

SIGNALER

Förbundstidning för Sveriges roll- och konfliktspelsförbund

från Sverok

nr 54 aug/sept 2007



SKAPA VÄRLDAR

– varför lajvarrangörer
har tomtar på loftet

Guiden:
Så fixar du
ett eget konvent!

Recensioner:

CAYLUS: MAGNA CARTA

UFO: EXTRATERRESTRIALS

ZOOLORETTO

SHADOWRUN

Paintball
– sport, spel
eller bara roligt?



**Välkommen till NYCON
i Nyköping**

14 - 16 september

<http://nycon.sverok.net>

Försäkringar för alla!

Under riksmötet fattades beslutet att Sverok ska skaffa en försäkring åt alla medlemsföreningar. Så har nu gjorts och Folksam valdes som leverantör. Detta är ett stort steg för Sverok och dess föreningar som nu kommer att vara än bättre att vara medlem i.

Försäkringen har mycket att erbjuda. Både för oss som enskilda medlemmar och för föreningarna som helhet. Alla personer som är med på ett arrangemang som arrangeras av en Sverokansluten förening kommer att vara grundförsäkrade. Det innebär att i de fall någon inte har en egen försäkring kommer de att kunna få ut ersättning via Sveroks. Dessutom innebär det att Folksam hjälper till om det behövs sjukvård akut.

För föreningarna och de som arrangerar kommer försäkringen att ge ett större lugn. Förutom ovanstående är föreningarna försäkrade mot förmögensbrott, ansvar vid skadeståndsskyldighet och extrakostnadsersättning. Till sist finns en rättsskyddsförsäkring som innebär att Folksam kommer att hjälpa våra föreningar i tvistemål.

Allt detta låter troligtvis som mumbo jumbo för de flesta. Men det finns ytterligare material på Folksams hemsida och det finns alltid möjligheten att mejla mig eller skriva frågor på forumet så ska vi se om vi kan reda ut problemen.

Dessutom kommer vi att se till att alla föreningar får ordentligt med information om vad detta innebär. Det ska ge dem möjlighet att veta vart de ska vända sig med frågor och ifall det skulle hända något. Men det får ni vänta på tills hösten.

– **David Karlsson**



David Karlsson är ledamot i Sveroks nya styrelse, som presenterades i förra numret av Signaler från Sverok. Han kan nås på david.karlsson@sverok.se

Vad är Sverok?

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

Idag har förbundet fler än 1 600 föreningar som tillsammans har 72 500 medlemmar. 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.



Bild: Lukas Thelin

Skapande krafter

Två fullskrivna kollegieblock var vad jag lyckades prestera innan andan föll av från mitt eget världsbyggnadsprojekt. Det var ett Mutant 2-äventyr med sida upp och sida ner av dolda hissar till undervattensbaser, konspirationer på högsta politisk nivå och detaljerade beskrivningar av allt från Hindenburgska handelshus till specialbyggda högteknologiska vapen. Ett ledord är miljöbeskrivningsporr. Och det värsta var att äventyret aldrig ens blev spelat. Fast alla ni världssmeder där ute vet ju att det här med att spela inte är det viktigaste. Det är ju skrivandet som är det roliga....

Mina likar inom världskonstruktion – fast nu gäller det lajv-världar – blir analyserade i det här numret av Signaler från Sverok. Hur tänker en världskonstruktör? Den frågan har Karin Tidbeck ställt till sig själv och till några andra i samma skrå. Karin har nämligen eget gesällbrev inom världskonstruktion. För Signalers räkning har hon snickrat ihop en artikel om varför vi lägger ned sådan enorm tid på att hitta på allt från gudar till samhällssystem i våra lajvvärldar – bara för en långhelgs förnöjelse. Det är intressant, välskrivet och... och ännu en metanivå som vi världsbyggarnördar kan sluka med hull och hår. För lika intressant som det är för världsbyggarnörden att skapa egna världar – är det att tugga i sig andras.

En sport hmpf... ett spel som för en tynande tillvaro i Sverok är paintball. Föreningarna är få och syns lite eller inte alls på förbunds nivå. När träffade du senast en förbundsaktiv som sa att paintball var hans huvudsakliga spel? Irene Christensson benär ut om paintball är sport, spel eller någonting däremellan. Och vad hobbyn egentligen gör i förbundet.

Dessutom bjuder Signaler också på Mattias Huss och Stuart Shelley's hjältinna Tesla som sticker ut på nya äventyr. Vi recenserar ett brädspel som har blivit ett kortspel och ett kortspel som blivit ett brädspel, och givetvis har Daniel Krauklis fiskat upp udda böcker åt er. Missa inte heller Samuel Åströms konventsguide. Vi vet att ni är många som är sugna på att ordna era egna konvent. Varför inte börja med att lära er av Samuels misstag?

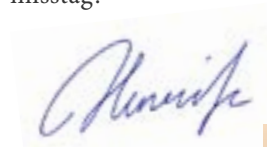


Foto: Henrik Sannesson

Om tidningen

Ansvarig utgivare
Aimée Kreuger

Redaktör
Henrik Sannesson

AD
Janetta Nyberg

Omslagsfoto:
Sveriges Television

Fotografer
Izabelle Gazit, Rae Grimm, Andreas Hallqvist, Martin Hassel, Annabeda Maslanka, Henrik Sannesson, Samuel Åström

Illustratörer
Janetta Nyberg, Tobias Radesäter, Lukas Thelin, Henrik Zetterman

Skribenter
Irene Christensson, Claes Engholm, Daniel Krauklis, Dana Nilsson, Niklas Norén, Henrik Sannesson, Karin Tidbeck, Samuel Åström

Tack till
Tidskriftsverkstan

Tryck
Trydells, Laholm

ISSN
1653-8897

Adress
SIGNALER FRÅN SVEROK
c/o Janetta Nyberg
Vedevågsslingan 3
124 74 Bandhagen
signaler@sverok.se

SIGNALER FRÅN SVEROK utges av Sverok med 6 nummer per år. Citera gärna men glöm inte att ange källa. Eftertryck av längre stycken kräver Signaler från Sveroks tillstånd.

Manusstopp för oktober/november-numret är den 25/8.

Vill du annonsera i Signaler från Sverok?

Spelföreningar anslutna till Sverok har möjlighet att annonsera till kraftigt nedsatt pris – eller till och med gratis!

Övriga annonsörer kan vi erbjuda annonsplats i storlekarna helsida, halvsida eller 1/4 sida, till mycket förmånliga priser. Kontakta signaler@sverok.se för mer information.

augusti/september 2007

10



18



23



28



30



3	Information från föreningen
4	Ledare
6	Rollspel på museum
7	Nyheter
8	SvT satsar på lajv
10	Paintball
16	Krönika: När ens barn anordnar konvent
18	Guide: Så fixar du ett konvent
23	Om att bygga lajvvärldar
28	Fokus på föreningen: Anonyma Alver
30	Recension: Shadowrun
32	Recension: Zooloretto
34	Recension: UFO – Extraterrestrials
36	Recension: Caylus – Magna Carta
37	Bokrecensioner
39	Serien
40	Kalendarium



Dödslek blev succé

**"Berätta nu för din mamma att du kört ihjäl någon!"
"Men jag skulle ju ha sagt nej!"
"Näe, men du har redan sagt ja, det har redan hänt.
Nu ska du agera hur du berättar för din mamma!"**

Rollspelsutställningen *Leka med döden* har satt stora och svåra frågeställningar i fokus hos deltagarna på Vin- och sprithistoriska museet i Stockholm under våren. Ovanstående dialog är ett exempel på hur det har kunnat låta när gymnasieelever har fått spela upp ett av scenarierna som ingår i utställningen.

– Det här utgår ifrån vad som redan har hänt. Det handlar om att bygga upp mod hos unga. De ska få mod att säga ifrån sina kompisar att inte köra alkoholpåverkade. Till viss del handlar det om att bygga upp självförtroende.

Det berättar Max Valentin, tidigare Sverok-aktiv men nu verksam i företaget Fabel Kommunikation som har tagit fram utställningen åt Vin- och sprithistoriska museet. Där ska *Leka med döden*, som utställningen heter, spelas hela nästa läsår – istället för nästa termin som det var tänkt.

– Den har blivit en stor succé och när den har gått klart i Stockholm så kommer den åka runt på olika museum ute i landet.

Även besökarna, mest gymnasieklasser från Stockholmsskolor, men även ett fåtal

högstadielklasser, har varit väldigt positiva, berättar Max Valentin.

– Många tycker att museer är mossiga och tråkiga men folk som har varit med tycker att det fantastiskt att få spela rollspel.

Utställningen är uppbyggd på sex scener där deltagarna får rollspela situationer efter en alkoholrelaterad olycka. Men syftet är inte att arbeta emot alkohol, berättar Max Valentin.

– Det handlar om att man inte ska dricka och köra – och att få människor att känna det själva.

– Henrik Sannesson



Foto: Fabel Kommunikation

Stockholms spelkonvent på bibliotek

I höst flyttar Stockholms spelkonvent in på Dieselverkstadens bibliotek i Nacka. "Spel ska uppmärksammas som annan fin-kultur", säger biblioteksledningen.

– Vilken plats kan vara bättre för ett spelkonvent än ett kulturhus?

Margareta Swanelid på Dieselverkstadens bibliotek förklarar varför Stockholms Spelkonvent ska hållas i deras lokaler. Signaler från Sverok har tidigare berättat att Dieselverkstaden är ett bibliotek som hängt på speltrenden och lånar ut dator- och tv-spel. Att bjuda in ett spelkonvent ligger i samma linje.

– Det ligger i vårt intresse att få hit unga och de som normalt inte besöker ett bibliotek. Vi tänker att spelkonvent är en ung kulturform som vi på biblioteket behöver visa upp.

Det blir blandad verksamhet under helgen den 21 till 23 september. Biblioteket fortsätter att hålla öppet precis som vanligt. Margareta Swanelid på Dieselverkstaden förklarar hur det ska gå till.

– Vi kommer att ha öppet men konventet har bokat alla scener och verkstäder. Bibliotekets besökare får bekanta sig lite med vad man gör på ett spelkonvent. Det är samma som att vi försöker avdramatisera det här med datorspel.

Signaler från Sverok har tidigare skrivit om Dieselverkstaden som gjort sig känt för sin positiva inställning till spel och spelande. Bland annat satsar biblioteket

Kärlek, revolution & spel

På Peace & Love-festivalen in Borlänge försökte Andreas Hallqvist och resten av de inresta Sverokarna inpränta i festivalbesökarna att hobbyspel är en bra selsättning och att Sverok inte har något alls att göra med grus- och bergsföretaget Swerock.

Andreas Hallqvist är nöjd med att hans hemstads festival inte är utslängd på någon leråker utan finns mitt inne i Borlänges centrum.

– Det gör att publiken också innehåller de som är lite äldre. Många gör sitt första festivalbesök tillsammans med sina föräldrar. Det gör att vi får ett brett spektrum att visa upp oss för.

Peace & Love-festivalens tema är i år en fredlig revolution. Men vilken revolution står Sverok för?

– Vi vill få alla att inse att hobbyspel inte är poker utan att det handlar om att lära känna sina kompisar bättre och ha kul.

Andreas Hallqvist är också mycket nöjd med hur snabbt Sverokarna fått ett engagemang till sin monter på Peace & Love.

– För två veckor fanns inte ens idén att vara med här men nu står vi här med en monter på området.

– HS



Trevlig stämning i Sverok-tältet lockade många besökare.

Foto: Andreas Hallqvist

Sverok invalt i Studieförbundet

Efter ett år på försök är nu Sverok ett medlemsförbund i Studieförbundet. Invalet skedde på Studieförbundets förbundsstämma 2-3 juni. Samtidigt valdes Petra Malmgren, Sveroks förra ordförande, in i studieförbundets styrelse. Medlemskapet syftar till att göra det lättare att ordna studiecirkel inom spel.

– HS

på utlåning av rollspelsböcker samt teve- och datorspel.

Att nå nya målgrupper är inte bara bibliotekets förhoppning. Även konventsarrangörerna tror sig kunna nå ut till nya spelare genom att vara på biblioteket. Tomas Lidholm som är med och arrangerar Stockholms Spelkonvent säger att chansen att nå ut till fler är den största tjänsten. Men ser han några nackdelar?

– Det vi inte kan göra är att expandera vår rollspelsverksamhet som vi hade tänkt. Skillnaden mot att hyra en skola, som de flesta konvent gör, märks mest på att det kommer bli betydligt större öppna ytor. Det tror jag att vissa kommer tycka är jättebra och vissa jättedåligt. Men det är ju så alltid, om man gillar det eller inte beror helt på vilken typ av aktivitet man är intresserad av.

Förra årets upplaga av Stockholms spelkonvent lockade ungefär 600 personer och lika många hoppas man på att nå i år.

Men hur kom man på att man skulle vara på ett bibliotek?

– Enklaste förklaringen är att Dieselverkstaden hörde av sig till oss.

– Henrik Sannesson



Är det en fågel eller en flygande varmkorv? Nej, det är ett lajv! Nej, det är ett tv-program!

Bild: Sveriges Television

Barda är Sveriges Televisions försök att göra tv av levande rollspel.

Spelledaren Karl Ytterberg talar ut i Signaler från Sverok om Lajvsveriges förväntade sågning av programmet och om hur det går till att göra lajv för barn – i tv.



