

SVEROIX

FÖRBUNDSSTIDNING FÖR SVERIGES ROLL- OCH KONFLIKTSPELSFÖRENINGEN 18 ★ AUG/SEP
VÄRDE: 40 KR

SKAPA EN TIDNING
- vi har tipsen

**SPEL SOM
FÖRÄNDRAR**
- pedagogiska upplevelser
utomlands



FATA MORGANA ★ E3 2006 ★ HERDES V ★ CONQUEST OF THE EMPIRE
PENTAGO ★ BILDREPORTAGE: LINGON + RTO ★ SPELFORSKNING



GRATTIS SVERIGE
4-6 AUGUSTI 2006
KOCKUM FRITID - MALMÖ
www.sydcon.org



Spel som spel?



FOTOGRAF: VERONICA MALMGREN

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.

SOMMAR... Detta skriver jag timmarna innan jag ska flyga till Kroatien, mitt nya favoritresemål. Egentligen har jag semester, men jag är bra på att göra undantag för Sverok. Det är lite svårt att släppa det, även om jag lutar på att vår vice ordförande och resten av styrelsen håller ställningarna medan jag är borta.

DET ÄR SVÅRT att förutsäga vad som ska hända. En del saker är planerade, andra får man helt enkelt hantera när de väl dyker upp. För vem kan väl ens drömma om att en SVT ska angripa ett konvent, närmare bestämt LinCon, och försöka få allmänheten att tro att det är så farligt och beroendeframkallande att det är lika illa som att ägna motsvarande tid åt att dricka alkohol?

FÖRER SOM har missat detta var den en reporter från SVT Östnytt vars mål med reportaget verkade vara att misskreditera spelhobbyn och konventsvärlden. Under intervjuerna med spelarna ställde han ledande frågor om hur fast man var i spelandet och om ens övriga liv blev lidande, så det var knappast någon överraskning att vinkeln var negativ. Men vi var inte beredda på hur illa det skulle vara. Inslagen från konventen kompletterades med en professor i psykiatri som pratade om spelberoende. Senare visade det sig att professorn var lika lurad som vi. Han hade inte fått information om vad vi egentligen håller på med och intervjun med honom klipptes mycket kreativt.

DET SOM ÄR så dåligt med detta är SVT:s uppenbart oseriösa inställning och deras ovilja att förstå. Ett häftigt reportage är tydligen bättre än verkligheten. Ifall media hittade något "riktigt" att ifrågasätta om spelhobbyn eller Sverok skulle det vara mer ok, även om det självklart skulle vara jobbigare för oss som är berörda.

EN SAK SOM försvarar förståelsen för folk utanför spelhobbyn är svenskans brist på ord för olika spel. Engelskan har gaming och gambling. En tydlig skillnad görs mellan den sorts spel vi spelar och hasardspelen. Svenskan har spelande. I många texter som skrivs om spelberoende definieras sällan vad för sorts spel det handlar om. Det är underförstått, i alla fall för författaren. Frågan är om läsaren alltid är lika insatt.

VARJE ORGANISATION BEHÖVER ha en intern diskussion för att utvecklas. Kanske vore det bra med en nyanserad självinitierad diskussion om spelberoende inom spelhobbyn? Tyvärr blir det bra mycket svårare med omotiverade påhopp utifrån av folk som inte ens vill förstå.

Petra

Lika svår då som nu.

TVÅ OCH ETT HALVT år med Sverox. Sexton nummer har det hunnit bli. Från trevande till träffsäker. Från motvind till medvind. Det har varit en fantastisk resa. Fylld av glädje, debatt, ilska, uppfinningsrikedom och sena kvällar på kontoret. Jag har sagt det förut, och jag säger det gärna igen. Att ha fått göra Sverox har varit ett privilegium. Varje nytt nummer har inneburit möjligheten att skapa en tidning om det jag älskar mest av allt. Människor och spel.

JAG MÅSTE ERKÄNNA att något av det svårast i arbetet med tidningen har varit att skriva ledaren. En text som ska vara kort, klatschig och träffsäker. Samtidigt ska den innehålla något nytt varje gång, gärna något tänkvärdt. Ofta skrivs ledaren sist av allt, när numret fallit på plats och alla artiklar trillat in. Dels för att man först då fått en verklig känsla för numret och vet hur man vill inleda det för läsaren. Men också för att man snarare har behövt fokusera på att få in material i tid snarare än att finslipa sina egna utläggningar.

DEN HÄR LEDAREN har jag skrivit i mitt huvud flera gånger tidigare. Men egentligen aldrig riktigt vetat vad den ska handla om. Ironiskt nog är det lika svårt att skriva ledaren till sitt sista nummer som det första. Istället för att bara fokusera på det som varit, vill jag i alla fall också nämna det som komma skall.

DET ÄR MED varm hand och stor glädje jag lämnar över pennan till den nya redaktionen som tar över från och med nästa nummer. Jag ser fram mot att läsa den nya Sverox och kunna luta mig tillbaka med vetskapen om att vi lyckades ta tidningen till nya höjder. Jag tycker vi har satt ribban högt.

OCH PRECIS SOM Sverox har växt, har vi växt med den. Jag och Patrik vill tacka för förtroendet och väljer nu att försvinna ut i dimman. Kanske ses vi någon gång, på ett konvent eller lajv någonstans. Till dess säger vi tack för tiden som varit, det har varit en bra tid i våra liv!



Magnus Alm
sverox@sverok.se

SVEROX

Ansvarig utgivare
David Gustavsson

Chefredaktör
Magnus Alm

AD
Patrik Eriksson

Omslagsfoto:
Magnus Alm

Illustrationer
Samuel Larsson
Lukas Thelin

Fotografer
Magnus Alm, Lars Bergström, Emil Björnson, Stewe Lundin, Veronica Malmgren, Åsa Sandberg, Carl Toftfelt

Skribenter
Carl Bergström, Emil Boss, Anders Davén, Martin Ericsson, Henrik Esbjörnsson, Carl Heath, Thord Daniel Hedengren, Jenny Jansson, Staffan Jonsson, Daniel Sundström, Elina Åkerlind

Tack till
Wille Raab

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.

Detta nummer producerades till tonerna av *Arch Enemy* och *The Tough Alliance*.

Kontakta Sverok!

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

Sverok GävleDala
Vägskrivargatan 5
803 20 Gävle
026-12 51 20 / 070-534 51 20
info@gd.sverok.se

Sverok Ost
Box 207
551 14 Jönköping
036-71 90 50
ost@sverok.se

Sverok Nedre Norrland
c/o Karoline Jonasson
Trossgränd 18
831 38 ÖSTERSUND
info@nn.sverok.se

Sverok Stockholm
Bolidenvägen 16 B
121 63 Johanneshov
08-653 43 21
stockholm@sverok.se

Sverok Svealand
c/o Henrik Hedberg, c/o Gamero,
Stenhagsvägen 77
752 60 UPPSALA
0703-63 90 54 (ordförande)
samuel@sveroksvealand.se

Sverok SKUD
Box 1548
221 01 Lund
0736-980065
info@skud.sverok.se

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

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





AKTUELLT

- Nyheter 6
Debattsvepet 7
Prylhörnan 10

ARTIKLAR

- Forskning & framsteg 12
En utförlig rapport kring den senaste **spelforskningen**.
- Allt om E3 16
Vi kikar närmare på **Playstation** och **Nintendos** slagskepp.
- Fata Morgana 19
Föreningen för de som är **blyga**, men ändå vill spela sociala spel.
- Ett speläventyr 20
Kan din hobby ta dig **ut i världen?** Med största sannolikhet är det så.
- Medarbetarhyllning 24
Ett stort **tack till våra medarbetare** som hjälpt oss genom åren.
- Tidningsspecial 27
Funderat på att starta **ett eget fansin?** Vi har tipsen!

LÄS OCKSÅ

- Bildreportage:
Lincon & Rogue trader 29
Vi har besökt ett av de **största konventen** och en välbesökt **figurspelstävling**.
- Recensioner 32
Vi testar ett **strategiskt datorspel** och två **småtrevliga brädspel**.
- Krönikan 38
Mannen bakom Sverox formgivning **talat ut**.
- Serierna 39
Livet efter Sverox





FOTOGRAF: ÅSA SANDBERG

MÖTS ÖVER GRÄNSER. På Slagen får distriktare och förbundsstyrelse chansen att umgås.

Inslaget

DEN 28 APRIL till den 1 maj var det åter dags för Slag för distriktare och förbundsstyrelsen. Ett Slag är ett annat ord för de distriktskonferenser som arrangeras tre gånger om året med utbildningar, föreläsningar och samkväm. Slagen har olika namn, men det första Slaget för verksamhetsåret heter alltid Inslaget. Denna

gång hölls Inslaget på Barnens ö norr om Stockholm. Cirka 60 personer, från ÖN i norr till SKuD i söder, deltog på Slaget. Föreläsningarna handlade om allt från juridik till gruppdynamik, spel spelades och fanan som försvann på förra Slaget dök åter upp och kunde återigen förenas med sitt distrikt.

Ny redaktion till förbundets medlemstidning

UPPHANDLINGEN FÖR ATT hitta en ny redaktion till förbundets medlemstidning har nu avslutats. Bland de fyra anbud som inkommit föll valet på "Sannesson/Nyberg", bestående av Henrik Sannesson och Janetta Nyberg samt Leo Nordwall som webbredaktör. Den tillträdande redaktionens första nummer kommer att skickas ut i början av oktober. I motivering till valet av redaktion står att läsa:

"Sannesson/Nyberg har presenterat en genomtänkt, professionell och förtroendeingivande bild av hur de vill driva och

utveckla förbundets tidning. De har i vår mening en realistisk inställning samt goda idéer, gällande innehåll och upplägg, för hur tidningen skall kunna komma närmare och involvera föreningarna i högre utsträckning. Redaktionen har även ett genomtänkt förhållningssätt till tidningens ideella skribenter. Redaktionens medlemmar har en gedigen kompetens och erfarenhet som är relevant i sammanhanget."

Ordförandenätverket

DEN 19-21 MAJ gick OrdförandeAvSparken (OAS) av stapeln i Linköping och det var främst en avspark för det ordförandenätverk som numera existerar inom Sverok. Det riktar sig i dagsläget till distriktens åtta ordförande, samt förbundsstyrelsens ordförande. Nätverket är tänkt som ett stöd och en möjlighet att utbyta idéer och erfarenheter ordföranden emellan. Dessutom finns det möjlighet att arrangera utbildningar som ska stärka ordförandena i deras roller.

