

SVEREBOX

FÖRBUNDSTIDNING FÖR SVERIGES ROLL- OCH KONFLIKTSPELSPREND NR 45 ★ JAN/FEB
VÄRDE: 40 KR

SPIEL 05
- vi har varit i Essen



GW

- bokstäver med tyngd



DRAGONSHARD ★ LE MONDE DU JEU ★ XBOX 360 ★ EUROPE ENGULFED
FYSSELSPECIAL ★ ROLLSPEL ONLINE ★ SPELPORTALER ★ KOZO NAKAMURA

Har ni missat bidrag för 2005?

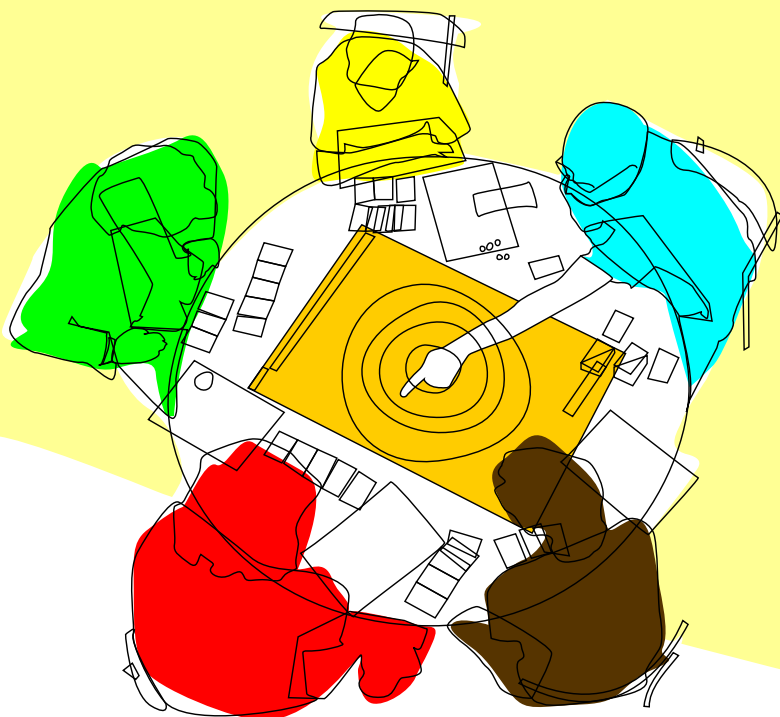
► Det är fortfarande många föreningar som inte har sökt bidrag för 2005. Bidrag söker ni genom att skicka in årsmötesrapporten där ni lämnar grundläggande information om er förening, föreningens verksamhet samt en medlemslista. På medlemslistan ska följande information finnas om alla medlemmar: *namn, adress, ålder, kön och telefonnummer.*

Blanketter hittar ni på www.sverok.se/blanketter.

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



VILL DU FÅ 25 000 TILL ATT ARRANGERA ETT SPELKONVENT?



FriCon är ett gratis omkringsflyttande konvent och vi söker folk som kan tänka sig att arrangera FriCon i år.

Det enda kravet är att er förening ligger i Svealandsdistriktet, i övrigt behövs ingen förkunskap eller något sånt. Vi lovar att hjälpa er så gott vi kan.

Så ta chansen! Känn på hur det är att arrangera något stort utan att stå för det ekonomiska själva.

Intresseanmälningar skickas till david@sveroksvealand.se.





Storleken är vårt betyg

NU HAR ÄNNU ett år gått mot sitt slut och när ni läser detta har ett nytt tagit vid. För mig har det varit ett mycket annorlunda år. Istället för att fortsätta min utbildning har jag ägnat större delen av året åt att vara förbundsordförande på heltid. Mycket intressant och lärorikt, men framför allt roligt.

EN SAK SOM har påverkat Sverok under året är att vi har ökat ännu mer i medlemsantal än tidigare år. Vi har nästan femdubblat oss på fyra år. För varje år har vi tyckt att ökningen är fantastisk och trott att vi nått taket för att nästa år inse att förra årets siffror inte var någonting jämfört med årets. Nu är vi uppe i 2300 föreningar som tillsammans har 96 000 medlemmar. Det sätter strålkastarna på oss på ett nytt sätt. Förut har eventuell uppmärksamhet varit hobbyrelaterad. Nu ringer helt plötsligt TT för att vi är störst och får mest bidrag från Ungdomsstyrelsen. Visst är det roligt att kunna kalla sig för Sveriges största ungdomsförbund, men det är roligare om folk känner till oss tack vare verksamheten. Samtidigt kan det kombineras och verksamheten



FOTOGRAF: ANNA WESTERLING

kan marknadsföras lättare tack vare storleken.

DET ÄR ROLIGT att se att så många lockas av Sverok och vår idé. Storleken är inget självändamål, men den är ändå ett gott betyg. Samtidigt är det svårt att säga exakt vad medlemsantalet beror på och vad som påverkar. Till exempel har antalet nyantagna föreningar minskat under 2005 jämfört med året innan. Kanske börjar tillväxten stanna av. Än så länge är det fortfarande för tidigt att säga vad slutsiffrorna blir för 2005, det vet vi inte förrän i augusti. Med tanke på hur förbundet har utvecklats och att en enda förening kan påverka medlemsantalet

med många procent är det svårt att förutsäga något. Men jag ser med spänning fram mot nästa år och vad det för med sig.

SLUTLIGEN VILL JAG passa på att önska er alla ett gott nytt år. Jag hoppas ni har haft en skön jul med en massa spelande. Julen är perfekta tillfället att önska sig spel, det gäller bara att vänta tills man får klapparna. Själv lyckades jag inte hålla mig när det gällde Civilization IV utan köpte det långt innan jul... Skulle väl inte säga att jag i första hand är datorspelare, men just Civilization lockar onekligen. Det gör i alla fall underverk för mina morgonrutiner. Helt plötsligt lyckas jag ta mig upp klockan åtta på morgonen utan problem bara för att jag har en spelträff över Internet planerad. Men bäst var nog ändå den gången då min sambo skulle resa bort och tog taxi klockan fem. Vi gick upp, åt frukost tillsammans och när han åkte iväg satte jag på datorn och spelade. Det har sin charm att se soluppgången medan man spelar. Då känner man sig duktig som gick upp tidigt och man har (förhoppningsvis) fortfarande en stor del av dagen kvar när man slutar.

Glöm inte att rösta i riksmötesvalet!

Petra

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 96 000 medlemmar i över 2 300 föreningar.

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

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

Hatkärlek

VINTER. DET ÄR KALLT UTE, så det är okej att sitta inomhus och spela bort timmarna. Spelar ingen roll om det är framför skärmen eller brädet. Ensam eller med polarna eller familjen. Snö säger inte pulka till mig. Snö säger Cthulhu med levande ljus och uråldriga character sheets som plockas fram en gång om året. Mörkret tränger sig på runt husknuten och det är alldeles perfekt för en omgång hotseat i Heroes 3. Man vill ju ändå inte gå ut.

SAMTIDIGT. När man har suttit där med familjen och spelat tills någon blivit störtförbannad, då är det inte lika kul längre. När ögonen börjar kännas fyrkantiga efter alldeles för många timmar i World of Warcraft mår man inte prima. Sega gamla kolor och den sista julmusten skulle man inte tryckt i sig under det där nattliga Munchkin-racet med vännerna. Det blir bara för mycket efter ett tag. Allt mörker och inomhusvistande. Åtminstone jag börjar längta efter solen. Jag drömmer om Gothcon, då brukar den första vårsolen visa sig i det annars slaskiga Göteborg. Jag längtar efter att få sitta vid en lägereld en sensommarkväll och njuta av en varm kvällsbris medan solen sänker sig vid horisonten.

HÖSTEN ÄR JU ÄNDÅ OKEJ, med alla färger och variation. Skogen är aldrig så mysigt alvisk som när träden sprakar i höstlig prakt. Likadant är våren fantastisk, då livet återvänder och tussilagon dyker upp i snöfria backar. Hösten och våren är som mellanlandningar mellan två extremer. Och nu är vi i en av de extremerna, långt nere i mörket, och vi spelar på bäst vi kan för att fördriva tiden. Och för att det ändå är för dåligt väder för att gå ut.

Och om sanningen ska fram så älskar jag vintern, större delen av tiden. Resten av tiden hatar jag den.



Magnus Alm
sverox@sverok.se

SVEROX

Ansvarig utgivare
Karolina Staël

Chefredaktör
Magnus Alm

AD
Patrik Eriksson

Omslagsfoto:
Henrik Fegraeus

Baksidesfoto:
Magnus Alm

Illustrationer
Patrik Eriksson
Samuel Larsson
Lukas Thelin

Fotografer
Magnus Alm, Benis
Arapovic, Björn Arkelsjö,
Mark Butler, Palle Carlsson,
Irene Christensson, Henrik
Fegraeus, Björn Hansson,
Monica Leon, Rustan Rosén
och Anna Westerling

Skribenter
Irene Christensson, Björn
Hansson, Thord Daniel He-
dengren, Mattias Liljeqvist,
Anders Lundberg, Maria
Rodén, Rustan Rosén,
Thomas Sol Sunhede och
Martin Svahn.

Skärmdumpar
Johan Eklund

Korrektur
Magnus Alm
Patrik Eriksson

Tack till
Carla Toftefeldt

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

Tryck
Trydells, Laholm

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

Manusstopp för mars/april-numret är den 1/2.

Detta nummer producerades till tonerna av *Final Fantasy XOST* och *Kontraband*.

Kontakta Sverok!

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

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

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

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

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

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

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

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

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





AKTUELLT

Nyheter	6
Debattsvepet	7
Prylhörnan	9

ARTIKLAR

GW	10
Två bokstäver med tyngd i figurspelssammanhang .	
Spiel '05	16
Vi har varit i Tyskland och gottat oss åt spel i mängder.	
Kôzô Nakamura	19
En spelmusiklegend har tittat närmare på en annan.	
Le Monde du Jeu	21
Paris har ett stort maffigt spelkonvent , vi har varit där.	
Rollspel på skärmen	24
Denna gången pratar vi om rollspel i chاتفönstret .	
Pyssel och mys	26
Känns vintermörkret jobbigt? Läs vår pysselspecial!	
Xbox 360	28
Först ut i konsolkriget är Microsoft. Uppfylldes förväntningarna?	

LÄS OCKSÅ

Recensioner	31
En box med fokus på berättande , ett brädspel och ett datorspel i D&D:s värld. Blandad kompott.	
Krönikan	38
Varför är krig så kul ? Maria Rodén tror sig veta.	
Serierna	39
När du längtar som mest efter sommaren ger vi dig anledningarna att älska vintern .	





FOTOGRAF: MARK BUTLER

KORTEN PÅ BORDET. Poker är inte längre en bidragsgrundande verksamhetsgren för Sveroks föreningar.

Pokerspelande lämnar Sverok

PÅ SITT MÖTE i november beslutade förbundsstyrelsen att pokerspel inte längre omfattas av ramen för Sveroks verksamhet. I beslutsmotiveringen kan man läsa: "Sverok har inte som uppgift att representera all verksamhet, inte ens alla former av spel. Det är förbundsstyrelsens skyldighet att reglera förbundets fokus så att förbundet inte urholkas utan att tonvikten även fortsättningsvis ligger på roll- och konfliktspel". I mötesprotokollet som finns

att hämta på sverok.se kan man läsa hela beslutsmotiveringen.

I praktiken innebär beslutet att pokerspel som föreningsverksamhet från och med 2006 inte längre är bidragsgrundande vid ansökan om verksamhetsbidrag. Föreningar som ansöker om medlemskap i Sverok och vars huvudsakliga verksamhet är pokerspel kommer att hänvisas vidare till något av de pokerförbund som finns.

Bidrag 2006

BIDRAGSNIVÅERNA FÖR NÄSTA år kommer troligtvis att ändras, då statens bidragssystem mot Sverok kommer förändras. Tyvärr går det ännu inte att säga hur det kommer bli. Beslut om detta kommer att tas av förbundsstyrelsen under januari. Information kommer att skickas ut till föreningarna och publiceras på förbundets hemsida så snart beslutet är taget.

Redan nu kan vi dock förvarna om att åldersgränserna har ändrats. Bidragsgrundande medlemmar är de som har fyllt 7 men inte 26 år under året, det vill säga de som är födda 1981-1999.

Ytterligare en nyhet är att bidrag kommer att ges för de medlemmar i åldern 7-25 som fortfarande var medlemmar 2006-12-31. Detta innebär att Sverok kräver att alla medlemskap i föreningar som söker medlemsbidrag som kortast måste sträcka sig till och med den 31 december nästa år.

Bidrag för 2006 kommer att gå att söka från och med den 1 april 2006. Precis som förra året behöver en förening ha haft årsmöte för att kunna söka bidrag nästa år.



Ska Sverok gå med i Studieförbundet?

SVEROK HAR SEDAN flera år tillbaka ett samarbetsavtal med Studieförbundet. Förbundsstyrelsen har nu beslutat att föreslå riksmötet att Sverok ska bli medlemsorganisation i Studieförbundet. Bakgrunden till detta är att mycket av den verksamhet en Sverok-förening håller på med klassas som folkbildande, det vill säga man lär sig något när man spelar eller förbereder sitt spelande, till exempel inför ett lajv. Man utvecklas även som person. Genom att våra föreningar får ta del av studieförbundets resurser ges de bättre möjlighet att utveckla sin verksamhet. Förbundsstyrelsen tror att resultatet blir

bäst om Sverok blir medlemsorganisation i ett studieförbund och Studieförbundet var då det naturliga valet med tanke på vårt tidigare samarbete.