– **NÄR JAG SÅG** den danska förlagan av Barda reagerade jag på att utrustningen kändes undermålig. Det var framförallt läger och rekvisita som kändes underjobbade. Man fick intrycket att två timmars

extra arbete hade gjort det så mycket snyggare och roligare att titta på. Man hade kunnat lägga lite mer krut på genomförandet och inte haft exakt samma upplägg i varje program.

Karl Ytterberg, programledare tillika spelledare i barnlajvprogrammet *Barda* som ska sändas på SVT i höst berättar om hur han tänkte, när han såg den danska förlagan till programmet. Svt har alltså köpt in ett färdigt programformat som nu, i skrivande stund i juni håller på att spelas in. Men Karl är mycket nöjd med hur den svenska versionen har blivit.

– Vi försöker göra allting mycket bättre. Sen får man tänka på att det här är ett program för barn och att det är en härlig inkörsport för yngre lajvare. Som tittare kan man också komma ihåg att det inte finns tid att skriva några långa avancerade karaktärer eller att vi skulle visa dramaövningar med tioåringar, sånt flyger inte i tv.

Karl Ytterberg är själv gammal i gården när det gäller lajv. Det började med en roll som bondson, med 110 centimeters silvertjejssvärd, vars föräldrar blivit dödade av orcher... Ja, ni vet hur det var att vara med på sitt första lajv 1994. Sedan dess har det blivit många sorters roller i främst fantasylajv. Karl har också hunnit med att jobba i Los Angeles som tv-produktionsassistent och i Sverige som trubadur. Senast har han också varit med som stuntman i filmen om Jan Guillous korsriddare Arn.

Karl erkänner att han är lite orolig för att diskussionen om *Barda* inom roll-spelskretsar ska hamna snett.

– Om jag känner Lajvsverige rätt så kommer vi att ifrågasättas om utrustningsdetaljer och för att vi inte spelar in i en lajvby och att barnen inte har några alvöron och att det boffras i nästan varje avsnitt.

Själv var ju Karl kritisk när han såg den danska förlagan till programmet. Men han tycker att SVT:s version är bättre. Han säger också att det finns skäl till varför det ser ut som det gör och att inte allt

är perfekt ur en lajvares ögon. Främsta skälet är att tv är ett helt annat medium än lajv. Det som fungerar i rutan är inte säkert det som också fungerar på ett lajv.

– Producenten letade till exempel efter lajvbyar men det var en svår och seg process om rättigheter och SVT hade inte tid att vänta på att det skulle bli klart. Därför ingår ingen färdig lajvby i rekvisitan.

– Från början tyckte jag själv också att det var för få händelser i programmen. Men det kostar mycket mer att göra tv än man tror. Varför kan man inte slänga in tio statister till exempel, jo, för att de ska ha mat, lön och de ska transporteras till inspelningsplatsen. Därför blev det inga orch- eller alvklaner i programmet.

Konceptet som nu spelas in i Skånes skogar går ut på att två 11-åringar per program tar sig in i landet *Barda* där mörka krafter har tagit över. Därinne måste de utföra ett uppdrag som de fått av spelledaren. De möter skådespelare i roller som häxor och monster. Själva spelar barnen alver, hober och trollkarlar med mera. Barnen går in i sina roller och har mycket fantasi berättar Karl.

– Det har en enorm inlevelseförmåga. Trots tv-team och omtagningar och att ljud, ljus och bild bråkar är de helt inne i illusionen. Och när det blir paus för att något strular då är jag med dem och påminner dem om deras karaktärsdrag och berättar sånt som ska göra det lättare för dem att spela sina roller, även sånt som man inte får reda på i programmet.

Äventyren står och faller med att barnen rollspelar, berättar Karl.

En annan som är fascinerad över barnens inlevelseförmåga är programmets producent Jan Persson.

– Det är kul att se hur barnen hantlar sina roller. Det har en sån fantasi och går in i rollen som en fantastisk bågskytt även om de inte är det – för de vet att alla alver är fantastiska bågskyttar. Men det som gör programmet levande är mötet med personerna i *Barda*. När vi väl skickar in barnen börjar det riktiga rollspelet,

då gör barnen som de vill och då vet vi inte vad som ska hända.

– Det kan vara att de börjar erbjuda gåvor till en läskig trollkarl eller att de rycker fram latexsvärdet direkt. Ibland har de tänkt ut en egen plan som vi inte känner till. Då kan vi tänka: vad gör de nu? Har vi inte förklarat tillräckligt bra vad de skulle göra?

– Men man måste våga lita på mötena, det är det som gör att det blir bra. Hade vi velat göra en spelfilm så hade vi anlitat riktiga skådespelare, det här handlar om att uppleva det oväntade.

Det finns många moment från lajvandets värld som inte går att översätta till tv-formatet, berättar Jan. Hela hantverksbiten med lajv, att lajv för många går ut på att skapa vackra saker eller kläder är svårt att översätta. Också andra moment av vuxenlajvande, som ju ofta pågår i flera dagar, får inte plats i tv-programmet. Men Jan Persson tror ändå att barnen upplever en fantastisk miljö i *Barda*-världen.

– För dem är det nog som en form av lek. Det får fantastiska kläder, ett sammanhang som är så pass mycket roligare än när man går ut med pinnen i skogen. Dessutom har de inget förhållande till vad som är rätt och fel i lajv.

Jan Persson har många års erfarenhet av att jobba med barnteve. Han har till exempel jobbat på de senaste två årens sommarmorgon i SVT. Det är tacksamt att jobba med barn berättar han eftersom de är så spontana.

– Om de inte tycker att det är kul när vi spelar in då blir antagligen inte kul tv. Tänker de inte så märker vi själva att vi är fel ute.

Och vad har *Barda* i Danmark fått för betydelse för lajvandets?

– Lajvföreningarna har fått kontakt med väldigt många barn. Det är på både gott och ont. Det blir som att ha ett knattelag i fotboll. De är inte fotboll på riktigt men det får upp ett intresset bland barn och det har de kvar när de bli äldre.

– **Henrik Sannesson**

PAIN BALL

– mer än sport och spel

När den första paintballföreningen ville gå med i Sverok väckte händelsen stor debatt inom förbundet. Skulle Sverok syssla med paintball? Medlemskapet var tänkt som en korttidslösning men efter tio år är situationen densamma.

Har verkligen paintballhobbyn någon plats inom Sverok idag?

Text: Irene Christensson
Foto: Henrik Sannesson



Lennart Olofsson

FÖR PAINTBALLSPELARE i Sverige finns det idag inte någon annan organisation än Sverok som tar emot dem. I vissa länder, exempelvis USA, räknas paintball som en Extremsport men så klassas den ännu inte i Sverige. Därför tillåts inte paintballföreningar vara med i Riksidrottsförbundet.

Samma bedömningsfråga om paintball är en sport eller ett spel plågade Sverok i samband med hobbyns inträde i förbundet. Om det är en sport hör den inte hemma i Sverok. Är det däremot ett spel är Sverok rätt förbund. Frågan om paintballens eventuella medlemskap tvingade också förbundet att fatta beslut om vad Sverok egentligen skulle arbeta med i framtiden. Skulle Sverok fortsätta med att bara stötta rollspel, lajv och brädspel eller skulle förbundet vidga sina områden?

Än idag är hobbyn svärplacerad och faller ibland mellan stolarna. Det beror på att den både kan vara en sport och ett spel. Lennart Olofsson och Kristoffer

Ekdahl spelar båda paintball. Båda brinner för hobbyn och lägger ner energi och engagemang i sina respektive föreningar. Deras föreningar är anslutna till Sverok.

För Lennart Olofsson började allt med att han tillsammans med kompisar för några år sedan provade på att spela paintball. Det var en mäktig upplevelse och de fastnade genast för sporten. Vännerna införskaffade all nödvändig utrustning och började se sig om efter ett förbund som ville ta emot dem.

– Vi ville organisera oss. Men vi fick inte gå med i Riksidrottsförbundet. Istället kom vi i kontakt med Sverok.

Idag har föreningen Jamtland Republican Paintball mellan 40 och 50 medlemmar. Medelåldern ligger på runt tjugo år och killar är i klar majoritet. Lennart försöker hela tiden värva nya medlemmar och skapa ett intresse för sporten. Även om han gärna vill att paintball ska klassas som en sport och kunna bli en del av Riksidrottsförbundet tycker han att medlemskapet i Sverok är hur bra som helst.

– Jag har själv inte tid att engagera mig i förbundet men vi har aldrig haft anledning att klaga. Vi är nöjda helt enkelt. Att vi inte hörs inom förbundet kan bero på att vi är så få som utövar sporten.

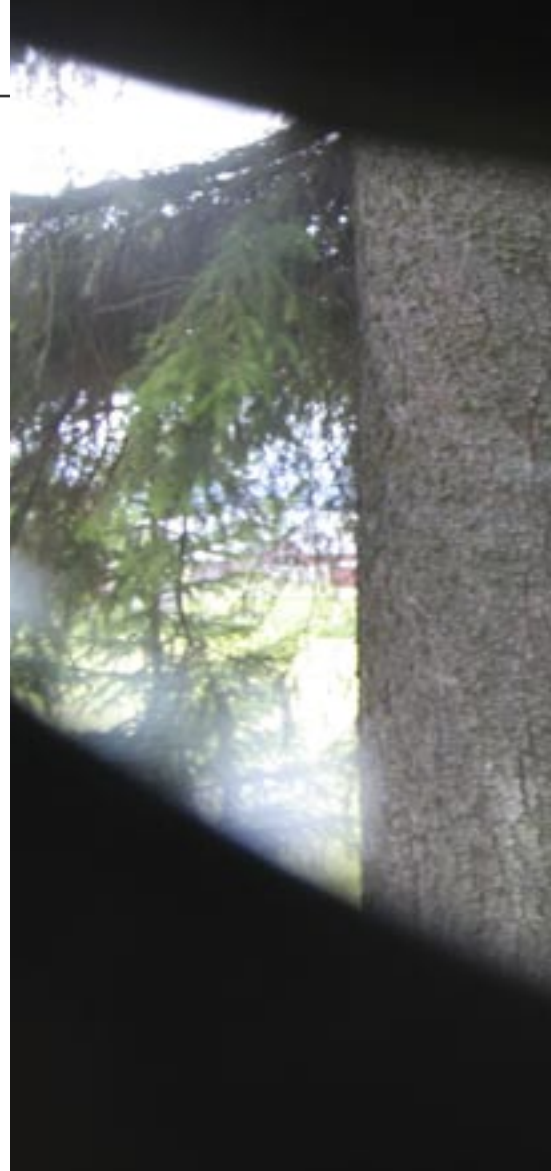
Paintball kan delas upp i två grenar som skiljer sig drastiskt från varandra. Den ena är en form av Extremsport som man tävlar i. Den andra påminner mer om lajv där man agerar olika scenarier, historiska eller påhittade. Lennart ägnar sig både åt scenariospel och åt Extremsporten. Eftersom man i paintball kan välja att spela scenariospel tycker han att hobbyn passar bra in i Sverok och förstår inte varför hans hobby orsakade så stor debatt för tio år sedan.

– Visst är det mer fartfylldt än brädspel. Men i scenariospel går jag in i en roll precis som lajvare gör på lajv.

Att skilja på vad som är sport respektive spel är nästan omöjligt menar Lennart. För honom spelar inte definitionen en stor roll. Hans hobby är ett sätt att um-



Jamtland Republican Paintball.



gås med vänner och få en adrenalinkick genom de häftiga upplevelser som hobbyn ger.

Kristoffer Ekdahl, ordförande för paintballföreningen Ignition i Uppsala, har spelat paintball i tretton år och tycker att hobbyn faller någonstans mitt emellan sport och lek. Det tror han beror på att scenariospelandet och tävlingsspelandet skiljer sig allt mer från varandra. Det gör det svårt att kategorisera hobbyn men han tycker ändå att den hör hemma inom förbundet.

Att han själv inte har engagerat sig mer över föreningsnivå beror på att han är upptagen med att spela. All tid går åt till det. Om sommaren anordnar han paintballskolor för barn. Resten av året ansvarar han för träningar samtidigt som han spelar själv. Han tror att de som engage-

rar sig inom paintball inte samtidigt hinner göra sig hörda inom Sverok.

– Jag tror att det finns många bra ambassadörer för paintball i Sverige. Vi kanske bara är för få och för fokuserade på själva hobbyn. Jag tror också att många fastnar i det lokala perspektivet.

Kristoffer ägnar sig inte åt scenariospel utan åt den del inom paintball som är tävlingsinriktad. Hans lag hamnade på en niondeplats i Europa förra året. Sverige har inga professionella paintballspelare men Kristoffer och hans lag är så nära proffsnivån man kan komma. Sporten är fortfarande så pass liten att det inte går att försörja sig enbart som spelare i Sverige. Men Kristoffer är övertygad om att den dagen kommer eftersom paintballspelandet växer i Sverige. Det är en mycket underhållande och engagerande sport även för den som tittar på berättar han.

– Publiken på läktaren ser allt som händer på plan. Ser de att en ur motståndarlaget försöker ta sig till vår bas ropar de det. De vet vad som händer på plan bättre än vad spelarna gör.

