

SVEROK

FÖRBUNDSSTIDNING FÖR SVEROK- OCH KONFLIKTSPELSFÖRBUND NR 46 ★ MARS/APRIL
VÄRDE: 40 KR



RIKSMÖTET
- vad är på schemat?

GOITHCON
XXX
- konventsjätten
fyller 30!



MAGI PÅ LAJV ★ SCENARIOBANKEN ★ PSYCHONAUTS ★ BADABOOM
BRÄDSPEL PÅ DJUPET ★ DATORSPELSKONST ★ KONVENT PÅ SKOLTID

LINCON 2006



ACKEGÅRD

Dags att välja sida

Spelkonvent i Linköping
2 - 6 juni. www.lincon.se



Att stödja de aktiva



FOTOGRAF: ERIK HALLBÄCK

Vad är Sverok?

Sverok, Sveriges roll- och konfliktspelesförbund 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 96 000 medlemmar i över 2 300 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.

NÄSTAN ETT ÅR har gått sedan jag valdes till ordförande i Sverok och det har varit ett händelserikt år. Efter en lång tid där intresset för Sverok har konkurrerat med mina studier har jag nu kunnat ägna mig heltid åt mitt favoritförbund. Ibland undrar jag vad det är som får en person att engagera sig och vara beredd att lägga ner så mycket tid på ett fritidsintresse. Vad är det som lockar så mycket att jag och många med mig ägnar helg efter helg åt Sverok? När jag tittar i min kalender finns det tre helt lediga helger under årets första tre månader. För mig är nog svaret att det är roligt. Jag har fått många vänner genom Sverok. Men kan det vara så enkelt? Allting är ju inte alltid roligt, men ändå är man beredd att göra även de jobbiga uppgifterna.

SVEROK ÄR HELT beroende av frivilligas insatser och än så länge fungerar det, mer eller mindre. Många är beredda att lägga ner sin själ i arbetet och utan dem skulle vi stanna. Just att det är så mycket känslor investerade gör kanske också allting svårare. Motgångar gör det hela mindre roligt och om man håller på för att det är roligt kan det vara svårt att hålla gnistan uppe.

JAG HOPPAS ATT alla ni där ute känner att det ideella engagemanget är värt det och att ni känner att ni får något tillbaka. Ibland är vi dåliga på att visa uppskattning och ideellt arbete är ofta något som kan sluka en och bara kräva mer och mer. Att ta hand om förbundets aktiva så att folk trivs och vill fortsätta är enligt mig det viktigaste för en ledare i en sån här organisation. Ändå är det oftast inte det som kommer i första hand när dagordningen sätts.

JAG SER FRAM emot ett år till med Sverok. Det finns så mycket jag vill göra och med erfarenhet från föregående år finns det också många lärdomar att dra. Det är inte lätt att göra rätt sak varje gång och det är nog en hel del jag skulle göra annorlunda detta år. Det är lätt att vara efterklok. Men när man är mitt uppe i det är det svårt att stanna till och göra prioriteringarna och det är inte helt lätt att säga vad som är rätt, ens i efterhand. Finns det en massa konkreta arbetsuppgifter som ska utföras och helst skulle ha varit färdiga igår blir det så lätt att fokusera på dem. Samtidigt vet jag att en person inte kan göra allt, utan andra behövs också. Det blir en balansgång mellan att hinna så mycket som möjligt och att motivera andra så att förbundet som helhet kan utträta storverk.

Petra

Att mötas över gränser

NÄRDETTASKRIVS sitter jag nervöst på kontoret och försöker fokusera. Jag ska skriva en ledare, men mitt medvetande är redan långt utanför kontorets fyra väggar, på väg mot en avlägsen kontinent jag aldrig besökt tidigare. Om mindre än en vecka kommer jag att sitta på ett flygplan till Kenya. Från Kenya kommer jag att ta mig till Tanzania, till staden Mwanza, närmare bestämt.

Jag har tillsammans med min flickvän skrivit ett spel som skall förebygga motsättningar och fördomar kring Victoriasjön med fokus på gemensamt utnyttjade naturresurser. Vi ska genomföra spelet tillsammans med ett antal ungdomar från Kenya, Uganda och Tanzania.

DET VAR NÅGON gång under hösten som min flickvän, som är djupt engagerad i miljöfrågor, och är en av de ytterst ansvariga för konferens vi ska till, frågade mig. "Kan vi inte göra ett spel om miljön?". Jo, det kan vi väl, svarade jag, och tänkte inte mycket mer på det. Jag hade ju redan skrivit spel om flyktingar, utanförskap, demokrati och fattigdom. Så varför inte skriva ett om miljö? Jag trodde nog i ärlighetens namn inte att personerna som var med och arrangerade konferensen skulle vara intresserade av ett specialskrivet spel. Så jag tänkte inte så mycket mer på det.

När min flickvän efter en planeringsresa nere i Uganda kom tillbaka och sa att spelet nu var inbokat på konferensen blev jag därför först ganska förvånad. Men när jag tänkte efter kändes det mest som en bekräftelse på något jag märkt av allt mer på senare tid. Intresset för spel växer. Inte bara som underhållning, utan också som undervisning.

SPEL KAN GE människor unika upplevelser som de kan relatera till i lärande syfte. Allt fler inser det. Och allt fler vill därför använda spel. Allt från försvarsmakt till skolor och från föreläsare till projektledare.

Det också därför jag vill använda mig av ett spel när jag vill prata om fördomar med de ungdomar jag kommer möta i Mwanza. Jag vill ge dem en stark, omskakande och fantastisk upplevelse. Det är det som gör spel så fantastiskt, och det är vad spel handlar om för mig. Inte bara glädje och gemenskap, utan också möjligheten att lära sig av varandra. Att på allvar mötas över gränser.



Magnus Alm
sverox@sverok.se

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
Emmelie Nordström
Nybrovägen 28
86035 Söråker
emmelie.no@telia.com

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

Sverok Svealand
Maria Jaakkola
Apelvägen 15
70358 Örebro
mia@sveroksvealand.se

Sverok SKUD
Box 1548
22101 Lund
skud@sverok.se

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

Sverok Övre Norrland
c/o Henrik Dahlberg
Sernanders väg 10:514
752 62 Uppsala
070-605 37 29
info@on.sverok.se



SVEROX

Ansvarig utgivare
Karolina Staël

Chefredaktör
Magnus Alm

AD
Patrik Eriksson

Omslagsfoto:
Adam Lundquist

Baksidesfoto:
Magnus Alm

Illustrationer
Patrik Eriksson
Samuel Larsson
Lukas Thelin

Fotografer

Christoffer Colliander,
Dragonbane, Lillvor
Elofsson, Sara Engström,
Staffan Ericsson, Anders
Fager, Björn Hansson,
Erik Hallbäck, Caroline
Holgersson, Jason Hulme,
Gary James, Robert Kuster,
Anna Lundin, Matthew
Monin, Bryant Ross, Patryk
Specjal, Karl-Petter Åkesson

Skribenter

Irene Christensson,
Ruben Brundell, Gustav
Edman, Sara Engström,

Björn Hansson, Klas
Hilmersson, Emma
Jönsson, Emil Karlsson,
Tobias Karlsson, Mikael
Leisjö, Petra Malmgren,
Claes Sundström och
Henrik Vilén

Tack till
Carla Toftefeldt

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

Tryck

Trydells, Laholm
SVEROX utges av Sverok
med 6 nummer per år.
Citera gärna men glöm
inte att ange källa. Efter-
tryck av längre stycken
kräver Sverox tillstånd.

Manusstopp för maj/juni-
numret är den 1/4.

Detta nummer
producerades till tonerna
av *Siouxie and the
Banshees* och *Pajii
Kocha*.



AKTUELLT

- Nyheter 6
- Debattsvepet 7
- Debatt: **Jämställdhet** 12
- Prylhörnan 14

ARTIKLAR

- GothCon XXX 15

Gammal är äldst.

- Så skapas magi 18

Har du funderat på hur **teknik** kan användas som **magi** på lajv? Det har vi också.

- Brädspel på djupet 24

Se upp Jaque Cousteau!

Björn Hansson dyker efter **klassiska brädspel**.

- Konvent på skoltid 28

Två unga killar har fått göra ett **drömprojektarbete**. De arrangerar konvent på **skoltid**.

- Scenariobanken 30

Det är åter dags för Sveroks **scenariobank** att träda fram i rampljuset.

LÄS OCKSÅ

- Recensioner 31

Vi har testat ett par **skakiga hörlurar**, spelat med **psykonauter** och **svartalfer** samt läst en bok om **datorspelkonst**.

- Krönikan 38

Vad är egentligen **meningen** med lajvet?

- Serierna 39

Vi har väl alla gjort något vi ångrat?





FOTOGRAF: PATRICK NIJHUIS

SNABBA RYCK! Sök 2005 års bidrag innan sista mars så får föreningen lite extra pengar i kassan.

Extra bidrag till föreningar som rapporterar snabbt

DET ÄR FORTFARANDE många föreningar som inte sökt bidrag för 2005. Bidrag söker ni genom att skicka in årsmötesrapporten där ni lämnar grundläggande information om er förening, föreningens verksamhet samt en medlemslista. På medlemslistan ska följande information finnas om alla medlemmar: namn, adress, ålder, kön och telefonnummer. Blanketter hittar ni på www.sverok.se/blanketter.

Söker ni före den **31 mars 2006** får ni dessutom ett extra bidrag på 1000 kronor förutom verksamhetsbidraget på 2000 kronor och 40 kronor per medlem för de första tusen medlemmarna och 20 kronor för de resterande medlemmarna. De föreningar som redan har rapporterat verksamhet och medlemmar för 2005 har redan fått dessa pengar utbetalade.

Riksmötet närmar sig

I MARS ÄR det dags för Sveroks nästa riksmöte, som även detta år äger rum i kårhuset i Skövde. Under vintern har föreningarna valt riksmötesombud som kommer delta på riksmötet och besluta vad Sverok ska göra under det kommande året. Riksmötesvalet hade tyvärr en del tekniska problem, då rösterna inte registrerades om man använde Mozilla Firefox (som för övrigt förbundets hemsida är optimerad för). Valet förlängdes för dessa föreningar. Loggar visade vilka föreningar som hade varit inloggade och alla berörda föreningar kontaktades, både via vanlig post, e-post och telefon så att de kunde lämna sin röst på nytt. Inför riksmötet har alla föreningar och deltagare fått möteshandlingar hemskickade. I detta nummer finns även en artikel som beskriver olika frågor som kommer att tas upp på riksmötet.

Sverok får mest statsbidrag

UNGDOMSSTYRELSEN HAR I början av året beslutat om fördelningen av 204 miljoner kronor till 87 organisationer för deras ungdomsverksamhet. Sverok kommer få 21 162 575 kronor. Detta är baserat på förbundets 1819 föreningar som under år 2004 hade 85 226 medlemmar i åldern 7-25.

Förening blir återbetalningsskyldig

SVEROKS FÖRBUNDSSTYRELSE HAR tagit beslut om att kräva tillbaka en större summa som på felaktiga grunder betalats ut i bidrag till en förening. I samband med ett arrangemang i föreningens regi, startade ett flertal aktiva i tidigare nämnda förening, ytterligare en förening kring arrangemanget. För att få delta på arrangemanget var man tvungen att bli medlem i båda dessa föreningar.

Att dubbelregistrera medlemmar på detta sätt är inte tillåtet i Sverok, men tyvärr har fler föreningar på senare tid försökt med liknande lösningar. Det är vik-

tigt att föreningar är oberoende av varandra och att medlemskapet i sig är frivilligt. Som medlem är det viktigt att man själv tar ställning till sitt medlemskap och det är inte okej att kollektivansluta medlemmar, även om det kan tyckas underlätta föreningens verksamhet. Sverok ser gärna att föreningar skapar samarbeten kring arrangemang, men det måste vara under sådana former att varje medlem endast används i en förenings bidragsansökan.

Visserligen är det tillåtet att vara medlem i flera föreningar. Sverok har på många sätt en så varierande och mång-

sidig fritidssysselsättning att det bara är naturligt att en person intresserar sig för flera olika föreningars verksamhet. Problem uppstår emellertid när man kollektivansluter medlemmar och när föreningarna blir för lika varandra. Det är inte tillåtet att ha alltför likartad medlemskår eller styrelse i två olika föreningar. Är ni osäkra på hur ni ska göra kan ni höra av er till Sveroks förbundskansli, som gärna hjälper er att hitta en bra lösning.



Upphandling av förbundstidningsredaktion

UNDER DEN TID som Sveroks förbundstidning har kommit ut i sin nuvarande form har förbundsstyrelsen med jämna mellanrum utlyst upphandling av redaktion. I år är det dags igen. Förbundsstyrelsen gav i höstas den nuvarande redaktionen förnyat förtroende för ytterligare tre nummer, men kommer att initiera en upphandling under våren.

Information om vad för krav och förväntningar förbundet har på den kommande förbundstidningen kommer att publiceras på hemsidan i mitten av mars. Beslut i frågan planeras att tas i början av sommaren.

Sverok på festival

UNDER 2006 KOMMER Sverok lägga ner mer tid och resurser på att visa upp spelhobbyn och spelare på flera ställen i Sverige. Syftet med detta är att spegla det positiva med att spela spel och engagera sig inom Sverok, Sveriges största och roligaste ungdomsorganisation. Ett sätt är att visa upp oss på evenemang som lockar barn och ungdomar i alla åldrar. Därför kommer vi att satsa på att finnas representerade på ett antal större evenemang under 2006. Men för att kunna göra detta krävs engagerade och driftiga företrädare! Vi söker därför dig som vill representera Sverok på ett större evenemang och festivaler i sommar. Det kan handla om alltifrån Arvikafestivalen och Hultsfred till Stockholm Pride.

Är du intresserad av att hjälpa till med en Sverok-monter vid ett evenemang i sommar, kontakta förbundets vice ordförande Mikael Leisjö på mikael.leisjo@sverok.se.

► Debattsvepet

I DEN DEBATT som pågått kring Sverox sedan förra numrets utgivning har lite olika frågor lyfts. Många har diskuterat det kommande namnbytet och på vilka grunder som förbundsstyrelsen bestämt sig för att byta namn. Andra har ifrågasatt sättet som omröstningen genomförts på, medan vissa helt enkelt vill låta förbundsstyrelsen ta hand om hela frågan istället för att föra upp det till medlemsomröstning.

