

# Transport

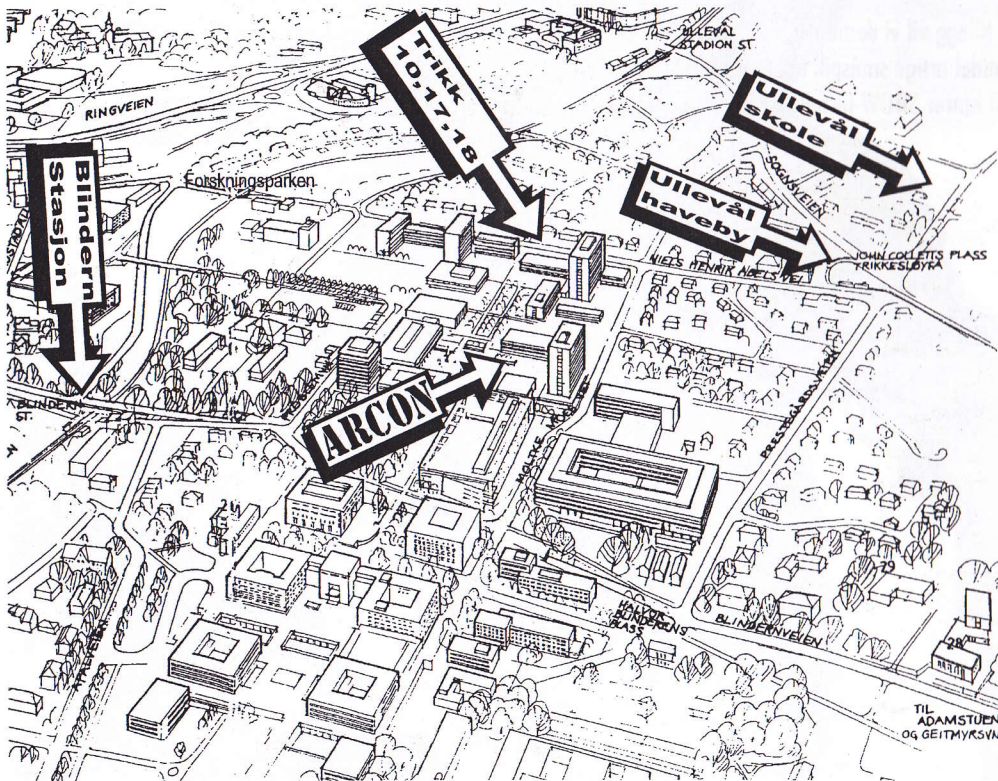
Det er flere forskjellige måter å komme seg til og fra ARCON med buss, trikk og bane. Hvis du skal ta t-bane tar du linje 3 Sognsvann eller linje 5 Blindern, og går av på Blindern stasjon. Tar du trikk kan du ta linje 11, 17 eller 18 mot Rikshospitalet til holdeplassen som heter Universitetet Blindern. Av busser kan du ta rute 20 til Vestre Aker kirke, eller rute 25 til John Colletts plass. Alle disse rutene slutter å gå en gang mellom kl. 23 og midnatt, litt avhengig av hvor på ruta du befinner deg og hvilken vei du skal.

Vi gjør oppmerksom på at det kan komme ruteendringer i siste øyeblikk (det har hendt før), slik at disse opplysningene bør dobbeltsjekkes dersom du er avhengig av nøyaktig informasjon.

## Viktig transport-endring:

For alle som kommer med bil, er det verdt å merke seg følgende veiarbeid: Blindernveien er for tiden stengt mellom Problemveien og Moltke Moes vei (på grunn av graving til fjernvarmeanlegg). Det betyr f.eks. at alle som kommer fra Store Ringvei (Ring 3) ikke bør kjøre av ved Gaustad/Rikshospitalet, siden de da må navigere på høyst intrikat (og muligens ulovlig) vis for å komme seg rundt til Moltke Moes vei, der kongresslokalene ligger. Kjør inn fra Trikkesløyfa (John Colletts Plass) via Niels Henrik Abels vei, evt. fra østsiden av Blindernveien (via Kirkeveien).

NB: Parkering bør ikke forekomme i Moltke Moes vei, ettersom Universitetet har endret på reglene om fri parkering etter 1600, og inngått samarbeid med noen slemme P-banditter. Bruk gjesteparkeringen i Problemveien.



# Programbok



# ARCON 19



# OUTLAND

## Oslo

Jernbanetorget 1, Østbanehallen, 0154 OSLO

Tlf: 22177010

## Trondheim

Munkegata 58, 7011 Trondheim

Tlf: 73520545

## Stavanger

Kirkegata 2, 4006 Stavanger

Tlf: 51938080

## Kristiansand

Markensgate 24. 4611 Kristiansand

Tlf: 38099420

*Velkommen til Norges største spillfestival*

## Velkommen til ARCON 19!

Det er nå ti år siden ARCON 9 satte en deltagerrekord som vi nok sent skal slå: Med over 1200 medlemmer, var denne festivalen så stor at apparatet vårt for å avholde arrangementet, knaket i sammenføyningene! Likevel er dette selvsagt et høydepunkt i ARCONs historie, og i dag noe man gjerne minnes med glede. Siden har vi stabilisert oss på betydelig lavere medlemstall, og selv om vi ikke ville ha noe imot om antallet som kommer begynner å krype oppover mot 1000-tallet igjen, klarer vi fint å drive en respektabel spillkongress for 5-600 deltagere også. Alle som kommer er hjertelig velkommen, enten man er her for aller første gang, eller tilhører veteran-kadre som lå som sild i tønne i gangene på Ullevål Skole for ti år siden.