Inom paintballsporten finns det två olika typer av spel, x-ball och sjumanna. Det är främst i x-ball som man tävlar och det är den typen som Kristoffer spelar. X-ball består av två lag med fem spelare i varje. Matchen går ut på att man ska ta sig till motståndarnas bas samtidigt som man försöker hindra motståndarna att nå sin egen. Hur en bana ser ut varierar mellan matcherna. Banans utformning påverkar vilken strategi som lagen använder.

– Det är en obeskrivlig känsla när man står där på planen, ser hur publiken sitter på läktaren och hör hur domaren säger att det är tio sekunder kvar tills det börjar smälla.



**Visst är det
mer fartfyllt
än brädspel.**

**Men i
scenariospel
går jag in i
en roll precis
som lajvare
gör på lajv.**

Något missnöje över Sverok har Kristoffer aldrig känt. Han upplever att all kontakt med förbundet fungerat bra och alla har varit positiva till hobbyn. Samtidigt vill han precis som så många andra inom sporten se att det bildas en egen, renodlad paintballorganisation.

– Drömmen är ett eget nationellt förbund. Vi skulle uppmärksammas mer som sport och bli tagna på större allvar. Men jag tror att det dröjer länge än innan någon lyckas starta något eget.

En av de frågor som han tror sporten kommer få jobba med när den har ett eget förbund är att tvätta bort den krigiska stämpel som den till viss del har i allmänhetens ögon. Precis som i airsoft används i paintball gevär- och pistolliknande vapen. Även om vapnen är ofarliga och ammunitionen består av färgfyllda bollar som markerar träff finns det ändå

folk som tror att sporten är våldsam. Kristoffer tror att ett stort paintballförbund skulle kunna hjälpa till att informera om vad sporten går ut på.

När det väl bildas ett eget förbund kommer det att gå ur Sverok. Men ett enhetligt förbund kanske också skulle skapa problem för de som utövar scenariodelen av paintball.

– Kanske är det bäst att scenariospelarna stannar kvar inom Sverok och de som tävlar skapar ett eget förbund.

Dan Sivnert, vice ordförande i Sverok tror också på en framtida uppdelning. Att scenariospelarna stannar kvar i förbundet men att de som Extremsportar går över till ett eget förbund när ett sådant har bildats.

– Jag tror att de skulle ha det lättare att bli accepterade som en seriös sport i ett



Färgglada små bollar som inte gör skada, men visst kan det kännas när man blir träffad. Det är viktigt att ha skydd när man spelar.

eget förbund. I Sverok hamnar de i samma kategori som brädspel och lajv.

Inom Sverok hamnar fokus inte bara på paintballen utan på alla förbundets verksamheter. Det är ett problem som sporten inte kommer att ha i ett eget förbund tror Dan Sivnert. Dessutom skulle det lämna mer utrymme åt andra hobbys i förbundet. Alla borde alltså tjäna på ett sådant arrangemang.

– Jag tycker att paintball syns idag inom förbundet, inte minst i artiklar i medlemstidningen. Det finns hobbys

inom förbundet som inte syns, exempelvis bridge eller schack.

Att föreningar knoppas av från Sverok och bildar egna förbund är inte ovanligt. Det hände för några år sedan med airsoft som till mycket påminner om paintball. Bara för att en hobby bildar ett eget förbund betyder inte det att föreningar med samma hobby inte accepteras i Sverok.

Även om paintballens plats i Sverok debatterades flitigt i samband med inträdet är nu hobbyn en accepterad del av förbundets verksamhet. Däremot tror inte Dan Sivnert att paintball nödvändigtvis

skulle ha kommit med i förbundet om en omröstning skulle ha skett idag.

– Vi försöker se vad kärnan i en hobby är. Om det är ett spel som går ut på att umgås och spela passar det inom Sverok. Är huvudsyftet däremot att tävla och försöka vinna passar det kanske inte in i förbundet.

Oftast brukar Sverok godta alla föreningar som söker sig till förbundet. Men när det rör sig om en ny hobby tar det ställning till om den kan klassificeras som ett roll- eller konfliktspel. Ett aktuellt exempel är pokerföreningar. I föl

beslutade förbundsstyrelsen att pokerföreningar som sysslar med spel och dobbel inte ingår i Sveroks definition av roll- och konfliktspel, men det fortsätter att komma in ansökningar som avslås.

Frågan om vad som kan räknas som spel respektive sport är alltså en viktig del av Sveroks bedömning när det accepterar en ny hobby. Reglerna för vilka föreningar som får vara med eller inte kan tyckas vara godtyckliga. Det går exempelvis att diskutera huruvida *Counterstrike* är ett spel eller en sport. Dan Sivnert menar att reglerna måste vara flexibla.

– De hobbys som ingår i Sverok är så pass varierande att mer specifika regler skulle vara svåra att tillämpa.

Idag får alla paintballföreningar som söker medlemskap i Sverok tillstånd att gå med. Hobbyn räknas som en av förbundets etablerade aktiviteter. Men frågan om vad som ska få ingå i förbundets verksamheter är behöver diskuteras och prövas gång på gång. De frågor som var aktuella vid paintballens inträde är lika aktuella än idag.

Definitionen om vad som är en sport eller ett spel är egentligen inte relevant för Kristoffer och Lennart. Enligt dem är hobbyn både och. Precis som i brädspel och datorspel, eller fotboll, innehåller paintball tävlingsmoment. Men den kan lika gärna ses som ett konfliktspel. Om paintball i framtiden kommer att bli klassad som en Extremsport av Riksidrottsförbundet återstår att se. Tills dess är paintball fortfarande med i och en del av Sverok.



IRENE CHRISTENSSON spelar allt från rollspel till brädspel, såväl dåtid och framtid, från fantasy till sci-fi.

irene_christensson@hotmail.com



När ens barn anordnar konvent...



JO, HEJ MAMMA, vi ska anordna ett konvent. Det kommer att bli jättehäftigt... Vi har redan pratat med rektorn. Vi får hyra skolan för bara 15 000!

Det var så det började för snart två år sedan. Vad svarar man som förälder när man försöker fostra självständiga barn som ska lära sig att ta ansvar och fixa saker på egen hand?

För som vuxen ser man all tid det kommer att ta, ansvaret man tar på sig, all byråkrati det innebär, problemen som kan uppstå, allt jobb som måste till... och 15 000, är dom inte riktigt kloka?! Helst skulle man vilja säga: "Nej aldrig i livet"! Men frågar istället: "Jaha, och hur mycket hade ni tänkt ta i inträde?" Varpå sonen glatt svarar: – 50 kr!

- Men hur ska ni kunna betala hyran?
- Vi tänkte fixa några sponsorer. Det ordnar sig.
- Mhm.

Men eftersom jag hellre ser att ungdomar har något vettigt för sig än att bara driva på stan och jag dessutom inte ville ta ur sonen glädjen över projektet föll jag till föga, men med ett förbehåll, att jag fick bli kassör!

Nu är ju sonen ganska driftig ska tilläggas, så han satte genast igång. Att han dessutom gick i nian och borde satsa på sina betyg i första hand bekymrade honom inte nämnvärt.

Det fixades plusgiro samt en hemsida och maken fick bli webbmaster. Telefonräkningen sköt i höjden av sonens alla samtal till kommunen om bidrag, samtal till olika företag som kunde tänkas sponsra och en kväll kom han med telefonluren i hand och undrade om jag kunde prata engelska med den i andra änden!

Initiativförmågan var med andra ord på topp och man önskade att man någon gång finge se honom lägga lika mycket energi på skolarbetet som på detta projekt.

Sedan var de klara. Tyckte dom. Några veckor tog det bara. Själv låg jag sömlös halva nätterna och funderade över allt som behövde fixas. Det svåraste var onekligen att få hjälp till hyran. Företag är oftast villiga att skänka priser eller ge rabatter eller hjälpa till med tjänster men att få hjälp i reda pengar är inte det lättaste. Nåja, det löste sig så småningom och datum för konventet närmade sig med stormsteg.



Illustration: Tobias Radesäter

Priser och andra saker skulle hämtas och bensinräkningen sköt i höjden i takt med allt man upptäckte inte var klart. Allt det som "någon" skulle ha fixat men "ingen" hade gjort. Eller ännu värre, inte hade tänkt på. Skarvsladdar, lampor, soppåsar, papper till skrivare.....

Sista dagen var det dags att sätta upp vägskyltar och ställa i ordning lokalerna. Endast halva truppen var på plats eftersom den andra halvan fortfarande jobbade på terrängen, eller hade åkt på semester...!

Sista vändan trängdes familjen ihop i bilen, tillsammans med sovsäckar, matsäck och en glasmonter som i sista stund hade ordnats fram. Alla var förväntansfulla. Tidningar hade kontaktats och det hade gjort intervjuer, man hade lagt ut information på olika forum och det hade kommit in ett antal för-anmälningar på hemsidan.

Så kom då äntligen konventet igång med turneringar i *Warhammer Fantasy*, *Warhammer 40 000* samt *Magic*. Det demospelades *Warmachine* och besökarna fick möjlighet att prova på olika aktiviteter.

Sverok Gävle-Dala var på plats och informerade om sin verksamhet samt förgyllde vår tillvaro, med en stor trave brädspel, till långt in på natten. Inte

heller tjejerna i kiosken var sysslolösa någon längre stund.

Klassrummen hade fotograferats innan de tömdes eller möblerats om, för att kunna återställas i ursprungligt skick. Vilket är ett bra tips, om man inte tappar bort hälften av bilderna som vi gjorde men... det ordnade sig, det också.

Det hela blev en lyckad tillställning med mycket fina priser och trevlig stämning och det var en samling nöjda men mycket trötta ungdomar som på söndagskvällen hjälptes åt att packa ihop och städa.



DANA NILSSON är en positiv och engagerad trebarnsmamma som älskar utmaningar i allmänhet och brädspel samt klurigheter i synnerhet. dana@gammelhammar.com

TOBIAS RADESÄTER är, när han inte illustrerar åt Signaler, pappa åt serietidningrollspelet Supergänget som man kan kolla på hans hemsida <http://tobias.radesater.googlepages.com/super>. tobias_radesater@hotmail.com



Har ni någonsin funderat på att arrangera ett konvent? Inte?

Börja fundera nu!

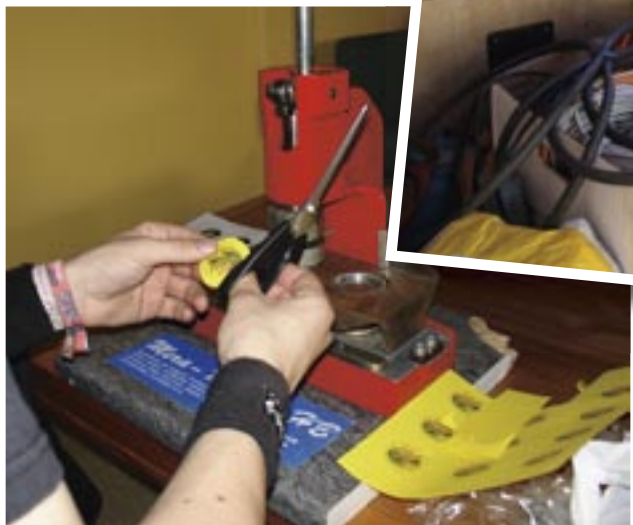
Det ger bra erfarenheter, nya bekantska-
per och är kul rätt och slätt.

Text och foto: Samuel Åström

Mördarfotografen anfaller, eller bara knapp-attack?
Ingen panik, det är lättare att arrangera konvent än de flesta tror.

Kablar, kablar och åter
kablar... och några extra
kablar utifall att.

Göra knappar hör till de
vanliga förberedelserna.



Det är mycket grejer som ska fraktas när man arrangerar ett konvent.

NÄRCON 2002 är ett konvent jag ser tillbaka på med blandade känslor. Jag stod själv i cafeterian, fyllde på toapapper, hade hand om ekonomin och arrangerade dessutom flera tv-spelsturneringar. Att vara spindeln i nätet fick en ny och intressant innebörd när jag knappt hade sovit på tre dygn, frukosten skulle ordnas, toapapperet tog slut och alla kvitton var i en röra samtidigt som mina ögon värkte av de nya linserna som jag hade skaffat. Jag fick springa hela helgen och lärde mig en viktig läxa. Konvent ordnar man inte ensam.

För att undvika att gå i mina fotspår ska du börja med att hitta ett gäng personer som kan hjälpa dig att bära bördan, en så kallad konventsstab. Att den är tillräckligt stor och väl sammansatt är oerhört viktigt för att konventet ska flyta på bra och ingen ska behöva gå in i väggen av stress. Dela ut ansvarsområden till allihopa så ni har bestämt vem som ska göra vad, innan, under och efter konventet. Exempel på ansvarsområden är ekonomi, cafeteria och arrangemang.

Planeringen börjar

När ni väl har en ledningsgrupp skriver ni en planeringslista för när allting

ska vara klart. Det första ni ska besluta är ett preliminärt datum för konventet. Att bestämma det kan dock kan vara knivigt. Om ni lägger konventet långt fram har ni gott om tid att planera men då finns risken att ett annat stort evenemang lägger sig på samma datum som ert och stjälar deltagare. En tumregel är att ju större arrangemang man planerar, desto mer tid behövs.