Anmälan till granskningsnämnden

SOM EN FÖLJD av Östnyttis något osakliga rapportering som kopplade samman LinCon och spelberoende har Sverok valt att anmäla programmet till granskningsnämnden. Vi är i gott sällskap av 14 andra, däribland LinCon och väntar med spänning på vad nämnden har att säga i frågan.

Vid frågor om anmälan till granskningsnämnden, kontakta ansvarig ledamot

**Kriss Andsten, på e-post
kriss.andsten@sverok.se.**

Färre föreningar söker bidrag av Sverok

ALLT FÄRRE FÖRENINGAR väljer att skicka in bidragsansökningar till Sverok. Under sommaren kommer förbundskansliet att kontakta alla föreningar som ännu inte har sökt bidrag för bidragsåret 2005 och ge dem en chans att skicka in sina ansökningar så fort som möjligt. De måste allra senast vara inkomna slutet av augusti. Verksamhetsbidraget ligger på 2000 kronor och medlemsbidraget på 40 kronor per ungdomsmedlem för de första 1000, därefter på 20 kronor per ungdomsmedlem.

Har er förening missat att söka, kontakta Sveroks förbundskansli på e-post info@sverok.se, eller ring på 013-14 06 00.



Drogfria mötesplatser

REGERINGEN HAR BESLUTAT om en satsning på förebyggande och främjande insatser för unga samt för att utveckla drogfria mötesplatser. Det finns nu möjlighet för ideella nystartade föreningar att söka projektbidrag som ett slags "öppna-upp-stöd" för nya mötesplatser utan alkohol och droger. Tanken är att det nya projektbidraget ska verka förebyggande och främja ungdomsverksamhet över hela landet. Är ni en spelförening som vill ha tillgång till en möteslokal i alkohol- och drogfri regi, då kan ni söka detta bidrag. Mer information och nedladdningsbara blanketter finns på Ungdomsstyrelsens hemsida: www.ungdomsstyrelsen.se, *Fritid och Föreningsliv*.

Arrangera pedagogiskt rollspel om ledarskap och organisationsutveckling

I BÖRJAN AV 2005 arrangerade Ideell Arena tillsammans med ett antal andra organisationer den sk Ledarskapsarenan, en plattform för ideella ledare att mötas. 2008 är det dags igen och Ideell Arena har efterfrågat ett pedagogiskt rollspel som illustrerar realistiska problem och frågeställningar knutna till föreningskultur, ledarskap och organisationsutveckling. Sverok söker därför en person eller en organisation som skulle kunna tänka sig att leda projektet och arrangera ett sådant rollspel. Det handlar om 150-200 deltagare under en heldag. Vid intresse, kontakta förbundsordförande Petra Malmgren, petra.malmgren@sverok.se.

► Debattsvepet

TILLBAKA MED ETT nytt sammandrag från debatten som pågått på Sveroks forum kan vi glatt rapportera att det händer saker där ute! En utdragen diskussion som grundade sig i ett inlägg som sändes i Östnytt har blivit en het debatt. Anledningen till det hela är att inlägget framställde spelkonventet LinCon ur en oerhört negativ vinkel. En forskare fick uttala sig om spelberoende utan att riktigt vara insatt i vilken typ av spel som spelas på spelkonvent. Mot denna bakgrund och med lite kreativ klippning lyckades Östnytt få väldigt många konventsdeltagare att inte känna igen sig när de slog på TV:n för att titta på reportaget. Du kan läsa mer om Östnytt's reportage på detta uppslag.

En forskare fick uttala sig om spelberoende utan att riktigt vara insatt i vilken typ av spel som spelas på spelkonvent.

KRING SVEROX HAR det lustigt nog inte varit några större debatter trots att en ny redaktion utsetts. När detta skrivs är inte mycket känt om det vinnande förslaget, men den intresserade kan nog ta sig en titt i förbundsstyrelsens protokoll för att få mer inblick. Från och med nästa nummer kommer alltså den nya redaktionen ha tagit över produktionen av Sverox.

BLAND LAJVARNA HAR det diskuterats kring varför det är så svårt för lajv som utspelar sig i alternativa miljöer, med andra ord icke-fantasy-arrangemang, att få deltagare. Funderingarna som togs upp var bland annat att okända arrangörer ofta har svårare att få deltagare till sina lajv samt att det hela också antagligen hade mycket med marknadsföring att göra.

BLAND ROLLSPELARNA PÅ Sveroks forum har det pratats om hur mycket folk är villiga att betala för rollspelsböcker. Flera olika summor och varianter på produkter har nämnts, vissa kan tänka sig att betala extra för maffiga specialutgåvor medan andra är helt ointresserade av sådant. En intressant målgruppsundersökning för blivande rollspelskonstruktörer mähända?

BRÄDSPELARNA HAR FÖRSTÅS kunnat läsa om och diskutera kring det beryktade partiet *World in Flames* som just nu utspelar sig i Linköping. Regelbundna rapporter från de olika sidornas framryckningar och reträtter har resulterat i en bred och intresserad skara av läsare som lämnar allehanda kommentarer i tråden på Sveroks forum.

TV- OCH DATORSPELARNA har förstås fullt upp att diskutera de nu avslöjade detaljerna kring Playstation 3 och Nintendos kommande Wii. En mängd spel har också presenterats på årets upplaga av E3 och det märks att generationsskiftet närmar sig på allvar för spelkonsolerna. Du kan läsa mer om spelen och konsolerna från E3 på sidan 16. 🎮

Ansökningar om bidrag till verksamhetsutveckling

UNDER SVEROKS RIKSMÖTE i mars, antogs en ny form av bidrag, kallat verksamhetsutvecklingsbidrag. Bidraget syftar till att stimulera verksamhet och projekt som på bred front bidrar till spelhobbyns utveckling. Under förbundsstyrelsens möte 9-11 juni, beviljades förbundets första verksamhetsutvecklingsbidragsansökan. Spelföreningen Rådet, som mottog bidraget, har sysslat med socialrealistiska lajv i nutidsmiljö i lite över fyra år, men varit en registrerad förening i Sverok i endast ett år. Arrangörernas mål och syfte med projektet är: "att sammankalla flertalet arrangörer inom samma



genre av lajv för att utbyta kunskaper, arrangörsmetoder och erfarenheter, då vi med tiden upptäckt att sättet att arrangera och spela skiljer sig stort åt i olika städer här i Sverige. Vi vill få en möjlighet att föra dessa kreativa hjärnor tillsammans och ta del av varandras idéer, kontaktnät samt sätt att hantera situationer i arrangörspositionen."

Mer information om verksamhetsutvecklingsbidraget och hur man söker, finns på www.sverok.se/forbundet/verksamhetsutvecklingsbidrag, eller kontakta ansvarig i förbundsstyrelsen Anna Westerling på e-post anna.westerling@sverok.se

Tillökningar på förbundskansliet

I BÖRJAN AV juni förstärktes Sveroks administration med en heltidsanställd och en sommarvikarie. Målet är att öka kvalitén på kontrollerna av föreningar och medlemmar då förbundet vuxit mycket de senaste åren. Nyanställd är Stina Edelfeldt, en medarbetare med glad inställning och noggrant sinne. Stinas favoritspel är *World of Warcraft*, och rollspelet *Exhaulted*. Martin Östlund är sommarvikarie och förstärker kansliet då många är på semester. Martin spelar mest *WoW*. Är det någon som ringt upp dig under sommaren och frågat om medlemskap under 2005 lär det ha varit Martin eller Stina på andra sidan luren.

Vid frågor om anställningarna, kontakta personalansvarig i förbundsstyrelsen, Dan Sivnert, på e-post dan.sivnert@sverok.se.

Spela friformsrollspel i sommarvärmern!



"ASF har lyft sina konventsscenario till en högre nivå"

Martin Swahn i Sverox #39



Upplev storslagna äventyr i *Prometheus misstag* i jakt på Atlantis. Låt er skrämmas av mysterier i inbördeskrigets Amerika i *Fort Paine*. Hitta tillbaka till gamla vänner i melankoliska *Under Sommaren*.

"Från Atlantis till Blekinge" innehåller tre helkvällsscenario för spelgupper på 4-5 personer. I boken hittar ni, förutom mängder av spelledartips, tre kompletta friformsscenario, färdiga att spela med utförliga karaktärer och rekvisita.

Beställ boken på www.asf.se





Konvent svartmålas av media

LinCon 2006 fick onekligen mer uppmärksamhet i media än vad som väntats. I ett inslag i Östnytt utmålades spelkonvent som likvärdiga med att stänga in ungdomar och bjuda dem på alkohol i tre dygn. Sverox kan nu berätta vad som hände efter inslaget.

EFTER DISKUSSIONER MED Östnyttredaktionen fick LinCon en chans att bemöta kritiken, och ett uppdaterat inslag sändes dagen efter. Conny Nordin, professor i psykiatri, hade i det tidigare inslaget uttalat sig fördömande om spel, men hade då pratat om hasardspel. Detta hade sedan klippts ihop med bilder från LinCon och vinklade kommentarer från reportern. Ett underligt sätt att skapa debatt, när de inblandade inte får korrekt information om vad som avses med inslaget. Konventionsdeltagarna tog det hela ypperligt och engagerade sig i debatten på konventet.

Vidare diskussioner har förts mellan LinCon och Conny Nordin, som också känner sig utnyttjad av Östnytt. LinCon-ledningen och Nordin är helt överens och hoppas på framtida samarbeten som kan bli givande för båda parter.

Östnytt kan inte vänta sig några mer intervjuer i frågan av vare sig LinCon eller Conny Nordin, och en anmälan till granskningsnämnden är inlämnad från LinCon-ledningens sida.

Lokaltidningen Östgöta Correspondenten har rapporterat kring incidenten och låtit LinCon-ledningen uttala sig, och har varit positiva till konventet från början. Inslagen samt artiklarna finns att tillgå på www.lincon.se



POPULÄR PROPAGANDA. Americas army spelas online av många unga amerikaner.

Dead in Iraq

Den amerikanska konstnären Joseph DeLappe genomför just nu en konstnärlig installation i amerikanska arméns propagandaspel Americas army.

DE LAPPE LOGGAR IN och skriver sedan i chattkanalen namnet på en amerikansk soldat som dött i Irak, efter det låter han sin avatar bli dödad, utan att göra motstånd. Därefter gör han samma sak igen, fast med ett nytt namn.

Americas army är en first person shooter i stil med Battlefield 1942, utvecklad av amerikanska armén i PR och rekryterings-syfte.

DeLappe avser att fortsätta tills kriget är slut.