Förbundsstyrelsen upplever det som mycket viktigt att Sverok äntligen tar ställning i denna fråga om hur folkbildningsarbetet ska bedrivas. Att endast fortsätta med samarbetsavtalet känns inte som en bra lösning, då det inte ger det fulla stöd våra föreningar skulle kunna få som medlemsorganisation. Som medlemsorganisation skulle vi ha bättre möjligheter att påverka Studieförbundet inifrån samtidigt som Studieförbundet skulle vara

skyldiga att ta hand om våra föreningar när de önskar hjälp. Troligtvis skulle det i längden även krävas mindre arbete från Sverok för att få ut detta stöd jämfört med de arbetsinsatser som krävs idag.

Ytterligare ett alternativ är att förbundet helt låter bli att satsa på folkbildning på förbunds nivå och överläter detta åt föreningarna. Då skulle föreningarna vara fria att vända sig till vilket studieförbund som helst, men möjligheterna till stöd skulle troligtvis minska om förbundet inte arbetar nationellt med frågan.



Riksmöte den 10-12 mars

DEN 10-12 MARS är det riksmöte i Skövde. På riksmötet deltar representanter utsedda av föreningarna. Riksmötet diskuterar och beslutar kring förbundets viktiga frågor. Det sätter en budget för det kommande året, väljer förbundsstyrelse och ger dem genom en verksamhetsplan ett uppdrag att utföra. Vill du komma med förslag på nästa års verksamhet? Motioner skickas på e-postadress info@sverok.se eller till Sverok, Klostergatan 5A, 582 23 Linköping. Motioner ska vara oss tillhanda senast 28 januari.

Har du förslag på personer som skulle passa bra i Sveroks förbundsstyrelse, valberedning eller som revisor? Senast den 28 januari behöver valberedningen ha ditt förslag. Du lämnar det via formuläret på www.sverok.se/valberedning

Rösta i riksmötesvalet!

SOM FÖRENING HAR ni möjlighet att påverka vilka som blir valda att vara ombud på riksmötet i Skövde den 10-12 mars. Alla föreningar har redan fått information om detta och valet är redan i full gång, men än är det inte för sent. Har ni inte röstat ännu, se till att göra det nu. Eller i alla fall senast den 31 januari. Ta er chans att påverka Sveroks verksamhet i framtiden. Glöm inte att ni även kan rösta på era egna föreningsmedlemmar.

*Röstningen sker över Internet på
val.sverok.se*

Dags för årsmöte igen!

ALLA SVEROK-FÖRENINGAR SKA varje år hålla årsmöte där medlemmarna tillsammans bestämmer nästa års verksamhet. De flesta föreningar har sina årsmöten runt januari fram till mars och nu är det dags igen. För att hjälpa er utveckla demokratin i föreningarna gör Sverok i år ett separat årsmötes-utskick som berättar hur en förening kan arrangera sitt årsmöte. Det finns också tips på Sveroks hemsida om hur man sköter sin förening.

*Läs mer på
www.sverok.se/kunskapsbanken*

► Debattsvepet

DEN UPPMÄRKSAMME HAR sedan det senaste numret inte missat debatten som pågått om en förbundssplitt. En gammal räv har gett sig in i debatten och kommit med ett förslag om att dela upp förbundet för att det ska kunna tillgoda göra sig bidragen från Ungdomsstyrelsen på bästa sätt. Eftersom bidragsreglerna är på väg att ändras är ämnet i allra högst grad aktuellt och redan nu har en hel del olika åsikter har dryftats kring det hela.

I ÖVRIGT HAR NÅGON länkat till en tråd på Flashbacks forum där folk har frågat sig om Sverok sponsrar AFA med pengar. De flesta verkar dock inse att det på sin höjd skulle kunna röra sig om att AFA-aktiva fuskar till sig pengar genom att starta falska föreningar. Inga bevis för något har lagts fram och när ingen hade något konkret att komma med dog tråden.

BLAND ROLLSPELARNA PÅ Sveroks forum frågade någon nyligen efter frivilliga som ville besvara en enkät om rollspel. Syftet med undersökningen var att ta reda på om rollspel var skadligt. Svaren lät inte vänta på sig och snart hade en drös hjälpsamma rollspelare delat sin åsikt kring frågan. Personen som skulle skriva uppsatsen tappade dock intresset och lade ner projektet, men tråden levde kvar ändå.

ÄVEN SKRÄCKROLLSPELET CALL OF CTHULHU har diskuterats då en person frågade om det var värt att köpa. Några få men långa och uttömmande svar kring det hela skrevs och den som är intresserad av spelet bör titta närmare på tråden för en insiktsfull analys.

BLAND LAJVARE HAR GRUPPEN som kallar sig Intressenterna för Lajv gjort sig uppmärksammade genom att vilja starta samarbete mellan lajvare och erbjuda bland annat försäkringar för lajvdeltagare. Initiativet verkar ha tagits mot väl och flera har ställt sig positiva till deras idéer.

BLAND BRÄDSPELARE PÅ SVEROKS forum har det diskuterats flera olika krigsspel, däribland det klassiska World in Flames. Sedan år tillbaka har delar av Sveroks kansli tillsammans med medlemmar ur föreningen Dragons Den spelat långa partier i nämnt spel. Nu har en logg lagts upp på Sveroks forum där drag och strategier diskuteras offentligt. Nyfikenhet har nu väckts kring ett mytomspunnet spel som många hört talas om, men färre har spelat.

KONSOLSPELARNA HAR FÖRSTÅS pratat om släppet av Xbox 360 och ifall konsolen verkligen höll vad marknadsföringen lovade. Många har anmärkt på den höga grad av konsolerna som Microsoft själva erkänt uppfört sig felaktigt. En del menar på att Microsoft skjutit sig själva i foten och skippat en del kvalitetstester för att hinna ut först med nästa generations konsol. Andra menar på att det rör sig om Playstation- och Nintendoälskare som försöker framhålla sina egna favoriter genom att trycka ner jätten från Redmond. Du kan läsa mer om Xbox 360 på sidan 28. 🎮

Ny spelutbildning på gång

Utbildningen är annorlunda eftersom den behandlar spel som helhet. Den betraktar en företagsbrädspels-simulering, ett FN-rollspel eller en datorbaserad första-personskjutare ur samma perspektiv. Målet är att utbilda något som kallas spelarkitekter.

DET RÖR SIG alltså inte om en datorspels-utbildning. Tanken är att de som utbildas skall lära sig att applicera spelandets aspekter på andra områden och använda spel som verktyg. Utbildningen ska behandla alla sorters spel, lekar och tävlingar. Sverox har pratat med Ola Jansson, känd för att bland annat under flera år ha arrangerat Dystopia på Gothcon är en av initiativtagarna till utbildningen. Ola menar att spel inte är något bara för barn eller datorspels-generationen utan att lek och spelande genomsyrar mänsklig kultur från vagn-graven. Syftet med utbildningen är därför att vidareutbilda exempelvis yrkesverksamma projektledare, producenter och pedagoger och ge dem en spetskompetens inom spel, lekar och tävlingar.

– Anledningen att jag fokuserat på spel som verktyg är dels för att jag tycker det är ett intressant fenomen men också för att det är där jobben finns, säger Ola. PC- och konsolmarknaden är kärvarare än aldrig förr och trots detta är det mot den som de flesta andra spelutbildningar riktar sig.

Var finns jobben?

Och det är förstas en viktig fråga. Spelarkitektutbildningen är en Kvalificerad Yrkesutbildning, och KY-myndigheten (som beviljar utbildningen) kräver att 80% av de utbildade ska ha jobb senast två år efter avslutad kurs. Ola berättar att han

inför ansökan om att starta utbildningen gjorde en marknadsundersökning där han fick över 30 olika företag att skriva under så kallade letters of intent.

– Det rör sig om produktionsbolag för TV, reklambyråer, PR-byråer, e-learningföretag,

andra former av utbildningsföretag, eventföretag och kommunikationsbyråer.

Den typen av företag kan man räkna med att jobba för efteråt. Hos dem kan spetskompetens inom spel vara intressant.

Jag tror att många gamers behöver uppgradera synen på sin egen kompetens. Fram till för ett par år sedan så betraktade jag mitt eget spelkunnande som en genant hobby som man bara pratade om i slutna

kreislar. Nu inser jag att den mångåriga och mångfacetterade spelarenhet som jag besitter är hårdvaluta på rätt ställe och rätt marknad.

Men, Ola understryker också att det inte handlar om en glidarutbildning för folk som vill jobba med spel. Det krävs en hel del förkunskaper för att kunna delta och tillgodogöra sig utbildningen på rätt sätt. Det är också viktigt att spelen blir en del av en större helhet.

– Det som verkligen gör de som fullgjort utbildningen intressanta på arbetsmarknaden är trots allt kombinationen av tidigare yrkeserfarenhet med den nyvunna spelkunskapen. Få företag anställer någon som bara är bra på spel men inget annat. 🎮



FRÅN KONVENTSKLASS-
RUM TILL SKOLKLASS-
RUM. Ola Jansson är tidigare känd arrangör från GothCon.

White Wolf hackat

NYLIGEN BLEV www.white-wolf.com, webbplats för det kända spelföretaget med samma namn, hackat. Hackarna tillgodogjorde sig känslig information om de registrerade användarna och försökte därefter pressa White Wolf på pengar. Detta var inget företaget accepterade och de polisanmälde omgående det som skett.

White Wolf valde sedan att gå ut offentligt med uppgifterna om att information läckt och uppmanade sina användare att ändra eventuella lösenord som de använt både på White Wolfs egen webbplats och andra. 🎮

Knutpunkt utannonserat

Efter en tids tystnad har nu årets Knutpunkt både spikat ett datum, en lokal och ett pris. Det nordiska lajvkonventet kommer att äga rum 28 april - 1 maj på Barnens ö utanför Stockholm och kosta 500 kr.

KNUTPUNKT ÄR ETT internationellt konvent där lajvare från främst de nordiska länderna träffas och utbyter idéer kring hobbyn. Årets tema blir brobyggande. Arrangörerna vill nå ut till och få nya eldsjälur som inte tidigare har besökt konventet, eller ens känner till det, att delta. De tror att nya ansikten kan bidra med nya insikter och att både gamla som nya deltagare har mycket att vinna av att träffa varandra.

Arrangörerna vill också arbeta för att överbygga avståndet mellan teoretiker och praktiker, rollspelsteoretiker och etablerade akademiker, samt mellan rollspels-scenen och resten av samhället.

Du finner mer information om Knutpunkt på www.jeepen.org/knutpunkt



- ▲ Skräm grannarna eller använd som rekvisita på ett sci-fi-lajv. Denna flygande farkost är fjärrstyrd och efter att ha sett några filmsnuttar av den i luften är vi ganska imponerade. Det ser rätt ball ut. Speciellt i mörker, då lampor blinkar och sprider ett mystiskt sken. www.coolstuff.se



- ▲ Sonys välkända robohund Aibo har blivit uppdaterad. Den förstår nu mer ord och har lättare för att lära sig saker. Så om du är pälsallergiker, teknikälskare och dessutom hundvän. Grattis. www.aibo.com



- ◀ Det är väl bara att erkänna att vi snöat in lite på handkontroller. Här är i alla fall en praktisk liten rackare som är hopvikbar. Lätt att ta med sig överallt och dessutom rätt snygg. Något för den mobila gamern. www.geekstuff4you.com

Fruktklockan förklarad

I förra numret av Sverox hade vi med en digitalklocka som drevs med hjälp av en frukt. Vi frågade om någon visste hur det hela funkade. Och vi fick massor av svar. En av alla som svarade var Christoffer Karlsson, ordförande i föreningen Commendabilis. Här är hans förklaring:

DET RÖR SIG om elektrokemi, dvs att olika metaller drar i elektroner olika starkt. För att det hela ska fungera måste klämmorna som man sticker in i frukten vara gjorda av olika metaller (t.ex. koppar och zink). Metallen i den ena klämman drar hårdare i elektronerna än den andra metallen i den andra klämman, vilket resulterar i en elektrisk ström genom sladdarna som driver klockan. Det är alltså faktiskt själva metallen på klämmorna som

driver strömmen, inte frukten! Istället för frukt skulle man kunna ha ett glas vatten med salt i eller liknande.

Det viktiga är att det finns joner (laddade partiklar) där som kan transportera laddningar.

Det kan ju vara kul att försöka med detta hemma i köket, vilket inte alls är svårt om man bara har tillgång till koppar/zink-plattor och lite sladdar! Lycka till!



- ▲ Vi älskar bisarra USB-produkter. Detta är en underlig sak som sprider njutbara dofter. Koppla bara in den i USB-porten och ladda med en doftpatron. Koppla sedan av och njut av artificiella vällukter. www.audiocubes.com



Världens mest populära figurspel?



► Tanken på att få bestämma över en armé, göra taktiska beslut och skratta diaboliskt när ens perfekta strategi fungerar är väl något de flesta drömt om? Det finns flera spel som låter en göra det, men några har blivit väldigt populära, nämligen Games Workshops spel. Vi undersöker varför. FOTOGRAFER: HENRIK FEGRAEUS OCH BJÖRN ARKELSJÖ

VISSA SPELAR BRÄDPEL som *Risk* för att få utlopp för sin krigsinstinkt, andra återskapar slag från kända krig med små plastfigurer och bygger stora scenerier som de kan spela på. Just denna senare kategori är rätt liten idag, dessa figurspelare, som de kallar sig själva, har fått ge vika för en ny sorts figurspelare. Denna nya sorts figurspelare bryr sig inte så mycket om verkliga slag och krig. Nej, för dem lockar det kanske mer att få anfälla Helms Klyfta. Eller att få göra en modig räd mot en riddarborg med mörkeralver. Kanske vill de försvara en viktig stad från onda rymdmonsters framfart. Alla dessa tre exempel är tagna ur Games Workshops spelutbud.

Detta engelska företaget grundades på 70-talet och har idag, 30 år senare, blivit den ledande tillverkaren av figurspel i världen. Genom åren har flera spel producerats i Games Workshops regi. Några av de kända titlarna är *Gorka* ►

Varför började du spela Games Workshops spel?



Kian Tavasoli, 15 år

► Jag tyckte om att måla figurerna, sen började jag lära mig reglerna lite grann.



