

# SVEROX

FÖRBUNDSSTIDNING FÖR SVE... FÖRBUND 43 ★ SEP/OKT



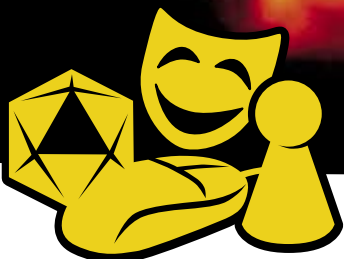
## PAINTBALL

*-nyheter från när och fjärran*

## FIGURSPEL

*-optimera mera*

# Medeltidsveckan



MAGIC PRO TOUR: LONDON ★ KNOTPUNKT ★ SPELVECKAN ★ WAR OF THE RING



## Vill **du** jobba med **Sveroks** profilering?

- ▮ Sveroks Profilgrupp är en referens- och arbetsgrupp för förbundets profileringsarbete. Gruppen har till uppgift att långsiktigt planera förbundets profileringsstrategi och leverera beslutsunderlag till förbundsstyrelsen i frågor som berör detta.
- ▮ Personerna i gruppen skall dessutom utveckla förbundets grafiska profil och tillse dess korrekta implementering. Det innebär konkret att producera tryckoriginal till profilmaterial samt grafik till förbundet.
- ▮ För mer information och intresseanmälan kontakta David Gustavsson i förbundsstyrelsen på [david@sverok.se](mailto:david@sverok.se).



FOTO: NICK COWIE

## Ta bussen till Essen!

- ▮ **Sverok SKuD** kommer för andra året i rad att arrangera en bussresa till spelmässan **Speil '05 i Essen**. Mässan går av stapeln den 13-16 oktober. Resan kommer att avgå från Malmö på kvällen torsdagen den 13:e, och hem igen på kvällen söndagen den 16:e, så att man får tre dagar på mässan.
- ▮ Priset är 1500 kr per person. I priset ingår resa tur och retur, övernattnig inkl. frukost samt inträde på mässan samtliga dagar.
- ▮ För mer information och anmälan: [skud.sverok.se/essen](http://skud.sverok.se/essen)





FOTO: ERIK HALLBÄCK

## Vad är Sverok?

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

Idag har förbundet fler än 90 000 medlemmar i över 2 500 föreningar.

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

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

# Påverka ditt förbund

**JAG VILL TRO** att Sverok betyder något mer för er än bidraget ni kan söka varje år. Skulle ni vara med i Sverok utan det? Många föreningar går nog med i Sverok tack vare bidraget, men jag hoppas ni stannar kvar av fler skäl än så. Men för att det ska kunna fortsätta att vara så är det viktigt att ni säger hur ni vill att Sverok ska vara och att vi i förbundsstyrelsen tar till vara på era åsikter.

**UNDER HELA SVEROKS LIVSTID** har det funnits tankar och visioner om vad Sverok finns till för, vad vi spelare vill uppnå med Sverok. Från början handlade de mycket om acceptans och att skapa bättre förutsättningar för spelande med hjälp av ekonomiska medel. Föreningsbidraget är fortfarande en stor del av Sveroks ekonomi, men mycket har ändrats på arton år. Under 2001 antogs den första skrivna visionen för Sverok där mål för vad som skulle genomföras sattes upp.

**KANSKE LÅTER DET ONÖDIGT** att ha en skriven vision, men det är viktigt att inte fastna i det gamla utan att istället vara på väg någonstans. Först när man vet vart man ska kan man säga hur man ska ta sig dit. Därför är det viktigt att ha tänkt i förväg. Reflektion inom organisationen gör att man inte missar möjligheter och kan undvika de faror som lurar på vägen. Utan eftertanke riskerar vi att hamna någon helt annanstans än där vi egentligen ville, bara för att vi fortsatte av gammal vana och lät slumpen avgöra.

**NU, FEM ÅR SENARE** är det dags att ta fram en ny vision och denna gång vill vi göra det tillsammans med er i föreningarna. Vi brukar säga att det är ni i föreningarna som bäst vet vad ni vill ha för verksamhet och därför ska få pengar att använda till det ni behöver. Precis samma sak gäller när vi funderar över Sveroks framtid. Det är föreningarna som är Sverok och det är ni som bäst vet vad ni vill att Sverok ska vara och göra.

**UNDER HÖSTEN KOMMER VI** i förbundsstyrelsen att vilja träffa så många Sverok-medlemmar som möjligt. Vi vill höra vad ni har för behov och funderingar inför framtiden. Jag hoppas ni tar chansen att vara med och påverka ert förbund.

Petra



## Allt annat än spel

**SVEROK HAR RUNT** nittio tusen medlemmar. Kanske till och med hundra tusen eller ännu fler. Exakta siffror finns inte eftersom medlemsantalet räknas retroaktivt. Men, ponera att vi har nittio tusen unika personer anslutna till förbundet Sverok. Det stämmer kanske inte till fullo, men låt oss bara för en stund anta att det är så. Då utgör Sveroks medlemmar nära en procent av Sveriges befolkning. En procent. Det är en hisnande tanke. Var hundrade person du möter på gatan är ansluten till Sverok. Och alla delar samma passion för spel. Det är vad som enar oss.

Men, tänk vad så många människor kan utträta tillsammans. Det är lätt att tro att ens handlingar inte spelar någon roll, att det man gör är hopplöst när ingen annan bryr sig. Men om en procent av Sveriges befolkning plötsligt tågade tillsammans på Stockholms gator skulle inte bara Sverige märka det. Världen skulle märka det.

**TÄNKDÅ OMDU**, som en viktigt del av denna en procent av Sveriges befolkning, bestämde dig för att varje dag le åt en okänd människa. Tänk om du bestämde dig för att, från och med idag, skall du göra en skillnad genom att sopsortera, hjälpa medmänniskor på gatan i nöd, donera pengar till forskning runt cancer, arbeta som volontär i ett teaterprojekt i Kenya, stödja din lokala kulturförening eller välja ekologiskt framställda matvaror och kläder producerade utan giftiga kemikalier.

Det finns många sätt att förbättra världen. Bara du kan avgöra vad som är viktigast för dig. Men nu vet du, vi är tillräckligt många för att förändra vår värld. En procent spelar stor roll. Spelare är kreativa, tävlingslystna, fyllda av entreprenörsanda och manifesterar en fantastisk välkomnande gemenskap. Kanske för att många gamers har upplevt hur det känts att alltid bli vald sist till fotbollslaget. Många har blivit självvalda outsiders, helt enkelt för att man inte känt att man varken kunnat, eller velat, passa in.

**NU ÄR VI INTE** outsiders längre. Vi är en procent av Sveriges befolkning. Vi kan påverka och forma vår omvärld precis som vi vill. Vi som spelar älskar utmaningar och vi är bra på att sätta oss in i andras perspektiv. Utnyttja de egenskaperna. Förändra världen. Lär känna och uppskatta dina medmänniskor. Detta är en uppmaning till dig. Från och med idag, bestäm dig för att förändra något du alltid tyckt varit fel. Våga säga ifrån när någon blir orättvist behandlad. Ställ upp för dem som inte kan stå upp för sig själva. Säg till dina politiker vad du tycker. Du kommer att förändra världen. Vi kommer göra det tillsammans.



Magnus Alm  
sverox@sverok.se

## Kontakta Sverok!

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

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

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

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

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

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

**Sverok SKUD**  
Box 1548  
22101 Lund  
info@skud.sverok.se

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

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



## SVEROX

**Ansvarig utgivare**  
Karolina Staël

**Chefredaktör**  
Magnus Alm

**AD**  
Patrik Eriksson

**Omslagsfoto:**  
Simone Andersson

**Baksidesfoto:**  
Josip Marincel

**Illustrationer**  
Patrik Eriksson  
Lukas Thelin

### Fotografer

Simone Andersson, Irene Christensson, Nick Cowie, Kristoffer Ekdal, Henrik Feagreus, Craig Gibson, Erik Hallbäck, Jens Loveju, Sebastian Persson, Kristen Price, Jeff Prieb, Fredrik Segerfalk, Sanni Turunen

### Skribenter

Petter Andersson, Jonas Axelsson, Niki Bergman, Irené Christensson, Christoffer Fogelström, Thorbiörn Fritzton, Björn Hansson, Olle Jonsson,

Patrik Linell, Petra Malmgren, Karolina Staël, Cecilia Sundström, Sofia Sundström, Tobias Wrigstad och Archibald Zimonyi.

**Korrektur**  
Magnus Alm  
Patrik Eriksson

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

### Tryck

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

Manusstopp för november/decembernumret är den 1/10.

Detta nummer producerades till tonerna av **Nintendo Nostalgiacs** och **Jonas Tunander**.



## AKTUELLT

Nyheter	6
Debattsvepet	7
Prylhörnan	12
Efterlysning: Knutpunkt	13

**Finnes:** Nordiskt lajvkonvent. **Sökes:** Friformare och rollspelare som vill utveckla hobbyn.

## ARTIKLAR

Ost, någon?	14
-------------	----

Varför gormas det om mjölkprodukter när **figurspel** är **obalanserade**? Christoffer Fogelström har svaret.

Medeltidsveckan	17
-----------------	----

Vi var där. Läs allt om **höjdpunkterna** från lajvarnas **favoritsemestervecka**.

Aktuellt om paintball	20
-----------------------	----

Sofia och Cecilia Sundström har de **senaste nyheterna** från paintballvärlden.

Spelveckan	26
------------	----

Det är snart dags för årets **spelvecka**. Ta chansen att hjälpa till och göra den bättre än någonsin.

Magic Pro Tour	28
----------------	----

På **besök i London** lyckades Patrik Linell både vara domare och skriva ett reportage.

## LÄS OCKSÅ

Bildreportaget: Medeltidsveckan	32
------------------------------------	----

Simone Andersson har besökt Visby och återvänt med **sköna bilder**.

Recension: War of the Ring	34
----------------------------	----

Storslaget spel om **kampen om Midgård**.

Recension: Age of Napoleon	36
----------------------------	----

Minst lika **storslaget** historiskt krigsspel.

Krönikan	38
----------	----

**Lämmeltåget** ingen missade.

Serierna	39
----------	----

Hur ser våra hobbygrenar ut om **hundra år**? Vi tror oss ha svaren.

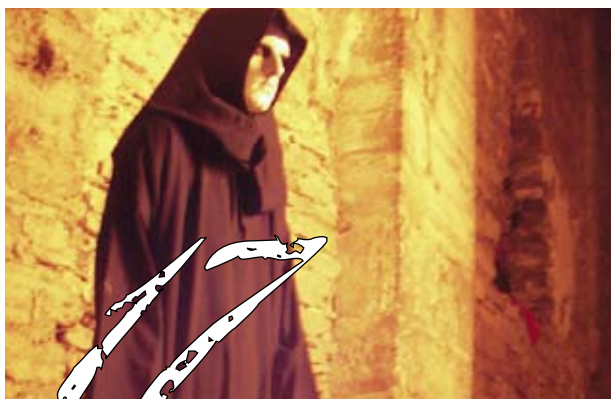






FOTO: KRISTEN PRICE

## Vad vill du att Sverok ska vara?

I AUGUSTI HADE Sveroks förbundsstyrelse ett visionsmöte där olika frågor inför framtiden diskuterades. Detta var upptakten till att ta fram en ny vision för Sverok där förbundsstyrelsens åsikter bara ska vara en liten del. Istället är det ni i föreningarna som ska berätta hur ni vill ha det. Det är för er medlemmar Sverok finns och därför ska era tankar få spela stor roll. Tanken är att förbundsaktiva ska åka runt i landet och träffa föreningar och ta reda på vad ni har för idéer om förbundets framtid.

## Årsmöte för Sverok GävleDala

DEN 1 OKTOBER har ni som är medlem i en förening i Dalarna och Gävleborg möjlighet att påverka vad ert distrikt ska göra under det kommande året. Då är det nämligen dags för årsmöte. På mötet kommer ny styrelse väljas och verksamheten för nästa år bestämmas. Hela helgen pågår dessutom DalCon i samma lokaler. Det kommer finnas bra möjligheter att spela spel och hitta på annat roligt när det inte är möte. Plats för tilldragelsen är Maserskolan i Borlänge.

## Stockholms spelkonvent

DET ÄR MÅNGA år sedan Stockholm hade ett stort spelkonvent. StockKon arrangerades för sista gången 1999 och Incog-nicon arrangerades under två år för att sedan läggas ner. Nu är det äntligen dags att ta upp stafettpippen och arrangera ett konvent i Stockholm. Den **23-25 september** går Stockholms spelkonvent av stapeln på Cybergymnasiet i Nacka. Det kommer att finnas allehanda rollspel, brädspel, figurspel och kortspel, bland annat SM i Magic. Arrangörerna räknar med minst 500 deltagare. Läs mer på Stockholms spelkonvents hemsida [stockholms.spelkonvent.se](http://stockholms.spelkonvent.se).



**HÖJ RÖSTEN!** Inom kort kommer Sveroks medlemmar få uttrycka sina åsikter kring förbundet i en medlemsundersökning.

## Medlemsundersökning på gång

UNDER HÖSTEN KOMMER Sverok att genomföra en undersökning för att ta reda på hur ni medlemmar tycker och tänker i olika frågor. Det är viktigt att veta hur ni har det, vilka ni är och vad ni vill för att förbundets aktiva ska kunna göra ett bra jobb och få förbundet att utvecklas i rätt riktning.

Frågorna har sammanställts under sommaren och kommer publiceras på Sveroks hemsida under september. Mer information

om detta kommer att skickas ut till föreningarna men det går också att hålla utkik på Sveroks webbplats.