När ni har ett preliminärt datum för konventet kan ni börja arbeta utifrån det. När måste lokalen vara fixad? När ska anmälan öppna? När ska alla arrangemang vara bokade? Genom att ha en ordentlig plan med många deadlines blir det mycket lättare och mer överskådligt att arrangera konventet. Man tar allting steg för steg och plötsligt ser det där jätteprojektet inte längre ut som ett ouppnåeligt mål.

Koja eller slott

Dags att fixa en lokal. Det första ni bör tänka på innan ni börjar leta är hur stort ni egentligen behöver, bestäm lägsta och högsta antal deltagare. Tänk på att alla måste rymmas men att det samtidigt inte får bli för stort, dyrt eller utspritt. Mina första konvent arrangerades i några

squash-hallar och sunkiga danslokaler men det var gratis och fungerade för oss på den tiden.

Att leta efter en lokal kan vara alltifrån väldigt enkelt till praktiskt taget omöjligt. De flesta konvent hyr skolor för att där finns många salar till överkomliga priser. Dessa har oftast kommunen hand om men ibland sköter skolan uthyrningen själv. Kontakta de ansvariga och berätta om ert ungdomsprojekt, att ni är anslutna till Sverok och ska hålla i ett ideellt arrangemang. Se till att förklara ordentligt vad konventet handlar om så det inte blir missförstånd. Annars kanske de istället bygger sin uppfattning om rollspel och konvent på vad Expressen anser.

Förutom skolan kan följande organisationer vara värdefulla att kontakta:

Ditt Sverokdistrikt – kan eventuellt förmedla värdefulla kontakter, hjälpa er med kontakten med kommun, skola m.m.

Studieförbund – (till exempel Studieförbundet) är organisationer vars syfte är att hjälpa till att skapa så kallad kulturverksamhet, bland annat konvent. Dessa brukar ha koll på lokaler och kunna hyra eller låna ut dem billigt. De tidigare

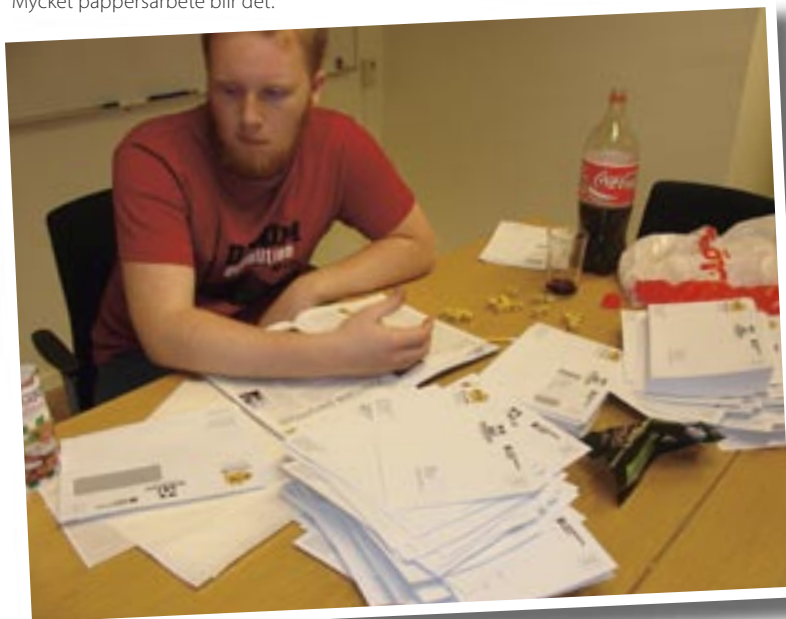
nämnda squash- och danssalarna lånades av Studieförbundet.

Se till att få ett skriftligt avtal med de lokalansvariga så ni har en verklig säkerhet, nöj er inte med ett muntligt "OK". På så sätt kan ni sova lugnt inför konventet och veta att det är löst.

Konsten att inte gå med förlust

Det finns mycket som kan kosta pengar: Lokalhyra, papper, t-shirts, hyra av TV-apparater, komradores, transporter och mat för att nämna några. Men då det är första gången ni arrangerar, måste ni sätta låga mål. Hur många tror ni kommer? Det är ingen vits att köpa in 300 piroger till cafeterian om det bara blir 30 deltagare. För att spara pengar går det ofta att låna ihop prylar istället för att köpa/hyra in utrustning. Sätt en realistisk inträdesavgift. På Sverok-konvent brukar den ligga alltifrån 50 till 400 kronor. För mindre konvent är den ofta mellan 50 och 150 kronor. Skapa en budget där ni räknar med att det inte kommer så många och

Mycket pappersarbete blir det.



arrangera konventet utifrån den. Om ni sedan ser att det verkar bli fler deltagare än vad ni budgeterat för, kan ni anpassa er då och utveckla konventet. Detta är mycket lättare än att sikta för högt och behöva skära ner på utgifter.

Då det är första gången ni arrangerar konventet har ni antagligen inte så myck-

et pengar att röra er med innan det går av stapeln. Försök därför få så många utgifter som möjligt på faktura. Till exempel lokalkostnader vill ni betala när konventet väl är genomfört och ni fått in alla deltagaravgifter etc.

För att få fler intäkter, gör att alla som går in på konventet blir medlemmar i er Sverok-förening. Tänk bara på att alla deltagare måste vara fullständigt medvetna om föreningen och att de går med i den. Medlemsbidraget får ni dock först efter att konventet har varit, det kan då användas till att betala fakturor och/eller för att investera i nästa arrangemang.

Men Sverok består inte bara av förbundet utan även distrikt som i de flesta fall gärna hjälper till att stötta er. Även studieförbunden och kommunen kan mycket väl tänkas bistå er. 2002 bjöd Studieförbundet mitt konvent på gratis folder och utskick.

Se till att ha koll på er ekonomi. Var noga med att få (och spara!) kvitton för alla utgifter. Håll reda på var ni har era pengar, speciellt på plats på konventet då det lätt blir ganska rörigt om ni har sedlarna under en soffmadrass som jag haft. Försök också ha så lite kontanter i handen som möjligt genom att regelbundet sätta

Vad det handlar om i slutänden: glada deltagare!



Kom ihåg: Folk behöver också sova mellan spelomgångarna...



...och äta! En kiosk är uppskattat.



in pengar på banken under konventets gång. Detta för att öka säkerheten för er själva och få bättre ordning på slantarna.

Att vara på den säkra sidan

Tänk på brandreglerna! Dessa varierar mellan kommuner men är i stort sett lika över hela landet. De reglerar hur många som får vistas i och sova i ett rum. Hur många man får vara i en sal beror på salsytan, vilken våning salen är på, utrymningsvägar, fönster med mera.

Ha listor över vilka deltagare som sover var och eventuellt kan det krävas att ni har nattvakter vid sovsalarna. Kolla detta med den lokala brandmyndigheten i god tid innan konventet och förvarna dem även om arrangemanget så de är beredda om något skulle hända. Ska ni laga någon mat under konventet? Se till att matos inte når brandvarnare så ni måste springa och möta brandkår en tidig lördagmorgon iklädd endast underkläder.

Vem ska arrangera?

På konvent brukar man ha ett gäng arrangemang med allt från brädspelsturneringar till TV-spelsrum och till dessa behöver ni arrangörer. Fråga er själva: "Klarar vi av att arrangera detta själva el-

ler behöver vi hjälp utifrån?" Behöver ni arrangörer, annonsera då på olika forum och hemsidor. Maila de som är arrangörer på andra konvent, kolla om de är intresserade och träffa dem eventuellt på plats på de konvent de arrangerar på. Har ni fler Sverok-föreningar på er ort? Kontakta dem, de kanske är sugna på att dra med sig några spel och arrangera, kanske är de till och med intresserade av att arrangera en större del av konventet?

Att locka deltagare

En hemsida är dels ett billigt sätt att nå många med den senaste informationen, dels ett bra sätt att ta in anmälningar på. Se till att få upp den tidigt och fyll den regelbundet med ny information. Sverok kan erbjuda er förening gratis serverplats för hemsida och forum.

Staben kan själva locka deltagare genom att berätta för vänner och bekanta om konventet, skriva om det på forum/hemsidor och sätta upp affischer på sina skolor/jobb. De olika Sverok-distrikten brukar skicka ut informationsblad och tidningar emellanåt till alla föreningar, kolla om ni kan få med lite reklam där. På Sveroks hemsida finns det också plats för er att marknadsföra er själva, helt gratis. Dessutom kan era deltagare göra reklam

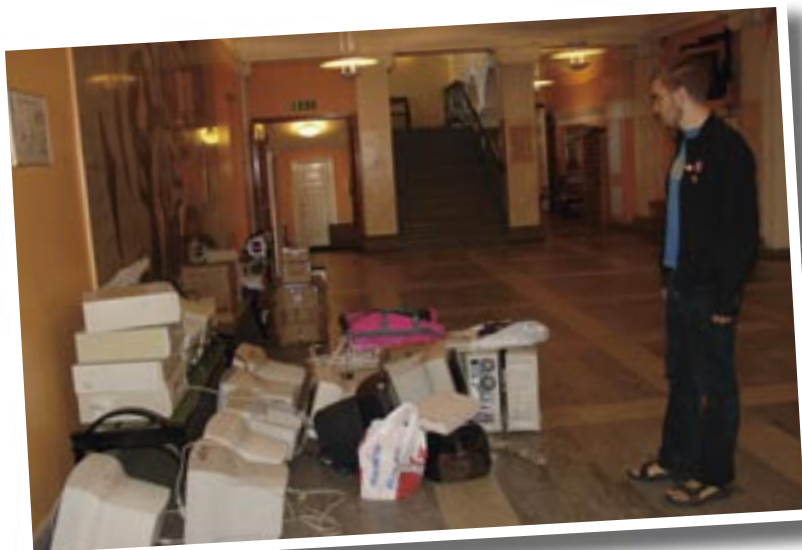
om ni lägger upp affischer, banners och liknande på hemsidan. Kanske kan ni belöna dessa eldsjälar med gratis inträde om de gör mycket reklam?

Anmälan

Till de flesta konvent kan man anmäla sig både i förväg och på plats, men det blir billigare om man föranmäler sig. Det beror på att man genom att ha föranmälan kan planera konventet bättre. Ska ni ha en sådan är det bra med ett konto för era deltagare att betala in på så ni kan få pengarna i ett tidigt skede. Anmälan på plats sköter ni lämpligast genom en bemannad reception som även fungerar som informations- och frågecentral för deltagarna.

Man måste äta också

En cafeteria/kiosk på konventet ger extrainkomster och är en service till besökarna som blir glada om de slipper gå långt för att få tag i en kall cola. Planera inköpen och försäljningspriserna så ni inte går back på kiosken. Jämför priser mellan olika butiker och affärskedjor. Grossister som till exempel Axfood är billiga men långtifrån billigast på alla varor. Undvik små livsmedelsbutiker då de nästan alltid är dyrast. Titta på vad andra



Och sen ska allt plockas ihop också...

konventscafeterior har för utbud och priser för att få inspiration.

Den stora helgen

Så har det blivit dags att bygga upp konventet. Se till att ha en plan för hur det ska ske och ha tillräckligt många arbetare på plats. Ha även med mängder av papper, pennor, tejp av olika slag, buntband, saxar, förlängningssladdar och grenuttag. På så sätt undviker ni det värsta kaoset och kan lösa de flesta problem. Ha en person som är ansvarig för uppbyggnaden och nedrivningen, som kan koordinera arbetarna och veta när ni ska hämta upp prylar. Även nedrivningen är viktig då den är i slutet av konventet, alla är trötta och vill helst åka hem. Att som ensam konventsarrangör stå och städa hela konventet är inte roligt, tro mig.

Innan alla åker hem, försök få konstruktiv kritik. Gör utvärderingslappar för alla

att fylla i om vad de tyckte om konventet; vad som var bra, var dåligt och vad som bör ändras. Ta diskussioner inom staben, både på plats och några dagar senare när alla intryck sjunkit in. Lyckades ni följa budgeten och planen? Gick allt som väntat? Vad bör ni göra bättre nästa gång och framförallt, hade ni roligt under vägen? För ordentliga anteckningar så ni har kvar allt som sägs inför nästa gång ni arrangerar något. Det kommer verkligen förbättra ert nästa konvent.

Lycka till!



SAMUEL ÅSTRÖM är en tv-spelstokig nörd som har en stor förkärlek till pixlar. När han inte pluggar japanska så har han fullt upp med att arrangera konvent och köpa nördiga prylar.

samuel@narcon.se

Några allmänna tips:

✓ Ge ett så **proffsigt intryck** som möjligt. Titta igenom all text ni skriver i konventets namn en extra gång, stavningskontrollera och snygga till. Be gärna någon annan se över vad ni har skrivit också. Ett bra formulerat mail, hemsidestext, foruminlägg eller informationsfolder kan vara skillnaden mellan att en person vill komma som arrangör, och att hon/han blir avskräckt från att komma överhuvudtaget.

✓ **Komradios** på konventet underlättar kommunikationen mellan er i staben, speciellt om ni har stora lokaler.

✓ Även på konvent kan saker bli stulna. **Håll uppsikt** över era värdesaker och uppmana era besökare att göra detsamma. Själv har jag en gång blivit av med en laptop på ett konvent.

✓ Ha **sjukvårdsmateriel** på plats, som plåster, första förband och huvudvärkstabletter. Ta reda på **viktiga telefonnummer** som till SOS, brandkår, polis och vaktmästare och ha dessa synligt och lättillgängligt för er och era arbetare om något skulle hända.