DESSUTOM HAR FRÅGAN kring annonser i Sverox tagits upp på nytt. Det har funderats kring huruvida ideella arrangemang borde få gratis utrymme i tidningen, och ifall kommersiella annonser ska få säljas över huvud taget.

Lite konstig är kanske den lista på svar som ställts upp efter frågan "Har du någonsin gjort något dumt på grund av rollspel?"

BLAND ROLLSPELARNA PÅ Sveroks forum har den gamla hederliga frågan om rollspel verkligen är farligt tagits upp i form av en gammal tråd som väckts till liv igen. Föga oväntat har hittills inte många röster hörts som sällat sig till skaran som faktiskt tycker att rollspel kan vara skadliga. Kanske inte så konstigt med tanke på att det är rollspelare själva som debatterar. Lite mer konstig är kanske då den lista på svar som ställts upp efter frågan "Har du någonsin gjort något dumt på grund av rollspel?". Den intresserade finner listan i Sveroks rollspelsforum.

BLAND BRÄDSPELARE HAR det gamla lired Civilization förts upp till diskussion då en person frågat efter lite mer information kring spelet. Givetvis har flera svar kommit med all tänkbar nödvändig information och egna personliga reflektioner. Trevligt att se att Sveroks brädspelare som vanligt håller flaggan i topp. Du hittar förresten en grundlig genomgång av klassiska brädspel i vår artikel på sidan 24.

HOS FIGURSPELARNA PÅ Sveroks forum har debatten kretsat kring både det ena och andra. En blandad kompot med andra ord. Allt från armélistor med fluff och utan ost till värdet på arméer samt förstås flera olika frågor som relaterar till 40k och Fantasy Battles.

BLAND LAJVARE HAR det pratats om varför Science fiction-lajv är så få och varför de som trots allt är på väg att arrangeras ofta ställs in. Flera olika förklaringar har givits, och vissa har påpekat att det trots allt verkar vara mer Science fiction nu än på länge i lajvssverige.

KONSOLSPELARNA HAR FÖRSTÅS fortsatt bjäbba om Playstation 3 och Revolution, som ju kommer byta namn officiellt på nästa E3. Rykten läcker ut titt som tätt och många är nu rejält nyfikna kring huruvida Revolution som sägs bli en lite klenare, men billigare maskin kommer att klara grafiskt tunga spel.

INNAN DET HÄR numret går till tryck har inte debatten om det kommande Riksmötet dragit igång eftersom möteshandlingarna ännu inte nått sina mottagare. Men när denna tidning når dig kan det vara läge att ge sig ut på Sveroks forum och ta del av debatten! 🎲

Rollspel på Studiefrämjandets Kulturforum

VARJE ÅR ARRANGERAS Kulturforum, en konferens om musik och teater för Studiefrämjandets handläggare. I år kommer även rollspel vara en av inriktningarna för konferensen och Sverok kommer vara där med flera representanter och presentera Sverok och rollspel. Studiefrämjandet lyfter redan idag fram rollspel som en kulturgren de satsar på, men genom denna konferens hoppas Sverok öka förståelsen för vår hobby bland Studiefrämjandets anställda så att våra medlemmar kan få det stöd de behöver.

Förbundskansliet nyanställer

FÖR ATT KLARA arbetsbelastningen under våren, då både övergången till förbundets nya webbaserade databas och höstens statsbidragsansökan ska förberedas kommer förbundskansliet att förstärkas under tre månader. Under året kommer även förbundskansliets funktion att utredas för att förbundsstyrelsen ska kunna se vilka förbättringar som kan genomföras.

Må bra i Sverok

I MITTEN AV januari 2006 tillsattes en självständig grupp studenter ifrån sociologiprogrammet på Luleå Tekniska Universitet för att arbeta med den Må bra-utredning som fastslogs på tidigare riksmöte. Utredningen innefattar att spegla förbundets sociala miljö och det arbetsklimat som präglar det dagliga arbetet, samt att bidra med konstruktiva förslag på förbättringar. Tanken är att alla som engagerar sig i förbundet ska trivas med sin inblandning, respektera sina medspelare och bygga sitt engagemang på förståelse, hänsyn och respekt för andras tankar och känslor. Förbundsstyrelsens ser mycket positivt på utredningsgruppens arbete och uppmanar förbundets aktiva att delta i bästa möjliga mån.

*Studenterna nås på
malfor-3@student.ltu.se*



KREATIVA ÅRSMÖTEN? Samarbetsövning under Genomslaget

FOTOGRAF: PETRA MALMGREN

Vilket Genomslag!

I MITTEN AV februari besökte cirka 35 aktiva på distrikts- och förbunds nivå Genomslaget, en distriktskonferens (även kallat slag) med tema visionering och överlämning. På mötet fick deltagarna lära sig mer om kreativa mötesformer och olika metoder man kan använda, vilket ligger bra i tiden inför vårens alla distriktsårsmöten. På dagordningen fanns också en längre programpunkt om hur man gör en bra överlämning till en ny styrelse samt visionering, både för förbundet och för distrikten. Här presenterades också förslaget på förbundets nya vision och resultatet från hösten och vinterns distriktsutredning.

Träffarna ger de distriktsaktiva möjlighet att lära känna varandra och utbyta erfarenheter med varandra. Tre träffar per år arrangeras och är sedan många år en viktig del i förbundets distriktsutvecklingsarbete. Förbundet har satt samman en särskild arbetsgrupp som förbättrat träffarna då flera intresserade kunnat arbeta med dem

kontinuerligt under en längre period.

Under 2006 planerar förbundsstyrelsen en ökad satsning på distriktsträffarna genom att avsätta mer pengar till dem. Utbildningsmomentet är redan idag väldigt

SLAG

En konferens för distriktsaktiva som arrangeras 3 ggr per år runt om i landet. Ett distrikt fungerar som värd. Slag syftar till att stärka distriktens förtroendevalda i utövandet av deras uppdrag genom utbildning och nya kontakter distrikten emellan.

viktigt och tanken är att öka kvaliteten på slagen genom att ta in fler externa föreläsare. Den ökade budgeten kommer också att göra träffarna mer tillgängliga.

– Det är lärorikt att åka på slag, samtidigt som det är väldigt roligt att träffa folk,

säger Henrik Pettersson, ledamot i Sverok SKuD som skickat upp en hel minibuss med deltagare till distriktsträffen i Edsbyn. Tyvärr fick de åka hem utan sin fana, som försvann under mystiska omständigheter under helgen.

Utöver distriktsträffarna håller förbundet även på att starta en arbetsgrupp för distriktsstödsarbete. Under året planeras att erbjuda mer djupgående kurser för specifika funktioner hos distrikten, till exempel ordförande och kassörer. 🗳️



Nya bidragsregler för 2006

FOTOGRAF: PATRYK SPECJAL

► Ett nytt år har kommit och det är dags att uppdatera Sveroks bidragsregler. På det stora hela är det samma bidragssystem som förra året. En hel del detaljer har dock ändrats, så det gäller att vara uppmärksam.

FÖRENINGARNA KOMMER FORTFARANDE att kunna söka verksamhetsbidrag och medlemsbidrag för sina barn- och ungdomsmedlemmar. Verksamhetsbidraget ligger kvar på 2000 kronor, men medlemsbidraget har höjts till 80 kronor per medlem i åldern 7-25 år för föreningens första 1000 medlemmar och därefter 40 kronor per medlem i bidragsberättigad ålder. Tidigare har man räknats som 25-åring det året man fyller 26, för man har ju varit 25 år under året. Detta har nu ändrats och man räknas som 25-åring det året man fyller 25 år. Detta innebär alltså att de som är födda 1981 är de äldsta personer som Sverok kommer betala ut medlemsbidrag för.

Bara ungdomsföreningar får bidrag

Sverok får från och med 2006 bara bidrag för de föreningar där det finns minst fem medlemmar i åldern 7-25 år. Eftersom det i längden inte är ekonomiskt hållbart att betala ut bidrag för sånt Sverok inte får bidrag för kommer därför verksamhetsbidraget endast betalas ut till de föreningar som har minst fem ungdomsmedlemmar.

Medlemsbidrag för 2006 beviljas bara för medlemmar som fortfarande är medlemmar den 31 december 2006. Vilka som är medlemmar då vet vi ju inte förrän när året är slut, men för att föreningarna inte ska behöva vara utan bidrag till början av 2007 kommer man ändå kunna söka medlemsbidrag. En förändring

kommer att vara att föreningen måste intyga att de personer de redovisar som sina medlemmar troligtvis kommer vara medlemmar till årsskiftet. Skulle medlemmen av något skäl sluta vara medlem tidigare än årsskiftet måste föreningen höra av sig till Sverok och berätta det och betala tillbaka medlemsbidraget.

För att Sverok ska kunna räkna en medlem måste personen ha tagit aktiv ställning för sitt medlemskap. Detta kan man göra antingen genom att betala medlemsavgift eller skriftligt ansöka om medlemskap. När medlemmarna redovisas till Sverok ska datumet för det aktiva ställningstagandet också tas med.

Sverok granskar den information föreningarna lämnar in. Eftersom Sveroks egen ansökan om statsbidrag från Ungdomsstyrelsen grundas på dessa uppgifter är det mycket viktigt att uppgifterna är korrekta. Bland annat görs telefonkontroller där vi ringer runt till föreningarnas medlemmar.

På längre sikt?

Det är svårt att säga vad som händer med bidragen i framtiden. Ungdoms-

styrelsen har gjort en utredning under året som där en hel del ändringar föreslås. En del ändringar har Ungdomsstyrelsen tagit beslut om själva och det är till stor del därför Sveroks regler har ändrats för 2006. De större ändringarna behöver regering och riksdag ta beslut om, vilket gör att det kommer dröja. Det är svårt att sja om hur ungdomspolitikerna kommer se ut efter höstens val. I förslaget finns en inriktning mot ett mer målstyrt bidrag. Än så länge förstår vi inte riktigt hur det är tänkt att se ut, men gissar att det skulle

ställa högre krav på att Sveroks verksamhet så att den är mer i linje med vad staten tycker är "bra" verksamhet. 🗳️

INFORMATION VI BEHÖVER OM VARJE MEDLEM

Förnamn, efternamn, adress med gata, postnummer och ort, telefonnummer, födelseår, kön, datum för aktivt ställningstagande

Petra Malmgren
petra.malmgren@sverok.se

SÖKA BIDRAG

Det går inte att söka bidrag förrän i april. Sverok kommer att skicka ut separat information till alla föreningar om hur det går till.



Inför Riksmötet

De senaste åren har Sverok varit inne i en fas av konsolidering där fokus har varit på föreningarna och att skapa en bra organisation för dem. För mig kommer våra medlemmar alltid att vara organisationens medelpunkt och vår främsta målgrupp. Det kommer alltid finnas en massa saker vi kan göra för föreningarna, men till viss del är det dags att också vända sig också.

FOTOGRAF: STAFFAN ERICSSON

SVEROK HAR VÄXT mycket de senaste åren och har behövt anpassa organisationen för att klara av tillströmningen av alla nya medlemmar, vilket har varit en del i konsolideringen. Men storleken medför även att vi har ögonen på oss utifrån. Vi är förbundet som nästan femdubblade sitt medlemsantal på några år medan många andra organisationer slåss mot minskande medlemsantal. Vi är den organisation som får mest statsbidrag från Ungdomsstyrelsen. Det gäller att vi visar utåt hur bra våra föreningar är och att spel är en bra fritidssysselsättning.

Ett sådant utåtriktat arbete skapar också bättre förutsättningar för våra föreningar. Många medlemmar har idag problem med föräldrar, hyresvärdar och kommuner som inte förstår deras fritidsintresse. Även om omvärldens bild av spelhobbyn har blivit mycket mer positiv de senaste tio åren finns det fortfarande mycket vi kan göra för att förbättra den. För att

nå ut behöver vi göra detta tillsammans. Ett bra verktyg för att visa upp verksamheten är Spelveckan som kommer vara en viktig händelse även detta år.

Nå utsidan från insidan

De flesta av de förslag som har lämnats inför till riksmötet är trots detta till stor del riktade in mot förbundet med föreningarna som främsta målgrupp och det tror jag är rätt väg att gå. En ny, spännande idé från en medlem är att Sverok ska skapa en föreningscommunity där föreningar och spelare ska kunna ha kontakt med varandra. Sedan länge saknar vi en sammanhållen presentation av våra föreningar där intresserade kan få kontakt med föreningar i sin närhet. I och med den nya databasen som ska lanseras under året kommer det bli möjligt att hitta föreningar på hemsidan, men byggs den ut till en föreningscommunity uppstår det förhoppningsvis många fler positiva effekter.

En konkret förändring som alla föreningar kommer att märka av under året är övergången till den nya web-baserade databasen. Arbetet med databasen har tyvärr blivit försenat. Förhoppningen var att systemet skulle vara igång vid årsskiftet, men lanseringen beräknas nu till våren 2006. Fortsättningsvis ska bidrag sökas över Internet istället för på papper. Förbundskansliet kommer att arbeta i samma databas och direkt få informationen utan att behöva skriva in den själv vilket gör det möjligt



att också ha alla föreningarnas medlemmar inskrivna i databasen. Föreningarna ska kunna få besked om hur långt deras ansökningar har kommit i processen och förhoppningsvis kommer även databasen vara ett bra verktyg för föreningarnas egen administration.

Fortbildning och folkbildning

Sverok har sedan länge ett orikat föreningsbidrag i form av verksamhetsbidrag och medlemsbidrag. I år föreslår förbundsstyrelsen riksmötet att ytterligare ett bidrag införs. Bidraget är tänkt för verksamhetsutveckling istället för att finansiera reguljär spelverksamhet. Det ska kunna sökas för verksamhetskonferenser, utbildningar och liknande arrangemang som på något sätt medverkar till att utveckla spelhobbyn.

De senaste åren har Sverok stått och tvekat inför hur förbundet på bästa sätt kan hjälpa föreningarna att utvecklas med hjälp av folkbildning. Ett samarbete med Studieförbundet har utarbetats samtidigt som det också har funnits en rädsla för att binda sig till ett enda studieförbund. I en motion föreslår förbundsstyrelsen att Sverok ska sluta tveka och bli en medlemsorganisationen i Studieförbundet. Genom att vara en del i Studieförbundet skulle arbetet kunna fokuseras på att förbättra medlemmarnas utbildningsmöjligheter samtidigt som Studieförbundet kan satsa mer resurser på spelhobbyn.