Resultatet kommer sammanställas och analyseras för att presenteras under vintern. I samband med detta kommer även en undersökning av allmänhetens bild av Sverok och spelande att göras.

## Folkbildningen fortsätter

SVEROK PLANERAR ATT bygga upp ett bibliotek med studiecirkel inom Sveroks olika hobbygrenar. En studiecirkel är en grupp människor som tillsammans utvecklar sin kunskap och sina färdigheter inom ett område. Genom studiecirkel blir det lättare för nybörjare att komma igång med hobbyn, men det hjälper även redan aktiva att utvecklas sitt spelande.

I förra Sverox efterlystes hobbykunniga personer villiga att ta fram exempel på studiecirkel. Flera intresserade svarade. Framtagningen av de första exempelcirkelarna är

nu igång och beräknas vara färdiga i slutet av året. Innan de publiceras på hemsidan för allmän användning ska de även utvärderas av intresserade föreningar.

Under hösten kommer även en kartläggning av de olika studieförbunden att genomföras. Kartläggningen syftar till att hitta det alternativ som passar Sveroks föreningar bäst så att Sverok helhjärtat kan satsa på det.



## Vill du synas?

ARRANGERAR DU ETT lajv, konvent eller ett LAN? Behöver du deltagare? Nu finns det möjlighet för ideella arrangemang att marknadsföra sig på Sveroks hemsida. På förstasidan finns utrymme för ett antal mindre banners.

Kontakta hemsidegruppen på e-postadressen [hemsida@sverok.se](mailto:hemsida@sverok.se) för mer information.



## Dags för distriktsträff

HÖSTENS DISTRIKTS-TRÄFF KOMMER äga rum i Blekinge den **7-9 oktober**. Till denna träff är förtroendevalda på distrikts- och förbunds nivå välkomna. Inriktningen denna gång är hobby och arrangemang. Deltagarna kommer att få lära sig mer om de olika verksamhetsgrenarna och hur de ska kunna stödja föreningar som arrangerar olika evenemang.

## Förbundsstyrelsen sammanträder

FÖRBUNDSSTYRELSEN HAR HELGMÖTEN på förbundskansliet i Linköping med jämna mellanrum. Det finns möjlighet för medlemmar att skicka in förslag som styrelsen sedan tar beslut om. I mån av plats finns det även möjlighet för övriga intresserade att delta. Följande mötesdatum är planerade: **9-11 september, 14-16 oktober, 11-13 november, 9-11 december, 27-29 januari** (motionsstopp för riksmötet) samt **17-19 februari**. Riksmötet kommer äga rum **10-12 mars 2006**.

## ► Debattsvepet

UNDER SOMMAREN BRUKAR Sveroks aktivitet som bekant avstanna. Det är därför inte heller fullt så mycket debatt som annars på Sveroks forum. Det har egentligen inte väckts några speciellt stora frågor som rör förbundet under sommaren. Semestertider är trots allt semestertider. Någon har väckt liv i några gamla trådar i Sverox egna forum, men det är knappt att folk bemödat sig med att svara.

DÅ ÄR DET DESTO HÄRLIGARE att se att **G-punkt**, lajvföreningen Galadrims debattforum är tillbaka igen. Med stora kliv har klassiska debattörer återvänt till forumet och tillsammans med en del nya namn har de fått tillbaka glöden i lajvdebatten. Givna diskussioner har rört storlajvet **Kejsartemplet** och nästa sommars mest beryktade projekt: **Dragonbane**. Det har också pratats om arbete och lajv. Diskussion har rört vad det skulle kunna medföra om personer faktiskt arbetade avlönat med till exempel matlagning och diskning inlajv. Ett annat ämne för diskussion har varit den klassiska frågan om alkohol på lajv.

BLAND KONSOL- OCH DATORSPELARNA är det helt klart släppet av **Playstation Portable** som dominerat mycket av diskussionerna online. Sonys portabla spelmaskin ska nu konkurrera med **Nintendo DS** som redan sålts i över sex miljoner exemplar världen över. Många har framhållit sin egen favorits fördelar och givetvis har ingen enhet kunnat nås. Möjligtvis har debattörer kunnat enas om att det är både på gränsen till omöjligt, och egentligen rätt onödigt, att jämföra två så olika handhållna spelmaskiner.

PÅ KONVENTSDELEN AV SVEROKS FORUM har det givetvis surrats om **Stockholms Spelkonvent**. Längre har Stockholm saknat ett eget konvent, men inte längre. Många är nog de som längtat efter ett alldeles eget konvent i huvudstaden.

Det har också pratats om det konvent som hålls till skräckförfattaren **HP Lovecrafts** ära. Det arrangeras samtidigt som **Borås Spelkonvent**, men kan säkerligen få en del gamers som besökare trots det. Konventet kan locka med bland annat ett specialskrivet lajv och en egen musikal. Du kan läsa mer om konventet, som heter **Miscatonicon** på nästa uppslag.

FIGURSPELARNA PÅ SVEROK.SE har pratat om priser på figurer och i synnerhet **GW:s** prissättning. Någon startade en diskussion med att öppet fråga varför man får så få figurer i boxar som kostar väldigt mycket. Svaren lät inte vänta på sig, och de var delade. En del resonerade som så att **GW** mycket väl är medvetna om sina produkters efterfrågan och därför kan höja priset till orimliga nivåer. Andra menar på att priser alltid kommer gå upp med tiden, och att det egentligen inte är oskäligen priser som begärs.

VÅRA VÄNLIGA BRÄDSPELARE har på Sveroks forum också hjälpt en person som efterfrågat bra fantasybrädspele. Många förslag har lagts fram och den som funderar över att testa något nytt bör ta en titt i den aktuella tråden. Även spelet **War of the Rings** har diskuterats, och framförallt "om det är så bra som ryktet säger". För den som är nyfiken kan vi glädja med en recension som återfinns på sidan 34. 🎲

## Nuvarande rollspel.nu blir snart rollspel.då

► Bakom kulisserna på den populära rollspelsportalen rollspel.nu pågår framåt-skridande arbete. Just nu håller en ny version med högre användarvänlighet på att tas fram av ideellt engagerade personer.

DET ÄR DEN fjärde versionen av Sveriges kanske mest populära rollspelsida som håller på att framställas. I denna upplaga förväntas ett stort antal förändringar från tidigare versioner.

Designen och strukturen kommer att förändras. Framsidan kommer att delas in i tre

delar: *aktivitet*, *information* och *hjälpmedel*. Dessa namn är dock inte helt spikade för tillfället, utan kan komma att ändras. *Aktivitet* kommer att handla om saker som besökarna kan delta i och påverka, som forum och wikis.

*Information* består av texter som kretsar kring rollspelande. *Hjälpmedel* innebär artiklar, äventyr och rollspel.

Förutom den nya designen och strukturen kommer dessutom forumet att utvecklas med kalenderfunktion, ignoreringsfunktion och andra godsaker. Kontrollpanelen kommer att utökas och det kommer bli lättare att hitta artiklar och inlägg som passar besökaren. Detta med hjälp av ett nyckelordssystem som håller på att implementeras. Ännu mer förändringar är att vänta och den som är nyfiken rekommenderas ett besök på *rollspel.nu* för att läsa mer. Just nu efterlyses också intresserade som vill hjälpa till med framtagandet av den nya av webbplatsen. 🎮

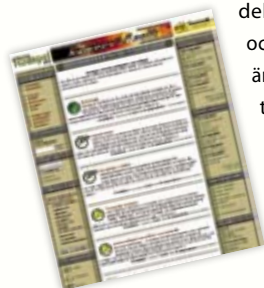


FOTO: BRINGTON

OM PRODUKTIONSBOLAGET FÅR BESTÄMMA. Då är smink och korta kjolar lika viktiga som strategier och spelteknik.

## Dokusåpan vi väntat på?

► Med TV-serien *Play Us* tar dokusåporna ett kliv in i spelvärlden. E-sportvärlden närmare bestämt. Ett produktionsbolag kommer låta en känd svensk spelklan resa tvärs över USA för att möta svåra motståndare. Allt medan kamerorna och prispengarna rullar.

DET SVENSKA PRODUKTIONSBOLAGET Bringiton står bakom idén som fallit i god jord hos amerikanska producenter. Klanen som skall exponeras under en tolv veckor lång turné i USA heter *Les Seules*. Gruppen består bara av tjejer och de är redan kända för att ha placerat sig högt i e-sportsammanhang online och vid internationella tävlingar.

Tanken med TV-serien är att visa upp e-sportens alla tävlingsmoment samtidigt som man kommer att fokusera på klanmedlemmarnas vänskap och samvaro. Hur

väl kommer de att fungera som team under stressiga förhållanden och när de möts av motgångar?

Än så länge är det inte klart när och i vilka kanaler TV-serien kommer att visas. Men eftersom den redan uppmärksammats av CNN och ABC News i USA räknar vi med att märka när den dyker upp. Förhoppningsvis kommer även någon av våra svenska kanaler köpa in programmet. Så att CS-lirarna hemma i Svedala också får njuta av spektaklet. 🎮





# Mörkret sänker sig över Årsta

► MiskatoniCon är ett konvent som hålls till skräckförfattaren H. P. Lovecrafts ära. Lovecraft är mannen bakom Cthulhu-myten som givit upphov till mängder av spel och filmer. Konventet kan locka med ett specialskrivet lajv samt världspremiär för musikalen *En shoggoth på taket*.

ILLUSTRATION: JONAS ANDERSON

UNDER TRE INTENSIVA dagar, 4-6 november, arrangeras Miskatoni-Con i Årsta utanför Stockholm. Konventet, som är förlagt till folkets hus, erbjuder en mängd aktiviteter. Bland annat blir det världspremiär av musikalparodin *En shoggoth på taket* med Teater Tentakel. En make-ber historia om utomvärldslig kärlek, tentativa tentakler och böcker man bäst lämnar olästa.



örerna själva kommer att resa från USA för att besöka konventet och se till att lajvet går av stapeln på det sätt de planerat. Det utlovas en unik skräckupplevelse, där mod, initiativrikedom, intellekt och förstånd sätts på hårda prov. Intressenter uppmanas att anmäla sig tidigt då platserna är begränsade.

Övriga spel som arrangeras är *Call of Cthulhu Collectible Card Game*, *The Arkham Horror*, *Cthulhu 500*, *Cults across America* samt *The Hills Rise Wild*. Dessutom vankas det även föreläsningar och konstutställningar i Lovecraftiansk anda. 🎲

Det utlovas också den största visningen av filmer i Lovecrafts anda någonsin i Europa. För lajvorna arrangeras ett exklusivt lajv skrivet av *H. P. Lovecraft Historical Society*, en legendarisk Cthulhulajvförening från USA. Arrang-

# Borås stad vs. Airsoft: 1-1

► Nyligen beslutade Borås Stads kommunstyrelse att föreningen MilSim åter skall få hyra anläggningen Bockaby.

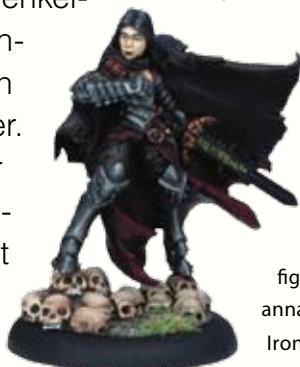
**BOCKABY BLEV KÄND** bland Sveriges airsoftare i och med att arrangemangen Operation Frost I, II, III och IV ägde rum där. Efter det har föreningarna MilSim och VästSvenska Airsoftföreningen vid ett antal tillfällen använt anläggningen för sina arrangemang.

I mars 2004 nekade kommunen föreningen MilSim att få använda anläggningen till att arrangera spel på. Sedan dess har arbetet pågått med att få till en ändring. Kommunen stödde sig till en början på en princip att inte på något sätt stödja "krigslekar" men blev allt mer tillmötesgående under tiden som gick. I mars 2005 beslutade kommunstyrelsen att låta MilSim arrangera ett spel i Bockaby med politiker närvarande för att låta dom bilda sig en uppfattning om verksamheten.

Avgörandet kom i april 2005 då två politiker med militärt förflutet besökte ett spel arrangerat av MilSim. Deras yttrande låg till stor del grund för det beslut som nu fattats. Beslutet var inte helt självklart utan kom efter en stunds debatterande. De flesta ledamöterna var dock överens om att airsoft inte på något sätt är värre än andra fysiskt krävande sporter och inte alls så destruktivt som många dator- eller TV-spel som finns att tillgå i handeln. 🎲

# Nya krigsmaskiner till slagfältet

► Figurspelet *Warmachine* som hyllats för sin enkelhet fortsätter expandera. Under hösten lanseras nya figurer. Privateer Press ser ut att återigen leverera designmässigt högklassiga produkter.



MEDAN MODULEN "LIBER MECHANIKA" släpps till Privateer Press rollspel *Iron Kingdom*, fortsätter företaget också att vidareutveckla deras flaggskepp, figurspelet *Warmachine*. Nyligen släpptes expansionen *Apotheosis*, som företaget själva kallar deras mest ambitiösa projekt hittills. En stor bok fylld med färgrika och stämningsfyllda illustrationer samt nya regler.

Tillika släpper man under hösten ett antal nya figurer till *Warmachine*. Bland figurerna märks bland annat karaktären Alexia här till vänster, känd från *Iron Kingdoms* rollspelsäventyr. 🎲



## Bullet-time i nätverksspel

Det låter osannolikt att man skulle kunna använda sig av bullet-time över nätverk, allt medan ens medspelare spelar på som vanligt, utan att märka något. Men forskare i Finland har nu kommit på ett sätt att förverkliga det som tidigare verkade omöjligt.