Noe av det som er fint og spennende med spillhobbyen, er nemlig at den greit integrerer folk med svært ulik alder og erfaringsbakgrunn. Mange spill har vært de samme gjennom flere tiår, eller har i det minste så store likhetstrekk mellom 1. og 7. utgave at det går greit for alle å tilpasse seg reglene i den versjonen som brukes på ARCON. Mange spillere har holdt på lenge, og bortsett fra at det (særlig i rollespill) selvsagt kan være et "vennegjeng"-aspekt over en del spilling, er stort sett de fleste som er med på kongresser nokså åpne for å treffe nye personer og spille med dem. Spillene er dessuten et kjent og temmelig uoppslitelig samtaleemne, med nok tekniske detaljer til å tilfredsstille selv de mest nerdete blant oss.

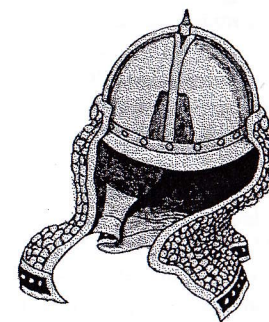
Det vi håper skal bli virkelig interessant på kongressene våre fremover, er at ARCON vil få tilført nye ressurser og muligheter. Ved å bli med i Hyperion (Norsk Forbund For Fantastiske Fritidsinteresser, aka N4F) vil vi få adgang til støtteordninger, til et sentralt apparat og til en rekke nye ressurser som vi knapt har kunnet drømme om tidligere. Vi har

dermed også organisert kongressen vår som en forening, med årsmøte og det hele (på torsdagen før hver ARCON), og det skal være nye muligheter for de som ønsker å engasjere seg i arbeidet hos oss!

Forandringer er også innført m.h.t. turneringene: Det er ikke lenger slik at man må kåre en vinner også blant rollespillene. Dette er frivillig, og vil avhenge av den enkelte arrangør, evt. bli bestemt av spillerne selv. Til gjengjeld arbeider vi for å kunne bygge opp et enda bredere tilbud på rollespillsiden - selv om en del av dette kanskje ikke blir klart før til neste ARCON. Vi har også greid å komme i gang med nye, funksjonelle hjemmesider, et registreringsystem som vi håper skal være stabilt og brukelig i lang tid fremover, og nye muligheter for å kommunisere med medlemmer og andre interesserte. Det vi ønsker mest nå, er at flere vil engasjere seg i arbeidet vårt, enten med egen innsats eller gjennom kritikk og kommentarer.

Kom f.eks. på de ulike ARCON-samlingene / feedback-sesjonene, om det er noe du vil snakke med oss om. Ta ellers kontakt med resepsjonen, om det er noe du vil spørre om eller gi beskjed om.

Så da gjenstår det bare å ønske velkommen nok en gang, og håpe at alle sammen får en trivelig og minneverdig ARCON!





# Nye programposter

## Tidsskjema

(forbehold om endringer)

Registrering . . . Fre 08.00

Pulje I . . . . . Fre 10.00–15.00

Pulje II . . . . . Fre 16.00–21.00

Pulje III . . . . . Fre 22.00–03.00

Pulje IV . . . . . Lør 10.00–15.00

Pulje V . . . . . Lør 16.00–21.00

Pulje VI . . . . . Lør 22.00–03.00

Pulje VII . . . . . Søn 11.00–16.00

Avslutning . . . Søn 17.00

## Tegnforklaring

### ⚡ Regelinnføring før start

Spesielt med tanke på nye spillere

☹ **Ingen regelkunnskaper kreves**

Enkle regler, egnet for nybegynnere

☹ **Regelkunnskap anbefales**

Nybegynnere kan delta, men ikke regne med å vinne

☹ **Regelkunnskaper nødvendig**

Reglene er så krevende at nybegynnere ikke vil komme inn i spillet

✉ **Forhåndspåmelding**

Påmelding mottas via eget påmeldingsskjema, samt under ARCON

☞ **Ta med egne kort/figurer**

Spillene må selv skaffe til veie spillkort/miniatyrer for å delta

For hver turnering er det dessuten oppgitt navnet på ansvarlig arrangør, hvilke puljer den går i, turneringsform og antall mulige deltagere.

### **Puljeanvisning:**

/ skiller alternative innledende puljer

+ skiller puljer med runder som er adskilt av kvalifiseringskrav (f.eks. innledende runde og finale)

- indikerer at rundene strekker seg over flere puljer

Eksempel: Hvis det står: I/II/III+V+VII betyr det at det går innledende runder i puljene I, II og III, semifinale i pulje V og finale i pulje VII. Om du skal melde deg på her, skal du velge én og bare én av de innledende rundene; altså pulje I, II eller III.