✓ **Om ni ska göra ett större inköp**, kolla med personalen om ni kan få rabatt. Inför NärCon 2002 köpte jag 50 utgående gula XL t-shirts på Stadium för 20 kr/st.

✓ Inom Sverok finns **KAG (Konventsarrangörgruppen)** som består av arrangörer för både stora och små konvent. Vänd er gärna till dem för mer tips och råd, kanske kan ni få lite bra länkar, låna inventarier eller samarbeta med något annat konvent.

Några nyttiga länkar:

Gratis annonsering – www.sverok.se/kontakt/regler-foer-annonsering.html

Gratis webbhosting – www.sverok.se/foerening/erbjudanden/webbhosting.html

Reklam i Signaler från Sverok – signaler@sverok.se

Sveroks forum – forum.sverok.se

KAG-Wikin – kag.sverok.net/pmwiki/



Foto: Rae Grimm

Det stora verket

—en utläggning om det textbehängda skapandet

av Karin Tidbeck

Ur materialet till *Moira*



Foto: Isabelle Gazit, Annabeda Maslanka
Illustrationer: Janetta Nyberg, Henrik Zetterman

Ur materialet till *Knappnålshuvudet*

ÅR 2005 ARRADE jag, Anna Ericson och Elin Gustafsson lajvet *Moira*, en uppsättning om mytologiska väsen i modern tid. För mig var det första gången som huvudarrangör, och mängden information som tycktes behövas för att förmedla spelvärlden till deltagarna verkade enorm. Vi behövde en världshistoria, en metafysisk förklaringsmodell, beskrivningar av olika folkslag, stämningstexter - en lista som inte tycktes ta slut. Samtidigt var det helt självklart att hela denna värld måste beskrivas. Helst i text. Det var först efteråt jag började fundera på hur vi hamnat där. Någonstans längs vägen hade jag fått en uppfattning om vad som var bra och rätt metoder. Var kom de idéerna ifrån?

Fråga nummer två var stor och existentiell: Varför? Arrangörer lägger ned enorma mängder tid och energi på att bygga upp föreställningsvärldar som efter några dagars bruk kommer att läggas på hyllan. Vi ritar kartor, bygger gudasystem, skapar historia och statsskick, uppfinnar seder och bruk, namnskick, till och med språk - allt för en gemensam illusion som en kort tid blommar upp och sedan dör.

I jakt på svaret landar jag i mitten av 90-talet, när jag själv stiftade bekantskap med lajv. Då talades det alltid med bävan om bakgrundsmaterialet. Lajvutskickens tjocklek höll som bäst på att nå kritisk massa. För någon som bara sysslat med lite datorspel och rollspel tidigare var det en överväldigande upplevelse att öppna ett häfte och möta en hel värld som inte skrivits av någon Stor Författare eller ett rollspelsföretag - utan av riktiga människor i ens närhet. Inför en uppsättning som skulle vara över på några dagar hade ett gäng arrangörer satt sig ned och hittat på en helt egen värld, beskriven i detalj.

Jag tog mig för att prata med två personer som arrangerade lajv på den tiden, och som förmodligen var delaktiga i att forma min egen syn på hur man gör. Lars Lundh var med och arrangerade Illmhyr-kampanjen, med *Högtning* som avslutande lajv 1998.



Kartor från Högting

Daniel Krauklis var inblandad i både fantasy- och tjugotalslajv innan han 1999 ledde arbetet med *Knappnålshuvudet*.

Högting (1998)

”Tänk dig ett bord med 42 dignitärer, var och en omgärdad av rådgivare, skattmästare, intrigmakare, medlöpare och ögontjänare. Alla vill de ha ut så mycket som möjligt av tinget. En del drivna av patriotism, andra av idealism, många av snöd vinning och åter andra av i århundraden hedrade överenskommelser. För första gången på mycket länge kommer det att hållas ett riktigt högting; ett sådant som legenderna och historierna viskar om.” – *Utskick ett*

Det var hösten 1997, i en möteslokal någonstans i Stockholm. Jag skulle ingå i ett följe som hörde till en av Venapels grevinnor. Med en duns landade utskicket på bordet. Det var en tjock bunt halvsud-diga utskrifter som innehöll allt. Skulle vi lära oss allt det här? Ja, var det självklara svaret. Det var bara att sätta igång.

Högting var det sista i en rad fantasy-lajv som alla utspelade sig på kontinenten Illmhyr. Namn som *Sorgens Vagga* och *Skuggting* kanske låter bekanta. Den här

gången flyttades fokus till det nordliga riket Venapel. Världen hade redan arbetats fram under många år av bland andra Lars Lundh och Henrik Bergqvist, som är Illmhyrs ”pappor”.

– Vi började i södra änden av kontinenten någon gång på 80-talet, berättar Lars. Det var också där de första lajven utspelade sig, medan idén om den norra delen av kontinenten låg och grodde. Den fick liv 1990.

Världen i *Högting* 1998 beskriver Lars som slutprodukten av en selektiv process, där sånt som kändes töntigt och överflödigt skalades bort för att få fram en bättre spelvärld. Lajvet presenterades i två huvudutskick på sammanlagt 46 sidor, kartor över kontinenten Illmhyr samt ett otal mindre informationsbrev till olika grupper. Kontinenten Illmhyr och dess olika regioner fanns beskrivna i detalj, komplett med klimatskillnader, flora och fauna. Seder och bruk, in- och utrikespolitik samt religiösa traditioner fanns med. Fäa Livia gjorde en serie om två spelare begravnade i ”utskicket till Trögting”. Uppsättningen blev en symbol för texttunga lajv, trots att informationsmängden egentligen inte var så mycket större än andra samtida arrangemang.

Knappnålshuvudet (1999)

”Vare sig Du upplever en tillfällig svacka i arbetslivet och behöver en andlig vitaminkick eller om Du genomgår en svår livskris och vill upptäcka nya vägar kan vi hjälpa Dig. Våra kurser vänder sig till Dig som har en genuin vilja att förädla Dig själv och öppna upp Dina dolda resurser. Med hjälp av professionella grupp-terapeuter skolade i de allra senaste personutvecklande teknikerna kan vi vägleda Dig på Din inre resa mot självförverkligande och personlig styrka.” – *Jegelinstitutets broschyr*

1998 hamnade jag som rollskribent på *Knappnålshuvudet*, ett existentiellt nutidslajv som utspelade sig på det märkliga Jegel-institutet dit människor och änglar flockades. Informationsmängden som gick ut till deltagarna var annorlunda och med annan tonvikt än jag sett tidigare.

Utskicket till deltagarna bestod i huvudsak av stämningstext samt en rad essäer av alla medarbetare. Utöver själva grundberättelsen, som var kort hållen, var rollerna det enda som liknade 90-talets texttrend. Mallen för hur lång en roll skulle vara var 10 A4-sidor: en blandning av rollinformation och ”fluff” – det vill

Bakom kulisserna...

säga fiktion om, eller inspiration till, karaktären.

Lajvet byggdes upp på ett helt annat sätt än vad som tidigare gjorts inom lajv. Där de flesta lajvarrangörer hade satt sig och börjat beskriva världen, började arrangörerna för *Knappnålshuvudet* alltså i andra änden:

– Först var kärnan, berättar Daniel, en sammanfattning av vad allt går ut på: tanke och vilja med uppsättningen, varför den görs, och de absolut mest grundläggande stråken i vad den består av. I vårt fall var det en dold metafysik som genomsyrade allt men inte syntes i spel.

Efter att kärnan etablerats var det dags för dramaturgin: vad tusan skulle hända? Vi satte upp tematik över de tre lajvdagarna, skrev en översiktshandling och röd tråd. Sedan kom en första skiss av rollerna, som ju är funktioner som får dramaturgin att bli verklig.

Världen kom sist, eftersom det är det minst viktiga. I samma skede fylldes rollerna på med namn, livshistoria, relationer – allt som egentligen är irrelevant för spelet men som upplevs som relevant för spelaren. Spelplatsen förklarades; i vårt fall var det Jegelinstitutet för självförverkligande. På ett annat lajv hade det kanske varit baroniet Hallaballooien, där

baronen har möte på värdshuset i orch-skogen.

Informationens vara

Varför producerar så många arrangörer så mycket text då?

– Världsskapandet är det genomsnittssarrangören tycker är kul och bränner mest krut på, menar Daniel. För många är det här med att hitta på en ny och egen setting själva grejen med arrangerandet.

Lars talar om det gemensamma arbetet som en enormt stark faktor, ”att vara några stycken som jobbar i en jättestark gemenskap med nåt som folk tycker är helt koko”.

– Man fångas av samspelet i den skapande fasen, där tankar och ideer ramas in i ett till slut heltäckande ramverk. Man kan sin skapelse så väl att man utan att blinka kan svara på frågor rörande nästan vad som – från kulturyttringar till frukostvanor i fiskarbyn i Ador.

Är det helt koko?

– Tja... någon ringer dig mitt i natten och lägger upp ett fiktivt händelseförlopp över en tänkt politisk härva mellan en påhittad greve och en talande orm, och du lyssnar som om det är det viktigaste du hört.

Daniel har en annan syn på hur mycket som är nödvändigt.

– Jag kommer ihåg när jag började arra 1992, att folk höll fram tjocka bibbor från evenemang från slutet av åttio-talet som de hade som förebilder och ville överträffa. Så småningom spårade det ur helt, och rollbreven blev ett ok för arrangören som var tvungen att producera hundratal sidor istället för att säga rakt ut vad han ville. Stilen var väldigt omskrivande, så *Knappnålshuvudet* reagerade mot allt det där.

– Jag tror inte på informationsmässigt tunga bakgrunder, säger Daniel. De är kontraproduktiva, också för att de hämmar möjligheten till medskapande. Det egentliga världsskapandet sker när rol-

lerna möts, så tricket är att med styrmedel få till de rätta mötena.

Följdfrågan till Daniel blir förstas om han tycker att det kan finnas ett värde i att ha en stor och detaljerad bakgrund.

– Tänk så här: vad behöver de veta för att göra vad de ska? Vad kan jag säga för att sporra till medskapande i en gemensam riktning? Annars är ju skapandet poänglöst. Det egentliga världsskapandet sker först när rollen tar över och sätter spelaren i baksätet, går in i världen och gör den levande. Allt annat är förarbete och tingel-tangel. Så som arrangör behöver du styra in spelaren på rätt spår, så att rollen levandegör samma fiktion som alla andra roller – alltså inte spelar kelter på ett alvlajv eller samurajer på en norén-upsättning.

Oavsett sina skilda metoder håller både Lars och Daniel med om att förberedelserna är extremt viktiga: allt syftar till att spelaren ska kunna vara så närvarande som det bara är möjligt. Högtingsdiplomater och rådgivare skulle sitta inne på så mycket information att de obehindrat kunde kasta sig in i intrigerna utan att vara osäkra.

– Att dessutom få in all info i huvudet på 600 deltagare är en folkbildningsinsats av rang, påpekar Lars, och det blir bara svårare om man kräver att spelare ska kunna en regentlängd på 30 kungar.



Dramaövning inför *Knappnålshuvudet*.



Foto: Izabelle Gazit



Nätverk av relationer mellan rollfigurer byggs upp inför Moira.



Skaparmöte inför Knappnålshuvudet.

– Om lajvdeltagaren ska kunna bli rollen måste hon få en scen att spela på och en fond att spegla sig i, säger Daniel. I ett traditionellt lajv skapar arrangören dem, genom fiktionsarbetet. Det är inte mindre viktigt än deltagarens arbete, bara för att det bara utspelar sig under ett enda, begränsat tillfälle i tiden och inte kan dokumenteras eller läsas fast. Snarare tvärtom. Det är erfarenheten av att vara där, just då, som är grejen. Och för att den ska bli total krävs inlevelse. Och för inlevelse krävs det att man vet var man är och varför man är där. Ergo fiktion.

Lever stoffet vidare?

Bakgrundsmaterialet till *Moira* lever vidare i form av ett skönlitterärt projekt, men det är mer regel än undantag att spelvärldar läggs på hyllan när uppsättningen är över. Orsakerna kan vara flera, men den vanligaste anledningen är förmodligen att skaparen är intill döden trött på materialet. Stoffet var kanske aldrig tänkt att användas till något annat. Det händer rätt ofta att man pratar om att göra mer, men det omsätts sällan i handling. Det vanligaste är i form av uppföljarlajv. I enstaka fall går materialet vidare till andra medier, men det är än så länge sällsynt.

Knappnålshuvudets berättelser stannade inom uppsättningens ramar men var

å andra sidan plantskola för nya sätt att utveckla roller och föra in metoder från teatern. Världen Illmhyr fortlever även den, i ett annat medium: film.

– Det ligger på idéstadiet, säger Lars. Jag har ett synopsis klart och några scener. Det är en historia som utspelar sig i vår värld men med kopplingar till Illmhyr. Tänk dig några barn som hittar en garderob i ett mystiskt hus – fast tvärtom.

Epilog

Sätten att arrangera har blivit många: från "pay and play"-lajv med färdig intrig, roll och kostym, till uppsättningar där arrangörerna improviserar fram spelvärld och karaktärer tillsammans med deltagarna. Jag fann mig dock präglat som en ankunge på det sätt att tänka som jag mötte när jag först började lajva: det ska vara en komplett värld, och den ska presenteras i text. Eller så var det verkligen min innersta önskan: att sitta och bygga världar med text, med lajv som ett slags sidoeffekt.