**DET VAR BRÖDERNA** Wachowski som med filmen *The Matrix* gjorde bullet-time känt för allmänheten. Begreppet syftar till sekvenser i film då tiden tycks sakta

ner, medan en karaktär fortfarande reagerar i realtid. Omvärldens händelser går i slow-motion och huvudpersonens handlingar går lika snabbt, eller snabbare än vanligt. Först ut med bullet-time i datorspelsvärlden var den finskutvecklade förstapersonsskjutaren

Max Payne. Kanske är det då inte heller konstigt att det är just i Finland ett forskarlag har kommit på en lösning till hur tekniken skall kunna användas vid nätverksspel. Problematiken med bullet-time över nätverk är uppenbar. Om en spelare får resten av spelet att gå långsammare för att få en strategisk fördel kommer motspelarnas spelupplevelse givetvis försämrats.



**KULORNA FLYGER.** Men aningen långsamt. Max Payne var först med bullet-time i spel.

Så var det i alla fall tidigare, men inte längre. Tekniken som de finska forskarna har utvecklat kallas LPF, *Local Perception Filter*. Denna nya mjukvara kompenserar

för den tidsfördröjning som uppstår när spel körs över nätverk. Föremål och karaktärer kan då felaktigt dröja kvar på platser de redan förflyttats från. Med LPF döljs dessa fördröjningar så att spelarna får svårt att upptäcka dem. När denna teknik testades upptäcktes möjligheten

till att medvetet fördröja nätverket och därigenom ge vissa spelare möjligheten att nyttja just bullet-time, utan att de andra spelarna ens märker det. När denna teknik kommer börja implementeras i spel är inte känt. Men vi hoppas på snart och ser fram mot att kunna slåss mot varandra Matrix-style över nätverk inom en snar framtid. 🎮

## Borås Spelkonvent 23

Borås Spelkonvent bjuder för tjugotredje året i rad in spelare av alla slag, från hela landet, till Bäckängsskolan i Borås. Som besökare hittar du över femtio arrangemang att välja bland.

**UNDER ALLHELGONAHELGEN** 3-6 november arrangeras konventet. En nyhet är att inträde täcker kostnaden för alla arrangemang. På så vis ges besökare möjlighet att upptäcka nya spel på plats.

Ytterligare en nyhet som säkerligen kommer att välkomnas varmt är nya öppettiderna. Erfarenhet från tidigare år visar att allt fler besökare anländer på torsdagen för en tjuvstart. Många deltagare har också en lång resa på söndagen och lämnar konventet innan det avslutats. I år flyttar därför konventet fram en dag. Dörrarna öppnar officiellt redan på torsdag den tredje november, samtidigt som konventet avslutas redan söndag morgon.

Vill du själv arrangera? Det finns fortfarande plats för fler arrangemang. För arrangörer är inträdet gratis, och ett mål mat om dagen ingår. Kontakta konventsledningen snarast, eller besök [bsk.sverok.net](http://bsk.sverok.net) för mer information. Frågor ställs med fördel till Dina Topic, konventets ordförande, på [dina.topic@armagedon.org](mailto:dina.topic@armagedon.org). 🎮

## Game over för Grand Theft Auto?

Nyligen bestämdes att *GTA: San Andreas* i USA bara får säljas till personer fyllda 18 år. Tidigare såldes spelet till suttonåringar och äldre. Trots bara ett års skillnad kan det skada försäljningen av spelet i och med att det plockas ur sortimentet hos vissa handlare.

**BAKGRUNDEN TILL ATT** spelet klassas om från M (Mature) till AO (Adults Only) är en så kallad mod som skapat stor uppståndelse sedan *GTA: San Andreas* släpptes till både PC och Xbox. Modden lät spelare runt om få tillgång till ett sexrelaterat minispel inuti själva spelet. Rockstar Games, som står bakom spelet, har tidigare hävdats att modden var skapad av hackers. Men sedan det avslöjats att man redan på spelets första version, släppt till Playstation 2, kunde låsa upp minispelet har det varit omöjligt för



företaget att förneka att de själva låg bakom det hela.

Bakom åldershöjningen står senator Hillary Clinton. Hon har tidigare påstått att TV-spel utgjort en lika stor fara för USA:s ungdomar som tobak och alkohol. Förhoppningsvis leder detta inte till en våg av censur inom datorspelsindustrin i USA, vilket i sin tur skulle kunna leda till att datorspel världen över tvingas anpassas till en då hårt hållen amerikansk marknad. 🎮



FOTO: SANNI TURUNEN

# Dragonbane-byn reser sig

► Ett byggläger på *Dragonbanes* lajv-område i Älvdalen har i sommar producerat fyra långhus inför nästa sommars storlajv. I skrivande stund läggs taken på husen som byggts av en hängiven skara lajvare från många olika länder.

UNDER HELA JULI OCH AUGUSTI har en varierande skara finländare, svenskar, danskar och italienare svettats med att omvandla flera timmerbilar fyllda med virke till fyra långhus på 27 meter vardera. En bygares dagbok finns att läsa på projektets hemsida [www.dragonbane.org](http://www.dragonbane.org). Dragonbane-rapporten för augusti berättar också att rollarbetet äntligen satt i gång på riktigt sedan de första rollerna skickats ut.

Under den sista veckan i augusti, då spelet ursprungligen skulle hållas, samlades en internationell grupp arrangörer och deltagare på området till en workshopvecka för att jobba med byn, smida svartsmide, utforma ritualer och snida andra Dragonbane-prylar. På lördagen hölls "öppet hus" med möjlighet för lokalbefolkningen och andra nyfikna att ta en titt på byn och lära sig om levande rollspel i allmänhet. 🏠





◀ Det är retro, fast ändå inte. Uppgradera ditt ur-åldriga, men älskade, NES med en stilig trådlös handkontroll. Vi kan inte bekräfta att snurrskivan är skön att spela med, men den funkar säkerligen bra i kombination med diverse gamla sportspel. Vart tillverkas kontrollen? Hong Kong. Såklart.  
[www.lik-sang.com](http://www.lik-sang.com)



▲ Vi vågar inte svära på att den här produkten verkligen fungerar, eftersom vi inte är tillräckligt skolade i elektrokemisk lära. Denna klocka uppges i alla fall drivas med vatten. Inga batterier eller kablar behövs således. Gör en insats för miljön, eller imponera genom att bli först i kvarteret med en vattendriven elektronisk pryl.  
[www.getdigital.de](http://www.getdigital.de)

▼ Okej. Det är lite löjligt att vi i förra numret förordade ett tangentbord helt utan tangentmarkeringar och nu uppmärksammar vi motsatsen. Men, detta tangentbord är något av det coolaste vi sett. Det finns bara på konceptstadiet än så länge, men tanken är att varje tangent utgörs av en liten skärm. På så sätt kan tangenternas symboler förändras beroende på vilket program du arbetar med, eller vilket spel du spelar. Helt underbart, och riktigt snyggt.  
[www.artlebedev.com](http://www.artlebedev.com)



► Det är bara att erkänna. Som PC-spelare är det inte roligt att spela förstapersonsskjutare med handkontroll. Nu finns det en lösning för den hängivne tangentbords-och-mus-spelaren som ändå vill lira Xbox eller PS2. Dessa adapters gör så att både mus och tangentbord kan kopplas in i spelkonsolerna.  
[www.smartjoy.com](http://www.smartjoy.com)



◀ Om du lirar mycket emulatorer är detta en klockren investering! Förvisso är detta den japanska modellen av Nintendos åttabitors handkontroll, men känslan och handgreppet är densamma. Kopplas in i din dator med USB-kabel. Enkelt och praktiskt.  
[www.geekstuff4you.com](http://www.geekstuff4you.com)





# Forma framtiden för rollspelshobbyn, åk till **Knutpunkt!**

► Det här är ett öppet brev från Olle Jonsson, Thorbiörn Fritzon och Tobias Wrigstad till alla rollspelare, men kanske främst friformare. Kom till Knutpunkt 2006 och arrangera!

**LAJVARNA HAR ETT ÖVERTAG** gentemot friformarna och bordsrollspelarna. Det övertaget heter Knutpunkt. I snart tio år har det funnits en plattform för att diskutera tekniker och former för lajv, allt från praktiska frågor kring lajv, dramaturgi till vad ett bra lajv egentligen är. En av utgångspunkterna är att rollspel förtjänar mer än att framställas som enbart en oskyldig hobby. Det är ett medium, precis som böcker, teater och film.

Knutpunkt är alltså ett rollspelskonvent som till skillnad från ett vanligt svenskt spelkonvent inte kretsar kring spelandet, utan kring rollspel som företeelse och kring arrangerandet av rollspel. Knutpunkt är en mötesplats för rollspelsarrangörer och scenarioskribenter från hela Norden. Knutpunkt handlar om att ta rollspel på allvar, om att utbyta erfarenheter med varandra och om att ta rollspel till nya höjder. De senaste åren har det till och med publicerats böcker i samband med Knutpunkt med artiklar av olika rollspelare. Artiklarna har behandlat allt från moraliskt tveksamma metoder för att skapa intressanta lajver till spelekonomi och historieteckningar och analyser av lajv som gått av stapeln under året. Friform och bordsrollspel har allt att vinna på att hoppa på det här tåget så fort som möjligt.

## Vi lär av varandra

I Finland skiljer man inte mellan lajv och

rollspel som man har gjort i Sverige. Lajven i Finland är kortare och mer intensiva och var aldrig lika utrustningsfetichistiska som svenska lajv. Kanske delvis därför, och i takt med att lajv har fått sin egen identitet, har motviljan till att blanda traditionellt rollspel och lajv minskat lika snabbt som den vansinniga tendensen att se det som två olika former. Flera sentida svenska lajv har experimenterat mycket med klassiska

friformstekniker (precis som friform har länat mycket från lajv i sin strävan bort från bordsrollspelen). De senaste två åren har Knutpunkt haft friforms-workshopar.

Knutpunkt är en utmärkt plats att pröva nya experimentella metoder. Knutpunkts deltagare kommer för att bli överraskade, för att få lära sig nya tekniker och få nya perspektiv på rollspel. Det är en vuxen samkomst där man kan få omedelbar återkoppling på sina idéer av andra med annorlunda syn och egna praktiska erfarenheter. Det är också en social samkomst med kontaktknytande. Man ska inte sticka under stol med att många ser lajv som en konstform, att det ibland känns som om debatten går överstyr med diskussioner om "deltagarkultur" och politiska angrepp mot verkligheten själv. Man riskerar att få sina värderingar och uppfattningar omprövade. Men det är just detta som gör Knutpunkt ovärderligt och inspirerande.

## ► VILL DU VARA MED OCH ARRANGERA?

**Knutpunkt 2006** kommer att sammanfalla med en fjärde bokvolym med artiklar om rollspel. Bokens mål är att höja ribban och stimulera genomförandet av nya lajv, scenarier och tekniker. Tanken är också att verka för att rollspel integrerar med andra verksamheter och inte bara är en underhållningsform.

Det är nu öppet att föreslå en workshop eller aktivitet på Knutpunkt eller skicka in en artikel till Knutpunkt-boken. Dokumenten som närmare beskriver detta heter "Call for Programme" och "Call for Papers" och finns på [jeepen.org/knutpunkt](http://jeepen.org/knutpunkt). Där finns även länkar till program för tidigare Knutpunkt och de tidigare publicerade böckerna i PDF-format.

## Rollspelarna behövs

Knutpunkt 2006 hålls någonstans i Sverige kring skiftet februari/mars. Temat för konventet är "brobyggnad". Till nästa års konvent kommer man att bjuda in rollspelare som inte primärt ser sig själva som lajvare. För att Knutpunkt skall fylla en vettig funktion får vattnet inte stå stilla under broarna. Konventet får inte reduceras till en elitklick med likadana åsikter om lajv som träffas en

gång om året för att hålla med varandra. Knutpunkt behöver rollspelare med nya åsikter och nya visioner.

Vi är övertygade om att det finns många rollspelare som inte känner sig som huvudsakligen lajvare, som har undvikit Knutpunkt och som skulle ha mycket att ge. Vi skriver det här öppna brevet därför att vi med ljus och lykta söker efter just sådana människor. Vi uppmanar alla med nya idéer att visa upp dem på Knutpunkt 2006. Knutpunkt må ursprungligen vara ett lajvkonvent, men de senaste tio årens erfarenheter har gjort det tydligt att det måste handla om alla slags rollspel.



Thorbiörn Fritzon  
thorbiorn@jeepen.org

Olle Jonsson  
olle@jeepen.org

Tobias Wrigstad  
tobias@jeepen.org

# Ost, någon?

► Nej, det handlar inte om mitt distrikt. När blev ombedd att skriva en artikel om figurspel med fokus på det som populärt kallas ostighet var jag skeptisk. Jag gillar ju inte ostighet. Då menar jag inte att jag avskyr att spela mot ostade arméer eller något, jag menar just konceptet "ostighet".

ILLUSTRATION: PATRIK ERIKSSON FOTO: HENRIK FEAGREUS

**OSTIGHET INNEBÄR FÖR** den oinvidde när något är "för" bra i ett figurspel. Det kan röra sig om en löjligt låg figurkostnad eller ordentligt överdrivna specialförmågor. Om nu en armé till ett figurspel kan anklagas för att vara ostig innebär ju det att spelmakarna har gjort ett misstag. Ett ganska grovt misstag i mina ögon. Man har helt enkelt slarvat med att speltesta nya figurer eller arméer ordentligt. Ibland är det bara så att en gammal regelmiss eller obalans får leva kvar i nyare utgåvor av spelet i fråga, eller att en specialregel blir kraftfullare men figurer som använder den behåller sin gamla poängkostnad.