## Spilledere

Som mange av dere har sutret over i mange år nå, så er det en del som ikke får spilt fordi vi ikke har nok spilledere. Til det kan vi egentlig bare si at det er synd, men nesten umulig å gjøre noe med. Det er tross alt dere, deltagerne, som må stille opp for oss, og når dere ikke gidder, ja så sitter vi i saksa: Du som sitter og lurert på om du skal være spilleder. Vær klar over et par ting: 1. Å spille er ofte mye mer gøy enn å delta. Du får anledning til å spille "alle" NPC'ene, styre spillet og vite hva som skjer.

2. Når du melder deg opp som spilleder, så aktiviserer du straks 4-6 andre personer som da vil få spilt i den gitte puljen.

3. Du blir med i en konkurranse om Beste Spilleder under ARCON, samt en Flest-Ganger-Spilleder-Under-ARCON turnering, hvor premien er et gavekort på 500 kroner til hver av de to spillederne.

4. Dersom du spiller minst to puljer, får du prioritering i alle andre rollespill. En kuuuul måte å snike i køen på.

## Brettspill-sett

Akkurat som for få spilledere er et problem i rollespillturneringene, sliter en del brettspill med å få tak i nok brett. Som eksempel kan vi nevne at Junta, hvis innledende runde er delt i tre, behøver 16-17 brett til hver del. Så anmodningen er: Ta med dere brett! Ikke tenk at kompisen tar med, så da behøver jo ikke jeg. Kompisen tenker garantert det samme. Ved å ta med deg et sett, så får du automatisk plass i den turneringen du tar med brett til, uansett om ARCON har skaffet nok fra før.

## Brettspill

18XX ☹☹☹

[18] Jan Erik Storebø

**Pulje IV+VII \* 36+ deltagere**

I år vil spillerene velge selv om det blir 1830 eller 1870. uansett blir det tog, penger, aksjer og skinnelegging. Sørg for at aksjene dine går opp i pris. Kjøp og selg strategisk. Behold kontrollen over et godt selskap, eller dump et dårlig (hehe). Legg skinnene riktig så du tjener mest og unngå å bli sperret ute. Få mest mulig utbytte. Sørg for at du har gode nok tog til å tjene mest penger.

A House Divided ☹☹☹

[AHD] Fred Førde

**Pulje IV+V \* 16+ deltagere**

A House Divided fra GDW, nå Phalanx.

Amerikanske borgerkrigen på strategisk nivå for nybegynnere og veteraner.

Enkel men effektiv design, du kan lære det på en halvtime men takket være valgfri regler og avanserte regler har du et utfordrende spill som nå er å få kjøpt igjen fra Phalanx.

Ta kommandoen over Nordstatene og redd Unionen, eller Sydstatene og sikre frarivelsen for selvstendighet. En av historiens ræste kriger, fire år lang, antatt 700 000 døde, krigen som forandret USA styreform for alltid og la grunnlaget for dagens eneste supermakt. Og liker du ikke det kan du alltid sikre at i hvertfall ditt spill går Unionen ned i flammer :) Anbefales for alle, nybegynnere velkommen.

Britannia ☹☹☹

[Bri] Fred Førde

**Pulje I+VII \* 12+ deltagere**

Britannia, fra Avalon Hill

Invader Britannia du også. Fra Romerske keiser Claudius' invasjon 43 AD til Normanneren William Erobreren (eller bastarden ettersom hvilken historiebok du velger å tro på) invasjon i1066 AD som også er den siste velykkede invasjon av de Britiske øyer. Her kan selv nordmenn ende opp som Englands herskere!

Relativt enkelt system, en hel del terningrulling og diplomati pakket inn et spill, som dessverre ikke lenger er i trykk, men tilgjengelig på ebay i lang tid fremover og et og annet restopplag. Hør med din lokale butikk idag!

Anbefales for spillere med kjenskap til spillet, men full opplæring gis til nybegynnere også.

History of the World ☹☹☹

[Hist] Jan Erik Storebø

**Pulje II \* 36+ deltagere**

Enkelt spill, men med mange taktiske valg. Hver spiller skal spille en ny sivilisasjon for hver epoke og forsøke å håve inn mest mulig poeng. Det gjelder å bruke kortene riktig, og velge riktig sted å spre imperiet. Men det finnes ingen garanti for hvilken sivilisasjon som vil bli din neste.

Puerto Rico ☹☹☹

[PR] Piet Skjæveland

**Pulje V \* 25 deltagere**

Et strategisk spill som preges av høy spenning og liten dødtid mellom trekkene. Gjennom plantasjedrift og foredling av råvarer skal spillerne skaffe seg velstand og godt omdømme. Spillet har fått glitrende mottakelse og mye skryt for de mange valgmulighetene som gir spillerne mer enn én vei til seier.

Nominert til Årets spill 2002!

Titan ☹☹☹

[Ti] Jan Erik Storebø

**Pulje III+VI \* 30+ deltagere**

Rekrutter raskt og dyktig dine skapninger. Ødelegg motstanderens armeer gjennom slag. Beskytt din titan og knus andres. Taktisk spill med en hel del valg å foreta når det kommer til et slag. Poeng gir engler og sterkere titan, så en kan ikke sitte på benken.