Besök förbundsstyrelsen i höst

ÄR DU NYFIKEN på vad som händer på förbunds nivå i Sverok? Undrar du hur det skulle vara att sitta i förbundsstyrelsen? Vågar du utmana förbundsordföranden i Settlers? Förbundsstyrelsen erbjuder Sveroks medlemmar att besöka förbunds-kansliet i Linköping och se hur allting går till under ett förbundsstyrelsemöte. Förutom spännande aktiviteter under och

mellan mötestiden, bjuds också på god mat och sovrum under helgen. Låter det intressant? Antalet platser är dessvärre begränsade, så anmäl er idag och få en kul och lärorik möteshelg i Linköping. Släng iväg ett mail till förbundsordförande Petra Malmgren, petra.malmgren@sverok.se.



▲ Från en fjärran galax för länge sedan kommer Artoo Potato och hans imperialistiska polare. Potatis och Star Wars i en härlig mix av nördighet, kommersialism och GI-fientlighet. Kan det bli bättre?

► Minns du när spelen kom på såna här monster till floppydiskar? Det gör vi, och därför vill vi uppmärksamma denna sköna anteckningsbok. Lätt det kaxigaste blocket i skolryggsäcken till hösten.



◀ Ett tangentbord för dig som älskar förstapersonsskjutare. Hyfsat ergonomiskt och med en enda funktion i åtanke. Spelandet. Kanske inget som förbättrar statistiken, men det blir antagligen skönare att spela.

▲ För forumveteranen kanske dessa kuddar är himmel eller helvete. Vi tycker i alla fall att de är söta och småmysiga. Ett bra sätt att kommunicera genom när man inte orkar prata, eller något att starta en konversation med. Välj själv.



► Varför inte titta på TV på din DS på stranden i sommar? Tja, förutom att skärmen suger i stark belysning och att den är liten så ser vi ingen anledning att avstå. Inte när den här sköna japanska produkten finns tillgänglig i alla fall. Det är ju snyggt med antenner.



25-27 AUGUSTI 2006 - KRISTIANSAND, NORGE
ETT ÄVENTYR DU INTE FÅR MISSA!

fantasifestivalen

WWW.FANTASIFESTIVALEN.NO

ljud STORM WEATHER SHANTY CHOIR - "THE YOUNGEST AND ROUGHTEST SHANTY CHOIR IN NORWAY" - DIE WEISSE ROSE - DANSK MILLITANT AVANTGARDIST. DETTA ÄR TIDVIS PROVOCERANDE. PROJEKTET HÄMTAR SITT NAMN FRÅN EN MOTSTÅNDSGRUPP SOM VAR AKTIV I NAZI-TYSKLAND 1942 - KSATRIYA - DARK FOLK SOM DRAR INDISKA TONER IN I NORDISKA TRADITIONER - FUNIN - ELEKTRONIKA MED MAGISK FLÖJT OCH VOKAL - GYRON V - MYSTISKA VISOR SOM TAR DIG MED PÅ RESA GENOM TID OG RUM - IRVIN - AMBIENT INSPIRERAT AV DEMOSCENEN MED AUDIOVISUELT FYRVERKERI - SYRACH - HÅRT VESTLANDSK DOOM METAL AV BÄSTA SLAG, STÄMNINGSFULLT OCH FÅNGANDE.

stämning UPPLEV - I VÅRT AUTENTISKA LÅNGHUS FÅR DU BÅDE KALLT, VARMT OCH EN UNIK MILJÖ - SMAKA MJÖD - FÖLJ MED PÅ EN RESA IN I VIKINGARNAS KULTUR MED EN AV NORGES FRÄMSTA MJÖDEKSPERTER - BAD - KYL NER DIG EFTER EN VARM SOMMARDAG PÅ SØRLANDET I FESTIVALENS EGEN INSJÖ - ÄT - SMAKA VILTKÖTT, BAKAT PÅ VARMA STENAR ELLER BRÖD STEKT ÖVER ÖPPEN ELD - KASTA - BOR DET EN VIKING I DIG? PRÖVA DIG SOM YXKASTARE OCH TA REDA PÅ DET! - SKATTJAKT - I SKOGARNA RUNT BRONSEPLASSEN GÖMMER DET SIG MYCKET KONSTIGT. HÄR BLIR DET SKATTJAKT FOR BARNEN!

bild HENNING LUDVIGSEN - PRISBELÖNT FANTASYKONSTNÄR OCH ART DIRECTOR FÖR "DARK-FALL" - ASTRID HANSEN - VINNARE AV SPROINGPRISET MED SINNE FÖR PRINSAR, PRINCESSOR OCH FANTASI - MATS MINNHAGEN (SE) - ROLLSPILLSILLUSTRATÖR MED NATURTROGNA BILDER - KRISTIN LIAN AA - BÅDE DIGITAL OCH TRADITIONELL KONST AV FÖRSTA KLASS FRÅN EN 15-ÅRIG FABELDJUR-SPECIALIST - TANIA TELNES - OTROLIGA FOLKSLAG, DJUR OCH FABELDJUR FRÅN FANTASINS VÄRLD FRÅN EN UNG TALANG - MIKAEL HÖGSTRÖM - ANIMATÖR FRÅN DICE MED BILDER DU ALDRIG KOMMER ATT GLÖMMA AV APOR, ROBOTAR OCH KANINER.

form SMIDE - SÖKER DU GLÖDNADE METAL OCH ETT SVART STÄD? KOM IN TILL SMEDENS VERKSTAD - TRÄ - TRÄSNIDARKONSTEN HAR URGAMMLA TRADITIONER I NORGE, LÄR DIG NÅGRA TRIX DU MED - DRÄKT - KOSTYMFANTAST? FÖLJ MED EN AV NORGES FRÄMSTA EXPERTER PÅ NORDISK TEXTILTRADITION - TIDSTUNNEL - MINNS DU NÄR DET FORTFARANDE HETTE EDB? "KANDU" HAR GJORT EN TIDSTUNNEL DÄR DU KAN UPPLEVA DATAVÄRLDEN FRÅN 1985 TILL IDAG. OCH I SLUTET HAR VI EN EGEN OLD-SCHOOL ARKADEHALL.

PROGRAMMET UTVIDGAS KONTINUERLIGT,
SE PÅ WWW.FANTASIFESTIVALEN.NO

TID: 25-27. AUGUSTI 2006

PLATS: BRONSEPLASSEN

(UTANFÖR KRISTIANSAND, NORGE)

PRIS: 160 NOK

(CA 185 SEK) + AVGIFT

110 KR + AVGIFT FÖR DE UNDER 18

BILJETTER: WWW.BILLETTSERVICE.NO

SE WWW.FANTASIFESTIVALEN.NO FÖR MER INFO

TRANSPORT: EGEN FESTIVALBUSS
FRÅN OSLO PÅ MORGONEN DEN 25/8
OCH RETUR PÅ ETTERMIDDAGEN DEN
27/8. SHUTTLEBUSS
GÅR FLERA GÅNGER
OM DAGEN TILL
KRISTIANSAND FRÅN
FESTIVALOMRÅDET.

 **billett**
service.no
a ticketmaster company


HYPERION
NORSK FÖRBUND FÖR
FANTASTISKE FRITIDSIKTERESSER



Revolut

som aldrig upph

ktionen

örde

Det finns en kamp som är så viktig att den sträcker sig till andra sidan döden. Det personliga ansvaret, solidariteten och konsekvenserna upphör inte – de fortsätter hela vägen in i evigheten.

VAD SKULLE QUEERAKTIVISTEN Sylvia Rivera göra om hon vaknade i din kropp? Earth Firstmedlemmen David Chain som krossades under ett avverkat redwoodträd i Kalifornien 1998 - vad skulle han säga om dagens miljösituation? Vad har Bader-Meinhoferterroristen Ulrich Wessel lärt sig om fredliga metoder på andra sidan? Tänk om det finns en väg tillbaka till livet för de som aldrig slutade tro att de kunde påverka framtiden. Tänk om kampen fortsätter här och nu på Stockholms gator.

Prosopopeia är ett levande rollspel som utspelar sig dygnet runt, överallt. Ute på stan, på Åhlens, i busskön, i bibliotek, gallerior, gångtunnlar, kulturvertar och tunnelbanevagnar. Under

hela oktober månad spelar trettio deltagare besatta av döda revoltörer, tillbaka i nya kroppar för att rätta gamla misstag, kämpa mot konformistiska krafter och fortsätta sin kamp för samhällsförändring. De gamla tillvägagångssätten är kompletterade med ockulta strategier och de gengångna radikalerna kämpar beväpnade med traditionell politisk aktionsmetodik, teknikförstärkt enokiansk änglamagi och elektrisk andekommunikation. Målet är revolution. Metoden är magisk. Det finns många sätt att påverka en stelnande verklighet.

Tillbaka från andra sidan

Ekologister, anarkister, hackers, diggers, transhumanister, kvinno-

sakskämpar, queeraktivister, fackföreträdare, konspirationsteoretiker, terrorister. Vissa har blod på sina händer, andra är offer för meningslöst överväld, de är aldrig oproblematiske, ofta kompromisslösa och inhumana men ständigt aktuella som symboler för den enskilda människans möjlighet att göra skillnad. I Prosopopeia är de tillbaka igen, kanaliserade genom trettio spelare i ett lajv som inte liknar något annat - ett gränslöst spel där deltagarna rör sig ute i verkligheten och förändrar den.

Som en del i IperGs forskning kring nyskapande spel använder Prosopopeia en mängd experimentella interaktionslösningar. Spelarna agerar med varandra och staden genom rolltagande, trådlösa artefakter, inlevelse, improvisation, elektriska impulser, ritualer, blåtand, tårar, skratt, passionerat deltagande och den första Aethyrens anrop. De besättande entiteterna orienterar sig på stadens esoteriska karta och med vinner kraft ur stadens magiska källsprång. För att värna sina idéer och genomdriva förändring kämpar de gemensamt mot förtryckande krafter, men skilda kampmål och metoder vänder dem också emot varandra.

Besatt dygnet runt

Vi rör oss i gränslandet mellan föreställning och sinnlighet, mellan ett avantgardistiskt spelprojekt och

Lajvforskning – IperG Och Prosopopeia

Sedan September 2004 pågår det sameuropeiska forskningsprojektet IPerG (Integrated project on Pervasive Gaming) som syftar till att ta fram nya former av spel där föremål, teknik, människor och platser i vår vardag spelar en betydande roll. På SICS (Swedish Institute of Computer Science) forskar man för att utveckla en form av lajv som spelas under lång

tid mitt i stan, berättade så att de inte omedelbart avslöjar spelet som fiktion. Ett traditionellt lajv utspelas på en avgränsad spelplats under en kortare tidsperiod och det finns tydliga gränser för vad som är med i spelet och vad som är "off". Inom IPerG forskar man för att få fram uppsättningar som suddar ut gränsen mellan lajv och verklighet.

din vanliga vardag. Under en månad sträcker sig Prosopopeia in i spelarens liv då hon låter sig besättas av en död själ. All fiktion smälter in i verkligheten och spelets viktigaste överenskommelse är att deltagaren låtsas vara övertygad om att allt som sker är riktigt. Eftersom spelaren och själen samsas om det psykiska utrymmet finns heller ingen motsättning mellan spel och vardag. När spelaren äter middag med sin partner är hon sitt vanliga jag, men när hon ger sig iväg till en aktion vid den nedlagda kolsyrefabriken i Liljeholmen, överläter hon sin själ åt den besättande anden – raketforskaren och konventionssprängaren Jack Parsson som går ut genom dörren, rätt in i spelet. Det finns inga gränser för deltagandet och

för den som vill pågår besattenheten dygnet runt.