Vision, valsystem och distrikt

Med en tydlig gemensam vision att inspireras av kan varje medlem i Sverok på sitt eget sätt arbeta för att ge spelhobbyn bra möjligheter. Under det gångna året har många av förbundets medlemmar på något sätt deltagit i arbetet med att ta fram en ny vision för förbundet. Förslaget på ny vision tar upp hur Sverok bör fungera och vad som är viktigt att arbeta med i framtiden.

Inget riksmöte under 2000-talet har sluppit frågan om hur riksmötesombu-

den ska väljas. Att frågan har väckts år efter år beror på ett stort missnöje med hur systemet fungerar. Det upplevs som opraktiskt och är svårt att förstå, vilket märks inte minst vid valet då föreningarna ska rösta. Förbundsstyrelsen har lagt ett förslag på ett nytt system och hoppas att få detta blir sista året på länge då valsystemet tas upp.

Sveroks distrikt brukar ofta hamna lite vid sidan om på riksmötena men denna gång kommer distrikten vara föremål för flera av diskussionerna. Den distriktsutredning som genomfördes under vintern har resulterat i flera motioner. En handlar om att förbundet ska fastställa riktlinjer för vad ett Sverok-distrikt bör ha för uppgift. Tanken är att dessa riktlinjer ska vara ett stöd för distrikten när de utformar sin verksamhet. En annan motion föreslås att förbundet ska hjälpa distrikten med viss administration, som bokföring och bidragsansökningar till landstingen. Med ett sådant stöd skulle distrikten kunna koncentrera sig på den direkta föreningsrelaterade verksamheten istället för administrationen runt omkring.

Engagemang på förbunds nivå

En viktig sak under förra året som även kommer vara i fokus under detta år är en satsning på Sveroks aktiva och att utöka möjligheterna för andra att engagera sig på förbunds nivå. För förbundsstyrelsen finns ett stort behov av att hitta en lösning för hur arbetet på förbunds nivå ska fördelas. Det nuvarande arbetssättet lägger en hög arbetsbelastning på förbundsstyrelsen vilket inte är hållbart i längden.

Nya idéer kommer att testas under året. En förhoppning är att kunna lägga ut mer ansvar på engagerade medlemmar, men vi måste hitta bra former för det.

Jag hoppas att denna artikel har fått er intresserade av att veta mer om vad som är på gång. Möteshandlingarna inför riksmötet ligger hemma hos er och väntar på att bli läsa. Där finns de olika förslagen i sin helhet. För att få reda på vad andra tycker finns Sveroks webbplats. Inför riksmötet kommer en hel del av de aktuella frågorna att lyftas på riksmötesforumet som nås via forum.sverok.se. Jag hoppas att vi ses där.

Petra Malmgren
petra.malmgren@sverok.se



Lajvar vi lika?

► Maktgalna adelsmän med vackra fruar och bestämda värdshusvärdar med snälla pigor ser man på nästan varje lajv. Varför är det sällan någon lagkvinna eller värdshusvärdinna med sina snälla drängar som stoltserar på lajven? Har vi satt i system att alltid låta de högre rollerna gå till killarna, eller är det svårt att få tjejer att vilja eller våga spela högt uppsatta roller på lajv?

HUR KAN MAN få tjejer att vilja och våga spela hierarkiskt högre roller? Hur kan vi som arrangörer påverka det faktum att det är fler killar än tjejer som lajvar? Ska vi uppmuntra tjejer att ta mer plats eller ska vi låta det vara som det är nu?

Jag och många av mina vänner som tillsammans arrangerar lajv i kampanjvärlden Niria där matriarkatet, det vill säga kvinnostyre, råder anser naturligtvis att vi ska göra vad vi kan för att bana väg för våra kvinnliga lajvare. Vi använder just matriarkatet för att locka fler tjejer till att våga ta mer plats på lajv. Men frågan är om detta är den bästa metoden? Ska man som vi låta tjejer ta alla de högre rollerna för att få in dem på banan eller kommer vi att lyckas locka fler tjejer att lajva genom att ge dem mer plats på de traditionella lajven?

Efter det första lajvet kunde vi konstatera att många hade svårt att falla in i sina roller, matriarkatet var något de flesta inte var vana vid. Vissa killar som normalt spelade framstående roller hade problem att låta frun vara den som

bestämde och själv nöja sig med att sitta bredvid och komma med goda råd. Å andra sidan hade även många tjejer problem att ta till sig den makt de blev tilldelade. Många gled instinktivt in i rollen av en mer tystlåten karaktär, men ju längre lajvet fortskred desto bättre bar de upp sin roll och många lämnade lajvet med större självförtroende än när de kom dit.

Nu två lajv senare och med ett tredje på gång till sommaren kan vi stolt konstatera att andelen tjejer på våra lajv blivit större än på andra lajv i närområdet, trots att andelen tjejer på våra lajv fortfarande består av mindre än hälften av deltagarna. Vi kan också konstatera att många tjejer från våra lajv har fått blodad tand för det här med att styra och ställa och kanske är det nu dags att sammanlänka de båda extremerna.

För att få ett jämlikt lajv måste vi ändra på en hel del saker inom lajv världen. Vi ska inte låta tjejerna ta männens plats som ledare utan i stället arbeta för

att alla roller ska kunna spelas oavsett kön. Målet bör vara ett lajv där det är lika naturligt för en tjej att spela härskare, smed eller soldat och för en kille att spela härskarens make eller "piga". Först då får vi ett jämlikt rollspel. Är lajvsverige redo för ett lajv där män och kvinnor, killar och tjejer samsas såväl i köket som på tronen?



Emma Jönsson
emma@salvs.se

► Mer om föreningen och dess lajv finner du på www.salvs.se



Satsa på jämställdhet i Sverok



DET FINNS EN uppenbar risk med att starta ett jämställdhetsprogram i en organisation som Sverok. Att tala om jämställdhet och diskriminering väcker känslor. Det leder till att vissa aktiva blir medvetna om att de ständigt blir diskriminerade, vilket resulterar i både flykt- och kampreaktioner.

Flyktreaktionerna kan vara att erkänna sina svagheter och acceptera dem, att ge upp. "Flickor är ju faktiskt inte lika intresserade av spel som pojkar är, rent genetiskt". Eller kanske mena på att förbundet kommer att sätta en enfaldig klyscha på dagordningen. Jämställdhet och jämlikhet har fått en påstridig och obstinat stämpel över sig de senaste åren. Är detta verkligen någonting som Sveriges största ungdomsorganisation, som för övrigt vänder sig till spelare och inte kön, ska syssla med? Kampreaktionerna uttrycks med att krav ställs på förändring av faktorer som anses vara orsaken. Risken för detta behöver vägas mot att inte göra någonting alls. Tänk om det finns människor som faktiskt känner sig diskriminerade i Sverok? Det kan förekomma på såväl förenings-, distrikts- och förbunds- som på individnivå. Vem för de människornas talan som av olika anledningar inte vågar föra dem själva? Det finns en tendens att många förbundsstyrelser, som har lättare att hantera vinst och förlust än relationer och känslor, låter björnen sova vidare. Det eliminerar inte några risker utan skjuter bara fram att något ska hända, kanske allvarligare ju längre tid som går. Ur ett företagsekonomiskt perspektiv är detta olönsamt. I ett humanorganisoriskt per-

► Jämställdhet och jämlikhet har alltid varit en omstridd het potatis som väckt debatt och ont blod varthän den valt sin riktning i samhället. Sverok är inget undantag och följaktligen ställer man sig frågan: ska man väcka den björn som sover?

spektiv är detta synnerligen ofördelaktigt gentemot de människor som faktiskt lägger ner sin själ för någonting som de tror på. Många ledare och organisationsledningar söker efter snabba enkla lösningar – "quick hits" – på problemet, men enskilda aktiviteter kan inte påverka jämställdhet och jämlikhet, utan det behövs en sund kombination mellan flera aktiviteter och en långsiktig attitydförändring. Vad som behövs för att effektivt lösa problem som uppstår i samband med intolerans och okunnighet, som tyvärr existerar även inom spelförbundet Sverok, är en tydlig process som på ett konkret sätt tar tag i jämställdhetsfrågor. Ett exempel på ett klart steg i rätt riktning är den jämställdhetsgrupp som inrättades

våren 2005. Men för att åstadkomma förändringar behövs en tydlig struktur och kartläggning. Detta kan gruppen bidra med, samt förslag på förändringar som kan utföras på förbunds nivå. Jämställdhet i Sverok kan utföras på en hel del olika sätt, på de sätt som ledare och medlemmar kan påverka tillsammans. Den individuella inställningen är individens ansvar och ledningen kan ge stöd som underlättar för individen – men inte agera på individens egen privata spelplan.

Så några slutord. Jag riktar dessa till er som tycker att det är varje individs egna ansvar att vara med och spela och engagera sig. Hjälptill, uppmuntra varandra! Det är inte alltid så lätt att bjuda in sig själv i en mer eller mindre okänd sammansvetsad grupp. Spelare är människor och alla människor respekterar tyvärr inte sina medmänniskor. Låt Sverok bli det brobyggande förbundet. Bryggor mellan förbund, distrikt, föreningar och individer.



Mikael Leisjö
mikael.leisjo@sverok.se

FRYLHÖRANAN



- ▶ En klocka som spelar Pong. Enkelt, genialt och stiligt. Vänster spelares poäng representerar timvisaren, och den högra spelaren står för minuterna. Design när den är som bäst.



- ◀ Vad vore Homer utan donuts? Och vad vore ditt kök utan en donutmaskin som kunde göra ända upp till sex donuts samtidigt? Hälsosamt? Ja kanske, men inte i närheten av lika trevligt. Äntligen en produkt som gör sin dyrt införskaffade Simpsons-licens rätta.



- ▶ Den fruktansvärt deprimerade och hysteriskt underhållande roboten Marvin är här, i miniform. Direkt hämtad från filmens (och givetvis bokens) förlaga med slående likhet. Känn dig glad genom att skaffa dig en skrivbordskompanjon som alltid är på sämre humör än du.



- ▼ Vi gillar Pac Man. Vi gillar gitarrer. Men, vi gillar verkligen inte denna gitarr. Vi tog bara med den för att den är så härligt nördig.



- ▶ Det är kul att spela på mobilen. Om det inte vore för den hopplösa utformningen. Om du ändå är en hängiven mobilgamer kanske detta kan vara något. Ett koreanskt företag har tagit fram en produkt som ger din mobil klart ökad Gameboy-känsla.



GothCon

XXX

FOTOGRAF: ER: CHRISTOFFER COLLIANDER
ANNA LUNDIN

FORNTIDEN. NÅDENS ÅR nittonhundrasjuttiosju. Dinosaurierna hade just lämnat över planeten till varmblodiga däggdjur, The Eagles fick en Grammy för "Hotel California" och en film som hette Star Wars hade premiär på bio. Den fick visst också pris för något.

På Chalmers tekniska högskola i Göteborg, samlar Arne Husberg och Mikael Börjesson något dussin personer för att spela spel. Historien menar att de använde kärhuset, där alla besökare fick plats samtidigt och spektaklet marknadsfördes under namnet "Konvent-77". En modig människa hade korsat den nyss bildade Atlanten och återvänt med ett nytt spännande spel som man avsåg prova på Konvent-77. Spelet hette *Dungeons &*

► I år fyller Sveriges äldsta konvent år. Hela trettio år och lika många konvent har passerat sedan starten. Sverox firar genom att bjuda på en nostalgisk tillbakablick på arrangemanget.

Berättat av en av konventets chefer från förr.

Dragons. Det var tydligen roligt att spela spel på Chalmers under påskhelgen, för det arrangerades Konvent-78 året efter. Och året efter det.

1980 var ett internationellt år då olika nationer berikade varandra. Saddam Hussein bidrog genom att rikta blicken österut och försökte sig på att invadera Iran. Våra spelintresserade göteborgare riktade blickarna västerut och försökte sig på att annonsera för Konvent-80 i

en brittisk speltidning. Kriget mellan Iran och Irak varade i åtta år, utan att förändra vare sig geografiska eller politiska förhållanden nämnvärt. Telefonsamtalet till speltidningen i England varade avsevärt kortare tid än så, men fick proportionellt sett, större historiska följder. Tidningen hette White Dwarf och finns ju även den kvar idag.

Under samtalet gick det upp för inblandade parter att "Convent-80" var en usel anglofiering av namnet "Konvent-80", då ordet "convent" på engelska betyder "nunnekloster". Enligt uppgift tog Mikael Börjesson som höll i luren på den svenska sidan av samtalet ett snabbt och synnerligen odemokratiskt beslut. Konventet döptes om till GothCon. ►

▼ **ANDRA TIDER.** Förr i världen kunde man minsann hitta så exotiska saker som kval och finaler även bland rollspelsarrangemangen.





◀ **LOGOTYPER GENOM ÅREN.** Varje år får GothCon en ny logotyp med något flygande som genomgående tema

► Och det bara fortsatte och fortsatte. Namnet GothCon stannade kvar. Konventet själv flyttade, förmodligen då de lokaler Chalmers kunde erbjuda blivit för trånga, till andra platser i Göteborg. Men det var fortfarande påskhelgen som gällde. 1984 startade några eldsjälvar i Linköping ett konvent som fick heta LinCon. Enligt dem själva var en av orsakerna att de tyckte att GothCon-arrangörerna också skulle ha ett konvent att åka till. 1988 bildades Sverok, och höljt i historiens dunkel är det faktum att embryot till ett rikssomspännande spel-förbund uppstod under ett GothCon, då initiativet till att bilda Västra Rollspelsförbundet togs.

Och nu då?

Under 2006 arrangeras GothCon för trettionde året i rad. Andra konvent, på andra sidan Atlanten, har existerat sedan innan -77 men inget av dem har lyckats arrangera varje år. Så på ett sätt är GothCon äldst i världen, åtminstone vad vi vet.

Konventet har också växt sedan den första påsken i Chalmers kärhus. På 2004 års konvent samlade man 1635 personer. Det är faktiskt två promille av

Sveriges befolkning. Samtidigt. Undrar vilka reaktioner man hade fått om man förutspått det på Chalmers, nådens år nittonhundrasjuttiosju?