War: Age of Imperialism ☹☹☹

[WAR] Egil Engh

**Pulje VI \* 6+ deltagere**

Genialt strategispill som foregår i imperialismens tidsalder. I dette spillet kan man sende utforskere inn i ukjente regioner for å forhandle med innfødte og avdekke skatter. Man kan produsere kavaleri, infanteri, artilleri, ledere og skip for å utvide ditt herredømme, for så å industrialisere det med byer, skoler, fabrikker, festninger og togbaner. Man kan skape allianser med andre spillere, planlegge smarte strategier og prøve å erobre store deler av verden. Man kan utvikle en enorm hær eller en god økonomi. Man kan erverve de innfødtes land enten med makt eller diplomati og betale store summer for å forhindre eller skape opprør. Dette er et spill med mange muligheter, mange spillebrikker og et enormt spillebrett.



## Kortspill

**Brawl: The Rumble in the Con Tournament** ☺☒☿

[BRA] Daniel B. Søreide

**Pulje III \* 24+ deltagere**

"Mine damer og herrer. La meg få ønske dere velkommen til kveldens storslåtte arrangement hvor vi har rasket sammen det beste av de beste vi kunne finne av Brawl-utøvere for å kjempe til siste gjenstående om det prestisjefylte Rumble in the Con-beltet."

I Cheapass Games' streetfighter-klone vil spillerne gå en mot en mot hverandre til siste gjenstående på seierspallen. Det vil være mulig å prøve seg i både real-time og strategiutgaven av spillet, pluss at de som vil kan lage et eget karakterkonsept hvor man kler seg ut, gir seg selv et navn og prøver å psyke ut motstanderne på beste mulige måte (tenk fribryting).

**Runde 1: Strategisk spill.**

Rundebasert spill spesielt ment for taktikere og nybegynnere.

**Runde 2: Real-time**

Hardcore spilling i full fart uten pusterom.

**Runde 3: Beste karakterkonsept**

Her vil det holdes avstemming om beste karakter

**Chrononauts** ☺☒☿

[Chr] Rasmus Durban Jahr

**Pulje I \* 6+ deltagere**

Har du ikke alltid ønsket å hoppe rundt i tiden? Nå har du sjansen. I kortspillet Chrononauts spiller man en tidsreisende som har gått seg vill og havnet i vår tidslinje. Man må bruke sine kort riktig for å forandre tiden slik at man kommer tilbake til sin egen tidslinje. Men pass på, andre tidsreisende prøver også å komme tilbake til sin egen tidslinje. Så her er det duket for tidskaos

## Figurspill

**Bloodbowl** ☺☒☿☞

[BB] Teodor Bruknapp

**Pulje I+V \* 16+ deltagere**

## Rollespill

**Ars Magica** ☺☒☿

[Ars] Anja Eliassen

**Pulje IV \* 36+ deltagere**

**Ars Magica: Fredsforhandlinger**

Året er 1310 og Order og Hermes sin storhetstid nærmer seg slutten. Andre magiske ordner som Hermetikerene har trakasert og drept medlemmer av opp igjennom tidene begynner å bli store nok til å bli en rell trussel. En tribunal forsøker å få til fred mellom seg og den magiske gruppen kalt den gamle troen, spillerenes karakterer er ambasadørene sendt ut. Men ikke alle i tribunalen vil ha fred....

**BESM : Wild Gang** ☺☒☿

[BESM] Daniel Christopher Treidene

**Pulje VI \* 15+ deltagere**

Du er en samurai under bakumatsu, en periode hvor det hersker kaos i det føydale Japan. Du og noen andre som deg danner en liten flokk med ronin, mesterløse samuraier. Dere tipper at dere sikkert har en og annen dusør på hodene deres, men det spiller ingen rolle for det er mye som kan gjøres før dere blir plukket opp av Shinsen-gumi eller dusørjegere. - håper dere ;)

Bruker Revised Second Ed BESM

**Cyberpunk 2020: Tokyo Blues** ☺☒☿

[CP] Daniel Christopher Treidene

**Pulje III \* 10+ deltagere**

Du går gjennom regnværet i en av Tokyos red light districts. Du er fortvilet over din sjefs alt for store dedikering til japanske forretningsmetoder. Men hva gjør du ikke for å få en skuff å sove i om natten og kanskje noen få sjetonger på et rimelig casino og en billig eskorte en gang i blant....

Bruker rev.2.01 Cyberpunk 2020

**Vampire the Masquerade** ☺☒☿

[VM] Ulrik Nordbak Nilsen

**Pulje III \* 36 deltagere**

You think the darkness is safe.

But you are wrong. The darkness is the home of vampires, the undead who control the kine society from the shadows.

Do you dare enter it?

Det spilles med 2 edition, og det vil være noen små regel forandringer. Disse vil bli forklart under regel forklaringen.

**Warhammer Fantasy Roleplay** ☺☒☿

[WR] Andreas Øvre

**Pulje III \* 32+ deltagere**

Gjør dere klare til en opplevelse utenom det vanlige, kast vekk Sigmarhammeren og gjør ei Shalyas tegn igjen, for denne gangen blir det ikke den klassiske kampen mellom Godt og Ondt, nå blir det Ild Mot Ild og Ondskap mot Ondskap i et slag som vil riste jorden under dere...

Reis mot nord og dere skal få et tegn... Ære være Kaos...

Anbefales ikke for personer under 16 år...