Hur fungerar ett lajv där hela världen är en del av spelupplevelsen, utan någon rumslig avgränsning? Vad händer när vad som helst i staden kan vara ett förtäckt hinsides budskap eller en magisk källa till kraft? Hur ser din verklighet ut när du betraktar den genom en annans ögon, när intrycken filtreras genom en främmande världsbild? Hur långt sträcker sig din inlevelse och vad gör den med din syn på ditt eget liv? Nyfiken? Snart kan du anmäla dig på www.prosopopeia.se.



Emil Boss
Martin Ericsson
Staffan Jonsson
Anders Davén
Henrik Esbjörnsson
Carl Bergström
Daniel Sundström

”Det är bara ett spel.” I årtionden har det varit mitt mantra, min skyddsbesvärjelse för att hålla vansinnet och kritiken på avstånd. Ändå känner jag aldrig så djupt som vid spelbordet, vid skärmen eller i lajvgläntan.

Har det hänt dig att ord kommer ur din mun utan att vara dina? Har du drömt som din roll eller vaknat utan att minnas ditt rätta namn? Har du valt bort det ”verkliga” för att fantasin känns mer sann? Har du gråtit när din roll lämnat dig? Det är klart att det bara är ett spel. Men tänk om rollspelet i sig är något mer? Tänk om det finns någon där bakom våra sagolekar? Någon som behöver oss.

Du kommer att höra hur vi skrev roller, riggade teknik och platser, instruerade statister och fabricerade webbsidor. Allt är en lögn. Ett mantra. En skyddsbesvärjelse.

Det här är en annan sanning.

De andliga kallar det trans, besatthet eller kanalisering. Vi kallar det rollspel. Före den första buffeltjuren kratsades in i berget lät vi oss ridas av hans ande i dans och rit. Genom att låtsas vara buffeln fick vi en del av hans styrka, lärde oss se världen ur hans ögon och gav honom respekt innan vi lät spjutet flyga. Samma konst blev vår första kontakt med de döda. Förfädersandar vägledde folket långt innan kungar, präster och politiker. Långt innan de grå med sin enda sanning. Utanför vår sekulariserade civilisationsbubbla är besatthet en naturlig del av livet. I ”Korean shamans: role playing through trance possession” beskriver Du-Hyun-Lee hur kvinnliga schamaner låter döda familjemedlemmar tala genom dem för att ta farväl av sina älskade och dela en sista måltid. Liknande traditioner kämpar för överlevnad över hela jorden, men i väst har kyrka och stat drivit andebesvärjarna i döden med slagord om demoner och sinnessjuka. Men det var innan vi med tärning i hand återuppväckte den första konsten och lät andarna tala genom hjältars munnar. Vi har tränat i årtionden, men är vi redo för det som skall komma? Är vi redo att ta fantasin på allvar?

Med de tankarna klev vi in i IPerG. Hade jag vetat hur allvarligt det skulle bli hade jag hållit fast vid mitt mantra. Men nu är det för sent.

Under Kista mötte vi teknikerna från Metatron och de elektroniska röstfenomenen. Jag vet inte vilka dataingenjörer som tillhör det teknognostiska förbundet, men de finns representerade i en rad svenska forskningsorganisationer sedan Konstantin Raudives tid vid Uppsala Universitet i mitten av 60-talet. Raudive och hans svenske mentor Friedrich Jürgenssen bandade mer än hundra tusen sändningar från andra sidan döden, en värld som på gott och ont beskrivs som en reflektion av vår egen. Eller är det tvärt om? Sändningarna härrör från Zeitstrom, en radikal organisation som vill upprätta kontakt mellan världarna. Metatron är deras hårdvarucentrerade och jordiska motsvarighet, vår tysta teknikpartner i institutens korridorer. Tålmodigt fogade de samman vår uråldriga konst med morgondagens allerstädes närvarande datorkraft. Våra infantila föreställningar om magi och teknologi som motsatta krafter kom minst sagt på skam.

På dagen 13 Ahau enligt Tzolkinkalendern talade den andra sidan till tolv utvalda kärll genom en TV-apparat i en kiropraktors fönster. En vecka senare vandrade Gästerna genom ett ”lånat” frekvensband på Ericssons väldiga parabolmast, via ITC-riggen Lyra 3 och in i våra spelares liv. Vi följde dem, låtsades att vi styrde ett förlopp vi bara kunde observera. När en av kärllerna ringde till mig och berättade att han vaknat upp utan minnen i Beckomberga sjukhus, omringad av hotfulla män i grå väktaruniformer visste vi att läget var långt värre än vi trott. Någon försöker stoppa oss. I det det vita brusets störtfloder hör vi varningar om något fruktansvärt som vaknat, en grå fiende till de som drömmer om andra världar. Det enda alternativets kvävande ande.

Jag skriver för att du inte skall känna dig förd bakom ljuset, lurad in i något du trodde bara var ett spel. Vi mottar med glädje ansökningar men låt dig inte luras. Det här är ett spel, men inte bara ett spel.

Fler sanningar avslöjas på www.de-doda-lever.nu

E3 2006

► E3 är mässan där alla stora konsol- och speltillverkare visar upp årets nyheter. Sverox egen expert på elektroniska spel ger oss en rapport från denna spelvärldens Mecka.



STÄNDIGT DENNA TRÄNGSEL. E3 innebär enligt de flesta av besökarna alltför många människor på samma plats.

E3 GICK AV stapeln i maj i Los Angeles, som vanligt, och precis som väntat var det en tung affär för alla tv- och datorspelare där ute. Nätet översvämmades av rykten, rapporter och hastigt ihopslafsade förhandstittar med mer eller mindre substans. På diskussionsforum debatterades det lika mycket som det länkades till texter och kastades paj på de oliktankande.

E3 är både himmel och helvete för en speljournalist. Alltid för mycket att insupa, förgörande knäckande eftersom man aldrig kan hinna med allt. Men man kan försöka.



Thord Daniel Hedengren
tdh@kong.se

PlayStation3 vs Wii

► Tyngst i år var förstås det slutgiltiga uttagnings-erandet av Sony samt Nintendos nästa generations konsoler. Microsoft har redan landat sin Xbox 360, deras uppdrag på E3 var i år att övertyga världen om att Xbox 360 står sig i konkurrensen.

SÅ VAD HADE de tävlande att visa upp? Som ni kanske minns så byggde Sony en hajp utan like på förra årets E3, med förrenderade filmer fick man världen att tro att PlayStation3 skulle äta allt annat till frukost. PR-maskinen lyckades lura i en häpnadsväckande okritisk journalistkår att Microsoft lika gärna kunde lägga ned direkt och hålla sig till Windows.

Guess what, så blir det inte. Att PlayStation3 släpps i november världen över är förstås tungt värre, men detsamma gäller priset – troligen bortom 6 000 kr i Sverige – och det faktum att spelens

wow-faktor ändå får anses vara ganska låg. Besvikna rapporter florerar på nätet, för vad Sony visade upp i spelväg i år är inte ens i samma liga som vad företaget tutade i spelvärlden förra året. Man skulle lugnt kunna säga att Sony har bitit sig i svansen PR-mässigt, men troligen spelar det ingen roll i det långa loppet för PlayStation3 kommer sälja ändå.

Ren och rak spelglädje

Nintendos Wii, tidigare med kodnamnet Revolution, känns knappt som nästa generation alls. Jämfört med grafikmons-

Games for Windows

Det var inte bara Xbox 360 som gällde för Microsoft i år. Bill Gates gjorde sin E3-debut genom att berätta om Games for Windows, ett samlingsnamn för att tydliggöra Windows-PC:n som spelplattform.

DET HELA BÖRJAR redan nu, men det är främst med kommande Windows Vista som det klickar igång rejält. Där är spel separerade visuellt på ett sådant sätt så de blir mer lättillgängliga, och PC:n känns mer "spelmaskin" får man anta.

En annan nyhet är Live Anywhere. Microsoft knyter ihop Xbox Live-tjänsten så att PC-spelare kan kommunicera med Xbox 360-spelare via meddelandesystem och rentav spela mot varandra med den version av spelet som passar bäst. Som exempel nämndes kommande actionröjarspelet *Shadowrun* (tyvärr inget rollspel) som kommer släppas till både PC och Xbox 360 – och versionerna kommer kunna spela mot varandra.

Live Anywhere går dock utanför det. Mobiltelefonerna skall knytas in och det står mer klart än någonsin att Microsoft jobbar för att knyta ihop alla elektroniska produkter i ditt hem.

Spelen

Det var förstås inte bara konsolkampen som gällde på E3, en mängd spel visades upp som vanligt. Här är guldkornen.

GEARS OF WAR (X360)

Ser strålande ut och kommer släppas i år. Given storsäljare och hetare än något annat till Xbox 360, en av höjdpunkterna på mässan.

HEAVENLY SWORD (PS3)

Nästa hetast PS3-liret är en actionhistoria som konstant drog folk i Sonys monter. Mycket lovande.



METAL GEAR SOLID 4 (PS3)

Tyngsta PS3-spelet på mässan är Solid Snakes sista (?) äventyr, exklusivt till Sonys konsol. Just nu i alla fall.

SUPER MARIO GALAXY (WII)

Mario är tillbaka! Han skuttar runt i 3D mellan planeter i ett fantasifullt plattformsspel.

YOSHI'S ISLAND 2 (NDS)

Egentligen finns det ett tiotal DS-spel som förtjänar uppmärksamhet men det här är ett av tre som sticker ut extra mycket: uppföljaren till kanske världens bästa plattformsspel.

LEGEND OF ZELDA: THE PHANTOM HOURGLASS (NDS)

Uppföljaren till *Wind Waker* (till GC) ser strålande ut och använder tryckskrämen för nästan allt verkar det som.