Platsen för konventet är för mer än tionde året i rad Hvitfeldtska Gymnasiet. För att få plats med alla arrangemang och besökare använder man även Vasa och Tekniska Vuxengymnasierna. De tre skolorna ligger praktiskt nog inom hundra meter från varandra och Hvitfeldtskas kafeteria, vilken är själva navet i konventet.

Organisationen har växt något sedan ur-konventet 1977. I år arrangeras konventet av en stab på hela 30 personer, vilka i sin tur engagerar ett drygt 100-tal personer som skriver rollspelsscenarion, anordnar figurspel, lagar mat till besökarna, spelleder, dömer Magic-turneringar, bemannar reception och kafeteria, städar och så vidare. Det är en stor skuta som seglar mot påsk och vid rodret står Anna Lundin, chef för GothCon XXX.

Rejält med förberedelser

Det tar lång tid att göra ett konvent av GothCons storlek. Allt börjar vid årsmötet någon gång under sommaren. Då



SNO GULDET OCH DRA. Det berömda dioramarollspelet Kellys hjältar är ett av GothCons äldsta återkommande arrangemang.





I VÄNTAN PÅ STORMEN. Snart kommer hundratals hungriga konventare trängas kring kassan.

väljs nästa års ordförande och det nästan 8 månader långa förarbetet inleds. Under september och oktober sätts staben ihop och man börjar skicka ut reklam till föreningar och kontakter för att hitta alla de arrangemang som skall fylla konventet. I november och december har det huvudsakliga programmet fastställts. Då vet staben vilka arrangemang som skall vara med, vilka som skall jobba med vad och när. All denna information sammanställs i ett utskick, som deltagarna använder för att anmäla sig. GothCon har naturligtvis även en webbplats, på vilken man hittar samma information som i foldern. Det går även att anmäla sig till konventet och de olika arrangemangen på www.gothcon.se.

Men för att nå ut till så många spelare som möjligt, skickar GothCon sin folder till alla Sveroks föreningar. Dessutom får alla som tidigare varit på konventet det nya årets folder i brevlådan. Tidigare var

folderarbetet ganska omständligt och slet hårt på stabens familjer, tummar och mentala hälsa. Numera löser ett tryckeri både tillverkning, adressering, inplastning och bilagor till utskicket. De kör det till och med till posten. Ungefär 5000 utskick trycks. Hälften av dessa skickas till gamla deltagare och Sverok-föreningar. Den andra hälften sprids i bl.a Games Workshops butiker och Science-Fiction-bokhandlarna. Förhoppningsvis når de på så sätt intresserade som inte är en del av Sverok.

Förväntningar inför XXX

Anna, konventets chef, säger att om allting funkar, ska man inte ändra på något. GothCons styrka är att staben alltid är väl förberedd när konventet börjar. Stabens arbetsmetoder är väl strukturerade och bygger på rutiner som arbetats fram under konventets hela livslängd. Ett klassiskt GothCon är ett konvent som ger

besökaren det den förväntar sig i fråga om spel, mat, sovpplats och socialt umgänge.

Eftersom det är jubiléumsår i år har man satsat på att göra "som vanligt" fast lite större och ännu roligare. Dessutom hoppas ordföranden på fler gäster. 1700 besökare är vad hon hoppas på till årets konvent.

Det kommer att hända en del speciella saker säger Anna. "Det är hemligt än så länge, men vi lovar att bjuda på födelsedagstårta."



Claes Sundström
claes.sundstrom@comhem.se

Så skapas magi

FOTOGRAFER: SARA ENGSTRÖM
KARL-PETTER ÅKESSON
DRAGONBANE

► Magi är någonting som både fascinerar och skrämmer. I en rollspelsvärld kan en magiker besitta oerhörda krafter och utföra handlingar som förstummar vanliga människor. Hur illustrerar man detta i levande rollspel så att man kan uppleva magin istället för att behöva låtsas? I vissa fall används mer eller mindre avancerad datateknik.

DET BLIR ALLT vanligare att använda sig av modern teknik för att åstadkomma en illusion av magi. Det är dock få som bedriver ett forskningsprojekt kring det, som Karl-Petter Åkesson, Pär Hansson och deras kolleger på SICS (Swedish Institute of Computer Science). Deras nuvarande verksamhet är en del av det stora EU-projektet IPerG (Integrated Project on Pervasive Gaming), vars syfte är att utforska det spelande som på olika vis sker interaktivt med vår omvärld.

Det som Karl-Petter och Pär gör, är att de undersöker hur man på olika vis kan bygga in teknik i rollspel, och hur detta påverkar speldesignen. De tittar även på hur man kan få användarna att själva skapa det som behövs.

– Generellt sett när det gäller spelforskning, påpekar Pär, kan man säga att det har gjorts mycket mer för konventionella spel, såsom utvecklande av konsoler och liknande.

För att testa sin teknik arrangerade de under sommaren 2005 ett eget internt

lajv som hette Prosopopeia, samt deltog i fantasylajvet Kejsartemplet.

Kristallen och magin

En av de magiska artefakter som gruppen konstruerade till Kejsartemplet var en ofärgad kristall, vars kraft frigjordes då den i spelet placerades på toppen av en speciell piedestal. För åskådarna omkring var den enda märkbara skillnaden att kristallen började lysa i blått, men den allvarligare konsekvensen var (som alla magikunniga strax märkte) att all magi inom lajvområdet slutade fungera.

För att åstadkomma denna effekt hade forskarlaget från SICS satt ett litet chip i botten på kristallen. När man placerade

artefakten i piedestalen kunde tekniken där känna av att kristallen var på plats och skicka ut signaler till särskilda armband som magikerna bar. Armbanden började då vibrera och informerade på så vis sina bärare om vad som skedde. Magikerna fick inte på förhand veta att kristallens placering var det som orsakade vibrationerna, eller att alla magikunniga påverkades på samma vis.

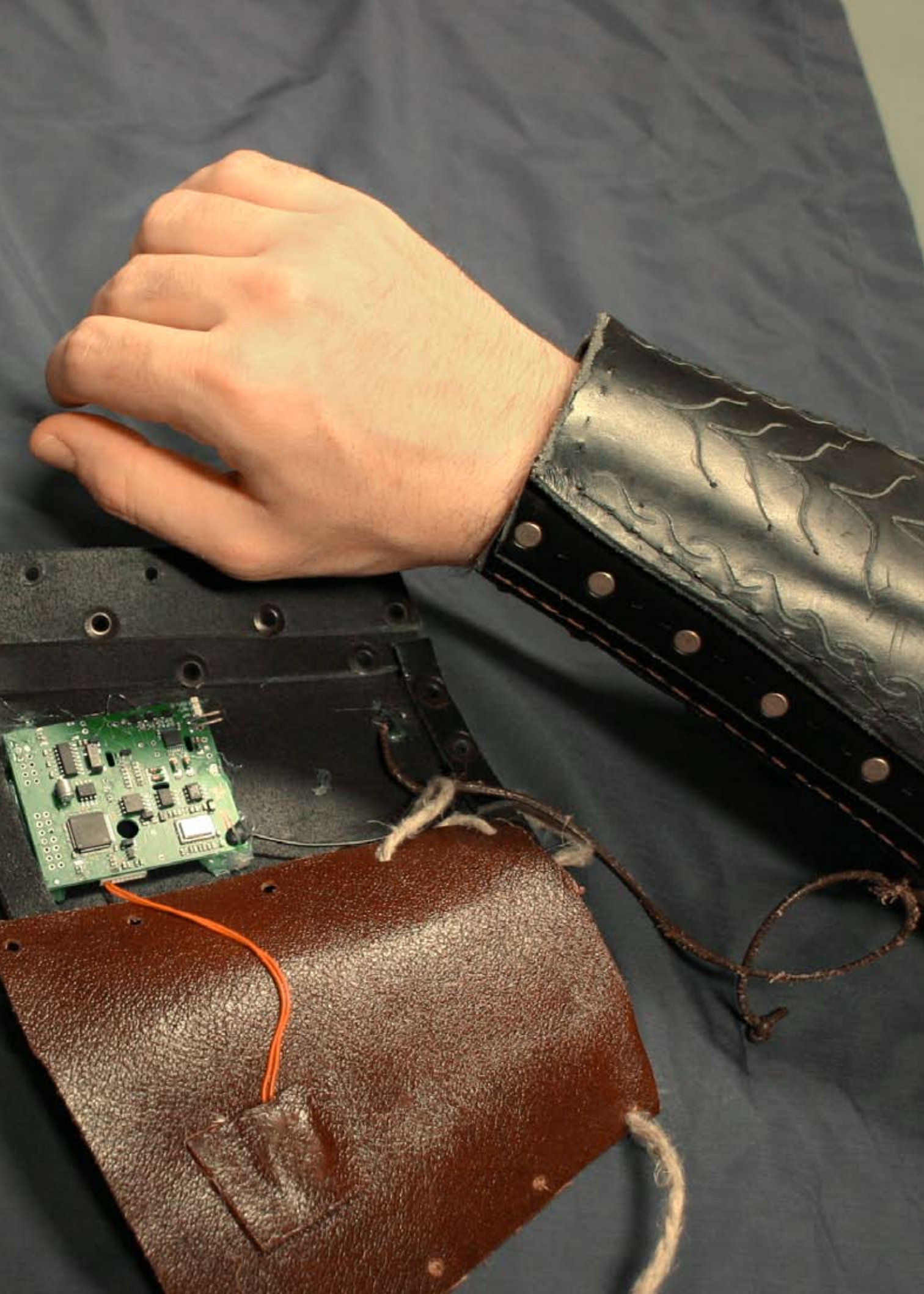
– Precis innan lajvet startade, fick magikerna instruktioner om hur armbanden fungerade, förklarar Karl-Petter. Vi gick igenom det individuellt med var och en, och sa att ”när ditt personliga armband vibrerar med en lång signal så kan du inte använda din magi, och vid fyra korta pulser så kan du använda den igen.”

Karl-Petter berättar sedan att det uppstod en ganska oväntad bugg med kristallen som gjorde att armbanden (till synes) skickade ut vibrations signaler helt omotiverat. När spelarna placerade den på piedestalen hamnade den nämligen snett och chipet kom precis i ytterkanten av av-



MANNEN MED MAGIN. Pär Hansson ses här vid ett av sina magiska ting.

läsaren. Denna registrerade då att kristallen fanns där, tappade bort den, hittade den igen, tappade åter bort den och så vidare. För Karl-Petter var lösningen ►



► både enkel och besvärlig.

– Det var egentligen bara att gå dit och peta till den. Jag insåg ganska snabbt vad som behövde göras, men problemet var att jag inte hade någon bra förklaring till varför min karaktär skulle vara framme och pillra på den där stenen. Jag fick smyga fram när det inte var så mycket folk omkring och knuffa till den snabbt så att den hamnade rätt.

Telepati under Kejsartemplet

I skapandeprocessen inför Kejsartemplet jobbade forskargruppen tillsammans med ett flertal människor utifrån. Lajvets arrangörer och flera spelare sammanträdde med dem under två workshops där de tillsammans arbetade fram idéer och byggde flera av sakerna. En av dem som deltog aktivt i både förberedelsearbetet och under själva lajvet, var Carl Heath som i vanliga fall arbetar med att skriva rollspel för utbildningssektorn. Ett par av de magiska föremål som Carl byggde var skalen till de två telepatiska hattar som han och Per Wetterstrand bar i spelet.

Inlajv fungerade huvudbonaderna på så sätt att de båda rollspelskaraktärerna kunde höra varandras tankar när de bar dem. Telepatin ordnades offlajv genom att det i båda hattarna satt en mobiltelefon, samt ett headset som gjorde att de inte bara hörde vad den andre sa, utan även en hel del av det som hände omkring honom.

Detta gjorde att både Carl och Per var en aning distraherade i sina samtal med övriga stadsbor eftersom de samtidigt lyssnade på den andres konversation. Då och då talade de också med varandra via hattarna. Detta hade, enligt Carl, en del roande bieffekter.

– I en fantasymiljö tänker folk inte på att mobiler finns. Pratar man med sig

själv i vanliga fall så tror folk att man har en handsfree, men om man talar med sig själv under ett fantasylajv tror de att man är galen.



MODERIKTIG TELEPATISK HATT.

Hatten har kanske inte tre kanter, men den har inbyggd mobiltelefon, det räcker gott.

Han fortsätter att tala om de händelseutvecklingar i spelet som tekniken medförde.

– Genom de här hattarna fick vi reda på sådant som vi inte skulle känt till annars, och det förändrade en hel del. Precis som magikernas armband förändrade spelet ganska mycket när de plötsligt förlorade sin magi.

Dock fanns det vissa problem även med hattarna, ibland saknade de täckning och då och då måste batterierna laddas om. Vid sådana tillfällen fick Carl och Per smussa in dem till



datacentralen som fanns gömd i ett hus på området. Där, i ett ljudisolerat rum, fanns all datautrustning, samt det bilbatteri som försedde utrustningen med elektricitet och ibland även Karl-Petter som kontrollerade att all teknik fungerade som den skulle och reparerade den när det behövdes.

Runornas budskap

Ett av lajvets många mysterier var en kista som magikerna fått. På locket kunde olika pussel läggas och för varje pusselkombination framträdde tre lysande runor inuti kistan. Till denna kista hörde ett pappersark med det dussintal olika symboler som kunde frambringas och deras betydelse. Endast

det korrekt lagda pusslet gav en kombination av runor som hade någon egentlig mening. Det riktiga budskapet var en varning om att kristallen på något vis kontrollerade magin. Olyckligtvis lyckades magikerna inte lösa gåtan.

Gruppen hade planerat att genomföra ännu fler av de många idéer som kommit fram under deras workshops, men tiden och resurserna var begränsade. Bland annat fanns det tankar om att konstruera en spökarmé som hemsökte de levandes värld. Denna skulle illustreras med hjälp av vapenskrammel och ljudet av marscherande trupper.

– Sedan tänkte vi även, erinrar sig Karl-Petter, att vi skulle bygga in lite mer magikänsla i staden. Vi ville koppla den stora gonggongen på handelshuset till små, utplacerade bjällerklockor. Resultatet skulle bli att så fort någon slog i gonggongen så skulle det börja bjällra överallt i hela staden.