**Witchcraft RPG: Heksejakt** ☺☒☿

[Wit] Anja Eliassen

**Pulje I \* 36+ deltagere**

En liten sirkel av Wicca blir sendt til å etterforske flere mord der de drepte er brent til døde på bål. Til sin forskrekkelse oppdager de at alle de døde var giftet. Kan det være slik at noen driver med heksejakt, og kan den lille gruppen finne denne syke morderen før han dreper igjen?

## Premiering & poeng

Vi har i år lagt om mange av turneringene våre, særlig på rollespill-siden, slik at de ikke skal vurderes og poengsettes, og det vil da heller ikke bli delt ut noen premier i disse turneringene. Dette er som respons på en rekke henvendelser vi har fått de siste tre-fire årene, om at nettopp et omfattende evaluerings- og premieringssystemet oppfattes som litt feil og lite spennende for rollespillenes vedkommende. Enkelte spill der det helt opplagt vil bli kåret en vinner (f.ex. D&D Duell!) vil bli premiert "som vanlig". Og ellers kjøres det vinnerbuttons + T-skjorter i alle slags Brettspill, miniatyrspill etc. - samt gavekort i noen av dem!

NB: Om du har vunnet noe, men ikke kan være med på den store Avslutningsseremonien på søndag ettermiddag, vennligst ta kontakt med Programutvalget. Vi kan da for eksempel overrekke evt. premier under en av "ARCON-samlingene" på fredag eller lørdag kveld...



## ARES

Spillforeningen som fortsetter der selv en Duracell-reklame må gi tapt - holder fremdeles til i det lille huset i bakgården i Sarpsborggata 7 på Bjølsen. Vi har spillkveld hver onsdag fra kl. 17, selv i sommerferien - faktisk har vi bare stengt i romjula og på 17. mai...







# Sideprogram

ARCONs Sideprogram er tilbudet til alle dere som vil noe mer enn "bare" å spille når dere drar på spillkongress: Man finner programinnslag om spill, om spillhobbyen, og om alle slags beslektede fenomener. Vi kommer til å presentere spørrekonkurranser, diskusjoner, spilldesign-opplegg, laiv-innslag, foredrag og debatter. Siden arbeidet med denne delen av programmet på langt nær er ferdig ennå, er det nok noen av de avterte tidspunktene og innslagene som kan bli flyttet på eller lagt om. Oppdateringer vil komme hele tiden på nettsidene våre - og da kan man også selv forandre på turneringsoppsettet sitt, slik at man kommer seg på de Sideprogram-innslagene som virker mest spennende...

Det at ARCON har et Sideprogram, er noe av det som skiller festivalen vår fra mange andre, beslektede arrangementer - de gir et bredt tilbud for alle som har lyst til å vite mer om hva vi holder på med, og hvilke muligheter, hvilken forhistorie og hvilke fremtidsutsikter simuleringsspillhobbyen har. Dessuten er de aller fleste av disse innslagene langt mindre tidsmessig krevende enn en hel pulje (varer bare en time eller to). Ta hensyn til de sideprogrampostene du kan tenke deg å være med på når du melder deg på til turneringer! Lokalet for de fleste sideprogram-postene - hvis ikke annet er angitt - er Auditorium 2 i VB.

## Torsdag 26/6

Dette er ARCONs Forhåndsprogram-dag. Sideprogrammet begynner ikke før fredagen, og det kan godt hende at mange av medlemmene våre ikke leser dette i tide uansett. Men følgende opplegg er utvilsomt av en viss relevans:

### 1800: Årsmøte for Foreningen ARCON

Siden vi nå har fått en demokratisk struktur, er dette allmøtet stedet å være hvis du vil ha noen innflytelse på hva vi kommer til å drive med fremover. Her får man også informasjon om aktivitetene i det forløpne året, kan stille spørsmål, være med på valg til styret osv. Det er første gang vi har noe sånt under ARCON, og dette er et ordentlig Allmøte: Enhver som er medlem av ARCON for 2003 kan møte! Det kan bli en av de få anledningene man kan få til å snakke med både styret og komiteen (de av dem som ikke er for travelt opptatt med å fly frem og tilbake og rigge, da!). Se egen omtale / innkalling

### 2000: Hyperion-mønstring [NB: Ekstern!]

Folk fra hele landet som er med i Hyperion - Norsk Forbund For Fantastiske Fritidsinteresser - eller som er interessert i å høre mer om dette, kan få være med på både saklig informasjon og hemningsløs diskusjon i Sophus Lies Auditorium.

## Fredag 27/6

### 1000: Åpningsseremoni (Sophus Lie)

Vi lover ikke noen storslått introduksjon til årets kongress (det har vi brent oss på tidligere...), men kanskje en litt mer formell åpning enn tidligere: Uansett vil komiteen ønske deltagerne velkommen og komme med eventuell ny praktisk informasjon + en del påminnelser.

### 1500: ARCON-mønstring I: So far, so good? (Sophus Lie)

Har du overlevd Pulje I? Kanskje du da har en anelse om for en diger og slitsom affære en spillfestival er. Vi gir tips om hvordan man skal kunne få mest mulig ut av ARCON 19, enten man aldri har vært på en spill-con tidligere, eller er en hardbarket veteran med dusinvis av kongresser bak seg. Oppdateringer av informasjon + evt. resultater bekjentgjøres også.