Saxer Karlsson, 12 år

► Morfar köpte några Sagan om Ringen-figurer till mig, jag tyckte det var kul och fortsatte.



Petter Stråle-Heelge, 13 år

► Jag spelar Sagan om Ringen, det verkade kul, jag gillar äventyr och händelser.

▼
Morka, Talisman och *Dark Future* men deras största produkter har sedan 80-talet varit de två figurspelen *Warhammer* och *Warhammer 40,000*.

Warhammer Fantasy Battles är ett typiskt fantasyspel med dvärgar, alver, drakar, riddare och självljart orcher. *Warhammer 40,000* är raka motsatsen. GW bestämde sig när spelet skapades för att haka på den science fiction-trend som rädde och spelet förlades därmed till år 40,000 (i vår värld ska tilläggas). Riddare byttes ut mot Space Marines, en sorts genmodifierade supermänniskor som skapats endast för krig. Alver blev Eldars, en gammal och arrogant ras vars rike slagits i spillror. Dvärgar blev squats, som GW dock skrotade då de ansåg att squats var för långt ifrån grundidén med 40,000. På detta sätt fortgick det, GW skapade ett framtidsuniversum utifrån gängse fantasymall och satte spinn på allt de kom över. Människor, som i alla fantasyberättelser har stora välutvecklade riken fick just detta, ett stort imperium. Men istället för den framåtanda man brukar se är de här teokratiskt styrda av en liten klick präster som tolkar "kejsarens" vilja. Kejsaren själv är dock endast en kropp som hålls vid liv via en fruktansvärd maskin. Liknande saker återfinns över allt i *Warhammer 40,000*, eller *40k* som de flesta säger. Det finns dock en genomgående förändring som kan synas under de år som *40k* existerat, det har med tiden blivit mörkare och mörkare. Detsamma gäller för *Warhammer Fantasy Battles*, som oftast förkortas *FB*. Från att ha varit fylld av små komiska inslag har det med tiden blivit mer seriöst och mörkare.

Vägen till framgång

Vad är det då som gör dessa två spel, tillsammans med det *Sagan om Ringen*, ett licensierat figurspel baserat på filmerna, till de absolut populäraste figurspelen i dag? Många tankar finns runt just detta. Några säger att det beror på att GW helt enkelt var först ut och således har lyckats tack vare att de hann etablera sig innan figurspel blev en "accepterad" hobby. Andra påstår att det beror på de speciella universum som GW byggt upp för sina spel. Det är endast ett fåtal som pratar om själva spelen som den avgörande faktorn. Spelen i sig är inte unika, de är turbaserade strategispel där två eller fler arméer möts på olika slagfält i olika scenarion. Regelsystemet för de båda spelen är rätt lika varandra, de bygger båda på samma stomme även om de sedan utvecklats åt olika håll. *FB* anses av många vara mer taktiskt och avgörs mer av spelarens skicklighet under spelets gång än armélistans uppbyggnad. *40k* har å sin sida blivit känt som snabbspelat och intensivt, där en match kan avgöras på bara några minuter av skickliga spelare. En person jag pratade med gjorde jämförelsen: "*Fantasy Battles är som ett parti schack, du rör dina pjäser tills du har en bra position och sen anfaller du. 40k är mer som en boxningsmatch, det är slag på slag och det handlar om att kunna ta mest stryk samtidigt som man slår tillbaka.*"

Skillnader och likheter

För att förtydliga ska jag förklara grundstommen för de båda systemen och sedan peka ut lite skillnader. Båda spelen är, som jag nämnt innan, turbaserade. Alla som spelat vanliga brädspel känner igen

konceptet, först gör jag mitt, sen gör du ditt och sen är det min tur igen.

När det är din tur får du vissa faser du ska avbeta. Den första är förflyttningsfasen, då förflyttar du dina figurer. Den andra är skjutandefasen, då låter du dina gubbar avlossa sina avståndsvapen. Den tredje är närstridsfasen, det är här du låter dina mannar, monster, eller vad du nu förfogar över, slåss mot sina fiender med svärd, klor och allehanda närstridsvapen. I *40k* är din runda sedan slut när du gått igenom dessa 3, men *FB* har ytterligare en fas, magifasen. Magifasen är den fas där magiker får chansen att använda sina besvärjelser. Det brukar vara den fas som är fylld med mest raseriutbrott. Som ett exempel på







Paul Svensson, 15 år

► Jag tyckte det verkade kul att måla figurerna och träffa folk. Att ha en hobby.



Victor Robshi, 14 år

► Jag såg skyltfönstret, tyckte det såg intressant ut och ville träffa lite nya kompisar. Sen gillar jag strategi och så med.



Nils Kaspersson, 15 år

► Jag började med Fantasy, jag kollade reglerna och så och de verkade roliga. Sen började kompisarna och då fortsatte jag.

▼
detta kan jag nämna en kompis som svor högljutt när hans generals skalle sprängdes efter en misslyckad besvärjelse. I båda spelen är alla faserna väldigt enkla att förstå och sättet de är upplagda på är väldigt lätt att lära sig. Det som kan göra regelsystemet krångligt är vanligtvis moralaspekten. I båda spelen finns det ytterst få trupper som är kalla mördarmaskiner (Odöda i *FB* och Tyranids i *40k* undantaget). Således är det inte säkert att de står kvar om fienden skjuter sönder dem totalt eller slaktar dem i närstrid. För att simulera detta görs ett slag mot enhetens ledarskapsvärde, detta slag är modifierat av diverse faktorer. I *40k* tas antal överlevande och hur underlägsen man är till antalet in i beräkningen. I *FB* handlar det om samma sak som i *40k* men även om flankattacker och liknande. Detta moment har skapat många diskussioner i min spelgrupp, är det verkligen 50 % förluster om det är fem av nio kvar i den skadade truppen? Avrundas det upp eller ner?

Ytterligare olikheter

Skjutande är också en stor knäckpunkt mellan de två spelen. I *40k* slår du en tärning, kollar dina enheters träffsäkerhet och jämför det värdet med en tabell för att se om du slagit över en viss siffra. Har du gjort detta har du träffat, sen jämför du vapnets styrka med fiendens tålighet och slår ett slag till för att se om du skadar. Sist men inte minst jämförs rustningsvärde med penetrationsförmåga och eventuellt slås ett slag för att se om rustningen absorberar. Detta görs van-

ligtvis på en minut eller två. I *FB* kollar du värdet, lägger till modifierationer för avstånd, rörelse och så vidare, sen slår du slaget. Efter detta slår du samma slag mot tålighet som i *40k*. Sen jämför du vapnets styrka mot fiendens rustningsvärde och drar eventuellt av poäng från rustningsvärdet innan fiender gör sitt absorberingsslag.

Efter den förklaringen kanske det låter som om jag tycker *FB* är tråkigt, men detta är inte fallet. *FB* har bara ett större djup och kräver klart mer koncentration än vad *40k* gör. Detta innebär dock inte att *40k* är tråkigt, saken är den att de båda spelsystemen kompletterar varandra perfekt. Vill du ha en snabb runda brutal action drar du fram *40k* och skjuter sönder din kompis armé. Om du känner för mer avancerad taktik spelar ni ett parti *FB*.

Sen finns ju också *Sagan om Ringen*, som nämnts innan, det är baserat på Peter Jacksons filmtrilogi och har rönt lika stora framgångar som båda *FB* och *40k*. Regelsystemet är snarlikt *Fantasy battles* men är mer inriktad på färre kombattanter och hjältar spelar oftast en större roll.

Varför så populärt?

För att få större klarhet i varför *Warhammer* fått så stor utbredning i Sverige tog jag mig till Games Workshop på Kungsgatan 28 i Göteborg. Där lyckades jag få





tag i Niklas Södermalm, Store Manager för GW i Göteborg. Han har arbetat med GW i fem års tid och har en egen teori om varför spelen har blivit så populära.

– De passade klimatet i norden, det är kallt och ruggigt på hösten och då sitter man ju gärna inne och där fyller figurspel tomrummet. Här i Sverige har det alltid varit populärt med rollspel och spel i övrigt. Games Workshops produkter är ju besläktade med rollspel. Globalt sett har Games Workshop idag ett stort sortiment av figurer och alla håller väldigt hög kvalitet och kan produceras i stora mängder. Det finns ju andra företag såsom Rackham, som har ett väldigt bra utbud av specifika modeller, men deras sortiment i stort håller inte samma kvalitet.

Jag pratar vidare med Niklas om företags utbud och vi förs närmst omärkt in på frågan kring vilket spel som säljer bäst av de tre. De är alla stora, men vilket är då störst? Niklas tvekar inte länge innan han svarar.

– Tro det eller ej men alla har en tred-



► **Anna Damonski**, den enda kvinnan som är anställd av GW i Sverige.

► **Vad tycker du om att jobba för GW?**

– Jag är stolt över att få jobba här, det är ett bra företag och jag tycker det är kul att få jobba med min hobby.

► **Spelar du själv?**

– Ja, jag har en High Elves- och en Bretonia-armé i *Fantasy*. Jag ska även börja med Alver i *Sagan om Ringen*.



POPULÄRA FAJTER. *Fantasy Battles* är aningen mer komplext än *40k*, men ändå tämligen enkelt regelmässigt.

jedel var av försäljningen. Inget av dem är mycket populärare än den andra, här i Göteborg är *40k* något större och *Sagan om Ringen* något mindre. I Stockholm, där jag jobbade innan, var *Fantasy* det klart största av de tre och i England så dominerar *40k*. Men i Sverige överlag är de tre ungefär lika stora.

Niklas bästa tips till den som vill testa Games Workshops spel är att komma in i butikerna och testa, eftersom det arrangeras gratis pröva-på-spel för intresserade. För de som blir intresserade finns det något som kallas för "Academy" där hugade får lära sig mer om regler och liknande.

– Sen, om du fortfarande tycker det är kul, fortsätter Niklas, så kan du köpa regelboken och något figurpaket och komma in i hobbyn. Om det inte finns någon Games Workshop-butik nära dig bör du börja litet, köp ett paket eller två och regelboken och ta lite i taget. Risken om du köper för mycket är att du tröttnar när du ser hur mycket du måste måla och så lägger du av.

Så, vad har då gjort *Warhammer* och *Sagan om Ringen* till de i särklass största figurspelen idag? Delvis är det ju de

fantastiska modellerna, de är inte billiga men de är vackra. Regelsystemet för spelet är enkelt att lära sig och efter ett par matcher går det nästan på automatik. Men det finns även andra faktorer, såsom gemenskapen. De flesta som sysslar med hobbyn pratar mer än gärna om den och utbyter erfarenheter. Därför är det kanske inte konstigt att det är en växande hobby, det finns något för alla. Du kan ägna dig åt att måla figurerna, spela mot dina kompisar eller bara prata om regler, bakgrundshistoria och liknande med andra likasinnade.



Mattias Liljeqvist
mattias.liljeqvist@gmail.com

Spiel '05

– Mässan med stort M

► Torsdagen 13 oktober åkte ett gäng glada svenska gamers söderut med buss. För andra året i rad arrangerade Sverok SKuD sin bussresa till Spiel'05. Sverox följde självklart med i bussen genom Maria Rodén. Häng med på resan och upplev Essen genom hennes ögon.

FOTOGRAF: PALLE CARLSSON

TOTALT ÖVERVÄLDIGAD. Klockan är tio och jag är totalt överväldigad. Mässdörarna har slagits upp och förväntansfulla besökare har vältt in runt omkring mig. Jag befinner mig på Spiel 05 i den tyska staden Essen. Spelmässan lockade 2004 drygt 150 000 besökare med 690 utställare från 24 länder på en yta av 42 820 kvadratmeter. Det är Europas största spelmässa och det tar mig mindre än en minut att tappa bort mina följeslagare väl inne i den första av flera mässhallar.

Det första som möter mig är en samling blandade spel, i betydligt större storlek än vad man är van vid. Vad sägs till exempel om ett Fyra i rad som når en upp till midjan? Eller ett Ta i trä som når en till hakan och det innan man ens flyttat färdigt klossarna? Förutom det rymmer mässhallen en mängd spel, de flesta med möjligheter att slå sig ner vid

något bord för att testa. Jag vill dock se mer av mässan och försöka skaffa mig en uppfattning om vad som finns så jag drar vidare. Snart hittar jag en liten del av vårt svenska gäng och färden går till nästa mässhall. Här finns lite mer smäsaker, tidningar, prydnadsföremål och liknande. Om du vill ha en spelriktig skäl kanske en med små fiapluppar på vara något? Vi stannar upp och beundrar en kille som målar mobilskal en stund. Actionfigurer, serietidningar, spel, samlarkort, filmer med mera passeras sedan innan nästa längre stopp blir vid en monter med latexvapen, som snart följs av fler lajvmontrar. Som den sanna vapenfetischist jag är dröjer det inte länge innan ett svärd har funnit sin plats i min hand. Här finns också abnormt stora klubbor och yxor. Vapnen är för övrigt ganska snygga, men lider tyvärr av klarlacksmissbruket som

verkar utbrett i Tyskland. En klinga får gärna blänka, men det är mindre snyggt när trädetaljerna också gör det. Rent säkerhetsmässigt skulle de antagligen gå igenom vapenkontrollen på svenska lajv, såvida inte vapenkontrollanterna är hårda.

För lajvaren finns det också kläder, rustningar och annan rekvisita, främst till fantasylajv. Men en del av de mer gotiska kläderna skulle säkert passa in väl på ett vampirelajv. Rent generellt verkar utrustningskraven vara lägre på tyska fantasylajv. Det syns mer än en plastdetalj på till exempel vattenskinns och av någon anledning envisas de med att ha nylonsnören på alla gambesoner. Det mesta hade dock fungerat även hemma i Sverige. På mässan finns både tyska, engelska och danska försäljare som säljer latexvapen. Lite blankvapen skymtar här och där, men tyvärr är de för tunga för min smak och en del är för mycket high fantasy och påminner mer om prentiösa brödknivar än om svärd. Roligaste



latexvapnet är helt klart motorsågen från Eldritch.