Vem vet.



KARIN TIDBECK – författare och silverfiskjägare *extraordinaire*, bosatt i ett fuktigt Malmö.
ktidbeck@gmail.com

En modern kitsune.
Illustration: Henrik Zetterman





Anonyma Alver

Foto: Henrik Sannesson

Calle Hedman och Robert Hamberg har lockat Östersunds spelare till fritidsgården Morenska villan på söndagarna. Till hösten planerar de för egen lokal fyra kvällar i veckan för stans alla spelare.

Nu hänger allt på att ekonomin får en lösning.

– **VI HAR HAFT** öppet 95 procent av alla söndagar senaste året, ja förutom över jul då. Det är ganska jobbigt eftersom det bara har varit vi två som har dragit i det och vi har båda ett annat liv också. För det mesta har åtminstone en av oss kunnat vara här, men ibland har det faktiskt varit kört för oss båda och då har vi blivit tvungna att hålla stängt. I den nya lokalen kommer vi vara en grupp på sex till åtta personer som delar på ansvaret.

Det säger Robert Hamberg som värvades till föreningen Anonyma Alver av kompisen Calle Hedman. Just nu sitter de i en bullig gammal hörnsoffa framför mig. De är båda rutinerade spelfixare med stora planer. När jag träffar dem pågår festivalen Yran för fullt i Östersund. I veckan har AA haft en lyckad aktivitet nere på krogstråket vid Storsjöns strand. Varje år i slutet av juli öppnar stans alla krogar sina uteserveringar där. Hela Öst-

ersund tar sig dit för att strosa i solen, äta glass och titta på folk.

– Jag tror att vi har fått femton nya medlemmar till föreningen bara genom att sitta därnere och berätta om vad vi har på gång, säger Calle.

Har lämnat AA-styrelsen

Calle var med om att starta föreningen Anonyma Alver en gång i tiden. Men nu



Robert och Calle vill kunna bjuda in till spel i egna lokaler, men hittills har ekonomin satt stopp.

har han och Robert startat ett företag som säljer spel. Därför har de båda lämnat föreningsstyrelsen för att det inte ska bli någon intressekonflikt. Men de är båda fortfarande väldigt aktiva i föreningen och de är drivande i lokalfrågan. Och vilken lokal de har hittat!

– Den är perfekt. Den har kyl, frys, trådlöst internet och fem rum som man kan använda till olika aktiviteter. Fastighetsägaren har sagt att vi får måla om och göra som vi vill med den, berättar Robert och Calle fyller i:

– Den ligger i en stor källare precis mitt emot järnvägsstationen, vilket är ganska bra för folk som inte kommer från stan. Och den är inte mycket dyrare än om vi hade tagit någonting ute i Lugnvik (*förort till Östersund. Reds anm.*) men då hade det säkert varit för långt att åka för många.

Robert och Calle pratar inte i mun på varandra, men så fort den ena gör en paus, tar den andra snabbt chansen att fortsätta. Det märks hur entusiastiska de blir när de diskuterar lokalen och vilka oändliga möjligheter som där finns.

Moment 22

Varken Calle eller Robert har lust att sätta sina namn på kontraktet innan de vet att de klarar av hyran utan att ta ur

egen ficka. Inflyttning är planerad till första september och till dess måste duon hitta en lösning.

– Kommunen ger oss inget bidrag för-
rån de ser att vi har en verksamhet som fungerar. Men hur ska vi kunna ha en verksamhet utan att ha någonstans att ha den? Jag tycker de borde se till vad vi faktiskt gör – vi driver ju fritidsgård, det är vad vi gör!

Calle är kluven till Östersunds kommuns inställning till spelföreningar.

– Jag vet att de har haft dåliga erfarenheter tidigare, så de vill väl se att vi klarar av att sköta oss.

– Men idrottsföreningar får billigare hyra. De får betala enligt kommunens interndebiteringssystem, säger Robert och fortsätter:

– Vi skulle få betala marknadshyra om vi ville hyra av kommunen.

Men båda tror att det skulle bli mycket lättare andra året, när de har en verksamhet att visa upp. Robert berättar att de redan håller studiecirklar om rollspel, men då hemma hos folk.

– Vi har fått bra kontakt med Studieförbundet, de kan stötta oss om vi bara får igång verksamheten bättre och det kan vi ju göra när vi väl har en lokal.

Anonyma Alver hade också en förhoppning om ett samarbete med Nedre Norrland.

– Men distriktet har redan en lokal för sitt kansli, där är det tyvärr alldeles för litet för att man ska kunna ha aktiviteter. De har sagt nej till att bidra med pengar, berättar Robert.

Lokal = större förening

AA började precis som många föreningar gör, med ett kompisgäng på fem till tio personer. Men söndagarna i fritidsgården har gjort att föreningen växt rejält. Framförallt är det många yngre personer som har anslutit sig. I år tror Anonyma Alver sig kunna rapportera uppåt sextio medlemmar. Med större lokal kommer de att involvera stans andra stora spelföreningar. Östersunds spelare kommer få det bättre om hyresfrågan löses. De kan lämna kvar sina figurspelsbord och de behöver inte packa upp och ner varje kväll som i fritidsgården. Där fick inget lämnas kvar.

– I början kan man inte vänta sig att det här blir självgående. Vi måste pusha för lokalen så att folk kommer dit, säger Robert. Vi måste ha en arbetsgrupp med personer som kan vara ansvariga varje kväll och öppna, låsa och städa. Men den gruppen vill vi inte dra igång förrän vi vet att det blir av.

HENRIK SANNESSON
signaler@sverok.se

Same same, but different

Recension av Shadowrun

FPS-GENREN HAR STANNAT i sin utveckling. Så måste i alla fall FASA studio och Microsoft tänkt då de började utveckla *Shadowrun*. I vissa aspekter liknar det inget annat inom sin genre – men samtidigt är det precis samma sak som allt annat – bara glättigare.

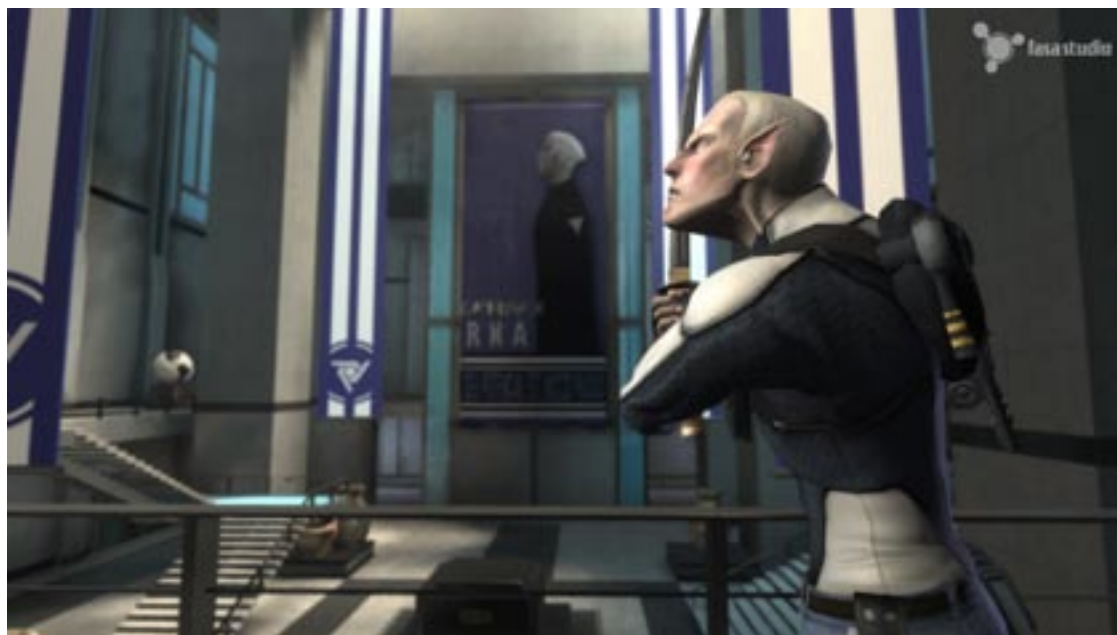
Shadowrun utspelar sig i en cyberpunk-värld där de fyra obligatoriska fantasy-raserna: alver, människor, dvärgar och troll lever sida vid sida. För millennier sedan upptäckte man magi, en stark och okontrollerbar kraft som då den frigjordes nästan utrotade allt liv. Årtusenden går och i magins frånvaro utvecklar man teknik och vapen och multinationella företag ersätter nationer. Då magin till sist återvänder är det till en modern värld. En återkomst skapar en oundviklig konflikt mellan två rivaliserande fraktioner. The Lineage vill skydda magin och säkerhetsföretaget RNA vill bruka och kontrollera den. Ett krig bryter ut och det utkämpas med nya metoder. I sin arsenal har de

båda sidorna kulor och hightechprylar såväl som magi. Det är kombination mellan vapen, techs och magiska krafter som ska göra *Shadowrun* unikt, och som ska förnya FPS-genren.

Shadowrun är ett internetbaserat multiplayer-spel där du som spelare iklär dig antingen RNA:s eller The Lineages uniform. Man spelar dödsmatcher eller "capture the flag" varianter i rundor. I

början av varje rond har du några sekunder på dig att inhandla vapen, techs och magi som du sedan kan bruka i strid. För varje vunnen match eller besegrad fiende får du pengar att handla bättre och dyrare utrustning till nästa runda. Känner du igen det? Likheter med *Counterstrike* (CS) är slående. Faktum är att *Shadowrun* hämtar mer från CS än från papper och penna-rollspelet som det delar namn med.





I *Shadowruns* värld finns som brukligt både alver, människor, dvärgar och troll.

CS styrka ligger i dess enkelhet, i balansen mellan vapnen och skickligheten som krävs för att utnyttja dem rätt. Här går *Shadowrun* åt ett annat håll, vapnen är i sig inte speciella eller anmärkningsvärda på något sätt. Du har dina standard FPS-vapen. Jag blir knappast förvånad då det visar sig att min minigun behöver varvas igång, innan den kan spy ut död eller att sniper-geväret dödar på två skott förutsatt att du inte sätter ett i huvudet på motståndaren. Variationen, utmaningen och det unika i *Shadowrun* hittat vi i de techs och magier som står till ditt förfogande. Detta bjuder på många olika spelsätt. Ett exempel är att du startar din minigun och teleporterar dig in i ett rum bakom fienden och därefter kan göra processen kort. Andra trick är att du kan återuppväcka fallna lagkamrater, glidflyga ljudlöst genom luften eller hela dig med ett magiskt träd. Kombinationerna är nästintill ändlösa.

Under mina första matcher leker jag mig fram, från att endast använda skjutvapen till att experimentera med techs och magi. Det är dessa färdigheter samt möjligheten att kombinera dem som är *Shadowruns* styrka. Men då jag allt mer börjar förstå spelupplägget och hur de olika förmågorna kan användas blir jag

allt mer missmodig. I och med de många alternativen är det lätt att välja fel, och sedan bittert ångra att man köpte det helande trädet istället för superreflexerna. *Shadowrun* bjuder på stor variation men dess oändliga valmöjligheter får spelet att slå knut på sig självt. I slutändan handlar det ändå uteslutande om ditt val av vapen och din skicklighet med handkontrollen. Magierna och techsen blir således inte mer än praktiska bihang och roliga gimmickar. Det som skulle få *Shadowrun* att stå ut i genren blir tyvärr inte mer än en sidotes och spelet blir inte mer unikt än ett ordinärt FPS.

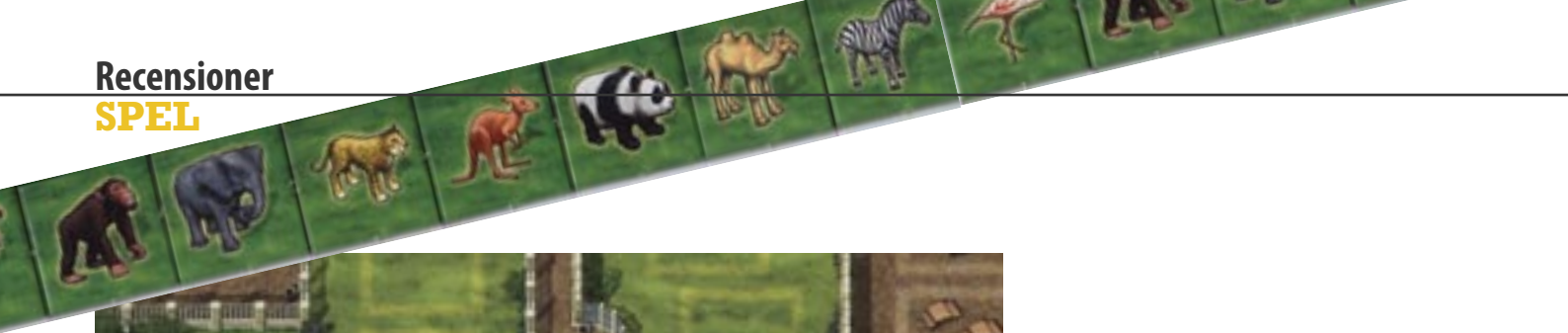
Shadowrun är det första spelet som låter dator- och 360-användare mötas och en gång för alla visa vilket format som FPS gör sig bäst på. Det är ett modigt beslut att integrera spelet till de båda formaten. Och det fungerar överraskande bra. En stor eloge till FASA studios som faktiskt lyckas balansera spelet så elegant och samtidigt behålla en enkel och lättspelad kontroll. Att i ena stunden kasta granater och spruta bly över fienden, för att i nästa fånga motståndaren i en djungel av magiska kristaller är förvånansvärt enkelt. Kontrollen svarar snabbt och smidigt, och om siktet bara var större så skulle den utan tvekan vara i *Halos* klass.