Låt oss ta en funderare på varifrån konceptet kommer. Min egen uppfattning är ganska enkel, det handlar om dåliga förlorare. Just det, alla ni som skriker "ost!", ni är dåliga förlorare. Att acceptera att någon kunde komma på en bättre kombination är tydligen mer än ni klarar av. Man måste ju då förstås skylla på något annat än sin egen bristande förmåga. Detta är ett ganska djärvt

uttalande då jag egentligen inte är särskilt insatt i spelen där det oftast hörs rop om denna förädlade mjölkprodukt.

## Vad avgör slaget?

Jag har inte spelat tillräckligt mycket *Warhammer*, oavsett inkarnation, för att kunna peka på vad som är obalanserat bra för sin poängkostnad. Det är så oerhört mycket mer än hur man sätter ihop sin armé som avgör hur det går på slagfältet. En veteran med en traditionellt sett balanserad armé kan få stryk av en nybörjare med en ordentligt optimerad armé. Vad beror detta på? Är det bara armésammansättningen, eller spelar tärningar, terräng och vindhastigheter också in till förmån för nybörjaren? Antagligen. Däremot tror jag att i fallet med två olika duktiga generaler är just sammansättningen av armén som spelar den största rollen. En väl sammansatt armé är mer förlåtande mot misstag. Fick du en kavallerichock i flanken? Det gör inte lika mycket om det var hårt och modigt infanteri som tog emot

den. Råkade du göra en felmanövrering? Problemet minimeras eftersom du på förhand valde en snabb armé som lätt kan komma på plats igen.

Vi har alltså konstaterat att en bättre sammansatt armé förbättrar ens chanser på slagfältet. Belöningen för en bra armé borde alltså vara att man vinner fler slag. Jag utgår givetvis ifrån att man alltid spelar för att vinna, eller i vissa specialscenarion, förlora med så lite som möjligt. Grundtanken måste alltid vara att göra så bra som möjligt ifrån sig.

Istället belönas man för att inte göra en så bra armé som möjligt. Visst, fluff kan vara skitviktigt, men jag tycker inte att det hör hemma som en komponent i en armé. Det är helt enkelt ointressant att en viss trupptyp inte brukar åka i ett visst fordon, är det en bra kombination ska man köra på det. På slagfältet är alla figurer bara siffror ändå, och då vill man ju ha så bra siffror som möjligt. Vill man balansera en sän sak får man helt enkelt förbjuda det, istället för att låta det vara tillåtet men ge extra poäng till







dem som inte använder kombinationen. Det är nästan lite som att ge dem i en simtävling som styrketränar utöver simträningen tidspåslag för att de har bättre förutsättningar.

### Självbalansering och självsanering

Jag råkar nämligen tycka att en turnering i ett figurspel där man spelar olika fältslag eller en kampanj måste få handla mest om vem som är den skickligaste befälhavaren. Riktlinjer i form av arméböcker finns redan, alla har samma grundförutsättningar. Alla har däremot inte samma förutsättningar i till exempel målningsbedömningen. Vill man bedöma skickligheten hos en målare gör man det enklast genom en målningstävling, inte som en del i en tävling som handlar om skickligheten som befälhavare. Inte heller ska en skicklig spelare få en massa avdrag som kostar honom turneringsvinsten, trots att han spöade allt motstånd, för att han tycker om en viss trupptyp eller är dålig på att måla. Vinner man flera matcher börjar turen spela allt mindre roll då den jämnar ut sig efter hand.

Om man slutade bedöma armésammansättning och fler började göra mer ostiga arméer skulle problemet så småningom försvinna. Dock skulle helt andra typer av problem uppenbara sig: vissa trupptyper som nästan ingen använder och vissa trupptyper som är så bra att de finns med i varje armé med den rasen eller det landet. Jag tror dock att problemet lite grand skulle lösa sig självt: när folk använder en viss typ av figurer mindre kommer den att sälja sämre och företaget drar tillbaka den, kanske till förmån för en förbättrad variant som får mer speltid på slagfälten. Företaget bakom spelet får då en ekonomisk anledning till att skapa ett balanserat spel. Vissa raser eller länder som då är underbalanserade kommer också att sälja sämre och kanske försvinna från sortimentet, eller förbättras så att de säljer bättre.

Det är alltså företagets fel, och inte spelarnas, när figurer är för dåliga. Väljer man själv att ta med figurer som är sämre än standard får man helt enkelt

skylla sig själv. Det är knepigt att ge sig på en psykoanalys av figurspelare i det här landet, men jag tror att det finns en liten offermentalitet hos ganska många av oss. Tar man med en armé som inte är genomstad kan man alltid skylla på att motståndaren hade optimerat mycket mera, eller att man "i alla fall följer fluff", eller något liknande, när man får stryk. Ibland kanske man hellre gör en halvhjärtad insats och får stryk med en bra ursäkt, än att göra sitt bästa och få stryk utan att ha något att skylla på utom sin egen förmåga.

Vänta nu ett slag. Vad är det jag sitter och säger? Är figurspelarna i landet lipsillar som håller sig med rena småbarnsfasoner? Givetvis ska man inte generalisera, men jag har upplevt mycket av den här mentaliteten på allehanda konvent och spelträffar. Eller är det så enkelt som att de största figurspelen bara är lite lätt obalanserade och man försöker få bukt med det här genom diverse turneringsregler för bland annat armésammansättning? En figurspelare skulle nog inte erkänna sig skyldig till något av det som jag anklagar honom för (det är trots allt oftast en man, eller pojke) utan hävda ärliga speltekniska motiv. Själv tror jag inte att saken har en särskilt enkel förklaring, utan dristar mig till att säga att det antagligen beror lite på en mängd olika faktorer, men främst de två som jag gått igenom. Figurspelarna är egentligen hyggliga prickar, och reglerna är inte fullt så knasiga.

### Vägen bort från ostigheten

Finns det en lösning på problemet jag upplever? Problemet som alltså består av helt ointressanta figurspelturneringar i de största figurspelen samt en mängd fördummande debatter om ostighet och armésammansättning lite överallt på Internet. Ett första steg är att sluta använda målning av armén som en del i en turnering. Visst, ställ gärna kravet på att allt ska vara målat med minst tre färger, men ge inget extra till de som skuggar och målar detaljerat.

Nästa steg skulle vara att skippa bedömning på armékomposition och istället

förbjuda saker som brukar ge låga poäng i en sådan bedömning. Återigen, ställ krav istället för att ge bonuspoäng till de som sköter sig. Har man tillräckligt tydliga riktlinjer så kommer den skickligaste armébyggaren och befälhavaren att vinna turneringen, inom ramarna för vad som anses vara balanserat. Man skulle till och med kunna ha olika klasser. En där man tillåter allt, en där vissa saker är förbjudna och en där man är mycket starkt begränsad och måste hålla sig till fluffiga saker. Till exempel att man måste ha en armé som finns representerad bland fluffet, byggd för att efterlikna den fluffmässiga förebilden så noga som möjligt. Turneringsledarna bedömer då arméerna i god tid i förhand, så att man får reda på i vilken klass man ligger och kan justera armén så att man kommer med i den klass där man helst vill tävla. Jag tror inte arbetsbördan skulle öka så pass mycket att turneringarna skulle försvinna, snarare skulle den ökade valmöjligheten se till att fler deltar i turneringens olika klasser vilket motiverar folk att arrangera turneringar.

För att dra ytterligare en parallell till idrottsvärlden så skulle knappast tiotusentals dyka upp på en arena bara för att se tresteg i ett par timmar. Däremot har ju de olika stora galorna massvis med besökare när man har tävlingar i löpning, kula och stavhopp samt en mängd andra grenar samtidigt.

Kortspelarna har ju sysslat med det här jättelänge, med turneringar i sealed, draft, preconstructed och så vidare. Där bedöms aldrig leksamansättningen. Jag tror att det beror på att de flesta samlarkortspel är tillräckligt balanserade. Kommer det upp något kort som är för bra och som finns med i alla lekar så förbjuds det oftast fort, eller justeras. Figurspelsföretagen är oftast inte så snabba och flexibla, eller så har de helt enkelt gjort ett tillräckligt balanserat spel från början och behöver sällan åtgärda något.



Christoffer Fogelström  
christoffer.fogelstrom@sverok.se



# Medeltidsveckan anno 2005

► Nio mil utanför Sveriges kust i Östersjön ligger den 3 140 km<sup>2</sup> stora kalkön Gotland. Till denna fridfulla ö sker varje år en vallfärd. Den första veckan i augusti kommer 150 000 personer från när och fjärran till Visby för att delta i den märkliga folkfest som kallas medeltidsveckan.

FOTO: IRENE CHRISTENSSON

FÖR TJUGOANDRA ÅRET i rad fick alla besökare under en veckas tid glömma vardagens bestyr och förflyttas tillbaka till år 1361 då Visby var en blomstrande Hansastad. Alla som varit på medeltidsveckan vet att tidsförflyttningen oftast varken är särskilt påtaglig eller unison. Bilar, mobiltelefoner och bankomatköer är svårundvikliga element. Klädedräkterna skiljer sig också ofta i både form och färg från det som var mode år 1361. Få fokuserar på att sy en tidsenlig dräkt, medeltidsaktigt är en mer korrekt beskrivning. Vissa låter fantasin löpa fritt och syr för glatta livet in i det sista, andra nöjer sig med att dra på sig en gammal lajvtunika och ett par hosor. Resultatet är en brokig och udda skara romantiker som under en veckas tid invaderar Visby.

För att få reda på vad som sker tar man enklast del av medeltidsveckans program. Det hittar man på Visbys turistinformation, som i år förvirrade sina besökare genom att ha flyttat till nya lokaler vid hamnen. För de som vill planera sin vecka i god tid går det även ta del av programmet via medeltidsveckans webbplats. Årets program var nätta 53 sidor, fulla med olika aktiviteter. Men allting stod inte med i programmet. Exempel på sådana ►





**MUSIKEN FLÖDAR.** Under medeltidsveckan hörs stämmor från allehanda ålderdomliga instrument över hela Visby.

- ▶ aktiviteter var Gycklargruppen Trix eldshow vid Nordergravar på onsdagskvällen, eller trubaduren Lokes små konserter vid bron vid S:t Göransporten. Det lönar sig att vara om sig och kring sig.

### Tidstypisk underhållning

Vad vore en medeltidsvecka utan tillfälle att dansa runt till Wolgemut eller sitta och lyssna till de något ljuvare tonerna från Poeta Magica? Dessa två är de mest kända banden som brukar vistas på medeltidsveckan. Wolgemut deltog för femte året och Poeta Magica har spelat på medeltidsveckan tretton år i rad. Andra musikgrupper som kunde höras under veckan var Cultus Ferox, Patrask och Wisby Vaganter. Det fanns alltså ofta möjlighet att vila sina öron till säckpipor, flöjter och nyckelharpor. Förutom att bjuda på trevlig lunchmusik på marknaden höll Poeta Magica under fredagskvällen en medeltida konsert i Helge And's ruin. Medeltida ballader blandade med orientaliska influenser i facklors sken var ett bra koncept för en lyckad kväll.

Gycklare finns det gott om under medeltidsveckan. Pax, Trix och Jauvet är gycklargrupper som uppträdde på marknaden, men det fanns även andra gycklargrupper som deltog i olika skådespel. Jauvet var den gycklargrupp som syntes och hördes mest. De deltog i allt från Tornerspelen till Munkbollen och uppträdde även på några av de medeltida krogarna. Jauvet har roat både stora och små på medeltidsveckan sedan 1998. Det man såg mest av dem var deras föreställning *Mögel i Djungelbacken* som de

uppförde nästan dagligen, samt *Improbataljen* som hölls i S:ta Karins ruin vid Stora Torget.

### Bröd och skådespel

*Hednadotter* är en musikal som spelades under hela sommaren i Visby och hade sin avslutning under medeltidsveckan. Den tillhörde inte medeltidsveckans arrangemang men stod med i programmet och var en väl spenderad kväll. Till toner inspirerade av folkmusik sjöng och spelade man upp en saga om religion, trolldom, kärlek, ont och gott. *Hednadotter* uppfördes i S:t Lars kyrkoruin vilket passade utmärkt ihop med musikalerna. Ett annat trevligt inslag var mysteriespelet, som framfördes för sista gången. Det är ett skådespel som bland annat inspirerats av de sju dödssynderna. Publikens sitter under föreställningen bland väsande djävlar som klättrar runt. Omgivna av änglar, skelett, åsnor och enhörningar fick man njuta av sång från Mysteriespelskören och musik från Wisby Vaganter. De som bar maskerna var gycklargrupperna Pax och Leer. I tjugo år har man kunnat se detta skådespel. Det har vuxit och utvecklats med åren och hade under sista säsongen cirka 70 personer som deltog i spelet. På varje föreställning i S:t Nicolai var alla 600 platser fullsatta och på fredagen visades *Mysteriespelet* för sista gången. För den som inte har gått på *Mysteriespelet* under dessa tjugo år har nu försuttit sin chans och verkligen missat något.

Nästan samtliga gycklargrupper visade sina talanger med eld i olika former under eldföreställningen på torsdagen i S:ta Karins ruin. Tyvärr blev föreställningen försenad med 40 minuter. Kön ringlade sig lång över hela Stora Torget och det ryktades att vissa hade köat i nästan två timmar. Tursamt nog rymde kyrkan de runt 700 personer som ville komma in på uppvisningen. De olika gycklargrupperna underhöll tappert sin väntande publik med sänger och musikgruppen Patrask spelade. När väl showen kom igång var den mäktig men alltför kort i förhållande till den långa väntan. För mycket av det goda gällde i detta fall. Det var sevärt, men den gratis eldshow som gycklargruppen Trix hade smygvisat kvällen före vid Nordergravar var minst lika bra eftersom där kom alla eldkonsterna till sin rätt.