Hela spelplanen representerad

När jag väl övergett lajvmontrarna glider jag vidare in bland de mer vanliga brädspelen. Jag passar på att provspela Badaboom, Gigantokops senaste skapelse.

Det blir för övrigt det enda spel jag lyckas spela på själva mässan. Inte för att det fanns ont om spel att testa, det blev helt enkelt för mycket av allt annat. Sådär i efterhand borde man ju ha testat på *Niagara* som blev "Spiel des Jahres" 2005, samma utmärkelse som *Ticket to Ride* fick året innan. Den monter som har minst besökare,

i princip inga alls, är en monter som innehåller bland annat *Kamasutra*. Själva montern är snygg och ser professionell ut, men kanske är folk för prydla för dylika spel. Hur som helst finns det massor av spel till salu. Både nya och begagnade. Om det är något spel man letar efter kan man ha tur. Men det är knappt att man orkar leta i vissa montrar där spelhögarna formligen tornar upp sig.

Jag tittade själv inte så mycket på rollspelen, men ni kan vara lugna alla rollspelare, de fanns representerade. Likaså fanns det figurspel på plats. Games

Workshop syntes då de hade en minst sagt stor blå Space Marine upp-

ställd. Den dag figurspel spelas i den skalan så snackar vi grejer.

Syntes gjorde även *Confrontation* och *Warmachine*, samt lite annat smått och gott. Jag kan inte påstå att jag är särskilt insatt i just figurspel, men nu har jag i alla fall fått testa på att leka med terräng. I en av mässhallarna stod nämligen en

kille och visade hur bra deras produkter var genom att frivilliga fick lov att skapa sig en liten bit terräng i form av en brunn med gräs och vatten. Min egen brunn tronar vackert hemma på min TV, så nu får jag väl börja spela figurspel också.

Kortspel skall icke förglömmas, speciellt inte då det knappast gick att undvika *Magic*

– *the Gathering* eller *Pokémon*. Det var många som satt och spelade båda spelen. *Pokémon* visade för övrigt upp lite av *Pokémon Miniatures* som är deras senaste satsning och det var tydligt att de främst vände sig till en yngre publik. Var man på jakt efter specifika kort till olika samlarkortspel fanns det ett par montrar med bara olika blandade kort.

Man kunde också hitta böcker och filmer. Min glädje var stor när jag snubbade över Dragonlance-böcker och äntligen kunde köpa en bok jag letat efter för ett pris som var ok. Det fanns mycket för barn på mässan också, alltifrån barnspel till hopptorn, eller vad

sågs om ett fotbollsspel i lajvstorlek med människor istället för plastgubbar? Möjligheter till att testa diabolo eller jonglering fanns också och det var bara att konstatera att diabolo kräver träning och teknik. Det fanns ett par montrar som sålde käglor, devilsticks, poi, stavar och lite annat åt det hållet.

Något för alla

Kort sagt kan man konstatera att den gamer som inte hittar någonting av intresse på Spiel, undantaget airsoftare och paintballfolk, borde se över sina intressen och kanske syssla med något annat. Fotboll kanske, men det fanns ju trots allt fotbollsspel där också. Sammanlagt fick jag det till nio mässhallar och det var fantastiskt att gå runt på den ytan bland så många spelintresserade människor. På andra dagen hittade jag till exempel en mässhall som jag helt missat den första dagen. Väska är för övrigt en bra sak att ha med. Vissa knallade runt med IKEA-kassar. Det är bara att anpassa efter hur många spel man tänkt köpa. Själv köpte jag inte så mycket, men det var inte för att jag inte ville. Det är lätt att spendera pengar på Spiel. Det märks att företagen satsat på sina montrar och det inger en viss känsla av lyx att se. Mångfalden bland folk är stor, allt från små barn till utklädda lajvare.

Smolket i bägaren

De nackdelar som finns med Spiel är språket, eller snarare tyskarnas brist på språk. Förvisso pratade de flesta jag mötte inne på mässan engelska, men det fanns ändå risk för språkförbistring. Ett tydligt

Spiel '05

► Bäst namn på spel

"Sven kommt!" med "Das Spiel der Nationen" som klar tvåa.

► Störst nördfaktor

Att tillsammans med föräldrar och barn köa till Pokémonhjulet där man kunde vinna en t-shirt, boosters eller åtminstone få klistermärken och armband.

► Tunnast klädd

Tjejen som var iklädd latex. Bara.



- ▶ exempel var när vi besökte det lokala Burger King och en av oss gjorde misstaget att fråga om skillnaden mellan två kycklingburgare. Den stackars tjejen som stod i kassan fick fråga all personal i närheten innan hon hittade en kille, från Holland dessutom, som kunde bistå med ett svar. Många av spelen inne på mässan är också på tyska, men kan man spelet sedan innan spelar det inte alltid så stor roll.

En annan nackdel är den friare synen på rökning.

Det bolmas friskt inomhus på mässhallen Messe Essen på sina håll. Lider man av allergi finns det nog en risk att man kan känna av det. Det fanns dock en öppen plats utomhus i mitten av mässhallarna och likaså var rökning förbjudet inne i mässhallen som vigts främst åt barnen.

Ytterligare en nackdel är priset på mat och dryck inne på mässan. Jag tror priset på en kopp kaffe låg på motsvarande runt 15-20 kronor och räkna då inte med påfyllning. Gick man utanför Messe Essen kunde man dock hitta det betydligt billigare.



Gratis är gott

Sist men inte minst får man inte glömma den viktigaste delen av mässor, gratispryttlarna. På Essen blir man knappast besviken. Nog behövde jag ett nyckelband, frågan är bara vad jag ska göra med de andra fem. De söta mjukistärningarna med texten "Catan" passar bra in var jag än hänger dem och Munchkin-tärningen kan jag säkert flasha med någon gång. Mest oväntade gratisprylen var den lilla brunnen till figurspel som jag dekorerade alldeles själv med allehanda sorters konstgräs, samt en oidentifierad plastbit med tillhörande magnet som någon bara gav mig. Och någonstans, på något konvent, ska jag använda min röda Pokémontröja.

▶ Spiels webbplats

www.merz-verlag.com/spiel/eooo.php4



Maria Rodén
maria@skud.sverok.se



Kôzô Nakamura

– hyperokänd legend

► Sveriges mest framträdande datormusikprofil torde vara Tomas Sol Sunhede. Med programmet Syntax Error i P3 lyckades han få ut tonerna från urgamla spel till tusentals retroglada nördar genom etern. Följ honom här i hans sökande efter en av de mest illusoriska mästerkompositörerna från Nintendos glansdagar.

NÅGON GÅNG UNDER det tidiga 90-talet tryckte jag och min kusin återigen in spelet *Teenage Mutant Hero Turtles II - The Arcade Game* (arkadversionen kom redan 1989) i NES:et där hemma, då han var på besök. Vi fascinerades av spelets förmåga att fånga oss i timme efter timme. Vi skulle bara varva det, och till slut lyckades vi. Om det var före eller efter att vi lärt oss koden som gav oss 10 extraliv var minns jag ej. En annan underbar sak med detta spel var förstas musiken. Speciellt andra banan hade en trevlig inledning som man gärna spelade sig fram till bara för att få höra. För att inte tala om musiken vid bossarna.

I Sverige och vissa andra länder döptes sköldpaddorna om till *Teenage Mutant Hero Turtles*, detta på grund av att *Teenage Mutant Ninja Turtles* lät för våldsamt. De flesta som nu passerat 20-årsstrecket och haft något som helst TV-spelsintresse, måste ha spelat spelet. Konami som hade licensen till att göra Turtles-spelen fick precis som alla andra spelutvecklare till NES bara släppa ett visst antal titlar per år. Troligtvis för att Nintendo inte ville att kvalitén skulle bli för låg. Konami fick då den geniala idén att starta två nya bolag, nämligen Palcom och Ultra Games. På dessa labels släpptes titlar de inte riktigt var säkra på om de skulle bli populära. Till exempel släpptes turtlarnas första spel på Palcom för att

sedan bli så populära att nästa spel fick den fina silvriga Konami-boxen år 1990.

En mystisk kompositör

Näväl, när vi väl varvat spelet och fick se eftertexterna visade det sig att kompositörens namn var K. Nakamura. Och han har sedan dess haft en speciell plats i mitt vanligtvis ganska dåliga minne. Det ska sägas att Nakamura faktiskt inte gjorde originallåtarna till *TMHT II* men hans versioner låter faktiskt nästan bättre än originalen. Musiken till arkadspelet gjordes av M. Izumi och Miki Chang året innan. En liten parentes är att Chang även gjorde musiken till *Gradius* (NES). På Internet letade jag febrilt efter fler spel som Nakamura hade gjort musik till och hittade till sist spelet *Monster in my Pocket*. Även det spelet var baserat på en leksak och serie med samma namn. Spelet köptes och varvades. I eftertexterna stod Hiroshi Takeyasu och Kôzô Nakamura som kompositörer. Jag hade äntligen löst gåtan med hans förnamn. Nakamura är ett



MUSIK VI MINNS. De trollebindande tonerna från TMHT är legendariska.

extremt vanligt efternamn i Japan och det finns säkerligen massor som har ett förnamn som börjar på K. Men rimligtvis borde det ju bara finnas en med det namnet som jobbade med spelmusik på Konami runt 1990.

Efter ännu en tids sökande fann jag att en man vid namn *Nakamura* gjorde soundtracket till *Zen Intergalactic Ninja*. ►

► Eftersom det spelet också är gjort av Konami och har ett liknande sound misstänker jag att han även var skyldig till det. Namnet kan ju vara felstavat i eftertexterna. Övriga kompositörer var, Ayachan, Sakagon, J. Kane och T. Tommy. Spelet handlar också det om en ninjor, fast nu endast en, vid namn Zen. Han bekämpar miljöförstöringen i världen och Dimension X: s hantlangare. Det hela bygger på en serietidning i USA och påminner mycket om en annan serie, nämligen Toxic Crusaders. Om nu någon minns dem? I vilket fall som helst så var de också miljökampare som efter ett tag försvann från leksakshyllorna. Ironiskt nog på grund av att de var tillverkade av farlig PVC-plast. Vilket öde, som att starta en vegetarisk restaurang som bara serverar kött eller nåt. Snubbarna på filmbolaget Troma gjorde en B-splatterfilm på temat som knappt är värd att se och det kom även ett NES-spel som Bandai låg bakom (uppfinnarna av Tamagochin, Gundam-robotarna och Pokémon-kopian Digimon m.m.).

Smeknamn som förvirrar

Näväl, tillbaks till det något oklara ämnet. Nya spår dök så småningom upp i den dunkla spelhistorien, nämligen spelet *The Lone Ranger*. Precis som alla andra spel i denna artikel, utvecklat av Konami till NES. Spelet är baserat på TV-serien med samma namn som visades 1949-1957 i USA. Kompositörerna heter Moai Sasaki, Kenichi Matsubara, La Nakamura, Gorgeous Tomita, Kenji Fukui och Satoko Minami. Ni kan nog gissa er till vilket namn jag är mest intresserad av här. Tyvärr är det allt för vanligt att skriva smeknamn istället för de riktiga namnen i japanska spel från 80- och 90-talet. Vem

kunde tro att någon skulle vilja veta vem som gjort vad i framtiden? Om detta var allt han gjorde har jag ingen aning om. Det är möjligt att han gjorde musik till fler av Konamis NES-spel eller möjligtvis gick över till Super Nintendo istället. Det sistnämnda alternativet verkar dock inte vara speciellt troligt då jag inte hittat honom i något SNES-musikarkiv.

Vad Kôzô Nakamura gör idag kan man bara fantisera om. Kanske är han högt uppsatt inom något elektronikföretag, kanske jobbar han fortfarande kvar på Konami men har degraderats till att städa toaletter? Det ska tilläggas att endast ett av dessa spel (TMHT II) är officiellt släppta i Sverige av Nintendos generalagent Bergsala och de kan därför vara svåra att få tag på. För att få ut det mesta av denna av denna artikel bör du givetvis också lyssna på den underbara musiken som nämnts. På sidan www.syntaxerror.nu/save/NES_music_archive.rar kan du ladda ner Kevin Hortons NSF-arkiv med i stort sett alla soundtracks som finns till NES och börja lyssna. NSF är musikformatet för NES 8-bitsmusik och betyder *Nintendo Sound File*. Du bör inte glömma bort att varje fil innehåller soundtracket till ett helt spel och alltså fler än en låt. För att kunna spela filerna behöver du även en plug-in till Winamp eller någon annan musikspelare för din dator. På www.zophar.net finns flera olika att välja på.

Återupplev klassikerna

När du lyssnat igenom Nakamuras alster är det bara att fortsätta med Konamis övriga spelsoundtrack som alla innehåller mycket högklassig musik. Och är du fortfarande sugen efter det rekommenderas Nintendos *in-house-musician* Hirokazu

RELATERADE LÄNKAR

www.syntaxerror.nu/save/NES_music_archive.rar – NES-musikarkiv med över 500 spel-soundtrack

www.zophar.net/utilities/nsf.html – Flera olika NSF-spelare till din dator

www.bandai.com – Leksaksföretaget Bandai

www.konami.com – Spelföretaget Konami

”Hip” Tanaka som gjort musiken till titlar som *Dr. Mario*, *Wrecking Crew* och *Kid Icarus*. Har du inte fått nog efter det så är det bara att fortsätta söka igenom arkivet efter dina egna minnen och nya favoriter. Mitt sista tips är det underbara *Kirby's Adventure* som antagligen är ett av de bästa soundtracken till NES både tekniskt och melodimässigt.

Mycket mer vet jag tyvärr inte om den hyperkända Kôzô Nakamura. Men ni missar väl inte att en ny film med Turtles är på gång? Kevin Munroe jobbar för fullt med en helt animerad film som förhoppningsvis kommer våren 2007. Kanske har jag hittat ett nytt soundtrack signerat Nakamura tills dess.