Shadowrun är bra, men räcker inte riktigt hela vägen. Grafiken är plastig och slätstruken, och karaktärsdesignen får mig att tro att precis så här skulle *Time Splitters* se ut om det släpptes till 360 idag. Att såväl banor som vapen är alldeles för standardiserade och trista är snudd på obegripligt. Här finns en intressant och spännande spelvärld med utrymme för stora utsvävningar, som tyvärr aldrig utnyttjas fullt ut.

Shadowruns koncept har potential, men utförandet har brister. Glättig grafik, långa laddningstider, snällt med banor och spelsätt och framför allt alldeles för många val. Hade FASA studios inspirerats mer av *Halo* kunde detta ha blivit hur bra som helst. Nu förblir *Shadowrun* bra, men det räcker inte hela vägen. Speciellt men inte unikt. Ett köp när det dyker upp i reakorgen. Faktum kvarstår, spelet är i grund och botten CS, bara glattigare.



NIKLAS NORÉN recenserar tv- och datorspel för radioprogrammet [Gejm] i Uppsala studentradio. Bakom sig har Niklas ett decennium av spelande och han äger själv närmare 200 spel. Hårda actionlir äger Niklas. mellandojan@gmail.com



Zooloretto:

Tänk om jag hade en liten, liten apa...

Zooloretto är ett socialt spel som passar lika bra för inbitna brädspelare som för småsyskon och några du just träffat på konventet. Trots sitt gulliga yttre med en lurvig söt panda så rymmer spelet ett rejält mått skadeglädje och oväntat mycket spelglädje.

Hårdfakta:

Zooloretto

(Michael Schacht)

2–5 spelare. 8+ år.

Speltid 45 min.

Nordisk utgivare: Lautapelit.fi



ÖVERSÄTTNINGEN AV *Zooloretto* från tyska till den nordiska marknaden är inte oväntat gjord av finska Lautapelit. Senaste året har bjudit på en strid ström av titlar från broderlandet i öster. Känner man sina finländare rätt kan man vänta sig ett tyskt brädspel med fintrimmad spelmekanik. Känslan att mekaniken prioriterats i både första, andra och tredje hand infinner sig förstås också. Inte tu tal om att spelet har en snygg finish med högkvalitativt tryck och en snygg grafisk design – men rekvisitan är just bara rekvisita. I *Zooloretto* är det spelmotorn som innehar huvudrollen. Och den gör ett lysande jobb!

Spelidén går ut på att spelarna har var sitt zoo med tre olika burar. Varje bur får bara innehålla en sorts djur. Från blindhögarna vänder spelarna upp brickor med djur från åtta olika arter. Brickorna får spelarna sedan inte plocka åt sig direkt utan de måste läggas på en lastbil. Nästa spelare kan därefter välja om han också vill vända upp en bricka eller om han vill ta en lastbil. Ingen blir lottlös utan alla får varsin lastbil, frågan är bara vad som är på den. Det är inte varje gång man har tur och får brickor av samma sort som bara väntar på att man själv ska plocka upp dem. Har man otur lyckas motspelarna komponera lastbilar som gör att du måste ta djurarter som du egentligen inte behöver. När spelarens har placerat en djurart i varje bur får ska han försöka samla på sig fler av dessa och undvika att åka på andra djurarter. Alla arter utöver de som finns i burarna måste han placera i ladan. I slutet ger överblivna arter som ligger i ladan minuspoäng. Det är det nervösa brickvändandet och sneglandet över på motståndarnas zoo som ger spe-

let dess charm. Det finns inget roligare än att kombinera riktigt konstiga mixbrickor som motståndaren tvingas plocka upp för att sedan fylla sin lada med ännu fler önskade djurarter. Ett spel helt i min anda!

Ganska snabbt, efter några genomspelningar, förfinades våra försök att jävlas med varandra i spелgänget. "Jasså han har en han-zebra redan i sitt nästan fulla zebrastall, då passar jag på att lägga på en honzebra på den där lastbilen som jag vet att han tänker ta, så att han får en zebraunge som han måste placera i sin lada. Ha!" Planerna för att lägga krokben för varandra raffinerades alltmer vartefter spelet led.

Zooloretto har en skrämmande förmåga att suga tag i spelarna. Det finns inga döda transportsträckor och omgångarna tenderar att ta slut ungefär en runda innan alla har förverkligat de smarta planer de har tänkt ut. Eftersom du sällan hinner klart finns det ett naturligt driv att försöka igen.

Handlingsalternativen är varierade utan att variationen slår ut spelmekanismen. Det går också att spela med olika antal spelare, men helt friktionsfri är inte ned- och uppskalningen. Med fem spelare går det inte att komma ifrån att spelet både går snabbare och får mindre marginaler för spelarmisstag och otur. För även om skicklighet och förmåga att planera står i fokus innehåller förstås spelmomenten också slumpmoment. Det kan vara värt att tänka på för hardcoregamern att *Zooloretto* ändå är ett spel även för familjesammankomsten. Allt i spelet sker inte av beräkning.



Det är det nervösa brickvändandet och sneglandet över på motståndarnas zoo som ger spelet dess charm. Daniel och Anna-Karin har lärt sig att i *Zooloretto* är det viktigare att hålla koll på motståndarnas spelbräde än på sitt eget...

Foto: Henrik Sannesson

Ett intressant moment som följer av den fina interaktionen mellan spelarna är att det inte alltid är fördelaktigt att spela på det säkra och bara hämta hem lastbilar som innehåller brickor som du vet att du vill ha. Det här var något som jag själv upptäckte med skadeglädjen hängande i mungipan. Att knycka en panda av honkön framför näsan på min motspelare visade sig vara en bra affär. Inte för att jag behövde pandor själv utan för att min motspelare redan hade han-versionen av samma djur och därför hade fått en gratis unge på köpet om han fått honpandan. Istället för att få den gratis blev han tvungen att köpa pandan ur min lada, något som jag tjänade pengar på – och inte minst – som han förlorade pengar på.

Zooloretto är underhållning på hög och låg nivå. Det är en enkel men utmanande spelidé som håller för en teknisk spelstil men som också rymmer en hel del slumpmoment. Spelet är en vidareutveckling av kortspelet *Coloretto* från samma konstruktör Michael Schacht. Det har jag visserligen inte själv provat, men för er som har det kan det kanske ge en ledtråd om *Zooloretto* är kul eller inte. Men varken jag själv eller testgruppen behövde några ledtrådar. För oss var spelet både roligt och bjöd på utmaningar. *Zooloretto* har god potential att bli en snabbspelad klassiker.

HENRIK SANNESSON
signaler@sverok.se



UFO: Extraterrestrials: Tillbaka till framtiden

UFO: EXTRATERRESTRIALS tar mig tillbaka till mitt pojkrum med 486:an, persiennerna neddragna för att stänga ute den förhatliga solen och xp-jakt i *UFO: Enemy Unknown*. Den naturliga frågan: Varför ge ut ett 14 år gammalt spel igen – tystas snabbt med rullgardinen neddragen, xp-jakt och UFO-forskning.

Minnen av dataspelsupplevelser är för-rädiska. Till exempel grafikminnen har en tendens att kapslas in i tidsbubblor. Vad jag menar är att spel som du tyckte var snygga när du spelade igenom dem, minns du som läckra även när det har gått fem år. Upplevelsen har du kvar, trots att du rent intellektuellt kan förstå att det hinner hända en del med grafikmotorer under den tiden. Skulle man däremot jämföra en gammal klassiker sida vid sida med ett nytt spel skulle det

äldre se ut som något du ritat själv i Paint. Nu ska jag väl inte påstå att jag spelade föregångaren till *UFO: Enemy Unknown* för att grafiken var snygg. Men om man säger så här, den har inte åldrats som vin och det har inte gått fem utan 14 år!

UFO: Extraterrestrials är en lätt uppfräschning (med betoning på lätt) av det gamla strida- och forska-spelet *UFO: Enemy Unknown*. Tänk dig vad begravningsentreprenörerna gör med liken i *Six Feet Under*, så kommer du att förstå ungefär hur mycket uppfräschad grafiken är. Och visst, liket rör på sig. Men ur grafiksynpunkt kan i alla fall jag önska mig att teamet bakom *Extraterrestrials* hade ansträngt sig lite mer om att försvara värdigheten på åldringen *Enemy Unknown*. Helst hade jag nog sett att tidsbubblan hållits intakt så att jag kunde få komma

ihåg det gamla *UFO* som något ganska snyggt. För det är nämligen ganska långt ifrån snyggt.

Mängden klyschor som finns för att säga att skönhet kommer inifrån, tyder på att rätt många anser att utseende bara är en framgångsfaktor – inte nödvändigtvis den viktigaste. Till viss del håller jag med. *Extraterrestrials* är inte vackert, men lika förbannat sitter man där förstenad med röda ögon när fåglarna börjar kvittra i gryningen. Exakt vad som utvecklaren har förbättrat är svårt att komma på. MicroProse som utvecklade originalet behöver inte känna sig så värst hotade rent prestigemässigt. Man skulle rent av kunna tänka sig att spelet var så perfekt från början att ingen egentlig vidareutveckling behövdes. Det är ett sätt att se på saken. Ett annat är förstås att vad vi ser här är en återutgivning av en klassiker. Man uppdaterar inte svenskan eller redigerar i kapitlen när man trycker om Strindberg.

För er som inte var födda eller kanske spelade Pokemón när *UFO: Enemy Unknown* kom kan jag berätta att spelet går ut på att försvara jorden – eller tja, någon planet är det i alla fall – mot stygga aliens. Spelaren kan panorera och zooma in och ut på planeten. Tiden tickar på i realtid eller upp till en dag i sekunden. När ett ufo bryter atmosfären kan spelaren välja att attackera det med valfritt antal skepp som då lyfter från spelarens baser. Ju längre tiden går desto fler baser har spelaren haft råd att bygga och desto bättre blir försvaret av planeten. När ett ufo är nedskjutet börjar det roliga. Spelaren får skicka dit en grupp soldater som ska rensa upp. Strategi och forskning avbryts av lite hederlig taktik. Från början till slut handlar uppdragen om att kunna planera och utnyttja begränsade resurser. Gubbarna har en mängd olika värden som avgör vad de är bra på. Hög styrka krävs

till exempel för att hålla i tunga vapen. En soldat med lågt värde i mod riskerar att bli övertagen av aliens med psykiska förmågor. Och högt antal action points innebär att gubben hinner med mycket under sin runda. För just det, det här är ett turordningsbaserat spel. Först tömmer spelaren ut alla action points. Med ett klick går turen över till datorn och utomjordingarnas rörelser. Före du har avtäckt kartan från dess svarta utforskade delar pågår det hela bakom ridå.

Det roliga med *UFO*, både i originalversionen och i den anno 2007, är utveckling, forskning och xp-jakt. En soldat som får använda sina färdigheter blir emellanåt belönad med xp. Det är en fröjd att se sina soldater bli farligare och farligare ju längre de får vara med. Det trevliga är att soldaterna inte dör heller, de kan bli seriöst mosade av motståndaren men det resulterar bara i några veckors konvalescens – modern sjukvård när det den är som bäst!

UFO: Extraterrestrials köper man inte i butik utan spelet är nedladdningsbart för 19,99 dollar alltså cirka 140 spänn. Det är svenska Paradox Plaza som ger ut spelet på sin nedladdningsplattform Gamersgate.com. Det är en smidig lösning, i alla fall jämfört med den enda konkurrenten som jag har testat – Steam. Det är Valves sajt där man bland annat kan ladda ner spel som *Half-life2*. Har man väl laddat ned *UFO* är man fri att använda det offline utan krångel, det tackar vi för!

Svagheterna med *UFO*, förutom grafiken, tycker jag ligger i att spelet inte har utvecklats och förbättrats nämnvärt. AI:n är riktigt patetisk, det verkar som att det inte har hänt något med den sedan 1993. Trots utomjordingarnas goda kunskaper i att bygga grymma rymdskepp och använda psykiska krafter verkar de inte ha något hum om taktik. Till synes slumpas

motståndarna fram ur dimman och de koordinerade attackerna kommer bara undantagsvis. Jag reagerar också på att uppdragen blir något enahanda i längden. Visst forskar man fram nya vapen i stadig takt och visst kommer det nya slemprop-par till fiender, men det händer egentligen inget som bryter mönstret. Det finns inga dramatiska grepp och spelet går trivsamt och tryggt på i sin fasta lunk.