Det är svårt att skriva om medeltidsveckan utan att skriva om Munkbollen. I år var det strålande väder och de gröna kul-larna vid Nordergravar var fullsatta med åskådare som ville bevittna fotbollsmatchen mellan gråbröderna från staden





på holmarna och de svarta bröderna från sjön bortom Näs. Något överförfriskade spelade munkarna entusiastiskt trots solgasset. Efter en jämn match med både hela och halva poäng vann gråbröderna efter en omröstning från publiken. Pausunderhållningen stod Gycklargrupperna Trix och Jauvet för. Under första pausen gav Jauvet domaren för munkbollen ett brottogram. Jauvet, väl inoljade och klädda till brottare gav sig på domaren. I den andra pausen spelade Trix och Jauvet strutboll. Med strutar för ansiktena spelade de fotboll, i princip utan att se bollen. Under medeltidsveckan finns det fyra medeltida krogar. Clematis som ligger vid Strandgatan har funnits i drygt 15 år. Under medeltidsveckan har krogen runt 400 matgäster per dag och köerna för ett bord kan bli långa. De som kommer dit medeltidsklädda, men under kvällen gör något mer modernt som att tala i mobiltelefon riskerar att hamna i stupstocken som finns utanför dörren. Förutom att personalen emellanåt sprutar eld förekommer det även underhållning i form av sång. För de som tycker om medeltida mat eller att äta med fingrarna är Clematis ett av de ställen man bör besöka under medeltidsveckan. En annan krog som får en medeltida prägel under medeltidsveckan är Effes vid Adelsgatan. Effes är byggd direkt mot ringmuren som därmed utgör byggnadens ena vägg. Den ger en trevlig känsla till den annars inte särskilt medeltida krogen. På andra våningen finns en liten scen där man på kvällarna kan lyssna på olika medeltida grupper och glatt stampa takten. Detta är något av en träffpunkt för alla medeltidsklädda som vill sitta ute och dricka i goda vänners lag. Sjätte Tunnan är namnet på en nyöppnad medeltidsrestaurang i Stockholm. Den flyttar delvis ner till Visby under medeltidsveckan. Eftersom den är belägen precis på marknaden vid Hatttorget är den mycket lätt att hitta. Utomhus mellan S:t Nicolai och Frimurarnas hus ligger Bistra Haren. Den dök upp på medeltidsveckan förra året och finns bara under medeltidsveckan. Här bjuds det på levande musik varje kväll och det finns även utrymme för dans på gräsmattan.

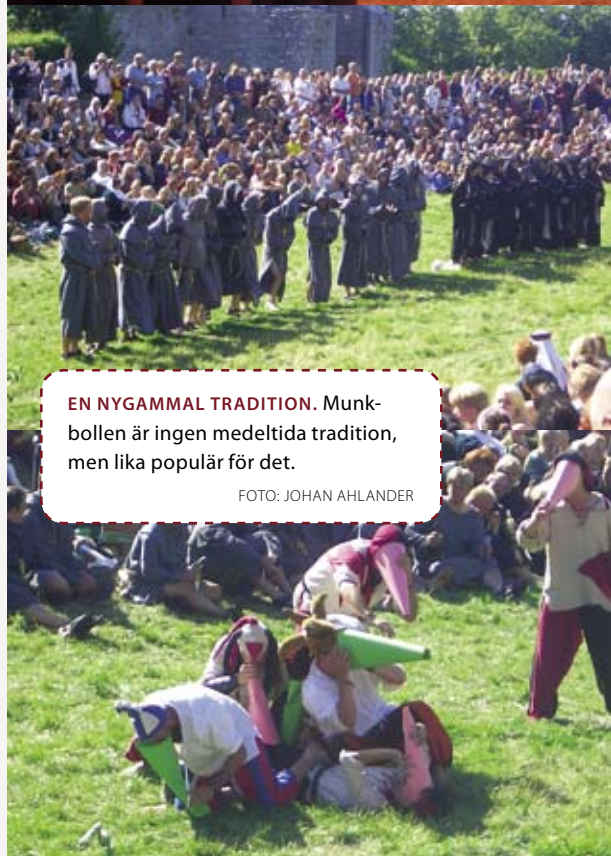
### Stämningsfylld marknad

Mellan DBW:s Botaniska trädgård och Strandgärdet, innanför ringmuren ligger sedan två år tillbaka den medeltida marknaden. Mindre insatta turister hade problem att hitta till den men när man väl närmar sig Kapitelhusgården vid S:t Drottens ruin och fortsatte bort mot Botaniska trädgården gick myllret inte att missa. Dag efter dag rörde det sig mängder av folk på marknaden. Doften av stekt lamm blandades med lukten av saffran, läder och rök. Årets utbud var stort och det var svårt att hinna granska alla ständens olika varor. Det såldes svärd, knivar, yxor, pilspetsar och pilbågar. Vissa enbart för dekoration, andra för praktiskt användande. Det såldes skinn, pälsar och kläder. Skor, smycken och instrument. Korvar, mjöd och saffranspannkakor. Keramik, sylt och örtsalvor. De saker som brukar finnas på en marknad fanns där, samt mer därtill. Blev man trött i benen var det bara sätta sig på gräsmattorna vid marknaden för att se på något uppträdande.

Medeltidsveckan i Visby är trollbindande med dräkterna, musiken, marknaden, skådespelen, kyrkoruinerna och ringmuren. Det är lite som en annan värld. På frågan om vad som är det bästa med medeltidsveckan svarade alla tillfrågade enhälligt att det är stämningen. Därför vallfärdar människor från när och fjärran till Medeltidsveckan i Visby. Och det är därför du som ännu inte varit där bör bege dig dit.



Irene Christensson  
irene\_christensson@hotmail.com



EN NYGAMMAL TRADITION. Munkbollen är ingen medeltida tradition, men lika populär för det.

FOTO: JOHAN AHLANDER







Så gör de  
i Australien





► Bland spindlar, giftormar och personer som låter som Crocodile Hunter Steve Irving. Kan man verkligen spela paintball där?

**DET ÄR KRISTOFER** Ekdahl från laget Stockholm Ignition övertygad om. Nyss hemkommen från två veckor i Australien har han en del att berätta om spelandet "Down under". Den vanliga adrenalinruschen man får kryddas lite extra av att man spelar i bushen tillsammans med tio av världens giftigaste ormar och spindlar. Skämt och åsido, sporten är på frammarsch i Australien men de har en bra bit kvar för att kunna jämföra sig med europiska och amerikanska lag. Men hur kommer det sig att man åker runt halva jorden bara för att lira paintball?

– Javisst kan det låta lite märkligt att åka så långt, säger Kristofer och ler. Men jag och en kille i laget, Per Spets, blev inbjudna av vår australiensiska markörspansomacdev och det kan man ju inte tacka nej till.

I Australien hann de med att besöka Macdev, hjälpa dem att förbättra markören de tillverkar och de passade samtidigt på att spela en turnering med deras lag Sydney X-fighters.

– Australiensarna är det mest gästvänliga folk som jag träffat, berättar Kristofer och att spela med dem var himla kul trots att de är ungefär sju, åtta år efter oss.

Och det är inte konstigt att de har en bit kvar. Australien har haft väldigt hårda restriktioner och regler kring paintball. Vanliga semiautomatmarkörer har till exempel varit helt förbjudna fram tills i år och man har heller inte fått ta in dem i landet.

– Man kan väl säga att de löst det på sitt eget lilla sätt genom att övertyga tulltjänstemännen att det är en pumpmarkör eller också har man tagit in delar som man sedan plockat ihop till en semi, säger Kristofer. Så visst har det funnits ordentliga markörer ändå.

#### Förändringens vindar blåser

Alla dessa regler och förbud har gjort att paintballen länge levt en ganska ljusskygg och tillbakadragen tillvaro. I många stater har det varit olagligt att hyra ut markörer eller att driva en paintballpark.

– Det roliga är att paintballparkerna och uthyrningarna ändå alltid har funnits, fortsätter Kristofer och flinar, men de har gjort det längst ut i den australiensiska "outbacken". Det man inte får göra blir ju bara ännu mer spännande.

Men hur är det med tävlingspaintballen. Är det mycket som skiljer sig från vad vi är vana vid från Europa och USA? ►



– Själva tävlingarna går till på samma sätt som i Sverige och Europa. Och arrangemangen är väldigt proffsiga, men standarden på lagen går inte att jämföra. De bästa lagen är i samma klass som lagen i europeiska division två.

Mycket av det här beror på att man inte fått använda semimarkörer och att man inte heller kunnat träna på ett seriöst sätt eftersom paintballparker varit förbjudna.

– Man har i stort sett fått bryta mot lagen för att kunna träna, fortsätter Kristofer, så man förstår att det varit tufft för dem.

Man har därför ett helt annat tänk när det gäller paintball. Det har inte ens funnits med i bilden att försöka få paintballen etablerad som en sport. Och man har bara spelat lite på söndagar för att det är kul. Inte alls som i Sverige där många tränar fyra till fem gånger i veckan som vilken sport som helst.

Men efter att man lättat på reglerna i början av 2005 blåser förändringens vindar. Nu finns två stora serier, en sju-manna-liga och en liga för X-ball. Det var just en X-ball deltävling som Kristofer och Per var med och spelade i.

– Som jag sa förut så är tävlingarna jättebra ordnade trots att det bara är 10-15 lag som deltar, säger Kristofer. De stora skillnaderna är att det inte är så

många företag som har "tradedstands", anmälningsavgiften är mycket lägre och prisbordet är otroligt. Med tanke på hur få lag som är med så förstår man inte hur de kan ha så mycket bra priser. Open X-ball vinnarna i turneringen jag spelade fick bland annat markörer, kläder, pack och boll.

### Ljus framtid

Det är uppenbart mycket som skiljer sig från paintball i Sverige. Kristofer tycker ändå inte det är svårt att definiera vad som är bäst med australiensisk paintball.

– Det är när tävlingen helt plötsligt bryts genom att någon ropar "nu är det mat".

Det innebär att man bjuds på en komplett BBQ. Å då menar jag inte bara någon torr ostfralla utan allt! De gästvänliga australiensarna tar det som en självklarhet att det ska ingå i anmälningsavgiften! Även när man är och spelar på en park eller tränar så ingår det mat.

Annars menar han att det bästa är att sporten är på uppgång och att de har möjlighet att träna utomhus 365 dagar om året. De har mycket kvar att jobba på,

men för dem kommer det att gå mycket fortare eftersom de har många länder de kan lära av. Det var också en av anledningarna till varför killarna åkte till Australien, för att visa hur man ska göra.

– Vi anordnade ett träningsläger i ett par dagar och det märktes att det var något helt nytt för dem att verkligen träna paintball istället för att bara

lira mot varandra. De fick lära sig en massa övningar och förhoppningsvis har de fått upp ögonen för att man faktiskt måste nöta in momenten som i vilken sport som helst.

Framtiden för paintballen i Australien ser ljus ut. Intresset är stort och antal utövare växer snabbt. Nu gäller det bara för lagen att bli tillräckligt duktiga och konkurrenskraftiga. Sen dröjer det nog inte länge förrän det första europeiska, eller varför inte det första svenska, laget hittar dit. Vill du komma i kontakt med paintballutövare i Australien kan du kika in på [www.billspaintball.com](http://www.billspaintball.com) som är Australiens motsvarighet till [www.paintball.se](http://www.paintball.se).



**EXTREMELY DANGEROUS?** Nej knappast. Kristofer Ekdahl syns här med Australiens nationaldjur.



**PÅ ANDRA SIDAN KLOTET.** Per Spets har tillsammans med Kristofer Ekdahl tränat entusiastiska australiensare.



Cecilia Sundström  
[cecilia\\_sundstrom@hotmail.com](mailto:cecilia_sundstrom@hotmail.com)



# MASH Arena

– *paintball i Berts finrum?*

► Granne med Sommarland och Axevalla travbana finns sedan i början av juli Bert Karlssons nya storsatsning Fame World. Projektet drogs igång i maj och allt gick i rasande fart. För snabbt kan man tycka. Vid premiären fanns det fortfarande attraktioner som inte var klara. Berts 20 miljoner började ta slut och redan efter en månad hördes rykten om att Fame World var i ekonomisk kris.

FOTO: SEBASTIAN PERSSON

**TROTS SVARTA RUBRIKER** i media kan Sebastian Persson intyga att han har fått snurr på sin verksamhet. Han äger tillsammans med Louise Alicic MASH Paintball Arena. Precis som de flesta attraktionerna på Fame World drivs paintballverksamheten som ett fristående företag.

– Vi har mellan 100 till 200 spelare varje dag så vi märker inte av någon kris. Men det är viktigt att man lyckas fullfölja konceptet Fame World och att marknadsföringen fortsätter även om ägarbolaget inte klarar av sin del.

MASH är den första paintballbanan i Europa som ingår i en stor kommersiell nöjessatsning. Man kan säga att paintballen har kommit in i finrummet där kända fenomen som Boda Borg, Fame Factory och karting med Kenneth Hansen redan har sin givna plats.

– Fame World har gett oss chansen att visa upp paintball för en bredare publik. Kunderna på MASH varierar allt ifrån tioåringar upp till sjuttiåringar. Familjer spelare mot varandra, barnen utmanar kompisarna och så vidare. Självklart har vi även

de traditionella kunderna, svensxor och möhippor. Till hösten drar även företagsbokningarna igång med kick-offer och kundaktiviteter.