Thomas Sol Sunhede
asljunga@hotmail.com

Diskografi Kôzô Nakamura

År:	Titel:	Serienummer:	Företag:
1990	Teenage Mutant Hero Turtles II-The Arcade Game	NES-89-SCN	Konami (Ultra Games i USA)
1991	The Lone Ranger	NES-6L-USA	Konami
1992	Monster in my Pocket	NES-1Y-NOE	Palcom Software (Konami)
1993	Zen Intergalactic Ninja	NES-??-USA	Konami

Le Monde du Jeu

► Mitt i höstrusket tog jag mig tillsammans med några andra ut till Skavsta flygplats för vidare budgettransport till ett då fortfarande sommarvarmt Paris. En internationell finaltävling för de bästa spelarna i figurspelet Confrontation, samt ett spelkonvent i kolossalformat lockade.

FOTOGRAF: RUSTAN ROSÉN



PÅ LINCON i somras höll jag den första större turneringen i Confrontation i Sverige, som samtidigt var officiellt SM. De tre högst placerade spelarna kvalificerade sig för att vara med i EM-finalen, som i år hölls i Paris 15-16 oktober i samband med Le Monde du Jeu. Konventet startade redan på fredagen den 14:e, det var tur att vi kom dit redan då och kunde få armband för kön var grym på morgonen både lördag och söndag. De som klagat på konventsband i Sverige har inte provat varianten de använde här, röd plast med vassa kanter. Aj. Till konventet åkte jag för att knyta kontakter i mitt arbete på Vincti, ett företag som distribuerar figurspel i Sverige. Samt njuta av fransk konventsstämning förstås.

Inte som hemma

Ett företag organiserar konventet och andelen företag bland montrarna var väldigt hög. Konventet liknade en mäsja, mycket också beroende på att lokalen var en mäss-hall. Ungefär 70% av antalet utställare var företag, men minst 90% av ytan utgjordes av deras montrar. Det var därför inte så förvånande som vid första anblicken att de hade anpassat tiderna efter företag, konventet stänger på natten! Det hölls öppet 10-19, sen bommade det igen. Inga sov-möjligheter på plats. Det är onekligen ett lockande scenario för arrangören. Jag

är själv med i ledningen för LinCon, som många andra konvent hade vi problem med sovningen förra sommaren. Det är dock ordnat till nu i sommar.

Problemet med att inte kunna sova på plats är uppenbar. Det är inte så enkelt för långväga gäster att hitta ett passande boende i Paris. Vi tog in på ett vandrarhem i andra änden av stan. Tunnelbanan är snabb, 30 minuter mellan ändhållplatserna, trots de skumma tåg-buss-hybriderna. De körs som en buss, men har däck även vägrätt mot räls så att de inte behöver styras i sidled. Tunnelbanan kostade en tia. Desto dyrare var maten inne på konventet, 40 kr för en 33cl läsk. Det var på alla sätt värt att gå iväg 200 meter till någon av restaurangerna eller närbutikerna. Konvent i Paris är onekligen inte riktigt samma som här hemma i Sverige.

Tre olika fokus

Konventet bestod av tre delar, ungefär jämt fördelade mellan datorspel, manga/

anime och traditionella spel.

Datorspelen hade en riktigt stor scen med datorer på. Där satt finalisterna i Frankrikes World Cyber Games och spelade medan deras skärmar, och ibland spelarna också, visades för publiken. Det var alltid fullsatt på stolarna, men när höjdpunkterna kom var även området runt om ogenomträngligt och ljudnivån bedövande. Mängder av nyheter visades, antalet demodatorer varierade från



SPEL PÅ STORSKÄRM. Alla vet att datorspels-turneringar gör sig bäst ackompanjerade av publikens vrål.

ett fåtal till över 20 per spel. Vid entrén stod en ombyggd lastbil där man kunde spela *Battlefield 2: Modern Combat*. Som tur var gick det att spela vid bord utanför också, för inne i bilen var

det grymt varmt. *Dark Age of Camelot* lanserades stort, med flera borgmurs-stycken och paviljonger där man kunde testa spelet och vara med i tävlingar.

Avdelningen för manga och anime innehöll till största delen försäljare av böcker, posters, almanackor, dockor och allt annat möjligt. Det fanns tecknare och tävlingar för folk som var utklädda. Även utanför tävlingen var många utklädda, ett roligt inslag. Mest högljutt här var en större och flera små scener för dansmattor, *Dance Dance Revolution*, och en för mig ny variant, *ParaParaParadise*. I den senare placeras rosa lådor med infraröda sensorer ut runt spelaren. Det viktiga här är att aktivera sensorerna vid rätt tidpunkt genom att dansa enligt instruktioner man får på en tv. Det blir mycket hopp och snurrande med armarna. Som för datorspelen hade även här arrangörerna gjort ett spel för ett fåtal personer publikvänligt.



De traditionella spelen som fanns representerade var brädspel, figurspel, kortspel och rollspel. Dessa spel, som vanligtvis dominerar stort på svenska konvent, höll i allmänhet en lägre profil än de andra delarna. Det fanns inget enskilt extra stort publikvänligt evenemang, hur nu det skulle gått till. För alla de traditionella spelen fanns en mängd olika att prova på, dock blev det ofta knepigt om man inte kunde franska. Många tillverkare var där och visade upp sig och sina nyheter. Den franska marknaden ser annorlunda ut än här och det visade sig på konventet att t.ex. Magic är ganska litet, GW säljer i huvudsak böcker och de allra flesta spel är i franska versioner (med mer naked än det som ges ut i USA och England).

Turneringen kan börja

Tre ronder spelades på lördagen i *Confrontation*-turneringen. Det var en krävande miljö att spela i, med mycket publik och ljud från scenerna på båda sidor. De traditionella spelens plats på

konventet var nämligen mitt i smeten. Turneringsområdet var precis mittemellan datorspelens stora scen och dansmattorna. Översättaren fick många frågor när spelarna inte hade något gemensamt språk. Teckenspråk, gester och pekningar på referenskort utgjorde då kommunikationen.

Konventet stängde sedan, som tidigare nämnts, klockan sju på kvällen. Illa! Vad kan man göra en lördagskväll i Paris? Det blev traditionellt turistande tillsammans med de svenska spelarna och två av engelsmännen som var med i

turneringen. Färden bar mot centrum, en mysig liten restaurang som blankt vägrade ta dricks i form av engelska pund. Vi såg Eiffeltornet, Cleopatras obelisk och andra turister. Alla gick i t-shirt, samtidigt som det i Sverige började närma sig nollgradigt.

Turneringen fortsatte på söndagen med två ronder, Bob Allely från Frankrike segrade och svenskarna hamnade långt ner i placeringarna. 26 spelare från 8 länder deltog i tävlingen. Träningshelgen innan konventet var tydligen inte tillräcklig, ett fastare turneringsschema behövs. Intresset för *Confrontation* har kommit igång ordentligt under hösten, den närmaste större turnering som jag anordnar blir på GothCon i påsk. Sen kommer SM på LinCon 2-6 juni 2006 som på nytt kommer vara kvalificeringstävling för EM-finalen. Den kommer hållas i ett annat land än Frankrike, tid och plats är inte bestämt än.

Tillbaka till Sverige

Lite svårigheter får man stå ut med när man reser budgetflyg. Det är få avgångar, krav på att vara där lång tid innan avgång och flygplatserna ligger långt från cen-

► "Le Monde de Jeu" betyder ungefär "Spelens värld"

Datum: 14-16 oktober 2005

Besökare: över 25 000

Utställare: över 100

Yta: 9 000 m².

Nästa Le Monde du Jeu kommer hållas 15-17 september 2006.

trum. Figurerna i handbagaget orsakade uppståndelse och en mindre hord vaktpersonal som ville kontrollera vad en hel väska fylld med spetsiga metallföremål var. Ingen fara dock, efter en snabb titt i väskan skingrades de lättat och vi passerade. Väl tillbaka i Skavsta blev det väntan på flygbuss och vi var glada att vara tillbaka på marken. På både stora och små bildskärmar över hela flygplatsen visades nämligen en amerikansk dokumentär om en flygkrasch.

► Läs mer om *Confrontation* i nästa nummer!



Rustan Rosén
rustan@vincit.se





Datorrollspel

– på ett nytt sätt

► Läs mer på Sveroks forum under "rollspel" www.sverok.se

► "Vinden blåser er i håret och regnet faller tungt ner. Döden är nära... så vad gör ni?" Det skulle kunna vara inledningen till en helt vanlig omgång rollspel. Men tänk om det stod i ett MSN-fönster på skärmen du satt vid? Skulle du kasta dig in i en helt främmande värld via datorn?

DET HAR DYKT UPP något nytt på Sveroks forum. Något som snabbt vuxit i storlek och popularitet. Det alla surrar om är rollspel via MSN och ICQ. Inte nog med att det förenar möjligheten att enkelt sköta vem som får reda på vad i en spelgrupp, utan det gör också att de som normalt sett inte skulle kunna spela för att de inte hittar en grupp lätt kan få tag på några att spela med.

Rollspel via MSN och liknande program har funnits ett bra tag, men det är först på senare tid som det dykt upp på Sveroks forum. Det började med att en person skrev en förfrågan om det var möjligt att spela rollspel via MSN och sedan var det igång. Det tog inte långt tid förrän den första gruppen bildades och började spela.

Jag tillhör själv den gruppen som började spela via Sveroks forum. Jag är till och med den spelledare som leder spelet, så jag kan med säkerhet säga att det fungerar utmärkt. De flesta av spelarna är överens om att det blir en helt annan sak att spela via MSN, på ett positivt sätt. Själv tycker jag att spel via Internet har sina fördelar, men också sina nackdelar. Trots de få nackdelar som finns är det ändå i slutändan minst lika bra som att träffas och spela. Eftersom jag har spelat

vanligt bordsrollspel i tio år så jag borde väl ha ett hum om det jag pratar om.

Skillnaderna och likheter

Till skillnad från traditionella MMORPG och MUD så fungerar det här på samma sätt som vanligt bordsrollspel, med undantaget att spelarna inte träffar varandra utan att de träffas på Internet. Istället för att kommunicera verbalt används text för att beskriva vad som händer. Detta kan visserligen bli lite krångligt då tärningar ska slås, men det finns flera lösningar på detta. En lösning är att spelledaren slår alla tärningar, medan en annan lösning är att man använder ett externt program för att slå tärningar som alla kan se. Den första lösningen gör att det blir mer som en berättelse som skrivs tillsammans av alla spelare, då alla kan ge poetiska beskrivningar på ett annat sätt som inte binds av tärningarnas utfall, eftersom spelledaren är den enda som ser tärningarna. Den senare lösningen tar tillbaka en del av kontrollen ifrån spelledaren. Det kan vara lite svårt att hitta en lösning som verkligen fungerar ifall man inte använder ett program som är konstruerat för just den typen av spel, t.ex. *OpenRPG*. Även mIRC har program som är skrivna för

just rollspel. Dessa kallas för botar och är program som ser ut som en som chattare i samma rum som de övriga spelarna. De ser till att kanalen inte dör även ifall alla spelare loggar ut och är skrivna för att ta in kommandon ifrån chattfönstret. Sedan utför programmet dessa kommandon som om det vore en människa som satt och slog tärningar i bakgrunden och sedan skickade resultatet till chatten. Ett spel som nyttjar sådana botar är det nu, vad jag vet, nerlagda spelet *Orthos*. Det hade ett antal separata chatterum där botarna talade om vad som fanns i rummet direkt när man kom dit. De slumpade också ett värde då spelaren skickade ett kommando till den, vilket simulerade tärningarna. De hade också den funktionen att de ibland kunde simulera personer i det rum som spelarna befann sig i.

Litterär stämning

En annan sak som skiljer ifrån vanliga rollspel är stämningen som skapas. Det är mer som att läsa en bok än att sitta och lyssna på en form av teater. Stämningen kan byggas upp med hjälp av musik som passar för var och en, och det är inte heller svårt att formge annat för att få spelet i rätt känsla. Kanske kan fönstret där du skriver visa en drake i bakgrunden, eller så kanske du har dova trummor som ekar i bakgrunden ifrån din stereo. Om spelledaren eller om en spelare har författartalang kan stämningen bli fantastisk, det ger verkligen hela spelet en extra knuff framåt.

Stämningen behöver dessutom inte dö på grund av ett förflutet skämt, eftersom det inte riktigt får samma slagkraft

Joran Blond skriver ett meddelande.

Hotmail – Mindre spam i din inbox!

som när man spelar i verkligheten. Dessutom är chansen att en spelare missar något spelledaren säger minimal eftersom allt som sägs syns i loggen eller precis ovanför i chatfönstret. Det skapar möjligheten för spelledaren att ge detaljerade beskrivningar av omgivningen som annars kanske får stryka på foten tack vare ouppmärksamhet eller att spelledaren inte känner att spelarna riktigt lyssnar på denne. Det gör också att spelledaren slipper agera som spelarnas minne då de inte kommer ihåg en detalj om rummet.

En annan sak som också är en betydlig skillnad ifrån vanligt rollspel är att det är mycket enklare att skicka privata meddelanden som de andra spelarna inte ska få reda på. Via MSN är det bara att öppna ett nytt fönster och skriva ner det som ska skickas till personen. Det gör att spelledaren kan få fram saker utan att behöva smyga med det. Det har också den fördelen att spelare kan ställa frågor till spelledaren utan att de andra spelarna märker det.

Den största skillnad är dock möjligheten för spelare att träffas och spela, trots geografiska avstånd. Spelledaren kan sitta i Kiruna medan spelarna, eller spelaren sitter i Göteborg. Avståndet har inte någon betydelse för spelet. Enligt min egen personliga åsikt lyfts också spelet då man spelar med bara en spelledare och en spelare. Det blir en annan känsla och än mer som om man läste en bok tillsammans.