Prosopopeia, de dödas röster

Detta lajv som forskarlaget anordnade själva, skilde sig ganska mycket från Kejsartemplet. För det första utspelade det sig i vår tids Stockholm och för det andra var spelarantalet betydligt lägre.

– Deltagarna var tolv speciellt inbjudna spelare, med blandad bakgrund, alltifrån rutinerade lajvare till rena nybörjare, berättar Pär.

Storyn för lajvet byggde bland annat på teorierna kring EVP (Electronic Voice Phenomen). Tanken bakom det är att man med en bandspelare kan fånga upp röster från den andra sidan. Det viktigaste föremålet som användes på lajvet var därför en gammal rullbandspelare, som teamet gjorde om



HÖR DU RÖSTER? Om denna bandspelare står i närheten behöver du inte oroa dig, det är fullt naturligt att den betar sig övernaturligt.

så att den skulle fungera som en EVP-maskin. På denna spelade deltagarna in sina frågor. De svårtolkade svar som sedan hördes på rullbandspelaren var egentligen förvrängda röster från de gamemasters som var stationerade i en speciellt riggad husbil. Därifrån övervakade de händelseutvecklingen och kunde i viss mån följa efter spelarna.

– Det var extremt uppskattat, berättar Pär, just att det var en väldigt autentisk pryl som var väl sammanknuten med hela den här myten och som verkligen fungerade på vad man trodde var ett autentiskt sätt.

Under Prosopopeia fungerade hela Stockholm som spelplan, och deltagarna rörde sig bland civila människor som inte deltog i spelet, vilket bäddade för både möjligheter och problem.

– Hur ska man till exempel lösa situationen om man möter sin mamma ute på stan? undrar Karl-Petter. Ska man fortfarande rollspela den här psykiskt sjuka

LÄNKAR

▶ **IPeRG**
www.pervasive-gaming.org

▶ **SICS**
www.sics.se

▶ **Upplivelsesbaserat lärande**
www.grul.se

▶ **Dragonbane**
www.dragonbane.org

▶ **Kejsartemplet**
www.kejsartemplet.com

patienten eller inte? Hur löser man ett sådant problem?

– Men det är ju också ett av våra intressen, tillägger Pär. Just att även om du har vardagen omkring dig så kan du använda teknik för att göra det möjligt att samtidigt ha den överlagrade, virtuella verkligheten och, så att säga, kunna fortsätta spela i den trots alla vardagsmoment.

Spelaren bygger själv

Projektet är inte slut än. En av sakerna som de vill testa, är att ta fram mer generella, färdiga paket som en spelare själv kan använda för att uppgradera sin utrustning, som att ge sitt svärd någon ny egenskap. Karl-Petter fortsätter funningarna.

– Man skulle till exempel kunna sätta in någonting som känner av att en person går in i ett rum och sedan koppla ihop det med hjälp av enkel programvara, så att det kan trigga en händelse någon annanstans. Kanske en rökmaskin som går igång, eller någonting liknande.

Som det ser ut nu kommer de att göra ett till, helt internt, lajv som bygger på liknande saker som Prosopopeia, i september-oktober. De kommer också att delta i ännu ett externt lajv, men de vet inte vilket ännu.

Draken nalkas

Att använda sig av datateknik för att förstärka upplevelsen av levande rollspel, är som sagt inte helt ovanligt. Ett av de lajv

► som lägger en hel del vikt vid teknisk rekvisita är Dragonbane, som går av stapeln i sommar.

I deras effektteam arbetar för tillfället nio personer aktivt och ett par till deltar mer sporadiskt. Många i teamet är rutinerade, till exempel finns det tre i gruppen som har tillstånd för special-effektssprängning och en är professionell trollkonstnär. Man tar också in hjälp utifrån och ett flertal forskare på finska universitet är involverade i arbetet.

Inför den här artikeln har Timo Multamäki, projektledare för Dragonbane, blivit tillfrågad om vilken effekt han hoppas att den simulerade magin ska få.

– Målet med Dragonbane är att göra en fullständig fantasyupplevelse, där också magin är trovärdig, svarar Timo. Deltagaren ska känna att han eller hon hamnat mitt i en fantasyfilm eller en bok. Därför ska också alla magiska saker som används i spelet och de som spelar magiker kunna utföra det de hävdar att de kan.

Det största magiska projektet inför Dragonbane är utan tvekan att visa upp en drake som både kan röra sig, tala och spruta eld. Om det lyckas kan det bli en upplevelse utöver det vanliga. Allt från

små detaljer, som att pupillerna kan utvidga sig, till att vingarna kan fällas ut och flaxa, har tagits i beaktande. Man har varit särskilt angelägen om att draken ska kunna visa upp olika ansiktsuttryck och därför har speciellt mun och ögon stora variationsmöjligheter. Ritningar visar också att varelsen ska kunna blinka reflexmässigt (men även manuellt styrt om det skulle behövas), gräta, producera saliv samt röra tunga och läppar för att imitera tal.

Draken byggs på en skogsmaskin, och kommer i färdigt skick att väga runt 16 ton. En av de få saker den inte kommer kunna göra är att alltså att flyga. I kabinen inuti i draken ska det finnas plats för två förare som, med hjälp av ett flertal kameror monterade på draken och annan datautrustning, kommer att manövrera draken och få den att agera så verklig-hetstroget som möjligt.

Det är dock svårt att imitera en levande varelses egenskaper på ett övertygande sätt. De som engagerat sig i projektet lägger onekligen ner ett enormt arbete på att optimera skapelsen, men man kan fråga sig hur naturtrogen man egentligen kan få en drake att framstå. Var går gränsen för vår teknik?

Så mycket mer

När man rollspelar vill man kunna komma så nära sin vision som möjligt. Kläder och redskap, liksom seder och bruk anpassas så gott det går till spelscenariot för att göra det trovärdigt. Det är ännu inte möjligt att skapa felfri magi, och ofta ingår ett större eller mindre moment av att låtsas uppleva någonting som inte händer, men ju mindre man behöver föreställa sig, desto enklare kan man gå in i sin roll.

Det finns ett oräkneligt antal sätt att använda modern teknik för att skapa en upplevelse av magi, övernaturliga fenomen och varelser. Möjligheterna finns där, för alla er spelare, att använda er av dem. Under de närmsta åren lär vi nog märka om teknikens iblandning i lajv-upplevelser är här för att stanna.



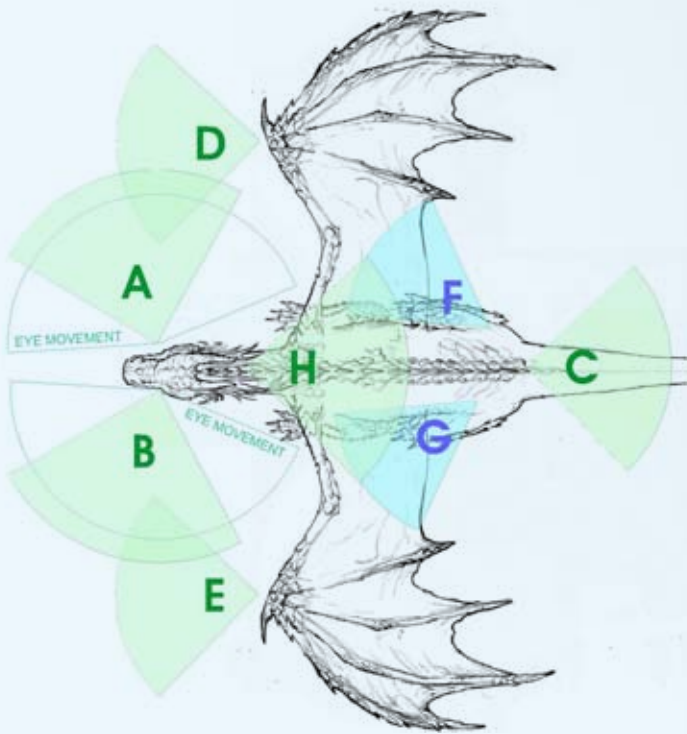
Sara Engström
sara.university@gmail.com

GAPAR EFTER MYCKET? Dragonbanes effektteam nöjer sig inte med att bygga en liten drake, ska de bygga en drake kan de lika gärna bygga en gigantisk.

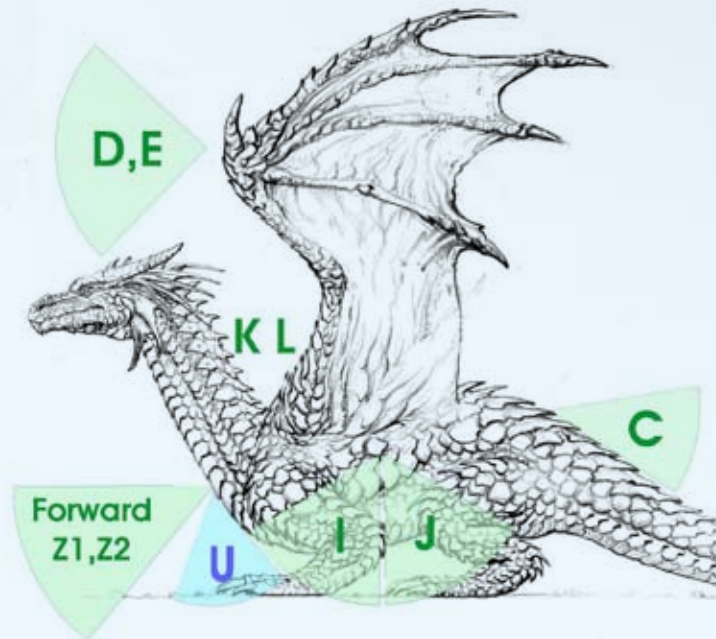


COPYRIGHT © THE DRAGONBANE PROJECT 2005





TYSTNAD, TAGNING! För att styra en drake inifrån måste man ha kameror lite här och var, här nedan kan du se var Dragonbanes arrangörer skall placera sina digitala ögon. Kan vara bra att veta om du skulle vilja nyttja drakens döda vinkel innan du kastar en mäktig trollformel, eller nåt.



DET FINNS EN SKOGSMASKIN I OSS ALLA. Nja, kanske inte, men inuti Dragonbanes drake kommer det finnas en.

Brädspel på djupet

FOTOGRAFER: ANDERS FAGER
BJÖRN HANSSON
ROBERT KUSTER
GARY JAMES
MATTHEW MONIN
BRYANT ROSS

► – Jaha, vad gör du på fritiden då?

Min nyvunna bordsgranne, fastighetsmäklaren Fredrik, har efter en halvtimmes vindoftande utläggning om hur mycket pengar han tjänar, bestämt sig för att ta reda på lite om den han pratar med.

– Tjaa... Jag gillar att spela brädspel.

– Vaddå? Monopol å sånt?

– Näe, lite mer avancerade spel. Gärna krigsspel.

– Jaha. Risk, alltså?

RISK OCH MONOPOL. Medelstenssöns begreppsvärld vad gäller spel är oftast inte större. Är vi så annorlunda? Jag tror att många av er känner igen er i ovanstående dialog. Hur ska man egentligen förklara brädspelshobbyn. Stundtals känner jag mig som en marinbiolog som står framför en förbryllad treåring med ett paket fiskpinnar i handen. ”Jo, serru. Det finns egentligen ingen fisk som heter fiskpinne...”

Ibland undrar jag om inte den överförfriskade fastighetsmäklaren utan insikt i brädspelplanet och treåringen har gemensamt att de egentligen mår bäst av att inte veta. Det är oftast lika oundvikligt att treåringen springer gråtandes till mamma som det är att fastighetsmäklaren tittar på klockan när jag berättar om hur slaget vid Waterloo borde ha gått till. Vem är jag att rubba deras cirklar med, för dem, meningslös information?

Vilka är vi då och vad gör vi? Med den här artikeln vill jag lyfta fram olika aspekter av brädspelplanet, titta närmare på olika sorters spel och förklara en del knepiga begrepp. Likt Fryshusets Anders Carlgren är jag här för att ”bygga broar” mellan de olika brädspelkulturerna och kanske vinna några nya själar. Den metod jag tänker använda mig av innefattar: hisnande generaliseringar, godtycklig genreindelning och grav subjektivitet. Ungefär som Ernst Brunner skriver facklitteratur.

Ner på djupet!

Vi tar och tänker oss brädspelplanet som ett hav. Vad hittar vi då om vi dyker ner under ytan, ner i det mörka vattnet? Vi lämnar en grådaskig och stenig skärgård, där *Risk* och *Monopol* ångar fram likt Finlandsbåtar; fyllda till bredden av taxfree-hamstrande barnfamiljer och karaokeglada tonårsfyllon på glid. Plötsligt öppnas en helt ny värld för oss. Det vi trodde var en död stenbotten visar sig vara en färgglad lagun, ett levande korallrev. Vattnet är varmt och inbjudande. Ett par ålar står och diskuterar hur de ska erövra Sicilien, en hemlös eremitkräfta med Klaus Teuber-tatuering lyckas till slut bygga ett hus efter att ha bytt till sig lite murbruk. Att det stundtals simmar förbi

några clownfiskar på väg till ett vampyrsläp gör inte så mycket. Stämningen är god och alla har roligt. Låt oss titta närmare på vad de spelar här nere på botten:

Den tyska skolan

En av de populäraste speltyperna nere i lagunen är *Eurogames*, eller tyska spel som de ibland kallas. De flesta har onekligen hört ordet, men någon exaktare av-



EN STAD VÄXER FRAM. I *Caylus* från Rio Grande Games trängs byggmästarna runt spelbrädet.

gränsning är svår att finna. Enklarest att definiera blir det om man jämför med t.ex. historiska spel. I ett historiskt spel är spelsystemet anpassat till temat, medan i ett Eurogame anpassas temat efter spelsystemet. Temat är dessutom oftast bara symboliskt och skulle kunna bytas utan problem, då spelets fokus och utmaning ligger på systemet som sådant. I grunden är det således abstrakt i jämförelse med den historiska diton. Reglerna är ofta enkla att lära sig, men svåra att bemästra. Att kalla dem enkla är således väldigt missvisande. Speltiden är kort, ofta kan ett par partier klaras av på en kväll. En av de absolut viktigaste aspekterna av ett Eurogame är att det till skillnad från de flesta andra spel nere i lagunen har sitt ursprung i mainstreamfåran. Hemlandet, Tyskland, har en levande brädspelskultur, med flera stora spelföretag. Man tror på brädspel och vågar satsa kapital på nytänkande. Ordentlig design, snygga pjäser och spelplaner, samt en bra marknadsföringsapparat, har inneburit att man lyckats skapa riktigt bra spel för en bred publik. Detta har i sin tur spridit sig till andra genrer som även de börjat lägga lite mer pengar på det estetiska.