## Får sporten att växa?

En annan nyhet med MASH är att man på en utomhusbana valt att enbart spela med reball, den återanvändbara gummibollen. Bana är byggd i klassisk MASH-anda med militärbilar, helikopter och kulisser hämtade från den militära världen. Just krigstemat kan det råda delade meningar om eftersom paintballsverige länge kämpat för att tvätta bort krigsstämpel från sporten.

– Man får skilja på sporten paintball och paintball i en nöjespark. Folk förknippar ofta paintball med en krigszon där man skjuter på varandra så vi satsade på det temat eftersom vi trodde att det skulle tilltala flest besökare.

Att sporten paintball kommer att få ut något positivt av att MASH fick en plats på Fame World är Sebastian helt övertygad om.

– Sporten är så liten i Sverige och nu har vi äntligen fått chansen att visa upp oss i tidningar och TV. Vi sätter säkerheten i fokus, har professionella instruktörer och en påkostad bana, vilket gör att kunderna är otroligt nöjda när de lämnar oss. En del har redan vikt sitt liv åt paintball och köpt egen utrustning efter en månads spel på MASH.

Vi har fått besökarna att upptäcka paintball på en riktig tävlingsbana istället för i den traditionella skogen. När de kommer hem mejlar de oss och vill få tips om hur de fortsätter att spela. Så visst, sporten kommer att fortsätta att växa snabbt bara vi inom paintballsverige fortsätter att jobba hårt med att marknadsföra den.



**TVEKSAMT KRIGSTEMA?** Paintball-hobbyn har länge försökt tvätta bort militärstämpeln.



Sofia Sundström  
sofia@mail.nu

## ► FAKTA OM MASH ARENA

**Storlek:** 38 x 40 meter

5 ½ meter högt nät runt om banan

Antal skydd: ca 20

**Markörer:** Tippman och Inferno samt luftsystem

**Underlag:** skumgummi och filtmatte.

**Öppettider:** varje dag till 28 augusti där efter på helgerna eller vid tidsbokning.





# West Coast Challenge 2005

– Fjärde deltävlingen av the Northern European Series

FOTO: JENS LOVEJUS, R60DESIGN.COM



► Imponerande! Det är det första ord som dyker upp när man tänker på vad arrangörerna av West Coast Challenge har byggt upp på kort tid. Man kan bara hoppas att detta blir en återkommande deltävling av Northern European Series (NES).

**DEN 13 TILL 14 AUGUSTI** hölls NES4 och platsen var Varberg. Utanför Dragan Tudts föräldrars gårdsplan ligger Sveriges nyaste och största permanenta tränings- och tävlingsanläggning för paintball. Dragan stod som arrangör och har tillsammans med grabbarna i laget Desperados of Warberg (DoW) lagt ner ett enormt arbete inför tävlingen. De fick klartecken att arrangera tävlingen bara två månader innan själva arrangemanget skulle gå av stapeln, och då var anläggningen knappt påbörjad.

Spelarområdet var en ren fröjd för en kräsen tävlingspelare. Ett rejält permanent tak med belysning, bänkar, bord, soptunnor och inte minst grusunderlag. Inte mindre än sex fyllningsstationer fanns monterade smidigt längs ena väggen.

På banan serverades bacon&ägg- frukost samt lunch, det fanns även en välsorterad kiosk och till och med bajamajorna var förhållandevis fräscha. För de som valt att campa vid banan fanns tre utomhusduschar och en bussförbindelse till spelarfesten på lördagskväll. Snacka om service.

Lördagens spelarfest blev en succé. Delvis kan det ha berott på det celebra besöket av fotbollslaget Inter. Några av paintballkillarna kommer sent att glömma festen på Oscars tack vare Juan Sebastian Veron och resten av lagets närvaro.

## Få problem, tryggad återväxt

Ska man klaga på något i denna annars närmst perfekta tävling så var det långt till luften för Elitelagen som spelar X-ballformatet.

## Resultat

### Elite

1. Joy Overdose (Sve)
2. Joy Stockholm (Sve)
3. Oslo Menace (Nor)
4. Stockholm Ignition (Sve)

### Division 1

1. Maharadjas Grey (Sve)
2. Easy Targets (Sve)
3. DoW 1 (Sve)
4. Immortals (Sve)

### Division 2

1. Dragons (Dnk)
2. Royal (Sve)
3. Popstars (Sve)
4. DoW 2 (Sve)

Det fungerade men det blev en del extra springande för dem. Samt att banan som lagen i division 1 spelade på saknade ett riktigt nyckelvärn vilket ledde till en hel del oavgjorda matcher. Detta ändrades dock innan division 2 och 3 spelade på söndag.

Totalt var det 56 lag anmälda till tre divisioner. Spelmässigt var det uppfriskande att se att det gick bra för de unga grabbarna i Popstars. De slutade på en hedrande tredje plats i division 2. Det bådar gott för sportens återväxt. Maharadjas tog sin första seger i division 1, vilket inte var helt otippat med tanke på att de placerade sig tvåa i den senaste deltävlingen av Millennium Series (Europaligan) i Paris. Toppar Elite gör de båda suveräna Joy-lagen som spelar i turneringar i både USA och Europa.

Nästa deltävling av NES spelas den 1-2 oktober utanför entrén till Bert Karlssons nyöppnade nöjesanläggning Fame World. Detta kan onekligen bli en bra tävling inte bara för spelarna utan även för deras familjer samt för nöjesparkens övriga besökare som får en chans att se riktig tävlingspaintball.



Sofia Sundström  
sofia@mail.nu

## Intervju med Dragan Tudt – arrangör av West Coast Challenge

Trots att West Coast Challenge precis har avslutats så finns ingen tvekan i Dragan Tudts röst när han säger att han skulle kunna arrangera en likadan tävling redan nästa vecka.

– Jag har ju banan hemma på gården så allt finns redan här. Vi har inte behövt stressa för att städa eller plocka ihop. Annars har allting gått jättebra och alla som har jobbat med tävlingen är otroligt nöjda. Speciellt med tanke på att det är första gången som vi anordnat en sån här stor tävling.

Att det har lagts ner mycket arbete både innan och under tävlingen råder det inget tvivel om.

– Hela laget DoW har varit med och anordnat tävlingen. Vi började arbeta med tävlingen för två månader sedan. Vi har snickrat bord, taket till spelarområdet, satt upp telefonstolpar för nätet. Alla i laget är nu fullfjädrade snickare, säger Dragan med ett skratt. Jobb på lördag och paintballträning på söndag, så har det varit i två månader nu. Sen har det blivit en och annan fest också såklart. All tid som vi lagt ner tillsammans har verkligen svetsat samman laget, vi är som en stor familj.

Var finner man drivkraften till att anordna en tävling av denna kaliber?

– Det är fortfarande många i Sverige som tror att man leker krig när man berättar att man spelar paintball. Jag vill att folk ska få upp ögonen för sporten och samtidigt visa vilket fint lag, DoW, som finns i Varberg. Sedan ger den här tävlingen bra reklam för Varberg och förhoppningsvis så ska det ge något tillbaka till oss i framtiden. Vi vill kunna bjuda in lokala företag, visa dem sporten och även visa våra lokala sponsorer att de får något tillbaka genom att sponsra oss.

Intresset för paintball har sannerligen ökat rejält i Varberg. Just nu består DoW av fyra lag. Både nybörjare från Varbergstrakten och etablerade spelare runt om i Sverige är intresserade av att få börja spela med laget.

– Vår nya fina anläggning kommer att locka hit fler lag till träningarna och ännu fler nybörjare som vill börja spela paintball. Vi har nästan börjat få problem med om vi verkligen ska låta DoW växa ännu mer, men det lutar nog åt att de intresserade får starta sina egna lag.

Det enda som Dragan tycker saknas i Varberg är en reballhall.

– DoW har bara kunnat träna sammanlagt fem timmar Reball i vinter. Reballen har verkligen gjort att sporten har höjt sig ett snäpp teknikmässigt. De lag som i år spelar i division 2 har lika bra teknik som förra årets division 1 lag.

Nu när de nästan är klara med sin utomhusanläggning så kanske en reballhall blir nästa stora projekt Dragan och DoW. Det skulle inte förvåna någon för Dragan älskar paintball och laget.

– Att lägga ner så mycket pengar som man gör på paintball är inte friskt. Tur att man kan kalla det för en livsstil menar en leende Dragan.



**Namn:** Dragan Tudt  
**Yrke:** Elektriker, driver mode- och smyckesbutiken Claudell Sweden samt Warbergs Paintballpark.  
**Lag:** DoW2 som spelar i division 2.







# Vem skapar Spelveckan?

▮ Jag behöver er hjälp. Hjälp med att skapa den bästa Spelveckan hittills. Jag och resten i Spelveckans arbetsgrupp kommer att göra allt vi kan för att skapa bra förutsättningar för Sveroks föreningar att arrangera Spelveckan runtomkring i landet. Men vad är då Spelveckan?

FOTO: JEFF PRIEB

**JAG SKULLE VILJA** påstå att den handlar om att ha roligt, känna gemenskap samt skapa engagemang och viljan att sprida ett budskap. Budskapet om att spel är ett roligt intresse. Rent konkret visar sig detta genom spelarrangemang. Under en vecka arrangerar vi speldemonstrationer, håller öppet hus i föreningslokalen, skapar debatt hos politikerna eller bara spelar spel.

Jag sommarjobbade som byråkrat på Göteborgs kommun i sommar. Där hade

▮ Spelveckan 2005 har för första gången en projektfond. Om er förening vill anordna ett större arrangemang som kostar lite mer pengar än vad föreningen har råd med finns det möjlighet att söka pengar härifrån. Kontakta någon ur arbetsgruppen om du är intresserad.

jag fördelen att inte vara ensam spelare på avdelningen, vilket betydde att de exempelvis visste vad lajv var, underbart! Jag slapp förklara om och om igen vad det var. Visst borde det alltid vara så? Tyvärr slapp jag inte följdfrågan: "Men klarar verkligen alla av att gå ur rollen? Jag har hört..."

Det vi gör tillsammans under Spelveckan kommer att hjälpa oss alla. Genom att fler känner till vår hobby slipper vi få den ifrågasatt. Kanske vill vi inte att spel ska bli medelstenssons hobby men vi ska inte behöva bli ifrågasatta. Vi ska inte bli nekade att få hyra kommunens lokaler för ett konvent eller hyra markägarens skog för att arrangera lajv bara för att de inte känner till eller förstär vår hobby.

## Tillsammans är vi starka

Sverok har en förening i nästan samtliga

av Sveriges kommuner. Trots detta är det ponny- och ishockeyföreningar som får tiotusentals kronor att bygga banor för och endast cirka 70 av Sveroks alla föreningar får kommunbidrag. Ok, alla söker inte och alla behöver inte bidrag, men visst borde vår hobby ha bättre rykte bland byråkraterna? Spelveckan ger oss en orsak att anstränga oss och samla oss kring ett nationellt arrangemang. Den har under snart fem år i rad samlat flera hundra föreningar och är kanske det enda som Sveroks föreningar runt om i hela landet har som gemensamt projekt. Det är viktigt att ha något att samlas kring och samarbeta med. För att få genomslag, och för att få gemenskap.

I dagarna kommer ett speciellt utskick om Spelveckan till alla föreningar. I detta finns beskrivet vad ni kan få för stöd och konkreta exempel på vad ni kan göra under Spelveckan. Alla kan göra något,



#### ▶ SPELVECKANS ARBETSGRUPP

Karolina Staël

[karolina.stael@sverok.se](mailto:karolina.stael@sverok.se)

Christoffer Fogelström,

[christoffer.fogelstrom@sverok.se](mailto:christoffer.fogelstrom@sverok.se)

David Rasmusson

[david.rasmusson@sverok.se](mailto:david.rasmusson@sverok.se)

Henrik Pettersson

[henrik.pettersson@sverok.se](mailto:henrik.pettersson@sverok.se)

Rasmus Herbertsson

[rasmus.herbertsson@sverok.se](mailto:rasmus.herbertsson@sverok.se)

*Kontakta oss gärna! Sveroks distrikt kan också hjälpa till, kontakta ditt distrikt om du vill bolla idéer med dem.*

▶ I år finns det bland annat följande resurser för föreningar som arrangerar något under Spelveckan:

- **Sponsrade spelkit** för demonstrationer
- **Profilprodukter** i form av t-shirts, affischer, tärningar och Spelveckobutt
- **Pengabidrag**
- **Shake n' play-kit** med rollspelsäventyr, tips inför öppet hus, etc.
- **Informationsmaterial**

*Gå in på [www.sverok.se/spelveckan](http://www.sverok.se/spelveckan) för den senaste informationen.*

det behöver inte vara jättestort eller påkostat.

Till exempel börjar bibliotek runt om i Sverige få upp ögonen för rollspel och under Bok- och biblioteksmässan 29 september-2 oktober kommer Sverok att göra en satsning på att få ut ännu fler rollspelsböcker till landets bibliotek. Om ni följer upp med att informera och spela på ert bibliotek under Spelveckan kan det faktiskt få genomslagskraft. Vem vet, efter ett tag kan vi kanske få tillbaka rollspelen till leksaksbutikerna där de togs bort efter hetsiga och korkade löpsedlar om att rollspel mördar.

#### Spelveckan är vår vecka

För snart tre år sedan då jag först kom med i förbundsstyrelsen tyckte jag att Spelveckan verkade lite fänig och dyr, men nu tycker jag att den har stort potential och behöver mer pengar. Tänka

sig. Spelveckan har en budget på 200 000 kronor. Det är mycket pengar, men om vi vill nå ut till Sveroks 2 500 föreningar räcker de inte långt. Jag suckade stort när jag insåg att bara ett föreningsutskick kostade cirka 15 000 kronor. Jisses. Men jag vill som sagt ha er hjälp. Jag vill ha hjälp att spräcka budgeten. Så planera att informera, spela spel, visa andra hur man spelar spel och ropa efter mer profilprylar och informationstryck.