Att komma igång

För att börja behöver man egentligen bara införskaffa ett chatprogram till datorn. De flesta som kan tänka sig spela via Internet har troligen MSN som förstahandsval. Sedan är det bara att söka upp en lämplig grupp. När man hittat en grupp som spelar ett spel som man är intresserad av är det bara att sätta igång. En vanlig spelsession startar oftast med att spelledaren ger spelarna en kort resumé om vad som händer under föregående omgång, för att sedan skriva något som händer innan spelarna får agera.

Sedan får spelarna sätta igång och spela precis som vanligt. En stor skillnad jag märkt är det faktum att spelet ibland kan drivas på av spelarna själva. Under en session satt jag i ungefär en kvart utan att skriva något, bara för att se hur länge de kunde driva spelet själva, vilket jag aldrig varit med om som spelledare tidigare. Dialogerna blir också annorlunda, eftersom spelarna kan formulera sig på sätt de annars inte skulle göra.

Spelarna får också möjligheten att läsa igenom loggar ifrån omgångar de missat för att snabbt kunna få reda på vad som händer. Det avlastar också spelledaren eftersom spelarna kan själva kolla upp vad som sagts och hänt tidigare.

En fråga jag fått som spelledare är om det blir rörigt och svårt att hålla koll på vad som händer. Svaret är att det beror på vilket program man använder. Varje spelare har möjligheten att ta ett unikt namn och använda olika typsnitt och färger om man använder MSN eller ICQ, då blir det inte särskilt rörigt. Spelledaren kan lätt hålla koll på vad som händer. Om man däremot använder program som inte har de möjligheterna, exempelvis mIRC, kan det lätt bli rörigt, vilket jag vet av erfarenhet. Detta gäller dock inte vana användare av mIRC som i många fall upplever MSN som mycket krångligare.

Rörigheten på skärmen är troligen det största problemet. Det framstår dock som minimalt för mig, som spelat en med tolv spelare som skriker i munnen på varandra. Problemet blir dessutom ännu mindre om man har respekt för spelledaren. I den gruppen jag spelar med just nu har vi som praxis att då spelledaren skriver pausar de andra i sitt skrivande, eller skriver inget som dramatiskt förändrar situationen.



Anders Lundberg
gemstone_86@hotmail.com



Skaffa en webbkamera

Pyssel i vintertid

▮ Vardagen har krupit på oss igen. Julen är över och ett nytt år är här, men de långa nätterna fortsätter att råda. Vad finns det då att göra när snön ligger djup och frosten biter? Sverox tipsar om vad du kan pyssla med i väntan på vårdagsjämning.

FOTOGRAF: IRENE CHRISTENSSON

DET GÅR ATT lajva både sommar och vinter men under vinterhalvåret är lajven färre. De som äger rum flyttar ofta in i varma stugor eller kortar ner antalet dagar (och kalla nätter). Det krävs mer utrustning för att lajva på vintern än på sommaren. Inte är det märkligt att många sitter hemma framför den öppna brasan istället för att bo i tält.

Ett pysseltips i väntan på varmare tider kan vara att sy. Fixa kläder inför lajv kan dra ut på tiden, ett intrikat mönster som kantar en mantel är vackert men tidskrävande. Då är vintern en ypperlig årstid att få sina kläder i ordning. Det

är aldrig fel att slippa den stress som det innebär att sitta och sy när allt egentligen borde vara packat (och du redan skulle ha varit på väg till lajvet).

Sitta i lugn och ro och sy passar somliga bättre, andra sämre. Vissa tycker att det är en enkel match att sy en tunika eller att sticka ett par strumpor. Men alla är inte experter på att sy och det är ingenting att skämmas över. Sykvällar bygger på principen att två huvuden är bättre än ett (vi ignorerar ordspråket ”ju fler kockar desto sämre soppa”). Det är bara att samla ihop tyg, vänner och symaskiner. Börja med klädskapandet och

hjälp varandra så att färre saker blir fel. Sykvällar är dessutom ett bra tillfälle för den som har svårt att ta tag i olika syprojekt att faktiskt få något gjort.

Fördelen med lajv är ju att det alltid finns något att pyssla med. Behöver man inte fler kläder finns det säkert något som kan förbättras eller lagas. Om kläderna är klara kan man fetta in sina kängor med förhoppning om torra fötter i vår. Den som är extra undersysselsatt kan bygga en ringbrynja eller varför inte försöka fixa en paviljong som hela gruppen kan bo i.

Om du tillhör en av dem som är något distraerad när det gäller en sådan sak som anmälningssdag kan vinterns lajvuppehåll vara ett bra tillfälle att planera det nya årets kommande lajv. Om bakgrundshistorier och passande utrustning är klart är det bara att luta sig tillbaka och vänta.

Glädje i kort & bräde

Den som inte ägnar sig åt levande rollspel eller redan har sin utrustning i topptrim, utan önskad skavanker, kan tillbringa sin tid åt att spela brädspel. Brädspel är ett trevligt sätt att umgås och har man redan tillgång till spelen, ett ekonomiskt tidsfördriv. Bland den stora uppsjön av brädspel finns det många guldskor man inte får missa.

Ett enkelt spel som vi redan tagit upp i tidigare nummer av Sverox är *Ticket to Ride*. Fem spelare kan sitta och bygga järnvägar över antingen USA eller Europa (om man kör *Ticket to Ride Europe*).

Settlers är en annan klassiker. Grundspelet för fyra spelare går ut på att du bygger vägar och hus, husen går senare att uppgradera till städer. Allt byggs med hjälp av råvarorna skog, får, spannmål, sten och lera. För hus, städer och vägar får man sedan poäng. Det är både enkelt och genuint kul.

Carcassonne är ytterligare en höjdare,



som går ut på att få poäng för städer och vägar men även för fält. Spelplanen läggs ut, pusslas ihop och poängen avgörs av vart du väljer att placera dina gubbar. *Carcassonne* är till för sex spelare och har precis som *Settlers* många expansioner.

Att sitta och förbanna sina vänner gång på gång under en kväll är kanske inte något man bör göra i vanliga fall (framförallt inte när vännerna är närvarande). I *Munchkin* kan du dock göra det och ändå ha kvar dina vänner vid kvällens

slut. *Munchkin* är ett humoristiskt kortspel som finns i många olika varianter. I original-Munchkin drivs det friskt med fantasy och *Munchkin Fu* är inspirerat av Kung fu-filmer. I *Starmunchkin* får du nöjet att slåss mot en tvåhövdad rymd-Elvis, *Munchkin Bites* gör parodi på allting gotiskt och det senaste bidraget till Munchkin-spelen är *Supermunchkin* där allt har superkrafter. Spelet är för tre till sex spelare. Det finns mängder av expansioner som ger mer kort att spela med, varav en gör att man kan blanda ihop alla kort från de olika spelen. Det blir med andra ord en mycket stor korthög. Du dödar monster, samlar levels, och hugger dina polare i ryggen förstås.

Bohnanza och *Space Beans* är två kortspel som går ut på att så och skörda bönor. Med bönor som liknar klingons från Star Trek och Darth Vader kan spelet inte bli tråkigt. Tre till fem personer respektive två till sex kan delta. Det går snabbt att spela en omgång och spelens storlek gör att de är lätta att ta med sig.

Från bord till skärm

Mörkt och mysigt kan lätt associeras med rollspel. Vintermörkret erbjuder många perfekta tillfällen att dra fram gamla rollspelsböcker eller kanske investera i något nytt. Rollspel har samma bra egenskap som brädspelet i form av att det är en billig sysselsättning, det rör sig om en

engångssumma och många timmars nöje. För den som vill sätta sig in i rollspelet bättre kan det vara bra att läsa de förslag på litteratur, filmer, med mera som rollspelskaparna rekommenderar som fördjupning. Det gör att man kan glänsa

lite extra när det drar ihop sig till ett spelpass nästa gång. Om inte annat så gör det att rollspelet känns mer nära och levande för en själv.

Här är några dator- och tv-spel som Fenglin Wang, datorentusiast, och Henric Malmberg,

student på datorspelsutveckling vid Stockholms Universitet, rekommenderar som bot på en tråkig dag.

– *Starcraft* är lätt att lära sig och skönt att köra på Internet. Samma sak gäller *Warcraft III*, det har dessutom snyggare grafik, säger Henric Malmberg.

– *Neverwinter Nights* är också ett bra rollspel och *Diablo II*, säger Fenglin Wang.

– *Metroid Prime* är ett sjyst tv-spel till Nintendo Game Cube där man springer runt och utforskar en planet. Ett annat bra spel är *Tales of Symphonia*, även det till Game Cube. Det är en klassisk historia om en liten snubbe med ett svärd som ska rädda världen. Grafiken är också snygg, det ser ut om en tecknad film, säger Henric Malmberg.



PYSSELEXPERTER MED KOLL. Fenglin Wang och Henric Malmberg gillar mörka kvällar med spel och mys.



Irene Christensson
lillhuldran@hotmail.com



XBOX 360



► Nästa generations tv-spelskonsoler är här och det är Microsoft som går i bräschen. Blott fyra år efter att de ändrade konsolvärlden med sin Xbox är det dags för uppgradering. Den 2 december lanserades Xbox 360 – spelkonsol och mediacenter, och kanske första steget mot herravälde i vardagsrummet.



DET FINNS TVÅ Xbox 360-paket i handeln: Core och Premium. Den förra är en budgetvariant där alla lyxprylarna skalats bort – du har exempelvis ingen hårddisk och kan således inte spela gamla Xbox-spel, handkontrollerna är inte sladdlösa och så vidare. Den senare står däremot med allt, däribland en inbyggd hårddisk och en månads provmedlemskap i Xbox Live Gold.

Vilket du köper är en prisfråga, den knappa tusenlapp det skiljer paketen emellan räcker till ett spel och en extrahandkontroll, men egentligen är Core-alternativet ett tveksamt köp. Hårddisken behövs inte bara för att spela gamla Xbox-spel, utan stryker förstås onödiga minneskort från inköpslistan också, samt öppnar upp hela onlinevärlden. Skall du köpa vanebildande arkadlir från Xbox Live Marketplace, en virtuell spelaffär som bara nås via Xbox Live, så behöver du förstås en hårddisk att lagra spelen på.



CALL OF DUTY 2 konverterades med bravur, till skillnad från misslyckandet med Quake 4. Men har du redan spelat det till PC har det inte mycket att komma med...

Men visst, är det köpa eller inte köpa som gäller – och du vet att det finns minst ett spel för dig där ute – så gå på Core. Man kan trots allt köpa till alla kablar för HDTV, handkontroller och även hårddisken.

Spelen då?

Xbox 360 lanserades med ett tiotal titlar innan jul, vissa mer spännande än andra. Microsoft-styrda produktioner såsom Perfect Dark Zero och Kameo: Elements

of Power från helägda Rare, till Bizarre Creations Project Gotham Racing 3 får stå som måttstock för det nya spelformatet. Vi finner även multiformatstitlar på hyllorna, främst från Activision med en lyckad konver-

tering av PC-liret *Call of Duty 2* och en mindre lyckad sådan av *Quake 4*, och Electronic Arts som ställer upp med högoktaniga *Need for Speed: Most Wanted* och lågvattenmärket *Fifa 06: Road to Fifa World Cup*.



PERFECT DARK ZERO bjuder på ett ojämnt futuristiskt agentäventyr med Joanna Dark i huvudrollen. Designen brister ibland och spelet är inte så bra som det borde vara, men när det glänser – ja, då glänser det...

De första spelen till ett nytt format är alltid svåra att bedöma – är de talande för formatet och hur välanpassade är de egentligen? Att jämföra de tidiga spelen till exempelvis PlayStation2 med vad som presteras nu är ganska talande för hur mycket spelutvecklarna lär sig om ett format under dess livstid. Därför kan man nog kallt konstatera att dagens Xbox 360-spel inte när särskilt djupt in i konsolen.

Alltid uppkopplad

Vad gäller onlinespel så ingår numera Xbox Live med konsolen, men i Silverversion. Det betyder i princip att du kan hålla kontakt med vänner via meddelande-system och liknande, men inte spela

PROJECT GOTHAM RACING 3 är läckert, väldesignat och vanebildande. I synnerhet online, där du får se att du suger hårt. För hardcore-racingliraren.





KAMEO: ELEMENTS OF POWER hoppades många på, men vad vi fick var ett ganska ordinarie plattformsäventyr i 3D med sagostämning. Ibland lyckas det, ibland inte. Tveksamt om någon kommer minnas det om ett år?

online. Vill du uppleva *Call of Duty 2* på riktigt behöver du Xbox Live Gold, som kostar runt 600-lappen om året och även kan betalas månadsvis.

Två saker kan vara bra att känna till i spelväg. Den första är att om du tänkt byta in din gamla Xbox och spara favorit-spelen för att köra på din nya Xbox 360 så får du kanske tänka om, eller i alla fall vara tålmodig. För det första behöver du en hårddisk för att över huvud taget kunna spela Xbox-spel på Xbox 360, och för det andra är det inte säkert att just dina spel fungerar. Du måste nämligen

ladda hem en emulator från Xbox Live – vilket är gratis – för att ditt Xbox-spel ska fungera. En speciell emulator per spel gäller, och Microsoft har hittills inte visat på någon extrem emulerings-takt av de hund-ratals spel som finns ute nu. Sist jag kollade kunde du exempelvis inte spela *Fifa 06* till Xbox på din Xbox 360, eller ens *Need for Speed: Most Wanted*, men det kanske är löst nu.

Det andra du bör ha i åtanke är just Xbox Live – hur tänker du uppleva spelen egentligen? För att över huvud taget kunna spela online behöver du Gold-medlemskapet, men det är inte säkert att det täcker allt. Onlinerollspel som kommande *Final Fantasy XI* kommer med all sannolikhet att ta ut en separat avgift, men kommer i gengäld inte att kräva att du har Xbox Live Gold för att fungera online. Köper du Xbox 360 för lite slöspelande, och *Final Fantasy XI* när det kommer så kanske inte Gold-medlemskapet är något för dig.