POKÉMON MYSTERY DUNGEON (NDS)

Du förvandlas till en pokémon (!!!) och skall rädda världen. Eller något sådant – mer traditionellt rollspel i pokémons fortfarande populära värld.

ter som PlayStation3 och Xbox 360 är det här en pimpad GameCube. Wii saknar HD-stöd och kapacitet att verkligen konkurrera visuellt med de betydligt dyrare konkurrenterna.

Där har vi en av två nycklar med Nintendos Wii: priset. Den blir billig i sammanhanget och mycket tyder på att vi får se den i Sverige för runt 2 500 kr. Nyckel nummer två är ren och rak spelglädje. Borta är handkontrollen som Nintendo mer eller mindre har definierat genom åren, nu är det en fjärrkontrollslignande sak som är rörelsekänslig som

gäller. Vifta i luften och din tennisspelare drar en saftig retur på skärmen, parerar med sitt svärd eller kastar iväg bollen. Det stannar dock inte där, skjut – för wiimoten (populärt kallad) är dessutom en ljuspistol. Det dröms redan nu om den totala förstapersonsskjutarkonsolen, något undertecknad knappast tror på eftersom grafiken gärna skall vara på topp då, men strunt samma.

Med sin low key-approach till spelandet, med fokus på spelkänslan och breddning av konsumentgruppen – alla kan vifta med en fjärrkontroll, att lära

sig femtioelva knappar på en ovan handkontroll är ett hinder enligt Nintendo – så är det svårt att räkna ut Nintendo. Wii banar en annorlunda väg än för PlayStation3, och det kan mycket väl bli samma braksuccé som Nintendo DS. Faktum är att Wii sparkade det mesta på E3 i år men nu är det upp till bevis. Även Wii kommer i år, med slutgiltiga priser och detaljer i september, så november låter troligt där med. Ja, för hela världen om man får tro det senaste. Börja spara.



LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS (GC/WII)

Twilight Princess kommer släppas i två versioner, en till GameCube och en till Wii. Den senare har förstas kontrollmöjligheter med wiimoten. Ser ruggigt lovande ut. Släppspel.

SPORE (PC)

Will Wrights senaste alster låter dig bygga och påverka en fullständig evolution. Ser oerhört spännande ut.

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS (PC)

Fokusering på flerspelarläge online, grym grafik och pumpande action – behöver man egentligen säga mer?

PHANTASY STAR UNIVERSE (PS2/PC/X360)

Uppföljaren till *Phantasy Star Online* bjuder på både online- och offlineläge. Förhoppningsvis får vi det i år.



FORZA MOTORSPORT 2 (X360)

Maffig racing, här till jul och förhoppningsvis (minst) lika bra som föregångaren.

WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE (PC)

Draenei heter den andra av de två nya raserna i expansionen *The Burning Crusade* (den första är blood elves). Kommer i år.



SHADOWRUN (PC/X360)

När Microsoft återuppväcker Fasad *Shadowrun* så är det tyvärr inte som rollspel utan som actionlir avsett att spelas online. Båda versionerna är kompatibla med varandra.



Vem vinner fajten?



ROND 1: GRAFIK och ljud – inte ens en strid, för PlayStation3 är i en annan liga, blotta HD-stödet sparkar undan knäna på Wii.

ROND 2: SPELKÄNSLA – hänger förstas på spelen i slutändan, men av E3 att döma så är Wii en braksuccé på den fronten, trots att Sony slängt in en gyroskopisk mojang i sin nya handkontroll.

ROND 3: SPELEN – vi säger oavgjort, för även om stödet till Wii är lite osäkert så hade inte PlayStation3 så mycket imponerande att visa upp på E3, men det kommer så klart.

ROND 4: ONLINE – Sony verkar kopiera Microsofts Xbox Live rakt av, medan Nintendo går på ett lättillgängligt rakt onlinesystem i stil med det Nintendo DS erbjuder, kryddat med klassiska retrospel för nedladdning.

ROND 5: PRISET – PlayStation3 kommer säljas till hardcorespelarna först, för att prissänkas och nå ut bredare, men Wii kan köpas av (nästan) alla.

Och vinnaren är... Wii!

Föreningsliv trots social fobi

► Hur känns det att åka iväg på lajv och traska runt i kläder man själv har sytt, att spela rollspel och tala med andra om sin fantiserade karaktär eller att vara på sitt första spelkonvent? Lite pirrigt, kanske på gränsen till läskigt. Tänk då hur det känns om du dessutom lider av social fobi...

FOTOGRAF: IRENE CHRISTENSSON

FATA MORGANA ÄR precis som vilken annan spelförening som helst. De har runt 30 medlemmar och träffas ungefär två gånger i månaden. Det enda som skiljer föreningen från andra är att den främst riktar sig till de personer som lider av extrem blyghet och social fobi.

– Vi startade föreningen för att vi upplevde att det fanns ett behov av det. Även om vi ville gå med i andra föreningar kändes det alltför skrämmande och ångestfullt. Att starta en egen förening verkade vara det enda vettiga, säger Thomas Proschinger, grundare och nybliven ordförande för Fata Morgana.

Föreningen grundas

Thomas har alltid tyckt om spel. Innan han utvecklade sin fobi var han med i en förening där han spelade både roll- och brädspel. Då var han lite blyg men det var inget märkvärdigt. Ett problem blev blygheten först under högstadiet och gymnasiet. Han drog sig mer och mer undan.

Några år senare, efter att ha arbetat med sina problem, frågade han på ett forum för personer med social fobi om någon där var intresserad av att spela brädspel. Petra Berglund svarade på fo-

rumet och föreningen grundades.

– I början hade vi mycket få medlemmar men det gick bättre sedan vi fick igång vårt forum, säger Petra, grundare och före detta ordförande i föreningen.

Föreningen saknar egna lokaler att hålla till i. Idag träffas de antingen hemma hos medlemmar, i en hyrd lokal eller på Dragon's Lair i Stockholm. Föreningen har inte några stora resurser. De tar ingen medlemsavgift. Den interaktion som krävs för att betala

kan räcka för att avskräcka de som annars kanske skulle komma.

Inga krav

Social fobi är inget krav för att få vara med i föreningen utan alla är välkomna. Och Thomas menar att det är bra eftersom de medlem-

mar som inte är drabbade har lättare att dra igång aktiviteter.

– Vi sitter inte och diskuterar våra problem utan vi spelar spel. Däremot finns det en förståelse till varför man är

tyst. Ingen blir utanför utan alla får vara med. Vi ställer varken frågor eller krav. Vi förstår att det kan vara prestation nog att bara våga delta på våra spelkvällar, säger Petra.

I Fata Morgana spelar de allt från traditionella brädspel som *Talisman* eller kortspel som *Spank the monkey* till rollspel som *Eon* eller *Kult*. Dessutom finns det ambitioner på nya aktiviteter.

– Ett antal av våra medlemmar vill åka iväg på lajv men ingen har tagit tag i det än, säger Thomas som själv föredrar fantasyrollspel.

Även om snittåldern i föreningen är hög, cirka 25 år, så ser framtiden ljus ut menar Petra.

– Ålder är inte av betydelse, vi bara spelar och umgås. Det finns lika många äldre som yngre med i föreningen och det kommer hela tiden till nya medlemmar. Dessutom har vi fått en ny styrelse som har ny energi att göra saker.

Till personer

som lider av extrem blyghet och social fobi råder Thomas och Petra att försöka tala med sin omgivning eller kontakta en stödförening, och gärna gå med i Fata Morgana.



SPELEN HJÄLPER. Både Petra Berglund och Thomas Proschinger tycker att spel är en bra umgängesform.



Irene Christensson
irene_christensson@hotmail.com

Mer information om social fobi finns på www.sps.nu en webbplats till stöd för drabbade av panikångest och social fobi. Föreningens webbplats hittar du på fatamorgana.sverok.net.



Ett spel-äventyr

► Det var 36 grader varmt och jag befann mig i Kitwe, en liten stad i centrala Zambia. På den lantliga kursgården väntade ett fyrtiotal ungdomar på att få ta del av min workshop kring kommunikation och demokratiskt ledarskap. Metoden var rollspel och lajv.

DELTAGARNA HADE BLIVIT utvalda ifrån sina respektive ungdomsorganisationer för att medverka i en ledarskapsutbildning. Jag hade genom LSU, Landsrådet för Sveriges Ungdomsorganisationer, blivit ombedd att hålla i workshoppen. Jag var uppriktigt sagt nervös för hur det skulle gå. Förutsättningarna var minst sagt annorlunda. Allt det som vi tar för givet i Sverige när det kommer till att arrangera lajv kan bli ett problem. El, vatten, värme, språk, politisk stabilitet och liknande är förutsättningar som inte går att ta för givet.

Lyckligt vis föll det väl ut. Det visade sig att stora delar av de metoder jag hade hämtat med mig var välkända för målgruppen. I ett land där många unga människor inte kan läsa och skriva så är drama och gestaltning ett värdefullt verktyg för lärande. Min känsla av att ta med mig en unik metod från Sverige för att utbilda i södra Afrika kom snabbt på skam. Samtidigt blev workshopparna riktigt bra och graden av delaktighet och interaktion var hög. Sällan har jag sett en grupp "nybörjarlajvare" ikläda sig sina roller så snabbt och presteras så mästerligt karaktärspel!

Efter denna första upplevelse av att lajva i södra afrika så har det med åren blivit fler vändor och spelupplevelser på andra ställen, såväl i Afrika som på Sri Lanka, i östeuropa och i Kambodja. Ämnena för rollspelen har skilt sig åt något, men värdegrundsfrågor och demokrati löper som en röd tråd genom mitt arbete.

Hur blev det så egentligen?

Jag började som så många andra killar i min generation att spela rollspel, brädspele och lajv i mina tidiga tonår. Och som alla spelare vet så kan spelpass, konventsdeltagande och lajvförberedelser ta mycket tid i anspråk. Så pass mycket tid att mina föräldrar i alla fall uttryckte viss oro över vad det skulle bli av mig när jag blev stor. Aldrig hade de kunnat ana att jag femton år senare skulle livnära mig på det som tidigare var min hobby.

Med åren har mitt engagemang för demokrati och mänskliga rättigheter inte

bara fört mig ut i världen med rollspel och lajv – jag har också klivit in i de klassrum som jag tidigare gärna undvek om jag hade möjlighet. Idag utbildar jag inte bara utomlands med rollspel och lajv utan också i den svenska grund- och gymnasieskolan. Det är ett stort privilegium att kunna arbeta med det som varit min hobby under så många år och jag är mycket tacksam över att ha den möjligheten.