Karolina Staël  
[karolina.stael@sverok.se](mailto:karolina.stael@sverok.se)



# Drakens Tand

SVERIGES ENDA  
ROLLSPELSTIDNING

[www.alltidattack.se](http://www.alltidattack.se)

**Drakens Tand #9  
finns ute nu!**





Unnatural Sp  
Pio  
Distre

Strange Inv

Heart

Hana

Sor

Orochi Sustai

Scuttling Death

Sorata

Kodama's Re

Be-foul

Earthshaker

Karned and 7 to toward the blue ocean

Sacrifice K  
Bakarran  
In for  
abiding  
and

# Pro Tour London

## – en domares betraktelser

► Under juli hölls i London Pro Tour, den högsta turneringsnivån i Magic the Gathering. För att få delta måste man antingen vara högt rankad eller vinna en av de kvalturneringar som går runt om i världen. Få når Pro Tour, men ännu färre når prispallen.

FOTO: CRAIG GIBSON

I **SVERIGE FINNS** det bara tre kvalturneringar till varje Pro Tour. Det är inte lätt att ta sig dit och när man väl är där är det ännu svårare att klara sig i den stenhårda konkurrensen. På plats finns trehundra av världens bästa Magic-spelare. Alla med samma mål framför ögonen: att vinna de 30 000 dollar som delas ut i förstapris.

Själv var jag där, inte som spelare, men väl som domare. Jag hade turen att ha blivit fullständigt sponsrad. Vilket i praktiken innebar att Wizards of the Coast betalade flygresa och hotellrum för mig under hela turneringen. Det var min första Pro Tour, och jag var till att börja med ganska nervös. Så här i efterhand känns det rätt fänigt. Jag har dömt två Grand Prix-turneringar tidigare. Nog borde jag ha förstått att det är mycket besvärligare att döma turneringar med femtonhundra deltagare, varav åtminstone två tredjedelar knappt kan reglerna, än turneringar med trehundra skickliga spelare som tar spelet på allvar.

### Döm inte domaren

När jag väl lyckats ta mig igenom ett London vars kollektivtrafik drabbats hårt av några besvärliga bomber tidigare på dagen (inte helt omöjligt att ni hört något om saken på nyheterna) hittade jag fram till lokalen och hotellet. Där träffade jag

några av de andra domarna och fick mig en god natts sömn. Sedan var det dags att börja jobba! Första dagen var mitt jobb att vara en av de två domare som bemannar feature match-området. Varje runda väljs fyra matcher ut där två kända, omtyckta, skickliga och beryktade spelare möter varandra. De spelar i ett särskilt inhägnat område där åskådare kan stå och trängas runt omkring, och matcherna täcks av reportrar. Vi var med andra ord två domare på åtta spelare, vilket innebar att den allra vanligaste uppgiften den här dagen var att be åskådarna vara tysta.

Bortsett från det handlar domarjobbet om att besvara regelfrågor, lösa tvister och hjälpa till med småsaker, som när en spelare vill ha ett extra landkort. På en Pro Tour blir det inte särskilt många regelfrågor, men jag hann ändå med att besvara en fel (jag var fortfarande nervös, och vill tillägga att jag rättade mig själv på några sekunder) och att missförstå en annan så att jag besvarade en annan fråga än den som ställts. Som tur var spelade det ingen roll för matchen.

En fördel med att vara i feature match-

området är att man får se alla kändisarna spela, vilket alltid är kul. En av de favorittippade spelarna, svensken Anton Jonsson som generellt anses vara en av de bästa i världen på Limited, spelade tre av sina fyra matcher i feature match-området innan han fick sin tredje förlust och därmed var ute ur turneringen. Reportern Randy Buehler passade på att intervjua honom i förlustens ögonblick om hur det kunde gå så här illa, vilket

Anton verkade måttligt road av.

För andra svenskar gick det betydligt bättre. När första dagen var slut hade Johan Sadeghpour från Umeå vunnit sex av sina sju

matcher och David Larsson från Lund hade vunnit fem. Båda dessa spelare hade för övrigt tagit sig dit den hårda vägen genom att vinna kvalturneringar.

### Nordiska framgångar

Under dag två, när jag befann mig ute på golvet bland de vanliga spelborden, var det mycket mer att göra. De som fortfarande spelar dag två kämpar väldigt hårt om att ta sig till Top 8-slutspelet. Varje



**MEG REGELBÖCKERNA REDO.** På ett event som Pro Tour behövs många domare.





► match kan avgöra vem som klarar sig vidare. Det gör att spelarna inte chansar, utan frågar en domare så fort de är tveksamma. De är dock bra på spelet och bra på reglerna, oftast har de förstätt rätt från början.

När röken hade lagt sig i slutet på dag två var det Norden som hade sekrat. Johan Sadeghpour och David Larsson hade båda tagit sig till Top 8. För David var detta en fantastisk bedrift eftersom han hade förlorat sina första två matcher och under hela turneringen spelat med hotet att en tredje förlust hade tvingat honom att lämna turneringen. Den tredje förlusten kom aldrig och nu var han i Top 8 på sin första Pro Tour. Det var även Johans första Pro Tour-top 8 trots att han spelat fler Pro Tours än han själv minns.

Bortsett från de två svenskarna var även



**BARA EN KAN VINNA.** Och det gjorde belgaren Geoffrey Siron.

två finnar med i Top 8. Tomi Walamies, som arbetar som ståuppkomiker i London och vann en tvåhundra-manna-kvalturnering för att få spela på Pro Touren, och Antti Malin, en hittills ganska okänd spelare. De andra fyra i top 8 var två japaner, Tsuyoshi "The Professor" Fujita och Masashi Oiso, en belgare, Geoffrey Siron, och en tjeck, Arnost Zidek.

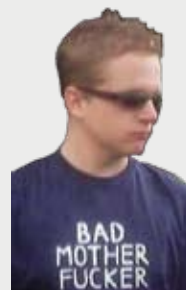
### Eliten gjorde upp

Top 8 spelas på Pro Tourens tredje dag så att alla är utsövda och pigga inför det verkliga kraftprovet. Kvällen innan bjöds alla domare på indisk restaurang i Soho.

Dagen efter visades top 8-matcherna på storbilds-TV och ljudet sändes via bärbara radioapparater. På något sätt fick jag jobbet att sitta och dela ut dem, vilket gjorde att jag själv kunde följa alla matcher. I kvartsfinalen mötte de båda svenskarna

varandra, och de båda finnarna mötte varandra. I matchen mellan svenskarna gick Johan vidare till semifinalen. Där fick han möta Geoffrey Siron, men kunde inte slå belgaren som gick vidare till final och sedan vann hela turneringen, utan att förlora en enda duell i Top 8.

Johan och David fick dock 15 000 respektive 6 500 dollar och varsin riktigt snygg stjärna i meritlistan. Självt äkte jag hem med en packe promotional-kort som man bara får tag på genom att döma, och en egen extrarad i meritlistan som jag behövde för att kunna avancera som domare.



Patrik Linell  
priceguy@gmail.com



# Stockholms spelkonvent

23 - 25 september  
Cybergymnasiet i Nacka

SM I MAGIC

SM I MAGIC

KORTSPEL  
BRÄDSPEL  
ROLLSPEL  
FIGURSPEL

KORTSPEL  
BRÄDSPEL  
ROLLSPEL  
FIGURSPEL

**STOCKHOLMS  
SPELKONVENT  
2005**

[stockholm.spelkonvent.se](http://stockholm.spelkonvent.se)



# BILDREPORTAGE: MEDELTIDSVECKAN

VISBY / VECKA 32

FOTO: SIMONE ANDERSSON

Medeltidsveckan som hålls vecka 32 varje år, är fylld av ljus och glädje och mycket människor. Dräkter sys, latinet tolkas på nytt i kyrkorna, folk går på pilgrimsvandringar, förtrollas av musik i ruinerna, roas av gycklare, känner kämpaglöd och mannamod och lever med i tävlingar och spel.











▶ Vid foten av domedagsberget stapplar två hober fram, ledda av Gollum. Saurons arméer har slagit undan allt motstånd i Gondor och Rohan. Hinner Frodo förstöra ringen innan den korrumpierar honom helt eller skall mörkret segra i Midgård? Det kan du själva ta reda på under ett parti *War of the Ring*

**DEN SENASTE TIDEN** har utseendet på brädspel blivit mer och mer imponerande. Både låda och innehåll visar att tillverkarna inser vikten av snygga spel, och *WotR* är ett spel som klart faller i denna kategori. Med teckningar av John Howe, som anses vara bland de bästa Tolkien-tecknarna någonsin, är det en njutning att sätta upp den närmast 1,1 x 0,7m stora samt väldigt detaljerade spelplanen, eller titta på de kort och komponenter som tillkommer. Figurerna är av plast och många till antalet. Vidare finns det markörer av alla typer, spelkort för båda sidor samt tärningar, både vanliga och speciella handlingstärningar. Dessa har olika symboler som påverkar vad spelarna får göra varje runda.

Regelboken är snygg, rak och tydlig. Ett spel med så många moment som *WotR* riskerar ofta att regler strider mot varandra på olika ställen, men här har Fantasy Flight Games lyckats otroligt

bra. För de som ändå har frågor finns det en FAQ att hämta hem i PDF-format från deras hemsida. Det finns även ett referensblad där de olika stegen i en runda samt handlingssymbolerna beskrivs på ett väldigt bra och enkelt sätt.

#### Välbekanta karaktärer

*WotR* är ett spel för två eller fyra spelare, men det går även att spela på tre då den mörka sidan har rätt mycket att tänka på. Speltiden för *WotR* är mellan två och fyra timmar, beroende på spelarnas erfarenhet men också vilken strategi man väljer att spela. Spelarna väljer antingen den mörka sidan eller att spela som de fria folken. Ondingarna inkluderar Saurons, Isengårds samt Sydröningar/Österlings arméer och specialkaraktärerna Häxmästaren, Saruman samt Saurons språkrör. Det fria folket har arméer från alverna, dvärgarna, nordmännen, Rohan samt Gondor plus specialkaraktärerna



mörka sidan det antal tärningar som lagts undan, där sexor gör att sällskapet upptäcks.

### Låt striden börja

Strid är en stor del av spelet och sker genom att en armé går in i ett område där en motståndararmé befinner sig. Den mörka sidan lever i princip för strid, deras figurer läggs i högen av tillgängliga trupper efter de besegrats, medan det fria folkets figurer tas ur spel. Vissa områden, som fort och städer, är taktiskt bra att kontrollera då de ger viss bonus till försvararna. Om strid sker i ett område som inte har en fästning håller striden på tills dess att en av sidorna ger sig. Attackerar man ett område med en fästning har försvararen möjlighet att söka skydd i fästningen.

Första gången man spelar kan detta *WotR* verka mycket stort. Det är väldigt många regler att gå igenom men de är förvånansvärt lätta att hålla koll på när man spelat en eller två gånger. Varför är då spelet bra? Även om det är ett spel där tärningar har stor betydelse för vad man får och inte får göra finns det tillräckligt med strategier för att man inte ska känna sig läst. Det finns nästan inga dåliga slag. Får man inte placera ut någon trupp eller attackera så får man dra kort eller flytta sällskapet. Om man spelar med den mörka sidan får man fler tärningar att hitta sällskapet. Allt detta gör att spelet är underhållande från början till slut och även efter tre timmars spelande vill man spela en omgång till.



Achibald Zimonyi  
arsi@aranzo.netg.se

**MAFFIGT BRÄDE.** Spelplanen till War of the Ring är stor, detaljerad och väldigt trevlig att vila ögonen på.

Gandalf den vite och Aragorn. De har även specialfigurer för de nio som finns med i sällskapet, där Frodo och Sam delar samma bricka. Sällskapet börjar sin resa i Vattnadal och är till en början gömt.

Arméerna är indelade i två typer av trupper: normal och elit. Elittruppen är värd två normala trupper men tar bara upp en plats av de max 10 man får ha i varje armé. Vidare finns det ledare som ger omslag i strid. Den mörka sidans ledare är Nazgülerna medan det fria folket får sina ledare från de olika raserna. Alla specialfigurer är också ledare.

För att vinna måste man uppnå olika mål. Mörkret vinner när de tagit över områden värda totalt 10 poäng, eller om de lyckas korrumpna Frodo. Det fria folket vinner när Frodo förstört ringen eller när de tagit över områden värda totalt 4 poäng. Alla områden är inte värda poäng men kan vara strategiskt viktiga, både för placering av trupp samt i strid.

### Tärningar viktig ingrediens

En runda börjar med att det fria folket kan välja vem som leder ring-sällskapet denna runda. Man kan även frivilligt

visa var sällskapet befinner sig, vilket kan vara bra då man kan få minska sin korruption. Den mörka sidan väljer därefter hur många tärningar man vill lägga undan för att leta efter ringen, och sedan slår båda spelarna resterande av sina tärningar. För varje tärningsresultat som visar Saurons öga måste den mörka sidan placera de tärningarna att leta efter ringen. Det fria folket börjar sedan med att använda en av sina tärningar, och när de är färdiga får motparten använda en av sina tärningar. Detta upprepas tills dess att tärningarna har tagit slut. Om ingen har vunnit i slutet av rundan fortsätter man med en ny runda.

