom har mage att inte gå i konkurs. Ju mer personligt lidande som investeras i projektet, desto mer trovärdigt blir det. Du måste ge ditt liv för konsten. Gärna din hälsa och din kreditsäkerhet också.

För sex år sedan var jag för första gången inblandad i att arrangera levande rollspel. Jag var rollskribent för Knappnålshuvudet och såg på nära håll arrangörer och medarbetare långsamt malas ned till grus under den gigantiska arbetsbördan. Efteråt var det magsår, näsblod och utmattningsdepression som gällde. I flera år sade jag till folk att "jag tänker aldrig vara huvudarrangör, jag har sett vad det gör med folk. Det är livsfarligt. Man blir helt förstörd."

NÅGRA ÅR SENARE sade jag och Anna Ericson lite försiktigt: "men det kanske går att göra lajv utan att bli galen. Om vi gör det smart så." Vi hittade oss en duktig producent och ett schysst crew. Och nu sitter vi här, sysselsatta med att göra oändliga listor på saker som ska göras, ringa upp och bli uppringda av deltagare, handleda skribenter, ta reda på vad IBAN är för något och förklara för Allmänna Arvsfonden varför just vårt arrangemang kommer att spränga alla konstnärliga gränser (om vi får pengar).

FOTO: MATTHEW BOWDEN

I skrivande stund är det än så länge bara april. Fortfarande väntar de obligatoriska trött-bräken med medarrangörerna, plötsliga avhopp, lokaler som brinner upp, spelare som bryter samman, utrustning som aldrig kommer till platsen, strömavbrott, skrubbsår och det desperata vrålet en halvtimme innan start: "JAG SKA ALDRIG MER ARRANGERA LAJV! HÖR NI DET? ALDRIG!". Det är alltså best case scenario med ett välfungerande team.

HAR LAJVPROCESSEN EN egen naturlag? Blir det inte lättare än så här? Eller är det så att de flesta arrangörer är Ingmar Bergmanskt lidande konstnärer som bara måste bränna ut sig på varje projekt? Eller är det bara... jag? Hur som helst kommer tårarna ha torkat halvvägs hem, och en vecka senare diskuterar vi uppföljare. Det kanske går att göra lajv utan att bli galen. Om vi gör det smart så.



Karin Tidbeck



Det är sommar. Det är läjvtider. Denna serie är tillägnad personerna som invaderar Sveriges skogar varje långhelg. Personerna som skrämmer livet ur lokalbefolkningen iklädda mörka mantlar. Personerna vi kallar läjvvävlar.



Läjvandet växer, och snart kommer nog förstås lokalbefolkningen bli pengahungrig. Men för all del, visst skulle det vara trevligt om vägkanterna till läjvområdet såg ut såhär?



Allting blir större. Förr i tiden räckte det med några husvagnstält och vips hade man en by. Nu bygger läjvvävlarna upp hela städer, med upp till hundra hus på samma plats.



Scouterna, som en gång i tiden var våra skogars härskare, får numera finna sig i att dela på utrymmet.



Så sök skydd när de dyker upp i en skog nära dig. Rätt vad det är får DU för dig att börja. När du plötsligt börjar leta pälskläder på Myrorna, trakassera antikhandlare genom att pruta på gamla dryckeshorn eller importerar din egen latex för att det inte säljs i hålan där du bor; då är det dags att bli orolig.



Men i värsta fall finns det ju stödgrupper. Har jag hört.

LUKAS & MAGNUS

KALENDARIUM

FalCon 05 8-10 juli

Gemytligt konvent i Falköping med bland annat SM i Gömma Nyckel.

www.falconvent.com

Halmicon 8-10 juli

Västsveriges mysigaste konvent arrangeras för femte året i rad i Halmstad.

www.halmicon.se

BaltiCon 5-7 aug

Kortspelskonvent på havet. Turneringar i Lord of the rings PSQ, Wars PSQ och Star Trek 1:ed.

www.balticon.sverok.net

NärCon 5-7 aug

Spelkonvent i Örebro som arrangeras av föreningen Drakens Öga.

narcon.sverok.net

BSK 4-6 nov

Borås spelkonvent blir av även i år. Tre härliga dagar under Allhelgonahelgen.

bsk.sverok.net



► KONTAKTA SVEROK!

Klostergatan 5A
582 23 Linköping

E-post: info@sverok.se

Tel: 013 - 14 06 00

Fax: 013 - 14 22 99

► HUR BLIR MAN MEDLEM I SVEROK?

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 förening.

För information om hur man går till väga, titta in på www.sverok.se eller kontakta Sveroks kansli!