Under de år jag arbetat med spel som utbildnings och utvecklingsmetod så har mycket hänt. Omvärldens acceptans för rollspel har förändrats, det som tidigare var att betrakta som farlig subkultur är idag en etablerad utbildningsmetod. Hundratals lärare genomgår varje år kurser i upplevelsebaserat lärande (fikonspråk för rollspel och lajv) där de



PEDAGOGISK SPELÖVNING på Ankor Wat, Siem Riep, Kambodja.

lär sig hur man är lajvarrangör i sitt klassrum. En stor mängd utbildningsmaterial (fikonspråk för scenarion och äventyr) har producerats och används varje vecka någonstans i Sverige eller utomlands. Flera kända

institutioner har producerat egna spel eller köpt spel av olika spelproducenter, till exempel riksdagen, Regeringen, Nordiska Ministerrådet, Europarådet, Myndigheten för Skolutveckling, landstinget, Nobelstiftelsen med flera.

Spelen i finrummet

Det som alla ni lajvare och rollspelare har vetat ända sedan ni började spela så lär man sig ofantligt mycket av det. Rollspelare lär sig, utöver förhandlingsteknik, grupparbete och strategisk planering en himla massa spännande saker om spelet och spelvärlden. Är det ett historiskt

Sugen på att spela spel som en del av din undervisning?
Kolla in www.grul.se.

spel så lär man sig givetvis mängder av historia. Lajvarna likaså, där lärandet kryddas av en massa praktiskt kunnande i att sy, läderhantverka, bo i skogen med mera. Nu har också de formella utbildningssystemen och internationella organisationer börjat öppna ögonen för detta fantastiska lärande. Forskare på universitetet i landet börjar skäda in i spelandets värld för att se vad som står att finna. Att få vara med i denna utveckling är både spännande och roligt. Om framtiden bjuder på lika mycket överraskningar som de senaste tio åren så kommer många fler unga människor ha betydligt roligare och lära sig mer såväl i Sverige som i resten av världen.



Carl Heath
carl.heath@grutbildning.to

MÖT NYA KULTURER. Här ses artikelförfattaren med kursdeltagare i Lusaka, Zambia.





FOTOGRAF: MAGNUS ALM

► Är du en av dem som längtar efter att ge dig ut i världen, upptäcka en ny kultur och lära känna människor från ett annat land? Helt enkelt göra din värld större? Varför tveka i så fall? Möjligheterna är oändliga!

MEN VAR BÖRJAR man någonstans? Det finns inget enkelt svar men däremot är den enklaste lösningen ofta den allra bästa. Med det menar jag, börja med att utgå ifrån dig själv och tänk efter vilka intressen du har eller vad det är du verkligen brinner för. Hur ser det ut i din lokala organisation eller förening? Hör med dem om det finns några kontakter med liknande föreningar i andra länder. Kanske har man tidigare gjort ett utbyte eller kanske finns det någon i föreningen som själv varit i väg och har kontakter du kan använda dig av.

Enklare än du tror?

Det svåra är ofta just att ta den första kontakten eller att helt enkelt vara öppen för möjligheter att hitta vidare. Det gäller

att vara om sig och kring sig helt enkelt. Nyligen skrev Aftonbladet om 14-åriga Alexander Petré från Motala som åkte till Barcelona i slutet av mars för att göra sin prao hos storklubben FC Barcelona. "En dag bestämde jag mig bara. Jag skickade iväg ett mejl till en adress som jag hittade på klubbens hemsida och frågade om fick praoa där", säger Alexander i intervjun med Aftonbladet.

Alexanders historia kanske är speciell men jag tycker ändå att den är ett bra exempel på att det faktiskt kan vara så enkelt. Om det känns stort att ge sig iväg själv, gå ihop med en kompis och gör det tillsammans. Det mesta känns enklare och roligare om man är fler. Kanske har du redan tankar runt vad du vill göra? Ett utbyte till Kambodja med andra som gillar lajv eller ett arbete med forumteater runt kvinnors rättigheter med en grupp tjejer i Sri Lanka? Det finns mängder av spännande och unika saker du kan göra. Tänk på att ju mer genomtänkt och precis din idé är, desto lättare blir det att hitta en väg att genomföra den.

Att finansiera resan

Hur får man råd då? Även om du inte åker och arbetar eller pluggar finns det möjligheter att söka pengar för att täcka mycket av kostnaderna. Ett sätt är att söka pengar via Ungdomsfonden som finns för att "uppmuntra och stödja dig som är ung och vill



Bra länkar med mer information för dig som vill ut i världen:

www.ciu.se

www.mytellus.com

www.syoguiden.se

www.forumsyd.se

www.studentum.nu

www.internationelltkulturutbyte.org

www.ial.se

www.abf.se

jobba för en rättvis värld utan fattigdom". Ungdomsfonden beviljar pengar för utvecklingsprojekt av unga (läs under 25) som drivs i samarbete med organisationer i fattiga länder i Afrika, Asien, Latinamerika och Europa. Mer information om hur du söker pengar och exempel på projekt som fått stöd kan du hitta på www.forumsyd.org.

Att starta en studiecirkel kan vara ett annat sätt att finansiera delar av sitt utbyte och även se till att man är ordentligt förberedd innan man åker. Det krävs att ni är fler än tre personer och genom studiecirkeln kan kostnader för tex. studiebesök eller böcker betaldas.

Förutom detta finns en uppsjö av stipendier att söka. Detta kan vara en djungel att hitta och kan finnas hos allt ifrån lokala Rotaryföreningar till stiftelser. På de flesta bibliotek eller hos kommunen finns dessa samlade i en bok.

Oavsett hur du går till väga för att planera eller hitta pengar gäller; var ute i god tid. Ofta tar det lång tid att få en ansökan beviljad eller planera tillsammans med en eventuell utländsk

organisation. Hemsidan MyTellus, www.mytellus.com, är en mötesplats för unga som vill åka utomlands. Webbplatsen innehåller Sveriges största databas över

studie- och arbetsmöjligheter i hela världen. Här finns aktuell information om allt från lediga säsongs- och volontärjobb till tips om billigt boende och stipendiemöjligheter.

Etablerade utbyten

En annan möjlighet är att åka genom ett redan organiserat utbyte. Centrum för Internationellt Ungdomsutbyte (CIU) driver både egna utbyten i flera olika länder samt ger inspiration och råd till unga som vill upptäcka världen. CIU är en organisation vars syfte är just att främja internationellt ungdomsutbyte och arbetet utifrån ifrån visionen att världen blir en bättre plats att leva på om fler unga får möjligheter att skaffa sig erfarenheter över nationella och kulturella gränser.

De två egna utbytesprogrammen heter Sweden World Youth (SWY) och Youth Partners in Development (YPD)

och riktar sig till dig som vill bo och arbeta nära unga från andra kulturer. Utbytena är sex månader långa. Tre av dessa spenderas i ett utbytesland och tre i en kommun i Sverige. Tillsammans med en parkamrat från utbyteslandet upplever du vardags-

livet på två helt nya platser.

Att leva tätt ihop med en annan människa i två värdfamiljer är tufft men givande. Som deltagare ställs man inför

många nya, spännande och i bland svåra situationer. Målet är bland annat att kunskaper om de två kulturerna och internationella frågor ska fördjupas i praktiken.

Sida finansierar huvuddelen av utbytens. Resor, försäkringar, mat, boende och fickpengar under ett halvår ingår. Deltagarna betalar själva 15 000 kronor var, en kostnad du kan söka sponsringspengar för genom att hålla föredrag eller skriva artiklar efter programmets slut.

SWY riktar sig till dig som är mellan 17 och 23 år och sker med Thailand, Costa Rica och Indien. Utbytena har olika fokus som entreprenörskap, hållbar turism samt mänskliga rättigheter och jämställdhet. Med varje grupp finns en svensk och en utländsk handledare. De har förberett värdfamiljer och arbetsplaceringar i respektive land och finns med under hela utbytet som stöd.

YPD riktar sig till dig som är mellan 21-26 och sker med Kambodja och Sri Lanka. Genom YPD blir du expert på en annan kultur. Du utvecklar din förmåga att arbeta i grupp över kulturgränser genom att genomföra ett utvecklingsprojekt från idé till handling. Den sista uppmaningen är helt enkelt att våga ta chansen! Du kommer garanterat att få en upplevelse för livet.



INTERAKTION MED MENING. Spelledaren ger instruktioner åt deltagarna.



Jenny Jansson
jenny.jansson@ciu.se



▲ Irené Christensson

Pålitlig och med ett brett spektrum har hon varit en av de flitigaste skribenterna under tidningens senare år.



▲ Petra Malmgren

Nuvarande ordförande och därtill regelbunden och återkommande skribent. Har arbetat med Sveroxs nyhetsavdelning och ofta tipsat om artikeluppslag.



▲ Niki Bergman

Har skrivit trevliga krönikor och dessutom hållt ett vakande öga över projektet Dragonbane som går av stapeln i sommar.



▲ Ruben Brundell

Ung man med kulturella ambitioner, ofta med funderande och ifrågasättande kåserier har han behandlat allehanda datorspelsfenomen.

Ett stort och varmt tack!



▶ Caroline Holgersson

Vår egna elitlajvare som snabbt upp intressanta fenomen och rapporterat från spännande arrangemang.

▶ En tidning som Sverox skulle inte kunna göras utan fantastiska insatser från ideella eldsjäljar. Detta är en hyllning till de som hjälpt oss göra tidningen till vad den är. Ett varmt tack för all hjälp.

DETTA ÄR FÖRSTÅS inte alla som hjälpt oss genom åren, att lista alla skulle ta för mycket plats och tid. Men dessa personer, som har varit i framkant, hjälpt oss utveckla tidningen och inspirerat oss att göra den bättre vill vi ge varsin guldstjärna.

Under tiden vi arbetat med Sverox har vi lärt oss mycket och fått privilegiet att arbeta med många talangfulla människor. Hur vi har fått tag i nya medarbetare har varit lite olika. Ibland har folk helt enkelt skickat e-post och velat berätta om sitt favoritämne, och ibland har vi efterlyst åsikter och artiklar på Sveroxs forum. Att träffa folk på konvent, lajv eller LAN är också ett bra sätt att skapa en god grund för en bred bas av

skribenter och fotografer.

Oavsett var vi hittat er har ni hjälpt oss otroligt mycket och det är vi tacksamma för. Vi vill också tacka alla er som inte fått plats med en egen bild, men som också arbetat med tidningen. Sammanlagt är ni över hundra personer, utan er hade inte Sverox varit möjlig att göra. Ett särskilt tack går också till alla läsare som kommit uppmantringar samt träffsäker och trevlig feedback!



▲ Henrik Vilén

Kaxig kille som hjälpt oss med krönikor och kåserier med attityd.