De olika handlingarna man kan göra påverkar kraftigt hur ett parti utspelar sig. Båda spelarna kan använda sina handlingar för att dra och spela kort ur sina korthögar. De kan förflytta och rekrytera trupper samt attackera. Båda spelarna kan också plocka in de specialkaraktärer de har till sitt förfogande, vilket ger en extra handlingstärning per figur så länge figuren är vid liv. Det fria folket kan även flytta sällskapet. Varje gång man flyttar sällskapet slår den



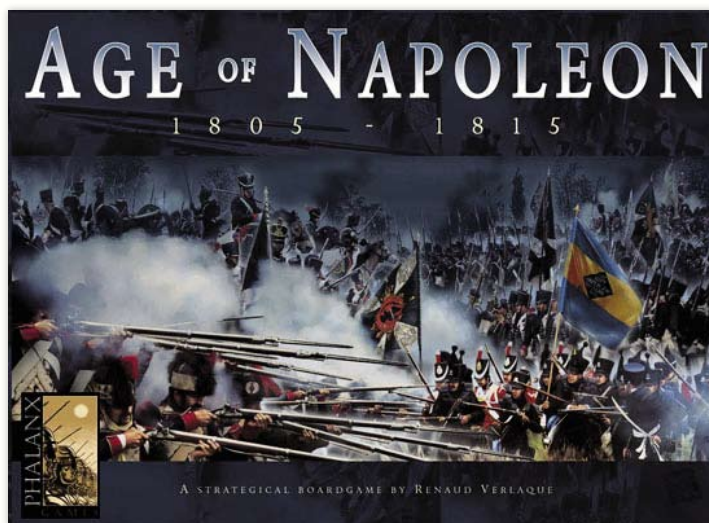
# Ett stycke spelbar historia

► Att skapa både historiska och strategiska brädspeel är en otacksam uppgift. Risken är att slutprodukten antingen styrs av ett "historiskt korrekt" regelverk som kan förstöra spelets underhållningsvärde. Alternativt uteblir den historiska känslan och den enda historiska kopplingen blir omslagsbilden på förpackningen.

EN LÖSNING PÅ DILEMMAT finner vi i Renaud Verlaques *Age of Napoleon 1805-1815* från Phalanx Games. Spelet är avsett för två spelare, där den ena spelar Frankrike och dess allierade och den andre spelar koalitionen, ledda av Storbritannien.

Innan jag berättar mer vill jag ta tillfället i akt och nämna att det här spelet är snyggt. Riktigt snyggt. Det är den sortens spel som får konventsbesökare att stanna upp och titta lite extra. Spelbrädet är robust och vackert, och som vi alla vet har storleken betydelse: *AoN* har rejäla brickor som representerar de olika arméerna. Brickor som får grognard-eliten att rodna, snabbt stuva undan sina små *World in Flames*-blippar och mumla något om att "det är inte hur stora brickor man har, utan vad man gör med dem..."

Spelsystemet känns vid första



**STORLEKEN HAR BETYDELSE.** Och *Age of Napoleon* har ett riktigt trevligt och stort bräde.

anblicken som ett icke-historiskt och fritt krigsspel, men det är här korten kommer in. *AoN* är kortdrivet. Korten representerar allt från ekonomisk och politisk makt till militära resurser och spioneri. Historiska händelser och personer finns representerade, samt stridskort med olika taktiska manövrar och diplomatiska lömskheter. Med kortens

kappan efter vinden.

Efter diplomatin är det dags för upprorsfasen (*Insurrection phase*). Varför inte passa på att ge Nappe ett klassiskt spanskt magsår genom att låta spanjorerna revoltera mot den franska överhögheten medan la Grande Armee står och fryser ihjäl utanför Moskva? Även känd som "de många svordomarnas fas".

hjälp skapas den historiska myskänslan utan att spelbarheten går förlorad.

## Diplomati och batalj

Varje år i spelet är indelat i olika faser. Diplomatifasen (*Diplomacy phase*) är först ut. Inget Napoleonspel skulle vara komplett utan en diplomatifas! Det är i den här fasen som diplomatins vindar sveper över Europa och får såväl småfurstar som storfurstar att vända



Härnäst följer två faser (*strategy phase* & *reinforcement phase*) i vilka spelarna får en ny uppsättning kort och förhoppningsvis lite förstärkningar.

Det är i den femte fasen som saker och ting börjar röra på sig på brädet. Kampanjfasen (*Campaign phase*) är uppdelad i sex rundor. Varje runda motsvarar således två månader. Hur spelas då spelet? Jo, varje runda kan man, genom att offra ett av sina kort, flytta en kår (en bricka, ca 40,000 man i det här spelet) eller en armé (en stack). Givetvis kan man kosta på sig lite fläskgigare kampanjer ibland. Ett *Grand Campaign*-kort medför att tre arméer får förflyttas, men ett kort måste offras för varje armé. Man lär sig snart att hushålla med sina resurser då varje spelare maximalt får ha tio kort per år och dessa ska räcka till såväl krigföring som diplomati och annat bus. Truppförflyttningarna påverkas givetvis av terräng, ledarkompetens, årstid, genskjutande fiender och en del intressanta kort. Koalitionen har även möjligheten att förflytta enheter till sjöss, vilket leder till ytterligare lite huvudvärk för fransmannen. Det är även i den här fasen som striderna äger rum. Stridssystemet är tabellbaserat. Oerhört snabbt och smidigt, utan att vara tråkigt.

De två sista rundorna i kampanjfasen är vintermånader (Nov-Feb). Att för 200 år sedan klä, föda och värma en armé på närmare 300 000 man när ens motståndare har bränt byar och städer under sin reträtt är i stort sett omöjligt. Det krävs mod och dumdristighet för att kriga under vintern i det här spelet.

### Ett år senare

När ett år har förflutit på spelplanen är det dags för kapitulationsfasen (*Surrender phase*), i vilken man kontrollerar om ett land klassas som militärt besegrat och dess huvudstad är ockuperad.

Det är inte bara den ryska tundran som är kall på vintern. Nästföljande fas är Övervintringsfasen (*Winter attrition phase*). Som sagt: Vinter, tidigt 1800-tal, inga snowjoggers!



**KLURIG BALANSGÅNG.** Age of Napoleon lyckas vara både historiskt korrekt och spelmässigt roligt. Något som inte är helt vanligt.

Sist men inte minst kommer Segerfasen (*Victory check phase*) i vilken man kontrollerar om någon har vunnit spelet. Det finns lite olika segernivåer, men förenklat och i korta drag kan man säga att om Frankrike kontrollerar alla sina grannländer och några av de större nationerna så vinner de. Koalitionen vinner om Frankrike endast kontrollerar Frankrike eller om Napoleon dör.

Fransmannen är militärt överlägsen i början av spelet och den övergripande strategin för koalitionen är att försöka hålla sig vid liv så gott det går och bråka med fransosen på alla sätt utom militärt. Att gå up i ringen mot en 800-kilos Napoleongorilla slutar aldrig bra. Tids nog kommer koalitionen att växa sig starkare och Europas folk kommer att tröttna på den megalomaniske korsikanen och revoltera.

Det finns tre olika scenarion i spelet. Det längsta klaras av på en kväll så fort man behärskar reglerna och det kortaste spelas på under en timme. På tal om reglerna. Regelboken är krångligt skriven och innehåller en hel del frågetecken. På Boardgamegeek.com kan man hämta hem Renaud Verlaques "Living Rules"

som underlättar inläringen lite grann. Det finns även en del "optional rules" som minskar turfaktorn i spelet, och det är en hel del tur inblandad, men det krävs minst lika mycket planerande och en hel del hjärna för att vinna. De flesta partier jag har spelat har slutat oavgjort. Spelet är spännande, underhållande och har en bekväm svårighetsgrad. Ett bra spel för dem som är redo att ta steget upp från Settlers men är rädda för Avalon Hill-klassiker.

Avslutningsvis vill jag belysa en paradox som verkligen visar hur pass den skruvade diplomatins värld kan stöka till det i historiska spel. Den franske marskalken Jean Baptiste Bernadotte kan råka möta Karl XIV av Sverige på slagfältet. Båda två var ju mycket riktigt med i Napoleonkrigen och slogs på olika sidor. Problemet är bara att de är samma person...



Björn Hansson  
taragalinas@yahoo.se



# Lämmeltåget

## ingen missade

Krönikan publiceras i samarbete med konsumentorganisationen **goodgame** [www.goodgame.se](http://www.goodgame.se)

► Lämlar. Jag begriper det inte. Hur kunde någon komma på idén att göra ett spel om lämlar, ett sorkdjur som lever i de nordiska regionerna och äter bark? Och hur kunde det bli så bra?

**HUR DET ÄN GICK TILL** så var det företaget Psygnosis som fick den makalösa idén tillspelet *Lemmings*. Spelet utvecklades till Amigan och släpptes runt 1990. Idag finns *Lemmings* till nästan samtliga plattformar och har fått en rad uppföljare. *Lemmings* var det första spelet som kallats för ett "save 'em up". Spelet gick ut på att rädda så många lämlar som möjligt. En lucka öppnades och ut trillade ett antal lemmings som spelaren skulle leda genom olika banor. Till sin hjälp hade man olika egenskaper som man kunde tilldela en valfri lemming. Här var det taktiskt tänkande som gällde. Likt schack var man ibland tvungen att offra en pjäs för att rädda flera andra. Självmoordsbomb-lemmingens oskuldsfulla "Uh-oh" strax innan den sprängdes är en av spelvärldens mest klassiska ljudeffekter. *Lemmings* slog över hela världen och blev en hit. Bara ett år senare kom så Oh No, More Lemmings! som också blev en bästsäljare. Fler banor, mer utmaning och, givetvis, fler lemmings. Men grafik, ljud och musik var fortfarande detsamma, och grönt hår prydde fortfarande skallen på lämlarna. Mellan 1991 och 1994 släpptes ett antal olika förkortade gratisversioner av *Lemmings*. *Save the Lemmings!* var en förkortad version av originalet och *Lemmings Jr.* en annan. *Holiday Lemmings* var en annan version där man helt enkelt hade satt tomteluvor på lämlarna och lagt in julmusik i bakgrunden. 1993 kom den riktiga uppföljaren, *Lemmings 2 – The Tribes*. Med något uppiffad grafik, över 100 nya banor och 60 olika egenskaper blev det en kanonuppföljare. Man styrde fortfarande lämlar, men nu kom de från olika stammar. Det fanns allt från medeltidslämlar till rymdlämlar. Det slutar inte där – 1994, 1995 och 1996 släpptes man *Lemmings Chronicles*, *3D Lemmings* och *Lemmings Paintball*. *Chronicles* var en vanlig uppföljare till *Lemmings 2* och 1995 tog man steget in i 3D-världen. Men en större förändring var när man



i *Lemmings Paintball* ändrade konceptet från save 'em up till shoot 'em up. Man skulle helt enkelt springa runt och skjuta på de andra lämlarna med sitt paintballgevär. Den hjärndöda exploateringen av varumärket var ett faktum, liksom fiaskot. Runt år 2000 tog det slut för de världsberömda lämlarna. *Lemmings Revolution* var under utveckling, men eftersom Sony gav sig in på utvecklingen av PlayStation blev *Lemmings Revolution* lidande och släpptes aldrig. Som tur var slog Talonsoft upp ögonen och släppte spelet år 2000. Nu var man tillbaka på samma gamla koncept som första spelet igen, fast så klart i 3D. I tio år levde *Lemmings*, trots några misslyckade titlar. Och visst har liknande spel försökt följa i spåren som *Lemmings* lämnat efter sig. *Worms* är ett bra exempel där man korsat "save 'em up" och "shoot 'em up" med lyckat resultat. Men än idag är originalet *Lemmings* det bästa av de bästa. *Lemmings* var ett genuint unikt spel som kom, sågs, och vann våra hjärtan.



Petter Andersson  
poisonrar@gmail.com





Vad kan vi få se för nya kulturyttringar om hundra år? På vilket sätt har spelandet förändrats? Följ med oss på en skruvad tripp in i framtiden.



Kortspelskulturen kommer säkert att fortsätta utvecklas i samma sunda riktning som den hittills gjort, även när nya spännande hybrider uppstår.



Airsofthobbyn kan behöva tackla några ganska stora problem. Tillgången på vettig skog, för att bara nämna ett.



Men lyckligtvis finns det ju klassiska spel som inte förändrats ett dyft sedan de fulländades för urminnes tider sedan, som schack.





## KALENDARIUM

### Stockholms spelkonvent 23-25 sep

Äntligen ett konvent i Stockholm!  
Arrangeras på Cybergymnasiet i Nacka  
[stockholm.spelkonvent.se](http://stockholm.spelkonvent.se)

### Dalcon 30 sep-2 okt

Konvent i Dalarna, arrangeras i Maser-  
skolan i Borlänge.  
[www.dalcon.se](http://www.dalcon.se)

### BSK 4-6 nov

Borås spelkonvent blir av även i år. Tre  
härliga dagar under allhelgonahelgen.  
[bsk.sverok.net](http://bsk.sverok.net)

### Miskatonicon 4-6 nov

Ett konvent till skräckförfattaren  
H. P. Lovecrafts ära.  
[miskatonicon.com](http://miskatonicon.com)

Bytt adress?  
Eller vill du få en gratis  
Sverox-prenumeration?  
Hör av dig till kansliet på  
[info@sverok.se](mailto:info@sverok.se)

#### ▶ KONTAKTA SVEROK!

Klostergatan 5A  
582 23 Linköping  
E-post: [info@sverok.se](mailto:info@sverok.se)  
Tel: 013 - 14 06 00  
Fax: 013 - 14 22 99

#### ▶ HUR BLIR MAN MEDLEM I SVEROK?

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

*För information om hur  
man går till väga, titta in  
på [www.sverok.se](http://www.sverok.se) eller  
kontakta Sveroks kansli!*