### 1530: Ett år i hobbyen

En liten gjennomgang av hva spillåret 2002-03 har hatt å by på - både profesjonelt og hobbymessig. Et panel ledet av Sideprogramsjef Johannes H. Berg skal skildre utviklingstendenser, analyse muligheter som har oppstått, henge ut eventuelle usaklige fenomener til tørk og i det hele tatt representere Det Store Overblikket. Så får heller publikum komme med eventuelle korreksjoner og ekstra input...

### 1700: Are you really gonna carry all that?

En kjent & kjær klassiker i sideprogrammet: Med hjelp fra folk i laiv-miljøet, illustrerer vi et av de mest fornøyelige aspektene ved "bord-rollespill": Den alldeles usannsynlige bæreevnen til den jevne rollespillperson! Her kan du få anledning til å teste ut akkurat hva byrde/encumbrance betyr i praksis - i motsetning til det man finner i lett optimistiske regelbøker. ("Så tar jeg skatten under den ene armen, og de avdøde vennene mine under den andre...")

### 1900: Tolkien & rollespill

Den gjensidige innflytelsen på rollespillenes verden fra J.R.R. Tolkiens skaperverk, og på Tolkiens leserkrets fra rollespillhobbyen, er et fascinerende emne. Om dette har vært til skade eller gagn for noen av partene, er en annen sak! Tolkieneksperter og spillfanatikere utveksler meninger og hypoteser...

### 2100: ARCON-mønstring II:

#### At The End of the Day (Sophus Lie)

Ytterligere "feedback" fra deltagerne + info fra komiteen (samt mulig premieoverrekkelse for de som ikke kan være med på den store avslutningsseremonien søndag). Går direkte over i

### 2110: Auksjon I (Sophus Lie)

## Lørdag 28/6

### 1200: Mellomrunde i spørrekonkurransen

[Eventuell] Kun hvis det er kommet inn nok kvalifiserte lag (minst 7). Finale uansett søndag 1600!

### 1300: Rollespill i media

Er rollespillhobbyen stadig en velegnet skyteskive for sensasjonshungrige journalister? Vil dette bare bli verre og verre, etter hvert som stadig mer groteske forbrytelser blir forsøkt assosiert med death metal, gotere, laivere og andre suspekter undergrupper? Et panel med folk som aktivt har vært borti pressens måte å fremstille virkeligheten™ på, både foran og bak mikrofonen...

### 1400: Kostymekonkurranse

Fremmøte i / ved Sophus Lie (værvahengig)

### 1630: Hyperion (N4F): Et forbund for oss alle?

Arbeidet med det landsomfattende gigaforbundet går videre - fremover mot det det planlagte Stiftelsestinget til høsten. Vi snakker om både Hyperion og andre måter å organisere spillhobbyen på; det er jo ikke gitt at alle mener vi trenger noe slikt, men dette kan dere diskutere med representanter for Arbeidsutvalget i Hyperion, bl.a. Inge Carlén.

### 1730: Hva hendte egentlig med Avalon Hill?

For fem år siden forsvant plutselig simuleringsspillhobbyens aller første forlag, som selvstendig virksomhet. De plastifiserte "Avalon Hill"-spillene som kommer ut fra Milton Bradley/Hasbro i dag, er liksom ikke helt det samme. Hva gikk galt - hva har hendt siden 1997 - hva er videreført - hva har gått tapt? (Og hvordan kan du få tak i de AH-spillene du evt. savner mest?) Et panel av AH-kjennere/samlere sier sin mening og svarer på spørsmål. Med bl.a. Geir Aaslid, Johannes H. Berg, Borger Borgersen, Hans Thoresen.

### 1900: Terningkast-konkurransen

Med giga-isoporterning ("Mathisen/Øisjøfoss Style") der man kaster utendørs og får poeng etter lengde + øyne. Noe værvahengig, men kan evt. kjøres innendørs eller under taket mellom VB og SL!

### 2030: Kongressmiddag (Kantinen)

### 2200: ARCON-mønstring III:

#### The Remains of the Con (Sophus Lie)

Ytterligere "feedback" fra deltagerne + info fra komiteen (samt mulig premieoverrekkelse for de som ikke kan være med på den store avslutningsseremonien søndag).

### [2210: Mulig extra Auksjon (Sophus Lie) ]

Dette er en ren reserveløsning, for de spillene som eventuelt er til overs hvis vi får inn veldig store mengder på fredag. (Se ellers egen omtale)

## Søndag 29/6

### 1200: Spilldesign

En workshop om hvordan man kan konstruere spill; eksempler og en begynnende "design-by-ARCON"-opplegg vil bli lagt frem.

### 1400: Auksjon (Sophus Lie)

### 1600 (ca.): Spørrekonkurransen (Sophus Lie)

Finale i ARCONs store quiz!

### 1700 (ca.): Avslutningsseremoni (Sophus Lie)

Feedback, premieoverrekkelse og offisiell slutt-på-kongressen.

## Løpende innslag

### "Den store terningstesten"

Flere varianter av denne typen meningsløs armslitasje kan komme på ta(1)le i år: alt fra "karakter-rolling" for diverse rollespill, til maraton/"holde-dem-varm" kasting i angitte tidsperioder.

### Spilldesign-workshop/konkurranse

Konkurranse, workshop eller debattforum? Vi arbeider fortsatt med dette konseptet, men håper det kan bidra til å presentere nye ideer og opplegg for deltagerne våre.