Vilka Eurogames är det då fiskarna bubblar om? Ja, högst upp på listan står fortfarande *Puerto Rico* (PR). De flesta verkar ense om att det är ett av världens bästa spel genom tiderna. Under tecknad kan inte annat än att sälla sig till den skaran. Andreas Seyfarths lilla söta kolonisationsspel behöver antagligen ingen närmare presentation. Lite grann som att på 80-talet förklara hur en härsprayburk fungerar. Om du inte känner till spelet, fråga närmsta brädspelsentusiast på ett forum eller konvent.

Andra titlar som får sälla sig till skaran "ständigt populära medlemmar i Eurofamiljen" är *Settlers*, *Carcassonne*, *Euphrat & Tigris* och *Wallenstein*. Det



VAD VORE SPEL UTAN PLUPPAR? Färgglada markörer hör utan tvekan till den tyska skolans brädspel.



KOLLA IN KOLLAGEN. En rolig feature med *The Hell Game* är att ett foto av Sverox chefredaktör finns infogad i en av spelets flera kollage.

sistnämnda är ett mycket trevligt handelspel som utspelar sig i Tyskland under 30-åriga kriget. En ny utgåva av engelska hägrar inom en snar framtid.

Genren visar inga tecken på stagnation och det tisslas och tasslas en massa om nykomlingar. *Caylus* är ett exempel på den nya generationen Eurogames som vunnit enorm popularitet. Resurshant-

ering och timing är nyckelord då man tar sig an uppgiften att bygga ett nytt slott åt den medeltida, ganska otrevliga, franske kungen Filip IV. Spelet är snyggt och komponenterna är precis sådär färgglada och småtyska som europastischen kräver.

Tiden får utvisa om *Caylus* lyckas roffa åt sig kungakronan från *Puerto Rico*. Tveka inte att prova det på nästa konvent!

Ett annat nytt spel i Eurojungeln är *Antike*. Settlers möter Civilization skulle man kunna säga. Spännande, och framför allt oerhört gulligt!

Att Reiner Knizia får med en titel i den här artikeln förvänar nog ingen. Ett av hans senaste påfund heter *Beowulf*.

Spelet handlar om risk- och resurshantering och har ett klassiskt auktionsmoment – något som Knizia har bevisat att han bemästrar i t.ex *Ra* från 1999. Och med detta sagt är det dags att lämna den knökfulla Eurohörnan och bege sig till lite längre bort i korallrevet.

Korten på bordet

Något som alltid står högt i kurs i lagunen är kortdrivna brädspel (CDGs). Kort är ett tacksamt sätt att få ett tema att kännas väldigt naturligt i spel som är mer inriktade på spelbarhet än en korrekt tematisk simulation. Sverige har faktiskt ett par titlar i den här genren som jag tycker är värda att nämnas. Först ut är klassikern, *Svea Rike*. En mysig genomgång av Sveriges historia under den tidigmoderna eran. Inrikes maktkamp och ett ständigt krigande runt Östersjön. Det kortdrivna spel som utan tvekan håller fanan högst i Sverige är Anders Fagers *The HellGame*. Jag kan utan tvekan säga att *The HellGame* har världens genom tiderna häftigaste tema. Varje spelare styr ett demontriumvirat i helvetet, med målet att kontrollera en av helvetets nio cirklar. Hur man går tillväga är i princip helt och hållet upp till spelaren själv då spelet har en fantastisk dynamik. Strategierna och valmöjligheterna är i princip oändliga.



KRIG SKA VARA KUL – En devis hämtad från en konfliktspelsförening i Göteborg. Ifall man vill ha lite mer avancerad krigföring rekommenderas Paths of Glory.

Lite samarbetsförmåga, mycket förrädsk illvilja och en god portion humor krävs för att vinna.

1994 släppte Avalon Hill sitt banbrytande spel om amerikanska frihetskriget: *We the People*. Spelet startade en mindre CDG-epidemi. Det var det första i sitt slag och bytte ut tärningar och hexagonala rutnät mot strategikort och 'point-to-point'-karta (rutor/områden är länkade samman av linjer). *We the People* var för CDGs vad *Settlers* var för den internationella eurogamemarknaden och än idag talar krigsspelare andaktsfullt om det.

Jag skulle begå en dödssynd om jag inte passade på att nämna två absoluta mästerverk i den här genren. Först ut: *Hannibal: Rome vs. Carthage*, även det tillverkat av Avalon Hill. Namnet avslöjar temat. Spelet bygger vidare på samma system som WtP men är lite snyggare och lite bättre. Det finns rättmätigt med på mångas topp-tio lista och betingar numera en massa pengar på eBay. Inte en dag går utan att jag grämer mig över

att jag en gång i tiden lät bli att köpa det medan det fortfarande fanns i tryck.

Det andra mästerverket är Ted Raciers flerfaldigt prisbelönta första världskrigs-epos *Paths of Glory* från 1999. Racier har lyckats skapa ett spel med oöverträffad progressiv dynamik. Vartefter spelet fortgår introduceras nya element som tar konflikten till nya nivåer och fångar historien fantastiskt bra utan att styra spelet märkbart. Nagelbitarfaktorn är hög då man har total frihet i hur man lägger upp sina strategier. Jag har inga exakta siffror, men jag skulle tro att *Paths of Glory* är det mest sålda spelet i sin genre med ett jättelikt undantag: *War of the Ring*. Vem hade trott att Ringhysterin skulle skapa ytterligare ett spel som faktiskt levde upp till hypen? Här är 'point-to-point'-systemet bytt mot sk. *Area movement*. Med kortens hjälp återskapas Tolkiens magiska värld makalöst bra. Ett riktigt härligt och snyggt spel som jag rekommenderar till alla!

Ett rykande hett CDG är GMTs nya *Twilight Struggle*. Det är ett spel som

handlar om politiskt inflytande under kalla kriget. Temat fångas med en fantastisk känsla. Det är ett av de enklaste och snabbaste spelen i genren, med endast åtta sidor regler och en speltid på ca tre timmar. I skrivande stund har spelet precis släppts på marknaden och lovorden har redan börjat hagla.

Mysigt, trevligt och sött

Om vi simmar vidare i lagunen kommer vi fram till en genre som ligger mellan krigsspel och eurogames. Neutral mark så att säga. Här huserar civilisationsspe-larna.

Civilisationsspel kännetecknas ofta av att de är roliga att spela även om man förlorar. Man sköter sitt och njuter av att se sin lilla kultur, eller rymdkoloni, blomstra i sin egen takt. Genrens absoluta stormästare är Avalon Hills klassiska *Advanced Civilization*. Det behandlar folkvandringar och civilisationsutveckling i östra medelhavet, Mesopotamien och Nordöstra afrika från den neolitiska revolutionen fram till romarrikets upp-

gång. Jag har inget annat än positiva superlativ att dela ut. Dessvärre tillverkas det inte längre.

Andra spännande titlar i den här fantastiskt trevliga genren är *7 Ages*, *Twilight Imperium 3rd ed*, *Age of Renaissance* och *Europa Universalis*. Det sistnämnda är ett riktigt monsterspel med mycket stor detaljrikedom.

Någonting som alltid har förväntat mig är hur pass populära järnvägsspel är. Ingen kan väl ha undgått det prisbelönta sällskapsspelet *Ticket to Ride*? Men listan är lång. Tåg och brädspel verkar vara en bra kombination. Populärast i tåggenren är utan tvekan *1800-serien*, med nästan 50(!) olika expansioner. Det första spelet i serien, *1829*, kom 1974 och det har varit full fart sedan dess. De olika expansionerna har väldigt olika karaktär. Handel, ekonomi och aktier är ofta centrala mekanismer.

För de som är intresserade av att ta

steget upp från *Ticket to Ride*, men inte är redo för den lite mer avancerade *1800-serien* kan jag rekommendera den pinfärska brädspelsversionen av dataspelsklassikern *Railroad Tycoon*. Tillverkaren Eagle Games har tveklöst förstätt vikten av snygga kartor och söta komponenter.



STÄNDIG DESSA TÅG? Det finns oräkneliga brädspel som handlar om tåg, *Railroad Tycoon* är ett av de senaste tillskotten.

spelsystem är anpassade efter temat, något som innebär att varje regel ofta har en serie undantag. Dessutom har spelen ofta mycket *chrome*, detaljregler för ökad realism. Sammantaget får man ofta ganska tjocka regelhäften. Speltiden varierar enormt. En omgång *Memoir '44*, som nog är det enklaste spelet i genren, spelas på under en timma medan monstruösa titaner som *World in Flames* eller

Campaign for North Africa sysselsätter ett flertal personer i över 1000 timmar.

För er som är intresserade av historiska konflikter kan jag varmt rekommendera att ni provar på ett ordentligt krigsspel. Vilken historisk period man än är intresserad av finns det spel som täcker den. Börja med något som inte är allt för svårt. För att begripa monsterspelen bör man vara bekant med krigsspelsterminologi och ha några medelsvåra spel i ryggen. MMPs *The Mighty Endeavor* eller GMTs *Ardennes '44* är bra fortsättningskurser då man tröttnat på tärningsorgierna i *Axis & Allies*. På de flesta stora konvent brukar *Krigsspel.se* närvara och bjuda upp till dans för de som är sugna.

Jag hoppas er vistelse i brädspelslagunen har varit trevlig, underhållande och inspirerat er till att prova nya sorters spel. Nu är det dags att återvända till ytan och kalla Sverige. Titta gärna förbi igen inom kort!



Björn Hansson
taragalinas@yahoo.se



Konvent på skoltid

FOTOGRAFER: LILLVOR ELOFSSON
JASON HULME

► Det kom e-post till redaktionen nyligen. Två unga killar, Tobias Karlsson och Emil Karlsson, berättade lyckligt att de som sitt projektarbete i gymnasiet skulle få arrangera konvent. De ville berätta om sina positiva erfarenheter för Sverox läsare. Det här är deras historia.

VI, TOBIAS OCH EMIL KARLSSON, är två stycken elever som går det tredje året på ett specialutformat tekniskt program på Katedralskolan i Skara. Vi sysslar även mycket med teater och rollspel på vår fritid. Film och musik är också ett stort intresse.

Det började med att vi skulle hitta på ett projektarbete, vi bollade idéer tills vi kom på att vi skulle slå våra kloka huvuden ihop och arrangera ett konvent. Det tog ett tag för idén att slå rot, det är mycket att tänka på, men efter sommarlovet var planeringen färdig. Det första vi gjorde var att vi satte oss ner och funderade på vad vi behövde för vårt konvent. Enligt oss är grunderna för ett konvent rollspel och figurspel. Och det kunde vi fixa fram. Utöver det behövdes ju det fläskas ut med mer grejer: lekrum, magic, lajv, kanske ett lan. Ja, det verkade som att vi kunde fixa en hel del andra arrangemang också.

Vi frågade och det visade sig att vi hade tillräckligt med folk i vår förening för att hjälpa till. Ja! Vi kunde arrangera ett konvent! Nästa etapp var att övertyga vår mentor om att det var en bra idé som projektarbete. Vi skrev ner våra idéer på papper, visade honom och han var positivt inställd. Då hade vi alltså också fått tillåtelse att arrangera. Vi satte oss ner med en almanacka och spanade efter bra

datum, 28 april-1 maj är ett datum som inte krockar med andra konvent, det var dessutom viktigt för oss att kunna redovisa vårt arbete, innan betygen sattes. Vi gick till rektorn och förklarade att vi ville låna skolan, han var väldigt positiv då detta skulle göra reklam för skolan. Allt var klart, vi skulle få hyra skolan under den sista helgen i april, vårt konvent skulle bli av!

Viktigt att synas

Att arrangera ett konvent innebär en hel del arbete, mycket mer pappersarbete än vad vi förväntade oss. Föreningspapper med mötesprotokoll och föreningslistor och allt vad det heter, sedan måste vi också skriva på papper som säger att vi får låna skolan och att vi tar på oss ansvar. Till råga på allt skall vi, eftersom det är ett projektarbete, föra en projektdagbok där vi plitar ner vartenda litet finger vi lyfter i konventets namn. Men har man bara tid på sig och planerar så fungerar det ganska bra, så länge man håller sina deadlines.

Det viktigaste är att man ser till att man har någonstans att vara och det första man borde göra är att boka den platsen en viss helg, då har man något att gå på, annars blir det att man skjuter upp arbete. Sedan måste man förstås ha



► Läs mer på konventets webbplats
<http://mape.the.pirate.se/skon>

HÅLL DRÖMMEN VID LIV. Att arrangera ett konvent be

arrangemang att fylla konventet med. Rollspel är ju ofta grundstommen så det kan vara bra för små konvent, som vårt, att skapa egna äventyr. Friform eller efter något system spelar egentligen ingen roll, bara så länge det finns rollspelsarrangemang. Sedan är det ju figurspel och extra



höver inte vara så svårt som man kan tro.

grejer men de är oftast ett senare problem eftersom det är sådana arrangemang som tar upp mycket tid på själva konventet men inte tar så mycket tid innan. När man har en uppfattning på vad som kommer att arrangeras är det dags att få något gjort. Om det är äventyr som skall

skrivas eller företag som skall kontaktas bör det göras så tidigt som möjligt. För att få besökare måste man ha något att visa upp, man måste kunna säga "Det här datumet skall vi arrangera ett konvent och det kommer att finnas ditt och datt". Det är viktigt att göra reklam för sig, en hemsida är att rekommendera, det är till och med ett måste. Det är en bra plats att ha konventsinformation, arrangemangs-anmälan, beskrivning om hur man tar sig till konventet och liknande. Sedan gäller det att göra så mycket väsen av sig som möjligt, ju oftare någon hör om konventet ju mer seriöst låter det. Ju mer man syns på forum, i tidningar och på andra konvent, desto bättre.

Glöm inte heller att ha ett bra namn som sticker ut och fastnar i minnet. Vi har valt att kalla vårt konvent för *Skon*, som står för Skaras konvent.