Intressant 2006

Microsoft är först ut med Xbox 360 i nästa generations konsolkrig, och frågan är vad försprånget kommer ge dem. Sega var tidigt ute med Dreamcast men även fast den stod sig väl rent kvalitativt mot PlayStation2:s första spel så var kampen kort. Men Sega hade ekonomiska problem, detsamma kan knappast sägas om Redmond-jätten.

PlayStation3 är på väg, och när den

väl anländer så är Xbox 360 inte starkast längre. Vid sidan av allt det där har vi dessutom Nintendos innovativa Revolution. Det blir ett intressant 2006.



NEED FOR SPEED: MOST WANTED finns till alla tänkbara format, men det här är särklassigt snyggast och med mest ös. För mainstream-racingliraren.

Systemspecifikationer

- ▶ Specialtillverkad IBM PowerPC-processor på 3,2 GHz
- ▶ 3 Processorkärnor
- ▶ 512 MB minne
- ▶ Klarar 500 miljoner polygoner per sekund (Xbox klarade 125 miljoner)
- ▶ HDTV-kompatibel för spel i högre upplösning USB-stöd för inkoppling av t.ex. mp3-spelare
- ▶ Kan strömma data från Windows Media Center PC



Thord Daniel Hedengren
tdh@kong.se



Ett mästerverk

Europe Engulfed har fått oerhört bra kritik världen över, men har först nyligen börjat synas hos en del svenska handlare. Det ligger relativt ohotat på plats nummer 12 av 19 143 spel och expansioner på brädspelens online-mecka, Boardgamegeek.com.

FOTOGRAF: BJÖRN HANSSON

ÅRET ÄR 1990. Platsen är spelkonventet Origins i Los Angeles. Columbia Games nya spel *East Front* ska ha premiär. De bägge ynglingarna Rick Young och Jesse Evans har rest dit, fyllda av förväntan. Dessvärre skjuter förlaget upp releasen. Besviken frågar Jesse om inte Rick ska designa ett eget spel om kriget på östfronten. Rick utan någon som helst erfarenhet av speldesign funderar en stund.

– Om jag ska göra det ska det vara hela kriget, inte bara östfronten. Vill du hjälpa till?

13 år, ett flertal regelrevisioner och över 200 testpartier senare höll Jesse och Rick den färdiga produkten i handen: *Europe Engulfed* (EE). Sedan dess har hyllningarna kommit från flera håll, och spelare

världen över har uttryckt sin passion för spelet. Att det ligger på tolfte plats på Boardgamegeeks lista över världens bästa spel talar för sig själv. Jag talade med Rick Young om han syn på mottagandet.

– Vi är hedrade och jätteglada att EE blivit så pass bra mottaget. Vi hoppades på en plats bland de 200 bästa spelen, men vi hade aldrig kunnat drömma om att så många skulle dela vår smak vad gäller strategiska spel.

Förenklat, inte förminskat

Vad är då EE? Spelet låter 2-3 personer simulera andra världskriget i Europa, Nordafrika och delar av Mellanöstern. Det första utmärkande draget är att spelpjäserna utgörs av fyrkantiga träblock där

endast ena sidan visar trupptyp. Sidan vänd mot motståndaren är blank. På så sätt skapas en så kallad "Fog of war" – man vet hur många trupper motståndaren har, men inte typ eller styrka. Varje block motsvarar en kår, dvs. ca 2-4 divisioner. Trupperna består av bland annat infanteri, pansar, luftburna styrkor, milis och elitstyrkor. De kännetecknas av motsvarande NATO-symboler. Informationen på blocken är väldigt enkel och utgörs av ett antal prickar. En prick innebär ett styrkepoäng. När en enhet tar skada roterar man blocket ett kvarts varv och ett nytt värde syns då överst.

Även om spelets fokus ligger på den landbaserade delen av kriget spelar det strategiska sjö- och luftkriget en avgörande roll. Med undantag av markörer för flottor och taktiska element av flygunderstöd, sköts den delen av kriget med hjälp av enkla och överskådliga tabeller istället för med spelpjäser.

– Att spelet skulle gå att spela på en dag var hela tiden vår avsikt, säger Rick. I Europa låg fokus på svepande manövrar och stora landstrider, därför förenklade



REGENSION: EUROPE ENGULFED

► vi de övriga elementen, utan att för den delen förminska deras betydelse.

Precis som i många andra spel i den här genren bestämmer spelaren själv vad han ska producera, ser till att trupperna får mat och ammunition, och gör sitt yttersta för att sabotera motståndarens handelskonvojer, järnvägar och transportskepp.

Historiepolitisk spelbalans

Men vad är det då som gör EE så speciellt? I mitt tycke är det primärt två saker: de politiska reglerna och Special Actions.

Ni som läste min artikel om Age of Napoleon i Sverox nr. 43 känner till svårigheten med att hitta balansen mellan historiekänsla och spelbarhet. EE är i vissa avseenden scriptat, men det finns en dynamik i de politiska händelserna och det känns aldrig som att regelverket styr spelandet. Rick förklarade tanken bakom det hela för mig.

– Vi ville implementera en politisk modell som vi tyckte kändes realistisk, sett ur ett samtida perspektiv. Vi tog hänsyn till känslor och politiska strömningar i alla medverkande länder, men vi var även tvungna att se till att spelet inte skulle spåra ur genom någon konstig

politisk slump. Spelarna är fortfarande fria att använda sig av vilka strategier de vill inom de politiskt historiska ramarna. Det är inte ett spel om WWII-allianser som de skulle kunna ha sett ut i dimension X. Bland de politiska reglerna finns allt från svensk järnmalmsexport och finska vinterkriget till det amerikanska lend-leaseprogrammet och Ploestifältens betydelse för den tyska krigsmakten. Vissa förkunskaper om tidsperioden i fråga gör de politiska reglerna lättare att förstå och relatera till, men någon historieexamen behövs inte.

Inga tärningsorgier

Kronjuvelen i skapelsen är de tidigare nämnda Special Actions (SA). Dessa motsvarar en nations förmåga att samordna kompetens, materiel och logistik till mer avancerade operationer. Med hjälp av SA kan spelaren göra luftburna anfall, landstigningar, genombrottsförflyttningar, multipla anfallsfaser, direktförstärka anfallna områden, snabba reträtter,

direkta motanfall och mycket mer. Detta ger EE en fantastisk dynamik. Man kan



EUROPA I KRIG, IGEN. Europe Engulfed tar sig an andra världskriget likt många andra brädspelel.

gå till väga hur man vill för att uppnå sina mål, fastän man fortfarande befinner sig inom de historiska ramarna och hela tiden behåller historiekänslan. Rick är mäktigt stolt över sina Special Actions.

– De var en del av speldén från dag två av designarbe-

tet och ett måste för att på en runda kunna göra operationer liknande Tysklands invasion av Frankrike. Under det första utvecklingsåret växte fler och fler användningsområden för SA fram för att möta specifika behov. I alla krigsspel är en av de mest centrala bitarna givetvis stridssystemet. Personligen ogillar jag spel där striderna går ut på ett ändlöst tärningsrullande tills någon av sidorna är helt eliminerade eller har retirerat. Det känns både orealistiskt och långtråkigt. I EE motsvarar varje prick på den aktiva sidan av ett block en tärning. Stridsrundan, som bara är en runda, ser ut såhär: Försvaren slår, anfallaren tar förluster, anfallaren slår, försvararen tar förluster, slut. Terräng, väder, försvarsverk, flygunderstöd och trupptyp påverkar slagen genom enkla modifikationer. Det hela är snabbt, enkelt och effektivt. För att underlätta än mer finns det snabbtabeller för strider med mer än tolv tärningar. Inga tärningsorgier här inte!

Vem bör köpa?

Många kanske avskräcks när de hör att det i spelboxen ligger en regelbok på 24 sidor. Den är dock mycket bra planerad, lätt att hitta i och fylld med spelexempel och illustrationer för att underlätta inlärningen. En lika tjock bok med tillverkarnas egna tankar om spelet, strategiska tips samt mer avancerade alternativa regler följer också med. Det sistnämnda var ett måste för att spelförlaget GMT





skulle ge ut spelet. Rick kontrade då med att göra en förenklad version av reglerna, *Blockskrieg*.

– Blockskrieg var min egen idé. Jag ville att föräldrar skulle kunna lära sina barn spelet, och att de sedan skulle övergå till att spela med de riktiga reglerna. GMT krävde att vi skulle inkludera mer avancerade regler för att ligga mer i linje med deras övriga produkter. Jesse och jag tycker bara att de gör spelet onödigt komplicerat.

Vem bör då köpa *Europe Engulfed*? Personligen tycker jag att det här är ett av världens genom tiderna bästa spel. Jag har aldrig under mina 20 år som gamer haft privilegiet att spela ett mer välbalanserat och underhållande spel i den här genren. Några faktorer bör man dock tänka på.

Storleken. Den av Mark Simonitch designade spelplanen är 112 x 87 cm och rymmer förutom den estetiskt tilltalande kartan en hel del hjälpsam information. Utrymme vid sidan av planen, för att husera diverse block, brickor och spelhjälpmedel, är att rekommendera.

Tiden. 1939-scenariot sysselsätter spelarna i 10-14 timmar, men det finns

scenarion som går betydligt fortare.

Komplexiteten. Ska man jämföra EEs svårighetsgrad med andra spel i samma genre får man säga att det befinner sig en bra bit ovanför Axis & Allies Europe men är samtidigt betydligt enklare (och framförallt snabbare) än ETO och WiF.

Min erfarenhet är att såväl tunga Grognaards som halvtuffa Eurogamers tilltalas av spelet, om ett tillräckligt stort spelbord och intresset för tidsperioden finns.

Framtiden ser ljus ut

Jag talade med Rick om framtiden. Framgångarna har gett honom blodad tand och två nya spelsläpp är planerade.

Först ut är del ett i en ny spelserie på operationell nivå som han designat själv. Serien kallas Fast Action Battles (FAB) och del ett kommer att heta FAB: *The Bulge* och behandla Ardenneroffensiven. Som namnet indikerar är spelet tänkt att vara snabbt, smidigt och underhållande. Det har en del gemensamt med EE. Det använder sig av Special Actions och blocksystemet. Nytt är bland annat ett system för att tilldela divisionerna tillfälliga förstärkningar i form av olika bataljonsenheter, samt att truppersnas er-

farenhet kommer att spela in.

FAB: *The Bulge* finns redan att förbeställa från GMT. Del två är planerad och kommer att behandla operation Husky, den allierade invasionen av Sicilien.

Den stora nyheten kommer dock i mitten av 2006. GMT kommer då att börja ta emot förhandsbeställningar av uppföljaren alla EE-fans väntat på: *Asia Engulfed*!

– Kampanjen i Stilla Havet och Asien var väldigt annorlunda mot den europeiska, säger Rick. Fokus här ligger på sjö- och luftstrid och således kommer AE att ha expanderade regler för dessa. Navala enheter kommer att representeras av block och det kommer att finnas fler flygenheter, fast på en mindre skala. De politiska reglerna kommer att reduceras avsevärt och produktionen förläggs över tid, istället för att vara omedelbar som i EE. Spelet kommer att kunna länkas ihop. Jag vet att många med mig väntar spännat på AE och till dess fortsätter vi spela dess föregångare. Alla som älskar krigsbrädspelet men inte har provat *Europe Engulfed* har missat något. Helt klart.



EN NÖJD SPELKONSTRUKTÖR.
Rick Young är en av de två männen bakom spelet.



Björn Hansson
taragalinas@yahoo.se



Jakten på berättelsen

► Berättarboxen från Fabel Förlag är en box man som köpare själv fyller med de fem häften av sammanlagt nio som man finner mest intressanta. En box för berättandet borde vara något flera rollspelare som spelledare och konstruktörer kan ha nytta av.



DE OLIKA HÄFTENA ger olika perspektiv på vad en berättelse är och i den formen fungerar de utmärkt. De ger en allmänbildning i berättarkonst. Det tråkiga är att många häften känns för korta och författarna hinner inte brodera ut sina ämnen. Texterna är överlag bra skrivna och layouten är lättläst och trevlig men alla häften känns inte alltid relevanta. Relevanta för vem kan man undra.

Vem är egentligen berättarboxen ämnad för?

Den som likt mig är rollspelare och som tänker kring rollspelsscenario, funderar kring hur en berättelse framförs och på bästa sätt läggs upp kan hitta guldkorn i boxen, men den är ändå inte, tagen i sin helhet, ämnad för det. Den försöker snarare svara på frågan "hur berättar man?" och på denna fråga hittar den många olika svar. Vissa känns relevanta för mig som rollspelare och vissa gör det inte. Finns ett brinnande intresse för berättelser är boxen, trots sitt något höga pris, ett givet köp och förhoppningsvis är det möjligt att identifiera fem intressanta häften. För er som inte har berättandet som livsnerv utan mer som ett intresse ser jag boxen som en typisk studiecirkelsak. Fem häften för fem träffar finansierade av studiefräm-

jandet där berättelsen dissekteras på jakt efter dess hjärta.

Blev jag då en bättre berättare av att läsa häftena i min berättarbox? Några tankvärda poänger lärde jag mig allt, det fanns några nyttiga tips att ta till sig. Men mest av allt fick jag idéer, uppslag på teman samt platser där jag kan söka vidare efter att bli en berättare. Jakten på berättelsen är inte avslutad med boxen, utan bara påbörjad.



Martin Svahn
martin@frispel.nu





Berättelserna att välja bland

► Homo Narrans

Det börjar bra, men efteråt är jag besviken. Människans behov att berätta berättelser är huvudstråket. Åke Högberg lär mig inget nytt och tycker nästan inget själv. Döljer vad han tänker bakom olika auktoriteter som nämns till höger och vänster. Han är psykolog vilket gör att jag inte kan undgå att identifiera mig med honom. Tänker nästan ta bort mina kritiska ord. Läser sista sidan om da Vinci-koden och inser att det är välskrivet men ointressant. Tar inte bort mina ord. Ärlighet är viktigt.