### Spørrekonkurranse

Med kvalifisering via et skjema som deles ut på forhånd denne gang (se etter på nettsidene våre, på spillklubbmøter eller på butikkene), mulig mellomrunde, og finale søndag kl. 1400

For oppdateringer / endringer: Dagsprogram vil bli ført opp på oppslagstavler + ved inngangen til Auditorium 2!

## Komité for Arcon 19:

Adresse:	ARCON	
	Postboks 46 Blindern	
	0313 Oslo	
E-post:	arcon@fandom.no	
Web:	arcon.fandom.no	
Admin:	Johannes H. Berg	22 14 41 63 (priv) 22 79 60 00 (jobb) 920 813 65 22 23 99 29
	Thomas Refsdal	986 45 345
	Nils Petter Wien	924 42 211
	Trond Jansen	900 97 628
Drift:	Espen Sortland	950 63 732
	Kristian Echholt	22 67 99 81
Program:	Sindre Cools Berg	922 48 670
	Arne T. Risa	
PR:	Martin Bull Gudmundsen	

Alt overskudd fra ARCON går til å arrangere neste ARCON.

Illustrasjonene i programboken stammer fra MERP.  
Forsideillustrasjonen stammer fra LotR bokcovere.



# Praktisk informasjon

## Apningstider

Fredag 27/6 kl. 10.00 til søndag 29/6 kl. 17.00. Registreringen fredag vil åpne klokken 08.00, forhåndspåmeldte kan også registrere seg torsdag kveld på VB.

## Verdisaker og andre eiendeler

ARCON tar ikke noe ansvar for deltagernes eiendeler. Dette gjelder også ting som henlegges til oppbevaring i resepsjonen, kontoret og gopherrommet. Selv om vi gjør vårt beste for å unngå at ting blir stjålet, kan det skje uhell. Det finnes også små oppbevaringsbokser og garderobeskap i kjelleren i VB. Du kan sikre deg en om du er tidlig ute, men i så fall må du ha med egen hengelås.

## Servicetilbud - mat etc.

Som vanlig vil det være kiosk med salg av brus og snacks. Under store deler av tiden får man også kjøpt varm mat, som pølser, risotto, pizza etc. Åpningstidene er som følger (med forbehold om endringer):

- Fredag 15.00-22.00
- Lørdag 10.00-22.00
- Søndag 10.00-15.00

På kveldstid fredag og lørdag vil TSP arrangere et begrenset matsalg i lobbyen i VB, og det blir pub i kjellerkroen (RF-Kjeller'n) 20.00 - 02.00, men selvsagt med 18 års aldersgrense. I vanlig butikkåpningstid torsdag og fredag vil det i tillegg være mat å få kjøpt både i Bunnpris-butikken i Frederikkebygningen og i studentkantinen samme sted. Det er også postkontor og bank i studentsenteret. På John Collets Plass (Trikkesløyfa) er det en Prix som er oppe til kl. 21 (18 på lørdag) og en kafé. For øvrig finnes det restaurant og 7-Eleven i nærheten. Dessuten er Majorstuen innenfor gangavstand (ca. 12-15 min.) og ligger bare en stopp på T-banen fra Blindern. Her finner man en omfattende samling av butikker og spisesteder, mange av dem åpne sent både fredag og lørdag.

## Salg

Privatpersoner og organisasjoner kan fritt drive ikke-kommersielt (hobby-basert) salg av spillrelatert materiale, såfremt dette ikke er til hinder for avviklingen av festivalen, og man har fått anvist plass av resepsjonen. Man plikter å holde seg til dette arealet. Det blir også mulighet for å selge brukte spill på ARCONs auksjon. Der blir det både mindre bry og bedre priser. Firma henvender seg til Admin-utvalget v/Johannes H. Berg, tlf. 22 14 41 63 eller 92 08 13 65.

## Frivillig innsats

ARCON er bygget på frivillig innsats! Vi er helt avhengig av at så mange som mulig - særlig du - melder seg som spillere og gophere. Hvis du hjelper til i minst to puljer får du prioritering på de andre turneringene du er påmeldt til. Slik blir du nesten garantert å få plass. Som gopher får du også flere andre frynsegoder:

- Gopher-T-skjorte
- Adgang til gopherrommet
- Garantert overnatting
- Matkuponger
- God samvittighet
- Medlemsavgiften tilbake dersom vi går med overskudd. De som i tillegg blir igjen og rydder etter kongressen får pengene tilbake der og da.
- Mulighet til å bli utnevnt til beste gopher, og vinne et gavekort på 500 kroner fra Avalon.