Ekonomi och ansvar

Sedan är det där med pengar. Man måste ju ha lokaler och skolan tar betalt för hyran, sedan är det investeringsavgifter till cafeterian. Allt kostar pengar, och hur får man ihop det? För det första kan man göra som vi, säga till rektorn att det är ett skolprojekt (för det är precis vad det är i vårt fall). Alla har inte den möjligheten, men annars kan man kanske förhandla fram en mindre hyra genom att hävda att det ger bra reklam för skolan, det funkade för oss. Även om man lyckas få ett lägre pris kostar det fortfarande en del. Antingen kan man då starta en förening, vilket är en bra idé hur som helst, och få bidrag för det, eller så kan man låna och hoppas på att det kommer tillräckligt med folk för att kunna betala tillbaka lånet. Annars är det bara ut och leta sponsorer.

En viktig sak att tänka på är också att

det medföljer ett oerhört stort ansvar att arrangera ett konvent. På en skola, som konvent oftast arrangeras på, får man inte låta folk sova vart som helst med tanke på utrymningsmöjligheterna. Brandrisken är viktigt att ha i åtanke. Om brandlarmet går, vad gör man då? Vem tar ansvaret? Kommer man att behöva betala för uttryckningen om det är falsklarm eller för sådant som förstörs vid händelse av riktig brand? Man måste tänka på att skolan kan vara larmad på vissa ställen så att alarm inte utlöses i onödan. Man måste noga se till att ha svar på sådana frågor innan konventet öppnar dörrarna, annars kan det uppstå stora problem om något skulle hända. Det är också viktigt att komma ihåg städningen, det kan komma en utskällning följt av en räkning om man inte sköter det på rätt sätt.

Konventet närmar sig

Just nu sitter vi och finslipar det sista, påminner folk om att konventet närmar sig och tar emot nya arrangemang och publicerar dem på hemsidan. Lite papper skall skickas in också vilket i och för sig knappt kan kallas arbete, men ändå drar vi ut på det onödigt länge. Nu är det snart bara kvar att njuta av frukten av vårt arbete. Vårt alldeles egna konvent.



Emil Karlsson
emil_karlsson_87@hotmail.com



Tobias Karlsson
tobbelasse@gmail.com

Scenariobankens återuppståndelse

► Scenariobanken startade 1996. Den hade sitt ursprung i en Äventyrsbank som en förening startade på sin webbplats. Webbmastern blev erbjuden att göra en liknande bank åt Sverok, eftersom idén att dela med sig av scenarier som annars kanske bara spelas en gång var så bra.

UNDER 1999 TOG en ny redaktör över och senare tillkom fler personer som programmerade Scenariobankens databas och formgav pdf:er. Webbplatsen har givetvis även ändrat utseende ett antal gånger genom åren. Scenariobanken har dock alltid varit en del av Sveroks hemsida. Där finns runt 500 rollspelsdokument, scenarion, artiklar, fanzin, noveller, rollformulär och annat. Scenariobanken är öppen för alla som vill dela med sig av sina rollspelsdokument och varje kvartal vinner någon av dem som sänt in scenarion ett rollspel.

Sedan 2004 och fram till i höstas har dock verksamheten legat nere, det fanns inte någon som arbetade aktivt med banken. Men efter att ha legat nere i nästan två år, utannonserades det på Sveroks forum att en ny ansvarig person för Scenariobanken söktes. Jag behövde inte fundera länge på den frågan, utan hystade iväg ett mejl och berättade att jag givetvis ville att banken skulle få liv igen.

Mina meriter är väl helt enkelt att jag har spenderat 20 år av mitt liv med att lira allehanda rollspel, mestadels svenska men även en del engelska och amerikanska. Favoriterna blir nog dom gamla klassikerna Drakar och Demoner, Mutant och Western. Sen har det ju letat sig in nya under årens gång, som Neotech, Gemini, Inferno, Khelataar, Splatter och Trinity.

Liv på nytt

Det tog ett tag för verksamheten att komma igång, men sedan började kuggarna rassla och scenarion började hitta in i min



inbox. Jag har nu börjat bli någorlunda varm i kläderna, men får nog medge att det är lite dålig fart på scenarioskrivandet ute i landet. Det kan ju möjligtvis ha att göra med att banken legat nere lite för länge enligt vissa, men jag ska göra mitt bästa för att få fart på den igen. Sedan hösten 2005 drivs Scenariobanken av mig och killarna på "Driften" som huggar i när kodningen strular.

Scenariobankens framtid tror jag kommer att ljusna betydligt

när skribenterna återigen börjar greppa tangentbordet för att dela med sig av sina alster till spelsugna rollspelare. Det är tack vare dessa underbara killar och tjejer som rollspelshobbyn växer sig större. En annan bit i bankens framtida överlevnad skulle nog vara att grafiskt få den att stämma lite mer överens med Sveroks huvudsida samt att liva upp banken med bilder. Det krävs nog mer än bara informativ text på sidorna för att läsarna ska stanna kvar och utforska vidare. Som en tredje åtgärd skall jag ta tag i tävlingarna och se till att vi kan dela ut fina priser till vinnarna, det är ju trots allt är morötter som driver oss framåt och sporrar oss att ge lite mer för att få godsaken.



Klas Hilmersson
hilmersson_71@hotmail.com
Bankchef



Vår syn på dåtiden

► Alla har vi vår egen bild av det som varit. Medeltiden associeras ofta med riddare, slott och jungfrur. Eller kanske för perioden tankarna till råttor, sjukdom och död. Vi har alla en föreställning om hur vi tror att det såg ut då. Nu har det kommit ytterligare en avhandling i ämnet.



”PÅ DEN TIDEN, I DESSA DAGAR” är titeln på en avhandling av Erika Sandström som nyligen kom ut i bokform. Här har hon intervjuat deltagare från medeltidsveckan på Gotland och besökare på Jamtli Historieland i Jämtland. Syftet var att ta reda på vilken syn deltagare och besökare har av historia och vilken bild av historien som förmedlas. Om bilden är korrekt och om det är viktigt att det som förmedlas är troget till historien. Gör det något om historia, myt och efterkonstruktioner blandas till en medeltidsvecka?

I boken finns mycket tänkvärt. Ett exempel på vår fascination till medeltiden kan vara att den är lagom avlägsen tidsmässigt. Vi vet tillräckligt mycket om perioden för att kunna skapa en trovärdig ”ram” för vår bild. Samtidigt vet vi lagom lite för att kunna fylla utrymmet innanför ramen med sagor och berättelser som har mindre verklighetsförankring. Nästan alla av de medeltidsdagar som finns runt om i landet har en anknytning till ett speciellt år. Enligt Erika Sandström skapar ett årtal en känsla av verklighet, en fästpunkt till det förgångna.

Medeltiden lockar lagom

Många av deltagarnas tankar av medeltiden har fått mer substans tack vare medeltidsveckan. De har hört ljuden, känt lukterna och sett folket. Det har sedan blandats med den historiska kunskap man hade sedan tidigare om perioden. Under medeltidsveckan låter man verklighet och myter till viss del flyta ihop för att ge lite extra krydda till evenemanget.

Boken tar också upp att trots den fascination som finns över medeltiden är det nästan inga av de intervjuade som kan tänka sig att leva under perioden. Då framträder istället bilden av den mörka, hårda medeltiden, med sjukdomar och samhällsklyftor.

Erika Sandström har också intervjuat deltagare på Jamtli Historieland. Till skillnad från medeltidsveckan så sker aktiviteterna där under större delen av året. Besökarna som kommer dit stannar oftast bara där över en dag.

Vår syn på dåtiden

På Jamtli Historieland tar man upp flera olika tidsperioder i korrekta mil-

jöer. Boken tar även här upp intressanta fenomen. Exempel på det är hur människor har en tendens att beskriva förr som en ”klump” utan att precisera till vilken tid man menar. I avhandlingen beskrivs den syn dagens människor har på de som levde förr.

Boken är en akademisk avhandling och är också därför ibland en smula tung. För de som brukar åka till medeltidsveckan kommer den nog ändå locka fram mer än ett igenkännande leende. Erika Sandström tar upp allt ifrån hur de intervjuade ser på kläder till autenticitet under veckan. Boken bjuder också på ett antal tankvärda ämnen som kan vara av intresse för lajvare och rollspelare. Vad tänker vi på när vi skapar en karaktär, vad påverkar oss, vilken bild av historien använder vi oss av egentligen?



Irene Christensson
lillhuldran@hotmail.com

Substans i lungfiskens hjärna

Med tunga steg krossar du husen i Lungfiskopolis, i jakt på nya spindelnät av bortglömda minnen. Marinens flygplan surrar kring dig som flugor för att skydda de oskyldiga lungfiskarna som lever i skräck för både ditt alter ego Goggalor och stadens onde tyrann Kochamara. Välkommen som psykonaut inne i Tim Schafers hjärna.

FÄRGSTARKA KARAKTÄRER, SOM VANLIGT. När Tim Schafe bjuder upp till äventyr gör han det alltid med färgstarka karaktärer, och Raz, huvudpersonen i *Psychonauts* är inget undantag.



MAN KAN UNDRÄ vad som egentligen försiggår där inne. I hjärnan på Tim Schafer. Det tog sju år från det att han presenterade klassikern *Grim Fandango* till *Psychonauts* såg dagens ljus. Kanske hänger det ihop med att geniförklarade Schafer lämnade giganten Lucasarts och blev sin egen chef i lilla Double Fine Productions. Men när man spelar *Psychonauts* känner man att det är en produkt av ett kreativt inferno som pågått under många års tid.

Spelet är en drömlig historia om Razputins väg till att bli psykonaut, en utforskare av människors hjärnor på ett mer konkret sätt än hjärnkirurgerna idag. Genom en dörr i pannan vandrar du genom vindlande tunnlar in i människors undermedvetna. Inne i läraren Sashas sinne hittar du den strikta kuben där kontrollbehovet utmynnat i en kavalkad av mordiska revisorer och exploderande bebisar. För varje hjärna du stövlrar genom lär du dig kontrollera dina krafter. Pyroteknik, levitation, telekinesi är förmågor som gamla rollspelare brukar vara bekanta med.

Mer äventyr än action

Benämningen actionäventyr brukade förr i tiden innebära ett äventyr med vissa actionsekvenser. I en tid när äventyrsspelet mestadels för en tynande tillvaro bland nostalgikerna är *Psychonauts* ett livligt tillskott med långt mer äventyr än action. Varje sinne är ett nytt mysterium, en ny komplex värld som alla kännetecknas av en vild fantasi och makaber humor. I en psykotisk

vakts inre hittar du hundratals agenter med sitt syfte, sina verktyg och sitt mål. "Jag är vägarbetare. Det här är min skylt. Jag väntar varje dag på att lönen kommer." Skaffa en skylt och bli en i gänget. Här kan du inte skjuta problemen framför dig.

Under tiden samlar Raz på mentala spindelnät, psi-kort, psykiska påfund och bunt olika artefakter som på ett och annat sätt får spelet att rulla framåt. En av de mest udda skapelserna är det känslomässiga "bagage" som människor samlar på sig under en livstid, och som dyker upp inne i sinnets mörka tunnlar. I *Psychonauts* kommer det till fysisk form av ledsna väskor, lådor och koffertar som alla saknar sin tillhörande bagagelapp. Halvvägs in i spelet är det fortfarande oklart varför man ska göra väskorna lyckliga men



TIM SCHAFERS SPEL



MONKEY ISLAND 1 & 2
1991/1992 (dialog)



DAY OF THE TENTACLE
1993



FULL THROTTLE
1995



GRIM FANDANGO
1998

det är en söt scen varje gång lappar och bagage återförenas i en kärleksfull dans.

Imponerande persongalleri

Om inte spelet vore surrealistiskt nog, så gör styrningen av Raz sitt därtill. I moderna spel finns det ofta en möjlighet att ändra kameravinklar under tiden som du styr, alternativt styrmedkameran. *Psychonauts* har båda.

Spring vänster och dra kameran åt höger, så springer du rakt fram. Du har två händer och tio fingrar som ska styra, styra med kameran, använda dussinet krafter, sköta en handfull prylar i ryggsäcken och dessutom försöka hålla koll på en värld där Newtons lagar betyder mindre än svenska copyrightlagar. Om inte världen inuti en muterad lungfisks hjärna är tillräckligt förvirrande så blir du som spelar helt vimmelkantig av styrningen när du klättrar högre upp på skysraporna. Kanske var det tanken från början, att förstärka känslan av du vandrar genom en dröm där vägen inte alltid är rak och klar.

Grunden i Schafers spel har alltid varit karaktärerna. Razputin är knappast lika charmig som *Monkey Islands* Guybrush Threepwood eller avslappnad som *Grim Fandangos* Manny Calavera. Egentligen är han en störande liten unge med fula glasögon. Präktig som en julegris och med en entusiasm och envishet som

utanför ett dataspel skulle passa bättre på Friskis & Sveltis än i verkliga livet. I *Psychonauts* har storslagenheten istället lagts i det övriga persongalleriet, fyllt av arketyper som förvanskats av galen humor och utrustats med enkla men älskvärda personligheter. De frihetskämpande lungfiskarna, Sasha med sin tyska brytning och fobi för kitschiga lampor. För att inte glömma horden av missanpassade barn som när man verkligen börjat gilla dem får sina hjärnor stulna. Till samman ingår de i ett riktigt äventyrsspel där drivkraften att lösa problemen inte är nyfikenhet, utan ett skriande behov att få se vad som händer efteråt.

Detaljer in absurdum

Även om innehållet är fantastiskt så har spelet klara tekniska nackdelar. Förutom den förvillande styrningen kan man tycka att detaljrikedomen ibland kunde ha fått stå tillbaka för ett snabbare spel. De som har svårt att känna ro och harmoni under upprepade laddningstider kan få svåra skador på sin datorutrustning. Varje liten del av världen kräver sin tio sekunders väntan, i vissa fall kommer flera pauser då datorkraften inte har räckt till att lägga in de större ytorna i spelet utan laddning. En interaktiv ekorre mer eller mindre hade kanske inte spelat någon större roll men det är också en del av charmen. Inte en

enda detalj har gått förbi skaparnas kreativa sinnen.