► Vikten av att inte tala sanning

Känner mig nöjd när jag stänger häftet. Det har givit mig något. Tror jag egentligen inte lärt mig något som går att ta på men jag har fått en lust att skriva roller. En insikt om att poängtera det mytiska i en berättelse, att göra den magisk. Det gör Petra Revenue bra, förmedlar berättarlust. Lusten till att berätta något annat än det verkliga. Men behöver verkligheten bli mer magisk än den är? Mitt ex kom hem från Rom idag och har tagit med sig en kille därifrån. Han har ett rosa bälte och en mustasch. Räcker inte det? Bli det mer spännande om han egentligen är Pan?

► På spaning efter berättelsen

Propps granskning av undersagan är fokus för detta häfte av Staffan Carlshamre. Idéerna om sagans funktioner redogörs lättgripligt och sagans form träder fram. Texten skulle behöva några fler sidor då det finns mer att säga om Propp och distinktionen mellan form och innehåll. Då detta ämne inte är nytt för mig blir det som Carlshamre skriver inte det heller. Tänk om jag redan vet allt som står i boxen? Häftet är dock en bra introduktion till Propp.

► Fragment

Häftet handlar om rollspel som berättande men är inte upplagt som en genomgång, snarare är det röster ur diskussioner kring fenomenet som presenteras. Dessa är allt från idoliserande och kritiserande till nyfikna och frågande kring hobbyn. Men är det något nytt? Max Valentin och Thomas Davidsson som skrivit häftet och som även är redaktörer för hela berättarboxen har valt att inte ta ställning utan istället visa på det mångfacetterade. Därför ger häftet många uppslag men få djupdykningar, en överblick över hur man kan se på och tänka kring rollspel. En överblick som inte är för lättsmält. Bra underlag för vidare diskussion.

► Omaka par

Väldigt bra. Barbara Czarniawska blandar organisationsteori med det skönlitterära berättandet. Poängterar hur berättelser i sina beskrivningar ofta kommer närmare sanningen än det torra vetenskapliga. Vikten av att berätta till någon istället för om något. Som konstruktör inom rollspelshobbyn borde jag ta till mig detta, börja skapa stämning istället för beskrivningar. Häftet manar till berättelser även i akademiska torra, tråkiga verk. Varför skall språket vara tråkigt och ointressant?

► Berättaren

En novell om viljan att berätta. Peter Kihlgård skriver på ett underhållande sätt och berättelsen är läsvärd. En vilja att berätta smittar av sig även om undertoner av prestationsångest dessutom stiger upp. I fiktionen är berättarna utan fläckar men i verkligheten, utanför den skönlitterära tillrättalagda skruden är alla synnerligen mänskliga. Häftet kan nog ses som en idealbild att sträva efter, för om man blir lika

engagerad i att berätta som huvudrollsinnehavaren i *Berättaren* är, blir man nog en bra berättare.

► Sheherazades arv

Det muntliga berättandet blir presenterat i detta häfte. Det handlar om hur berättaren kan improvisera fram sagor, hur hon lär sig berättelser och det finns även tips för hur framförandet inför publiken förbereds och genomförs.

Mats Rehnman är en duktig förmedlare

av sina analyser av det muntliga berättandet och det finns tips som alla rollspelare kan ha nytta av. Framför allt borde jag som spelare på olika konvent ta till mig hans råd om förhållningssätt inför okända publik.

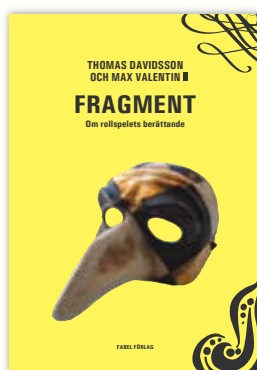
► Och orden blev till kropp...

Förvirring är det jag känner när jag skall skriva om detta häfte. Det handlar om vikten att våga berätta inom

dans. Koreografen Susanne Valentin berättar om lite olika föreställningar och performances som hon gjort under sitt liv, men jag har svårt att relatera. Vissa av sakerna låter surrealistiskt konstiga och andra verkar varit häftiga vilket dock förtas av att man inte kan uppleva dem, utan bara läsa om dem.

► Zonen

Detta sista häfte är inget häfte utan en CD-ROM, en interaktiv berättelse på datorn. Berättelsen är gjord av Leo Nordwall och handlar om att man efter katastrofen vandrar runt i en zon som på något sätt är en projektion av ens eget undermedvetande. En värld där man möter underliga personer och letar sig fram genom sönderfallna hus. En värld som ställer frågor kring vårt liv och leverne, en värld som kan utforskas från datorn.



TAR INTE STÄLLNING.

Fragment bjuder på röster om rollspel, men inga egna åsikter.

Maffig broilerfantasy

Dragonshard är något så annorlunda som ett realtidsstrategispel för PC baserat på Dungeons & Dragons. Vad betyder det i praktiken? Rollspel blandat med intensiva realtidsstrider? Nej, inte riktigt, men nära nog.

EFTER ATT BARA ha lyckats ta mig halvvägs genom spelets buggiga träningsmoment, med en berättarröst som mest liknar Bengt Magnusson på steroider, gav jag mig självsäkert ut i en av spelets två kampanjer. Storyn i grundkampanjen kretsar kring fyra hjältar som har begett sig till ett avlägset land för att få tag i en viktig

artefakt. Ungefär så. Inte speciellt engagerande, om man inte är D&D-nörd. Det är generisk broilerfantasy för mig, men det räcker faktiskt rätt långt. När man kan välja mellan hjältar som ser ut som en medeltida ångvält fullpumpad med nitro eller en barbiedocka med stridshammare i hundrakilosklassen blir det lätt fänigt,

HELYLLEKAMPANJ. Kampanjen bjuder på trevlig underhållning och berättarrösten som påminner om Bengt Magnusson på steroider lämnar inget öga torrt.

fast underhållande av någon anledning. Det är maffigt, på ett lite löjligt sätt, helt enkelt.

Obefintligt rollspelsmoment

Kampanjen bjuder på mycket spelglädje och låter en ömsom lära känna nya truppslag och ömsom komma öga mot öga mot riktigt stora och läskiga fiender. En stor del av kampanjernas behållning är de maffiga striderna och fiender som allt som oftast får mig att tänka på det gamla begreppet "minibossar". Det är kul att kasta trollformler med eldbollar och blixtrar. Det är tufft att slåss med magiker och pampiga riddare.

Själva rollspelandet består mest av att man då och då stöter på personer som ber en att utföra saker. Våldigt sällan får man göra ett aktivt val, utan bara får äventyret tillagt i sin Quest-log och när man gjort det som beskrivits får man en belöning av uppdragsgivaren. Det känns lite snopet att ett spel som baseras på alla rollspels urmoder inte satsar mer på just själva rollspelsmomentet. Och det finns varken möjlighet till att föra dialog eller neka att utföra uppdrag. Fast det går förstås att strunta i att göra det man blivit ombedd att göra. Men då missar man ju belöningen. Och det är en stor del av essensen med *Dragonshard*. Att hitta saker och tillverka nya artefakter, att slakta tillräckligt många monster för att kunna levla sina trupper. Man får hela tiden små belöningar för sina vedermödor, och det känns ju helt klart igen från klassiska datorrollspel.





STÖRST AXELSKYDD VINNER. I Dragonshard är mycket stort, vapen som rustningar. Det är amerikanskt så det förslår.

Bekant spelmekanik

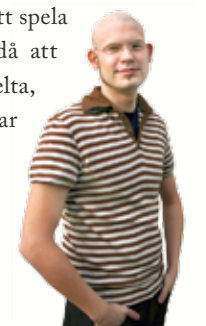
Det är mer som känns igen från andra spel. Spelmekniken är enkel och välbekant, men skiljer sig mot tidigare realtidsstrategispel på vissa sätt. Men innan vi tar skillnaderna kan vi ta likheterna. Har du spelat Battle for Middle Earth? Om du har det behöver du inte bry dig om Dragonshards träningsmoment, spelen är oerhört lika. Hela mekaniken med hjältar som kan dö och köpas tillbaka vid huvudbyggnaden i staden är rippad rakt av. Likaså är fasta byggnadspunkter i städerna designade på exakt samma sätt. Du kan inte heller bygga städer var som helst, utan måste hitta förutbestämda byggplatser. Spelet utspelar sig på två plan. På ytan och i underjorden, ungefär som i gamla *Heroes of Might and Magic*. Resurserna, som består av guld och kristallen dragonshard, inhämtas med dina vanliga trupper, och inte med bönder eller

liknande. Guld hittar du nere i grottgångarna och på de fiender du dödar. Ju mer trupper du har, desto mer guld får du också in i skatt. Dragonshard-kristallen hittar du bara på ytdelen av kartan och de fylls hela tiden på med jämna skurar av dragonshard-regn. Detta ger en ganska rolig balans. Att vakta staden uppe på ytan eller samla guld nere i grottorna? Att bygga ytterligare en soldat för att få mer i skatt eller spara till en ny byggnad? Det är frågor man tampas med titt som tätt.

Sprechen Sie Deutsch?

Spelet bjuder på en trevlig kampanj med gammaldags hederlig dungeonbashing. Lite annorlunda spelmekanik, utan något direkt super-revolutionerande egentligen. Det finns faktiskt inga större problem med spelets enspelar-mekanik, det är ett utmärkt realtidsstrategispel. Men, det finns ett problem som sänker bety-

get från utmärkt till bara bra. Och det är online-spelet som inte är helt smidigt. Olika versioner av spelet verkar inte vara kompatibla för onlinespel med andra. Så de med tyska utgåvor kan inte spela med de som har brittiska utgåvor, och de kan inte spela mot de med amerikanska, och tvärt om. Jag har inte fått detta bekräftat från officiella källor, men träffat flera spelare som sagt det online. Om det stämmer är Atari värda en knäpp på näsan. För tanken med att spela online är väl ändå att alla ska kunna delta, oavsett var man har köpt sitt spel?



Magnus Alm
sverox@sverok.se

Krig ska vara kul

► Varför är det så roligt med krig på låtsas? Varför lägger jag ner tid och pengar på att döda låtsasfiender, om och om igen? Det är en fråga jag inte tänkt så mycket på förrän nu de senaste dagarna. För det är roligt, det går inte att komma ifrån.



FOTOGRAF: MONICA LEON

JAG KÄNNER EN slags primitiv glädje varje gång jag sitter framför datorn och slaktar lite försvarslösa bönder med mina elaka orcher eller hivar iväg en handgranat på ett gäng oskyldiga maskar. Det råa skratet inom mig när de sprängs åt alla håll går inte att hejda.

För att inte tala om verkligheten då. Mitt medlemskap i Laserdome gav mig motion varje söndag tills jag blev upptagen med att leka med ovässat stål i form av svärd och yxa. Jag har utkämpat mer än en strid på nertrampat gräs och mer än en gång känt blodet svalla när vapnen sjungit mot sköldbucklor. För ett litet tag sedan provade jag en ny hit: *Wardog*. Den här gången var det också så kallad laser det gällde, fast glöm det här med ett ynka rum fyllt med hinder under tjugo minuter. Nu gällde det lagspel i fyra stora byggnader och utemiljön under omkring i tre timmar. Tre svettiga, adrenalinfyllda timmar. En sällan skådad möjlighet att utveckla sina krigsskills lite mer.

LIKASÅ KAN JAG känna en lust eller snarare starkt behov av att testa ett vapen när jag väl håller i ett, främst i fråga om svärd och liknande. Ger du mig ett boffervapen får du skylla dig själv om du står bredvid, någon måste man ju testa det på. Vår granne har varit vänlig nog att lägga upp ett gäng stora halmbalar som mer än en gång fått tjänstgöra som måltavla vid pilbågsskytte, även om jag måste erkänna att det är mer utmaning att använda bofferpilar på rörligt mål.

Är jag då en blivande massmördare med psykotiska drag, farlig för omgivningen och mig själv? Eller en hyfsat normal människa med stundom ganska fromma drag? Min egen bedömning lutar åt det senare. Jag tycker på intet sätt att krig, våld och förstörelse är bra när det händer på riktigt. Jag skulle inte få för mig att rikta ett riktigt vapen mot någon eller något och trycka av, men så länge det är på att låtsas leker jag glatt på och jag har inga problem med att skilja fantasi från verklighet.

MEN, VARFÖR ÄR det då så kul? Jag vet inte faktiskt. Kanske har det något att göra med att det förbjudna alltid lockar. Lika lockande som att palla äpplen när man är liten, är det kanske att smyga runt med en airsoftbössa ute i skogen. Eller så är det helt enkelt någon primal drift som driver oss vapenfantaster, instinkter som får oss att öva på jakt likt en katt jagar en oskyldig papperstuss. Eller så är det helt enkelt för att det är... just roligt. Utan någon förklaring alls. Bara roligt.



Maria Rodén
maria@skud.sverok.se

NÄR VI LÄNGTAR EFTER SOMMAR



KALENDARIUM

Calcon 5-8 jan

Kalmars spelkonvent arrangeras för tolfte gången och erbjuder en mängd olika arrangemang.

www.calcon.se

Sveroks riksmöte 10-12 mars

Sveroks högst beslutande organ sammanträder i Skövde.

www.sverok.se

TranCon 06 18-19 mars

Roll- och konfliktspelskonvent som hålls utav Tranemo Rollspelsförening. Arrangeras i Tranemo Gymnasieskola.

GothCon XXX 13-16 april

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

www.gothcon.se

Knutpunkt 28 april-1 maj

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

www.jeepen.org/knutpunkt

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

► KONTAKTA SVEROK!

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

► HUR BLIR MAN MEDLEM I SVEROK?

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

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