Magnus Alm & Patrik Eriksson



▲ **Gustav Edman**

En journalistisk mentor och otroligt kompetent medarbetare. Har bidragit med allt från undersökande reportage till rena tekniska artiklar. Utan Gustav hade Sverox inte utvecklats som de gjorts under vår tid som redaktion.



▲ **Jonas Frizell**

Men oklanderligt språk och träffsäkra formuleringar har Jonas recenserat ett otal produkter åt tidningen och alltid levererat läsvärda texter.



▲ **Jon Nilsson**

Jon var under en period tidningens ansvarige utgivare och han har dessutom under flera tillfällen skrivit texter för Sverox. En pålitlig och inspirerande person att arbeta med.



▲ **Fredrik Enström**

Vår första ansvarige utgivare. Hjälpte oss höja ribban för varje nytt nummer och gav oss välbehövlig kritik och uppmuntran.



▲ **Daniel Krauklis**

Hjälpte oss under en period att rapportera om vad som hände inom främst figur-, bräd- och rollspelsbranschen och vad som var på väg ut på marknaden.

▶ **Sam Sundberg**

Med järnhård koll på datorspelsbranschen har Sam skrivit några av våra mest insiktsfulla reportage om datorspelsfenomen och speltidningsbranschen i Sverige.



▼ **Sofia Sundström**

Vår alldeles egna paintballexpert. En trogen medarbetare som har rapporterat om de intressantaste nyheterna från paintballvärlden.



▲ **Andreas Brodin**

Har skrivit om lite av varje och framförallt en uppskattad text om hur man går till väga för att arrangera sitt första konvent.



▲ **Olle Jonsson**

Med en udda och spännande stil att skriva har Olles artiklar varit bland de mest populära i tidningen genom åren. Allt från danska brädspel till amerikanska independentrollspel.



◀ **Martin Svahn**
Med stor insikt i rollspelens, och framförallt friformens värld har Martin berikat Sverox med intressanta och läsvärda texter.



▶ **Karolina Staël**
En stabil och pålitlig medarbetare som ett tag också var ansvarig utgivare. Harr hjälpt oss med lite av varje och en hel del texter under åren.



▲ **Simone Andersson**
Hjälpte oss under våra första år att ta fram bra bildmaterial till artiklar, men bistod även med korrektur och feedback. Hon har stått för många av våra omslagsbilder.

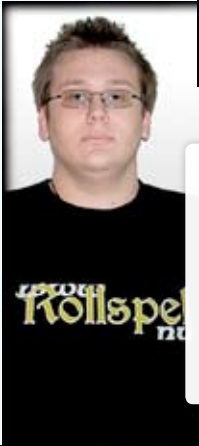
▶ **Max Valentin**
Inspirerande medarbetare och kollega som bidragit till att utveckla tidningen under sin tid som ansvarig för Sverox i förbundsstyrelsen.



▼ **Karin Tidbeck**
Har vid mer än ett tillfälle försett läsarna med läsvärda och humoristiska krönikor. En person vi hoppas få läsa mer av i framtiden.

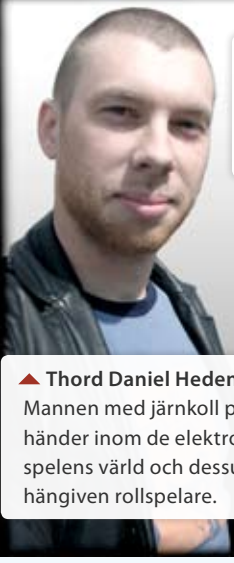
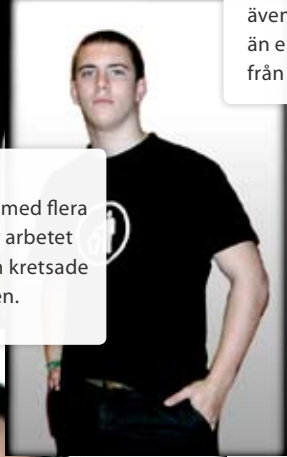


▲ **Staffan Ericsson**
Hängiven tipsare om nyheter som även har skrivit för Sverox och mer än en gång hjälpt oss med foton från olika arrangemang.



◀ **Christoffer Fogelström**
Chrisoffer, även känd som Fogge, tyckte det var trevligt att inte bara komma med kritik och bestämde sig för att aktivt bidra med material. En av hans omtyckta artiklar ledde till en av Sveroxs forums största debatter någonsin.

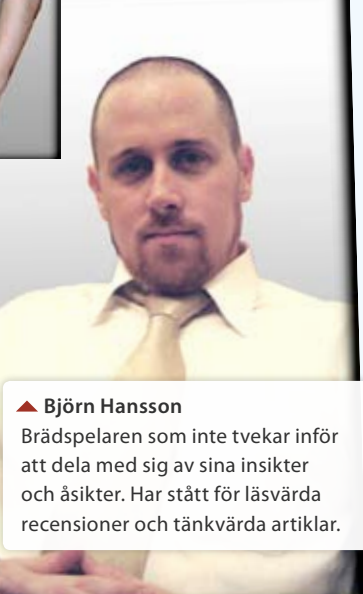
▶ **Viktor A Filipsson**
En hängiven skribent som bidrog med flera artiklar när vår redaktion tog över arbetet med tidningen. Främst texter som kretsade kring datorrelaterade spelphenomen.



▼ **Adam Lundqvist**
Anledningen att du inte sett Adam på bild så ofta är att han alltid står bakom kameran. Adam har hjälpt oss främst med bilder från Airsoftarrangemang.



▲ **Martin Jordö**
Magicexpert och allmänt behjälplig. Stöttade oss i början av vårt arbete med Sverox och bidrog med många läsvärda texter.



▲ **Björn Hansson**
Brädspelemästaren som inte tvekar inför att dela med sig av sina insikter och åsikter. Har stått för läsvärda recensioner och tänkvärda artiklar.

Att göra en tidning

► Intresserad? Inspirerad?

Vill du också få ut dina åsikter? Sverox ger dig tipsen för att du skall kunna starta en tidning eller ditt egna fansin.

PÅ EN REDAKTION finns det vissa poster som underlättar arbetet med en tidning. Först och främst måste det finnas en ansvarig utgivare. Det enda kravet på den personen är att hon eller han är myndig. Den ansvarige utgivaren har det yttersta ansvaret för vad som skrivs i tidningen och är den enda som har möjlighet att censurera den. Ansvarig utgivare är den enda posten som måste finnas på en tidning, och den behöver inte vara involverad i redaktionsarbetet men det kan vara bra att utse en chefredaktör som sammankallar till redaktionsmöten och där kan vara mötesordförande. Är ni många som är med och gör tidningen kan man utse även bildredaktörer som har hand om alla

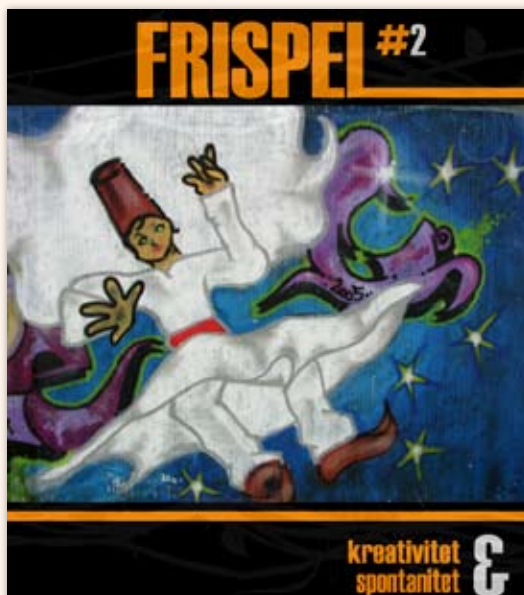
foton och illustrationer, redigerare och layoutare som tar hand om tidningens grafiska utseende. Vill ni trycka tidningen och betala för detta genom annonser är det bra att ha en annonsansvarig som ser till att de som behövs kommer in.

Var ordningsam!

Ha en dagordning och se till att följa de deadlines ni sätter upp, det hela går så mycket lättare då. Tänk ut ett syfte och mål med er tidning, det måste inte vara konkret. Målet kan vara alltifrån att bli sen största speltidningen på orten till att komma ut med ett visst antal nummer per år. Men tänk gärna ut gemensamma mål och syften för tidningen så att alla som

På denna och följade sida tipsar vi om tre fansin som både är spelrelaterade och läsvärda. Något att läsa, inspireras och lära av.

► **Frispel** är inriktad mot rollspel och varje nummer belyser med långa uttömmande artiklar en aspekt av hobbyn på flera sätt. Den vänder sig till både spelare och konstruktörer som vill få nya synsätt på rollspel och utveckla sitt spelande och sin förståelse för hobbyn. Tidningen har en utgivningstakt på ett nummer per år. www.frispel.nu



Sverox är ansluten till Ung Media Sverige, en ideell ungdomsorganisation för skol- och ungdomstidningar. Organisationen startade 1999 av skoltidningsaktiva i Göteborg och har idag medlemmar över hela landet. Ung Media Sverige arbetar med att utbilda redaktioner inom journalistik, tryckfrihet och juridik, mötesteknik och layout. De anordnar träffar på nationell och regional nivå samt hjälper till med att hitta tryckerier och ger ut presskort åt unga journalister och fotografer. Behöver du hjälp, vill ha en utbildning eller ansöka om medlemskap eller presskort hör då av dig till deras kansli på 031-146637 eller skicka e-post till info@ungmedia.se.

främlingsfientligt material men därpå kan följa straff för hets mot folkgrupp. En annan bra sak är offentlighetsprincipen vilken betyder att alla kommunala och statliga handlingar är offentliga, om det inte föreligger speciella skäl, så som att det skulle skada ens personliga integritet, som sjukhusjournaler till exempel. Detta innebär om ni skulle vilja göra en undersökning om spelberoende kan få tillgång till statliga utredningar, vilka regleringar som finns och huruvida de diskuterat frågan i riksdagen. I dag finns mycket av dokumenten på Internet vilket ytterligare ökar tillgängligheten. När det gäller skrivandet finns det flera olika journalistiska modeller och metoder. Oftast är det så att det mesta börjar med att du tycker någonting, och vill uttrycka din åsikt. Fundera själv, du har säkert massa idéer som kan bli toppenbra artiklar. Tänk bara på att läsa igenom det du skrivit och korrekturläs! Ingen vill läsa felstavningar och grammatiska fel, och lita inte bara till datorns rättstavningsprogram, även om det är en bra början.

Konsten att formge

Alla artiklar är skrivna, alla illustrationer gjorda och alla foton tagna, vad är kvar?