Skaparen Tim Schafer och företaget Double Fine Productions står som symbol för att det finns hopp för en näst intill utdöd dataspelsgenre. Fortfarande lyser ögonen upp på många när spel som *Grim Fandango* och *Day of the tentacle* nämns. Det finns en substans i spelen som får dem att stanna i minnet och i hjärtat. De värsta nintendofanatikerna hyser knappast samma kärlek till Mario som Schafers fans känner inför den charmige Manny Calavera i *Grim Fandango*. Den unge Razputin kommer nog inte få samma status som Manny men *Psychonauts* kommer garanterat spelas om och om igen tills datorerna slutar acceptera antika spel. Tim Schafers spådomar om att dataspelsföretagen skjuter sig själva i foten med ointelligenta spel kanske inte är något att hoppas på. Ändå är *Psychonauts* ytterligare en uppenbarelse som samlar troende till den lilla skaran spelare som föredrar snillrika historier framför själlösa program.



Gustav Edman
edman@asf.se



När pixlar blir konst

► Nic Kelman har skrivit *Video Game Art*. En skildring av de viktigaste, vackraste och mest intensiva grafiska inslagen i spelhistorien. I verket diskuterar författaren spelets unika, berättande egenskaper. Han reflekterar över spelarens roll gentemot åskådaren i filmen eller läsaren i litteraturen. Nic Kelman presenterar konstformen spel.

BOKEN, UTGIVEN 2005, är 320 sidor tjockt. Den är ordnad i fem kapitel med olika teman, eller nivåer, som Nic Kelman passande nog har valt att döpa dem. Författaren behandlar ämnen som till exempel "Protagonister", "Omgivningar" eller avslutande "Imitationen av verkligheten".

Boken är medryckande och närmar sig spel på ett värdigt sätt. Författaren skriver med samma jargong, seriositet och mognad som kritiker använder när de diskuterar traditionell konst.

Framsidan till *Video Game Art* är smakfull. Bokens titel står i versaler över en holografisk bild av Oddworldhjälten Abes huvud. Titta på framsidan ur en annan vinkel, och plötsligt är det Solid Snake, protagonisten i *Metal Gear Solid*-spelen, som kisar mot läsaren. Från första till sista sidan möts läsaren av vackra skärmdumpar och originalskisser från spelhistorien. Allt tryckt på tjocka blad.

Var är ICO?

Men trots en bok full av vackra exempel och noggranna utvärderingar, kan jag inte låta bli att känna ett sting av besvi-



kelse när jag har läst färdigt. Bland de 320 sidorna saknar jag dystopiska speldesignsförebilden *Killzone* från holländska spelhuset Guerilla. Här finns inte heller Famito Uedas mästerverk *ICO* med, en av de få skapelser som helt suddar ut gränsen mellan spel och konst. *Killzone* och *ICO* är oumbärliga för den här typen av bok. Jag saknar också foton och analyser från surrealistiska Capcom-producerade *Killer 7*. Med dem inkluderade hade *Video Game Art* blivit en mer komplett bok.

Å andra sidan kommer de flesta som läser Nic Kelmans publikation att sakna något. Alla har sina favoritspel.

Konstverk till konsol eller PC, som berört sina spelare på ett speciellt sätt. Kanske borde jag nöja mig med det Nic Kelman har gett mig.

Författaren försvarar sig också i en notis, redan innan förordet. Där skriver han att urvalet är gjort i vetskap om att verket omöjligen kan inkludera allt. Sorteringen är gjord för att representera alla konstnärliga aspekter i spelets historia. I stort sätt alla genrer, design-





typer och grafiska sidor finns företrädade i boken. Nic Kelman har således formulerat ett mål och lyckats uppfylla det.

En verbal knytnävsmacka

Det är emellertid som försvar för spelets tillvaro bland de redan erkända konstformerna som Nic Kelmans skapelse kommer till sin rätt. Det är där bokens verkliga värde ligger. Den är ett redskap, utmärkt att hålla högt i luften i varje diskussion angående spels konstnärliga dignitet.

Inledningen av boken är skriven av Henry Jenkins, prefekt för institutionen för mediaforskning vid Massachusetts Institute of Technology. Hans förord är sprängfyllt av argument till spelskaparnas försvar som faktiska konstnärer. En verbal knytnävsmacka i ansiktet på alla smakdomare som vägrar erkänna spels konstnärliga värde. Här finns historiska liknelser och referenser till Tolstoj, tidig jazzmusik och den klassiska operan.

Nic Kelman inleder Video Game Art med ett stycke som summerar verkets hela mening. En text som sammanfattar anledningen att köpa den här boken.

”Föreställ er att inget hade skrivits om filmestetik. Inget om dekoren, de ryska teorierna formade kring montaget, eller färgernas symbolik i *Nouvelle Vague*. Inga texter om hur Basil Rathbones näsa för alltid förändrade vår bild av Sherlock Holmes. Föreställ er vilket jobb vi skulle ha framför oss. Och en sak är säker, ingen skulle veta vart vi skulle börja. Vet ni vad? Det är precis det som håller på att hända med spel.”



Ruben Brundell
rubenbrundell@hotmail.com

Skakar det så kostar det

► Få saker är så njutbara som teamspeak-vrålande i kombination med smattrande kulsprutor i valfri förstapersonsskjutare. Att kunna kommunicera med vänner över nätet och fajtats tillsammans är en höjdare. Vi har testat ett headset som aspirera på att ta upplevelsen ett steg vidare.

AUDIOFX FORCE FEEDBACK Gaming Headset har inte bara headsetmarknadens kanske krångligaste namn, utan också en tämligen udda funktion. För att intensifiera den ljudmässiga upplevelsen av spel har hörlurarna en inbyggd vibrations-effekt. När granaterna smäller omkring dig i spelet förstärks alltså effekten med vibrationer. Det hela påminner en del om den skakfunktion som finns inbyggd i de flesta av dagens handkontroller.

Hur funkar det då?

Nog är det en god tanke att höja spelarens upplevelse genom att ge ljuden en fysisk feedback i hörlurarna. Men i praktiken fungerar det långt sämre än man skulle kunnat önska. Vibrationerna gör mest att hörlurarna pendlar mellan att kännas direkt obehagliga att ha på sig, till att knappt märkas alls. Efter en stunds användande valde jag utan tvekan att stänga av funktionen, och testade därefter att slå på den lite då och då, i olika spel. Resultatet var alltid det samma, besvikelse. Jag testade också att ändra i ljudinställningarna för datorn, utan någon större framgång. Flera vänner fick också testa, och det var inte ovanligt att folk undrade om vibrationseffekten verkligen var påslagen. Jag skulle inte köpa headsetet för vibrationseffektens skull. Tanken är god, men genomförandet sämre.

Som ett vanligt headset betraktat ger hörlurarna och mikrofonen en angenäm upplevelse. Ljudet är klart och rent, med en skön bas. Mikrofonen presterar utmärkt och dessutom sitter allting som gjutet på huvudet.

Aningen för dyrt

Headsetet kopplas in till datorn genom tre kablar. En för hörlurarna, en för micken och en USB-kabel som förser hela härligheten med ström. Sladden är rätt lång och det är ju skönt om man skulle råka ha vissa av uttagen på baksidan av datorn.

I övrigt har headsetet har också utrustats med en färgglad equalizer, i form av lysdioder som sitter monterade på hörlurarna och lyser i takt till de ljud som spelas upp.

Men på det stora hela är produkten kanske aningen för dyr. Visst är det bra ljudkvalitet, men att betala extra för skakfunktionen känns som bortslösade pengar.

Magnus Alm
sverox@sverok.se





Kort stubin för pangsp

► Det nya svenska kortspelet Badaboom är ett explosivt tidsfördriv. Använd alla fula trick du kan. Se till att dina vänner sprängs i luften så du kan tjäna pengar. Men otydliga regler och ett enformigt spelsystem gör att man önskar sig mer pang för pengarna.

BAKGRUNDEN ÄR EN rätt så krystad fantasyhistoria. Den onde svartmagikern tvingar fångslade stackars svartalfer att undersöka hur de andra rasernas bomber som man kommer över egentligen fungerar. Fången som lyckas tjäna ihop tio guldmynnt kan muta sig ut och undgå en säker död. Fantasy säljer får man väl anta. Vilken story som helst om folk som gör bomber hade kanske inte heller varit populära. Speciellt inte efter Gigantoskops två tveksamt politiskt korrekta spel Spank the Monkey och ryska rouletten Kablammo.

Enkelt, men krångligt

Spelidén är däremot i grunden enkel. Bomben består av ett bombkort med tillhörande mekanismkort som skickas från spelare till spelare. Fifflla med bomben, se till att inte sprängas och tjäna pengar genom att överleva, spara värdefulla mekanismer i bomben och utför hemliga uppdrag. Charmen är den samma som i Gigantoskops andra spel. Jävelskap. Det handlar mer om att orsaka problem för andra i så stor utsträckning att de stryker med, än att själv lägga upp strategier för att inte sprängas. Din ondskefulla plan att fylla bomben med taggtråd och hålla bort den med en lång pinne





BOMBER OCH GRANATER. Badaboom är ett explosivt spel med instabila bomber och löften om blänkande guldmynt.

el

kanske såg perfekt ut. Poff. Två nya trick dyker upp på bordet och du står där med en apterad bomb i handen igen. Alla kort som läggs kan alltid oskadliggöras, planer kan alltid ändras i sista stund.

Allt hade kanske varit frid och fröjd om reglerna varit lika lätta att förstå. Regelgenomgången tog en bra bit länge än första partiet. En handfull husregler och tolkningar senare fortsatte nya regler eller diskussioner dyka upp efter varje gång regelboken tillfrågades. Vissa saker

finns inte i reglerna alls, andra väldigt väsentliga detaljer nämns bara i förbifarten. Det gjorde att ingen av de tre första omgångarna blev riktigt som vi tänkt oss. Strategierna gick upp i rök när reglerna konstant ändrades.

Korten skyfflas fram och tillbaka, bomber briserar, guldmynten rullar. Ny bomb. Kort, boom, guld, ny bomb. Alla sliter sitt hår under spelets gång och förbannar de andra spelarna till den sista bomben och de sista guldmynten delas ut för omgången. I ett riktigt bra spel behöver inte ens

frågan om en ny omgång dyka upp. Här vandrar blickarna istället bort mot teven, nintendot och spelhyllan.

Smäller inte högt

Badaboom är inget pangspel. Det är snabbt, ganska underhållande och du kan ge igen på dina vänner för gammalt groll. Men vår grupp hade redan tröttnat när alla regler hade klarats ut och tolkats.

Spela mycket hellre föregångaren Spank the Monkey än något som två decennier efter kortspelens invasion känns som gammal gigantoskopmat.



Gustav Edman
edman@asf.se



Meningen med lajvet

FOTOGRAF: CAROLINE HOLGERSSON

► Människor har alltid fascinerat mig. Det är kanske en naiv föreställning, men jag tror att vi alla har något som vi passar för, något som är skraddarsytt just för oss. Vårt kall? Kalla det vad du vill.

DET ÄR INTE detta kall i sig som är intressant, snarare är det den ständiga strävan efter det. När vi tvingas att anpassa oss för att passa in blir det fel, därför söker vi efter något som passar just oss. Jag vet inte om jag har hittat mitt så kallade kall, vilket kanske är varför jag avundas er lajvare.

Jag lajvar inte själv, har aldrig testat och kommer troligtvis aldrig göra så heller. Min väldigt oromantisering syn på det hela är att ett gäng polare springer runt i skogen och låtsas vara något de inte är. De blir skitiga, hungriga och förfrysar en tå. Och hur ser det egentligen ut när en prächtig adelsman måste kura in sig i sin sovsäck (eller det är kanske inte tillåtet överallt, säg faltar istället)? Det är något i detta som känns för ironiskt för att tanken ska trollbinda mig.

MEN JAG VET att det är mer till det än så. Något som gör att hungernerven slås av, något som gör att smutsen bara är bevis på hängivenhet, något som gör att en förfusen tå är det största argumentet för ett lyckat lajv.



FÖRBEREDelserna HELA POÄNGEN? På många lajvare verkar det nästan så. Här de sälla älvornas mor inför Anna Ericssons och Karin Tidbecks uppsättning Moira.

Jag ser lajvande som något väldigt dedikerat. Hur man i månader kan slipa sina bredsvärd, finputs sina ringbrynjor, brygga sin gudsförgätna mjöd och skraddarsy sin egen karaktär. Jag vet

inte om det viktigaste i det hela är själva lajvet, men som utomstående verkar det mer som om förberedelserna och längtan utgör den största njutningen av det hela. Jag har hört om så många lajv som har gått fel, hur folk har tröttnat, blivit sura, legat på våt mark i flera timmar, skadat sig, inte fått någon mat, slutat rollspela och till slut gett upp och åkt hem.

Men det finns ändå något där som gör att man reser sig igen, som gör att förberedelserna inför nästa lajv inleds med samma entusiasm och förväntan som fanns där innan föregående lajv. Är det kanske där själva essensen i lajvandet ligger? I att längta och att förbereda? Att prata och att umgås? Att hitta likasinnade och bli vänner för livet? Vad är egentligen meningen med lajvet?



Henrik Vilén
henrik.vilen@spelz.se
Henrik Vilén arbetar som
redaktör för Spelz.se

EFTERTANKENS KRANKA BLEKHET



KALENDARIUM

Sveroks riksmöte 10–12 mars

Sveroks högst beslutande organ
sammanträder i Skövde.

www.sverok.se

TranCon 06 18–19 mars

Konventet arrangeras av Tranemo
Rollspelsförening i Tranemo
Gymnasieskola.

trancon.sverok.net

GothCon XXX 14–16 april

Göteborgs spelkonvent är också
Sveriges äldsta, i år firar konventet 30 år!

www.gothcon.se

Knutpunkt 28 apr–1 maj

Det nordiska lajvkonventet äger i år
rum på Barnens ö utanför Stockholm.

www.jeepen.org/knutpunkt

Skon 28 apr–1 maj

Skaras konvent arrangeras som ett
projektarbete på Katedralskolan i Skara.

mape.the.pirate.se/skon

LinCon 2–6 juni

Konventet arrangeras som alltid i
Linköping och årets tema är kampen
mellan gott och ont.

www.lincon.se

Bytt adress?
Eller vill du få en gratis
Sverox-prenumeration?
Hör av dig till kansliet på
info@sverok.se

► 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!*