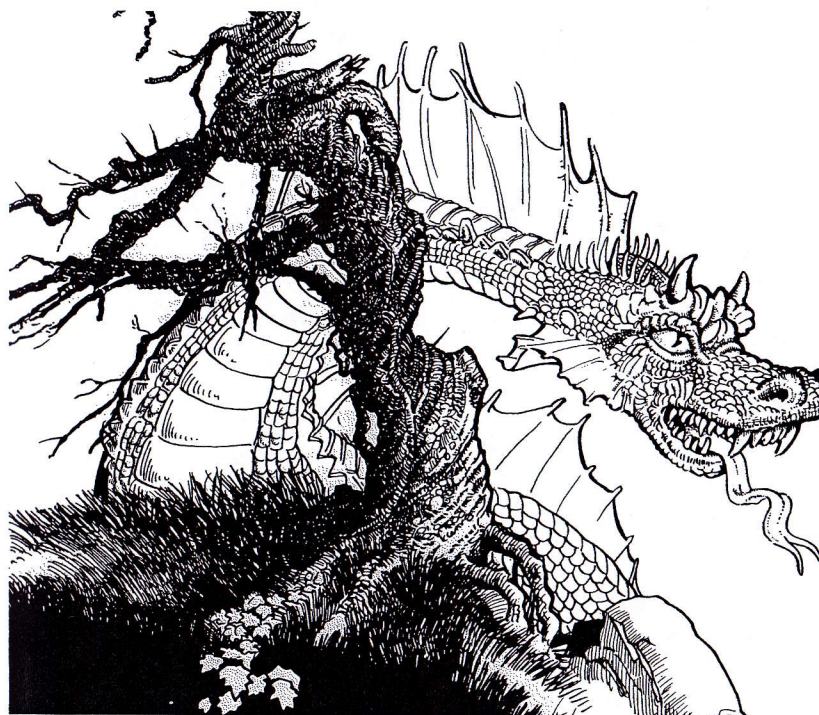
## Overnatting

Arcons overnattingslokaler ligger i Ullevål skole (se kart eller skilting). Overnattingsplassene er i utgangspunktet forbeholdt utenbys deltagere, men Oslofolk kan også få plass hvis det ikke er fullt. Når du kommer til Ullevål skole som overnattingsgjest vil du bli registrert og få et merke på Arcon-armbåndet ditt. Dette er for å hindre at uvedkommende kommer inn og snoker i sakene dere har satt igjen. Husk at på Ullevål skal man sove. Sørg for å holde det rolig. Ingen spilling skal foregå på Ullevål. Dere skal sove

inne i klasserommene - korridorene må holdes åpne. (Tenk deg selv hvilket mareritt det ville bli hvis brannalarmen skulle gå.) Legg også merke til at deler av bygningen er avstengt, vennligst respekter dette. Husk: Røyking og all bruk av åpen ild er forbudt, og vil føre til sanksjoner fra komiteen.

## Fri spilling

I tillegg til spill og turneringer som arrangeres av komiteen, er det full anledning til å finne på noe på egen hånd. Hvis filmen er ferdig, eller du ikke kom inn på det du hadde meldt deg på, eller bare har lyst til å gjøre noe annet, finn noen likesinnede og sett dere ned ved et ledig bord. Forslag til områder er lobbyen, puben, eller ubrukte turneringsbord, men i det siste tilfellet må dere være forberedt på å måtte flytte seg når puljen begynner. For å finne spillere kan du lete rundt på fellesområdene, sette opp oppslag på oppslagstavlen, eller ta kontakt med pr-sjef Martin Bull Gudmundsen for å annonsere i newsletteret. Brettspill kan du låne i resepsjonen. Du må da legge igjen legitimasjon eller annen form for pant.



## Brannforskrifter

Ved tidligere ARCON arrangementer har vi dessverre hatt episoder der brannalarmen har blitt utløst.

Brannalarmen på universitetet er svært ømfintlig, det skal ikke mer til enn et stearinlys eller litt sigaretttrøyk til for å løse den ut. Den er også koblet direkte til brannvesenet som straks rykker ut, noe som raskt koster 5.000,- kr.

Det er derfor IKKE lov til å røyke eller ha levende lys inne i ARCON's lokaler - uansett hvor mye "stemning" dette skaper. Det eneste unntaket fra denne regelen er RF-Kjeller'n (Puben).

Dersom brannalarmen går skal bygget tømmes og vinduer lukkes.

Disse reglene gjelder også for Ullevål skole. På Ullevål skole kan klokka ringe på hele timer / vanlige ringetider om morgenen. Dette gjelder spesielt på fredag. Dette er ikke nødvendigvis en brannalarm. Dersom den gir seg etter kort tid er det bare den vanlige skoleklokka. (Friminutt osv.)

### For gophere:

Kontakt skiftsjef eller et komiteemedlem dersom brannalarmen utløses.





# brettspill. rollespill. kortspill. miniatyrspill. dataspill.

## AVALON DEMONSTRERER SPILL PÅ ARCON

### LØRDAG

kl. 12.00 til 14.30: Risk 2210 A.D.

kl. 15.00 til 17.30: Napoleon in Europe

kl. 18.00 til 20.30: Sid Meier's Civilization The Boardgame

### SØNDAG

kl. 11.00 til 15.30: Napoleon in Europe

I tillegg vil vi demonstrere en del andre spill på forespørsel. Vi fortsetter demonstrasjonene med endel artige småspill i puben på kvelden.

Vi kjører SNOW-turnering! Info/påmelding ved standen lørdag.

Ved fremvisning av gyldig Arcon-armbånd får du 10 % avslag på alle varer som kjøpes i butikken vår på Paléet under Arcon. I tillegg har vi spesielle tilbud på utvalgte brett- og rollespill i butikken.



## AVALON

oslo. bergen. trondheim. malmö

[www.avalon.no](http://www.avalon.no)