UFO: Extraterrestrials är framförallt en nostalgitripp. Du som saknar *Enemy Unknown* och spelade alla efterföljare behöver inte fundera längre. Priset är överkomligt och det är ju det här du har längtat efter. Är du amatörarkeolog och vill ha en inblick i hur spelen såg ut strax efter att vi slutade leka med kottar och pinnar kan du också göra ett kap. Vill du däremot ha ett modernt spel med allt vad det innebär föreslår jag en rejäl omväg kring *UFO: Extraterrestrials*.

HENRIK SANNESSON
signaler@sverok.se

Annons

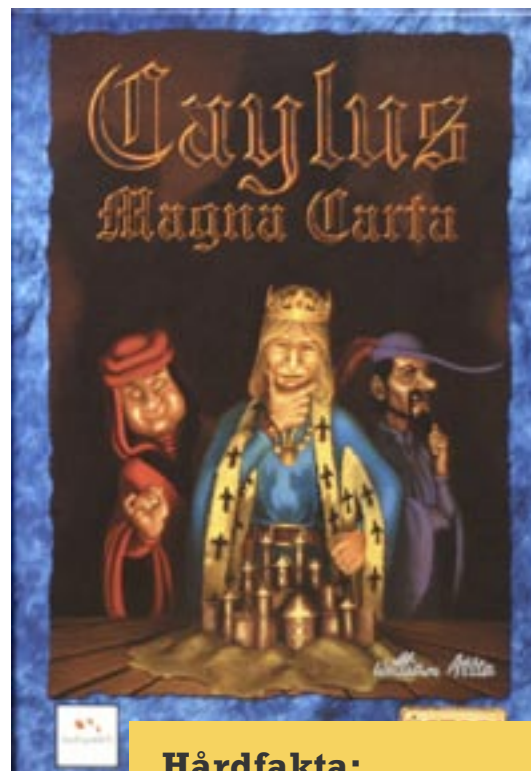
Stockholms största spelhändelse!
SPELA SPEL I TRE DAGAR!

STOCKHOLMS SPELKONVENT 2007

Dieselverkstaden

21–23 september på Dieselverkstaden i Sickla
Rollspel • Kortspel • Figurspel
Brädspel • Seminarier • Spelbutiker
Mer information: stockholm.spelkonvent.se

Caylus - Magna Carta: Nerbantad favorit ännu av stor vikt



PRISBELÖNTA CAYLUS låg bra till för att även få utmärkelsen Spiel des Jahres förra året men ansågs för avancerat. För er som fann originalspelet i mäktigaste laget att lära ut, har nu en mer strömlinjeformad kortvariant släppts. Det må vara ett kortspel men det är ingen lek(!)

Liksom det ursprungliga *Caylus* är *Magna Carta* ett typiskt tyskt tärningsfritt spel med resurs- och pengahantering. Spelarna vill med kungens gunst vinna flest prestigepoäng genom att bygga på kungens slott och utöka stadsgatan med sina byggnader. Hur går det till?

Jo, vi får likadana uppsättningar av olika kuber samt tolv kort föreställande de hus vi kan bygga. Vi får bara tre slumpvis dragna kort att börja med. Söker vi något annat huskort, får vi betala för att dra nya kort eller byta hela handen. Utöver dessa kort tillkommer några få neutrala huskort och prestigebyggnader. Vi har fyra arbetarpjäser att aktivera hus med så turvarven går ganska fort. 45 – 75 minuter verkar dock svårt att spela. Det är ännu ett klurigt spel.

Varje omgång spelar vi med kuber ut våra huskort i en gemensam rad på bor-

det. För att få nya kuber sätter vi våra pjäser på tidigare lagda kubgivande kort. Det finurliga är att om en spelare aktiverar ett kort någon annan lagt ut, får även denna spelare viss effekt av kortet. När alla placerat de pjäser de vill, har råd eller får plats med, utagerar vi korten. Nu plockar vi hem kuber, pengar och andra fördelar. Sedan kan vi i samma ordning vi passat, muta en aktiveringbricka som på detta vis åker framåt och bakåt över korten. Är dina byggplaner beroende av en pjäs på fel sida om aktiveringbrickans slutliga position, rasar dina huskort som korthus! Med rätt kombinationer av kuber kan vi bygga på slottet och ju fler kubsatser vi lägger desto fler poängbrickor vi. Notera att brickorna blir mindre värda ju senare vi bygger. Varje omgång ges en guld kub till den som byggt mest på slottet. Guld är nödvändigt för att bygga de mest poänggivande husen och kan även ersätta vilken saknad resurs som helst.

Spelet tar slut när slottets belöningsbrickor gör det. Det verkar avgörande att en spelare inte ostört får roffa åt sig för många av de värdefullaste brickorna i början. Vill man kolla poängställningen är all information öppen. Spelet är okej på två spelare men bättre med fler. Förutom

Hårdfakta:

Caylus: Magna Carta

(William Attia)

2–4 spelare. 10+ år.

Speltid 45–75 min.

Svensk-finsk utgåva av Lautapelit, engelsk av Rio Grande Games och fransk av Ystari Games.

standardreglerna till detta "Caylus light" finns ännu snällare nybörjarregler. Är du spelintresserad nog att öppna denna tidning, lär dock standardreglerna vara roligare. Jämförelsevis kan man påstå att *Magna Carta* förhåller sig till *Caylus* som *San Juan* till *Puerto Rico*. Jag har mer ut av det ursprungliga *Caylus* men kan absolut rekommendera detta spel till de som tycker att originalet tar för många timmar och hjärnceller i anspråk.

Bantad eller ej, *Caylus* är inte en smal sak!



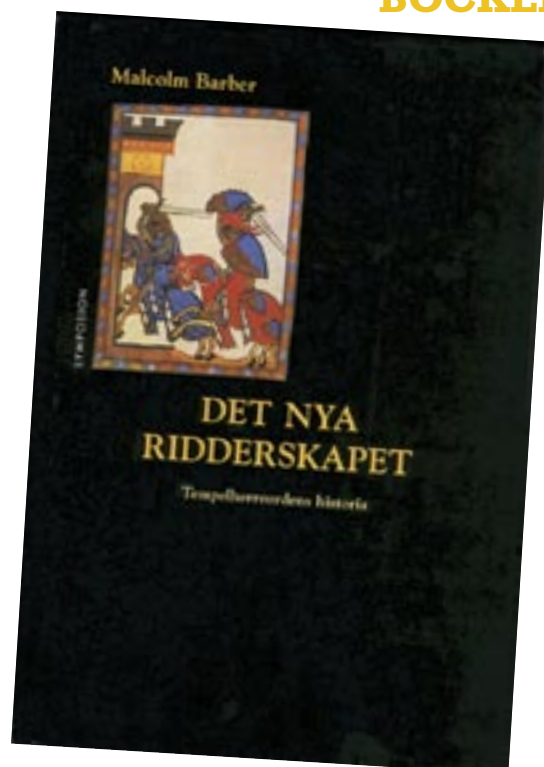
CLAES ENGHOLM är en regelbunden player som bara får spel om folk inte fattar poängen. Han har också svårt att hålla inne med kassa ordvitsar.

spelevinken@hotmail.com

Ur bokhyllan

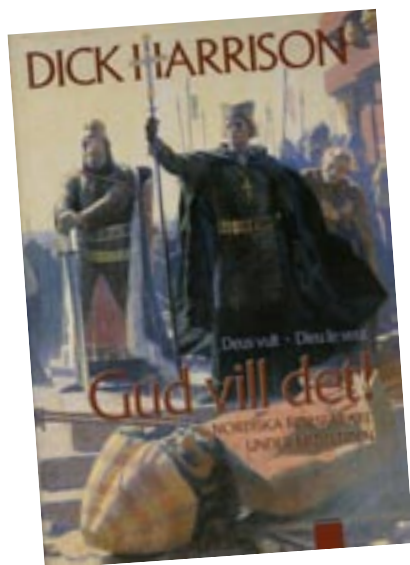
Av alla aktörer på den medeltida scenen måste tempelriddarna varit några av de mest mytomspunna, både under sin egen storhetstid och under de århundraden som gått sedan dess. Men hur var det egentligen?

För den som känner att den saknar vissa grundkunskaper på området ger magister Daniel tre böcker i hemläxa – två faktaböcker och en spännande roman att läsa i tältet.



Det nya ridderskapet Malcolm Barber

Skäggiga män i fräcka tabarder med kors på. Stågå! Barber serverar här en väldigt grundlig genomgång av vad vi faktiskt vet om tempelherrarna. De flesta originaldokumenten förstördes när orden upplöstes och dess ledare brändes på bål i början av 1300-talet, och sedan dess har myterna omsvärmat tempelriddarna. Huruvida de vaktade graalen, var avgudadyrkare eller uppgick i frimurarna berörs inte här. Barber berättar istället om ordens organisation, klädedräkt och klosterrutin, samt mycket annat. Kalla fakta att låta sig inspireras av eller väva in i en historisk/alternativhistorisk kampanj.



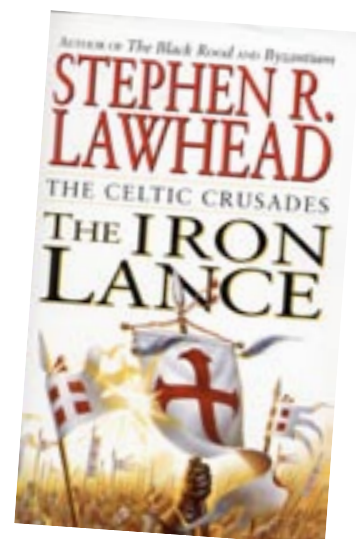
Gud vill det! Dick Harrison

Korstågens historia ska alltid dras fram av dåligt pålästa journalister som vill göra billiga poänger på dagens palestinakonflikt. Den historiska sanningen är mer spännande och mångdimensionerad än man kan tro. Harrison kikar här på det medeltida Norden och hur korstågsandan drev danskarna till Baltikum och oss svenskar till Finland för att kristna hedningar och vantrögn med svärd och eld.

The Iron Lance Stephen Lawhead

Boken som Guillou borde ha skrivit. År 1095 utropar påve Urban II heligt krig mot de vantrögn saracenerna. Murdo Ranulfson blir kvar på Orkneyöarna när fadern och bröderna ansluter sig till den väpnade pilgrimsfärden österut, men när familjens land och egendom konfiskeras ger han sig av i deras spår. Ödet har en relik i beredskap för honom, ett föremål som kommer ledsaga hans och ättlingarnas liv i århundraden. Mycket välskriven korstågsroman utan historiska klantigheter.

Första delen i en trilogi.



DANIEL KRAUKLIS rekommenderar inte att man dricker sitt morgonkaffe ur Graalen. Varför det är på det viset får bara de invigda veta.

prima_materia@hotmail.com

Vändpunkter

när små saker blir stora

OM NÅGRA TIMMAR AVGÖRS DET.
IKVÄLL GENOMFÖR TEATER STEL-
LÄR SIN KANSKE SISTA PREMIÄR
NÅGONSIN. KNIVEN PÅ STRUPEN.
VAR MED OCH DELTA I LIVET PÅ EN
TEATER I 40-TALS-MILJÖ.

VÄNDPUNKTER HADE PREMIÄR I
GÖTEBORG VÅREN 2006. NU SÄTTS
LÄJVET UPP I STOCKHOLM.



LÄS MER OCH BOKA BILJETTER PÅ
WWW.FABEL.SE/VANDPUNKTER

BILJETTPRIS:

375 KR

FÖRESTÄLLNINGAR

19 OKTOBER 18-24

20 OKTOBER 14-20

FARSTA TEATER - T-BANA: FARSTA



WWW.FABEL.SE/VANDPUNKTER

STRIDSRUNDOR

Livsfrågor

av Mattias Huss och Stuart Shelley



Skriv till oss!

Vi letar alltid nya medarbetare som vill vara med och göra Signaler till den tidning vi tycker den ska vara – om, av och för Sveroks medlemmar. Så hör av dig!

Har du något att berätta? Kanske vill du skriva en artikel, eller tycker du om att fotografera? Maila till signaler@sverok.se!

KALENDARIUM

HöstBatalj 31 augusti –2 september:

Historiskt figurspelskonvent i Jönköping arrangeras för andra året.

hostbatalj.ifss.se

Stockholms spelkonvent 2007 21–23 september:

Stockholms största spelhändelse på Dieselverkstaden i Sickla! Rollspel, kortspel, figurspel, brädspel, seminarier och spelbutiker.

stockholm.spelkonvent.se

KodachiKon 2007 1 –2 september:

Anime- och mangakonvent i Lund.

<http://www.mangakailund.org/info/AboutKodachiCon2007>

Friendly Fire 2007 7–9 september:

Krigsspelskonvent i Linköping.

<http://www.friendlyfire.se/2007/>

NyCon 2007 14–16 september:

Spelkonvent i Nyköping.

<http://nycon.sverok.net/>

MittKon 2007 28–30 september:

Spelkonvent i Sundsvall.

<http://www.mittkon.se/>

Kontakt:

Sveroks förbundskansli

Klostergatan 5A
582 23 Linköping
013-14 06 00
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

Karoline Jonasson
Trossgränd 18
83138 Östersund
info@nn.sverok.se

Sverok Stockholm

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

Sverok Svealand

c/o Christoffer Ångmark
Professorssligan 9 LÄG 302
104 05 Stockholm

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 Kassör Lloyd Baltz
Professorsvägen 17
977 51 Luleå
styrelse@on.sverok.se