Layout. Första regeln är att ta det lugnt! Det finns en uppsjö av olika layoutprogram och vissa gör sin layout i Word, eller för nättidningar i förhandsgjorda formulär. Nästan alla har massa häftiga funktioner och spännande typsnitt, som böjer och skuggar i alla möjliga (och omöjliga) kombinationer. Men använd inte alla på samma gång. Poängen med att layouta sin text är att få läsaren att vilja läsa. En enkel form behöver inte vara en tråkig form. Det är ju ändå formen som skall framhäva texten och inte tvärtom. Sist men inte minst, ha roligt och tro på dig själv!

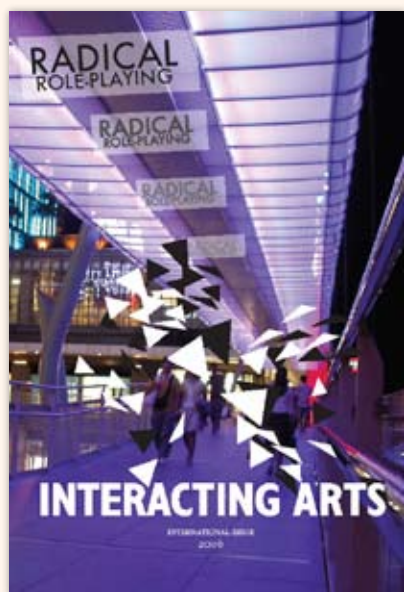


Elina Åkerlind
elina.akerlind@ungmedia.se

▶ arbetar med den är överens och kan sträva åt samma håll under tidens gång.

Ingen censur

I Sverige har vi rätt att trycka vad vi vill. Tanken är att vi inte vill ha någon form av censur. Vad man istället får göra är att ta konsekvenserna av vad man publicerar! Det är till exempel tillåtet att trycka



◀ **Interacting arts** är ett ifrågasättande och nytänkande fansin kring deltagandekulturer i allmänhet. Fokus och tonvikt ligger i att vara en motvikt till det som kallas passiv media. Ett forum för banbrytande och annorlunda spelande som inte bara handlar om rekreation, utan också världsförändring.
www.interactingarts.org

Runan är ett fansin med fokus på rollspel och närbesläktade hobbyaktiviteter. ▶ Förr gavs Runan ut i pappersformat, mellan åren 1996-2001 kom 35 nummer ut. Från och med 2005 tog Runan steget över till digital publicering i filformatet pdf. På webbplatsen finns både nya pdf-nummer och digitaliserat material.
www.runan.info



Bildreportage: RTO 2006 WHFB

Rogue Traders lokaler / Stockholm

Foto: Stewe Lundin & Lars Bergström

46 SPELARE DRABBADE samman i 115 matcher, total speltid 345 timmar på två dagar. Standarden på spelare och arméer var hög, stämningen och viljan också. Folk reste ända från Åland för att delta! På 1:a plats kom Henrik Eriksson, 2:a kom Morgan Andersson och 3:a Patrik Svensson. Rogue Trader tackar alla deltagare för en bra turnering och hoppas på ett återseende nästa vår.



▲ NURGLINGS MÅLADE AV PATRIK ÖSTERLIND.



▼ JONAS FRÅN GW, TILLSAMMANS MED MORALISKT STÖD.



◀ THE GREEN GIANT, MÅLARE OKÄND.

▼ **FÖR TIONDE ÅRET** blev det verbal blodskamp i Verbal Combat. På bilden får segraren motvilligt ta emot det legendariska vandringspriset – en Michael Bolton-skiva.



▲ **KIOSKEN SPRED GLÄDJE** med sina änglavingar och leenden, medan den onda receptionen uppmanade till onda handlingar och grillen serverade välgrillade LinConburgare.



Bildreportage: LinCon

Linköpings universitet / Linköping

Foto: Emil Björnson

LINCON GICK I vanlig ordning av stapeln under några spelfyllda dygn på Linköpings Universitet. Årets tema var kampen mellan det goda och det onda. Alla deltagare valde sida och kämpade genom att vinna turneringar och utföra goda eller onda handlingar. Omkring tusen personer, varav över hundra tjejer, umgicks och spelade allehanda spel.

▲ **TILL TONERNA AV** datorspelsmusik spelades det lajv-tetris, där deltagarna fick spela de olika bitarna. Fjollårsrekordet slogs med råge – nytt rekord är 180 rader!



▲ I **STARSHIP TROOPERS**-BOKEN och tv-seriens anda spelades ett stort diorama där en räddningsstyrka kämpade mot de enorma insekterna.



▲ **DET SKAPAS MÅNGA NYA SVENSKA SPEL**. På LinCon demonstrerade Nordiska Spelprodukter sitt nya sjöslagsspel Amiral där Frankrike och Storbritannien kämpar om Afrikas territorium.



▲ **DET VAR OVANLIGT GOTT** om spelbarer som lät besökarna testa roll- eller brädspel. Här spelas bordsvarianten av det populära onlinespelet World of Warcraft.



▲ **SVENSKA MAGIC** anordnade en mängd turneringar och de som samlade flest poäng i dessa kvalificerade sig till finalen: Svenska Magic-mästerskapet 2006.



▲ **PÅ AVSLUTNINGEN MÖTTES** de goda (GothCon) och de onda (LinCon) i bofferstrid. Trots att de var färre vann givetvis LinCon den ärorika bataljen.



Starka färger, blekt spel

FÖR ATT TA det hela från början så älskar jag stora spelboxar, gärna med fint och häftigt omslag. Detta har verkligen *Conquest of the Empire* så jag hade goda förhoppningar när jag skulle öppna upp och lära mig reglerna inför första spelet. Det första som jag ser är figurerna, figgarna... och dom är verkligen jättefula. Eller figurerna är fina och detaljerade men valet av skrikiga pastellfärger förstör verkligen allting. Jag har svårt att känna mig som en mäktig romersk general när mina trupper ser ut som ett karnevalståg ifrån Rio. Detta är synd för den enorma kartan och händelsekorterna är jättevackra och skulle verkligen kunna höja kän-

► *Conquest of the Empire* är en av Eagle Games riktigt gamla klassiker som av många är lika älskad som *Risk*, *Axis and Allies* och *Shogun*. Detta hade varken jag eller mina speltokiga vänner någon aning om när vi skulle testa detta monsterspel, i form av en putsad nyutgåva.





MAFFIGT VÄRRE. Conquest of the Empire har i enlighet med Eagle Games tradition ett stort och svulstigt spelbräde.

lan i spelet, om det inte då var för dessa pastellgubbar som tyvärr måste placeras på brädet. Den enda lösningen på detta skulle väl vara att måla figurerna och ärligt talat, hur många orkar göra det?

Simpelt stridssystem

Näväl, över till själva spelet. Conquest of the Empire handlar om att ta över hela det gamla romarriket med hjälp av lite list och mycket våld. Varje spelare är en egen Caesar som tycker att den bästa härskaren här i världen är en själv. Så man ska helt enkelt se till att



kuva resten av spelarna med hjälp av inflytande och militär.

Något som är väldigt intressant i spelet är att man alltid är allierad i två lag och att dessa allianser regelbundet måste brytas upp och göras om. Så det gäller att hjälpas åt tillräckligt lite för att inte bli lidande av att en tidigare allierad helt plötsligt är din bittra fiende. En annan intressant detalj är att spelet har en inbyggd inflation, när en spelare har kommit upp i en viss poäng så blir allting dubbelt så dyrt. Detta är en väldigt bra idé eftersom ju större man är desto mer pengar får man och det blir alltså aldrig några löjligt stora arméer.

Själva stridssystemet är uppbyggt efter tärningar. När man slåss så slår man helt enkelt med lite tärningar och tar bort de trupper som tärningen visar. Så om man får upp två infanterister och en katapult så tar man bort det ur motståndarens armé. Har motståndaren då bara kavalleri så blir han faktiskt inte av med något. Detta föder en

ganska tråkig armésammansättning efter ett tag, en där det lönar sig att bara ha ett truppslag i armén. Inte direkt så att man känner att realismen flödar.

Bra trots allt

Nu kanske ni känner att jag tyckte att detta var ett dåligt spel, men så är faktiskt inte alls fallet. Jag hade nog bara lite väl höga förväntningar på Eagle Games. *Conquest of the Empire* är ett bra och ganska så lätt strategispel. Det är lite mer avancerat än Risk och om man är sugen på ett lite mer intressant spel än denna klassiker så är detta ett bra spel att utveckla sitt spelande med. Men är du en inbiten gamer som har spelat fler spel än du kan räkna på fingrar och tår så drunknar detta snabbt i mängden.



Carl Toftfelt
carl@asf.se

Hjältar att älska

Historien om Heroes of Might and Magic går långt bakåt i tiden. Serien är nu uppe i hela fem delar och under den tiden har spelet utvecklats tämligen minimalt. Från ett simpelt strategispel till ett spel med snäppet mer utvecklat taktiskt moment, samt lite bulligare och mysigare grafik.

EGENTLIGEN ÄR KÄRNAN den samma idag som den var från första början. Turbaserad strategi med tre huvudelement. Första ingrediensen är självklart hjältarna, med vilka spelaren utforskar omgivningarna och slåss mot monster och andra hjältar. Den andra ingrediensen är arméer som följer med hjältarna och hjälper dem att krossa motstånd, om det så må vara i form av strykande pack av lönnmördare eller motståndares befästa städer. Och den tredje kryddan är städer som behöver byggas upp för att generera nya trupper åt spelarens hjältar. Nej, *Heroes* kan inte aklagas för att vara avancerat eller möjligt att spela med tusen olika strategier som vissa andra spel i liknande genrer. Men det är heller inte tanken.

Heroes styrka är inte taktiken, även om det visst finns viktiga strategiska moment som en del av spelkärnan. Styrkan är snarare världen. De underbara miljöerna. Musiken som förtrollar och förför. Karaktärerna som lever sitt eget liv trots en enda liten porträttbild





som beskrivning. Det är känslan som är viktig i Heroes, som det allt som oftast kallas.

Varför spela?

Så, anledningen att spela *Heroes* är alltså inte det stora momentet av strategi. Snarare är det en kombination av taktik, känsla och möjligheten att lira med polarna. Möjligheten att spela multiplayer genom så kallad "hot seat" är ett av de starkaste argumenten för att spela spelet. Kampanjen är egentligen rätt blek och mest vettig för att klura ut bäst strategi med de lika truppslagen. Att få spela tillsammans eller mot vännerna är däremot rena drömmen. Jag har spelat bort åtskilliga timmar med vänner under intensiva partier.

Två saker som många hängivna fans, och även jag, undrade över innan femman släpptes var följande: Överlevde känslan från den fantastiska 2D-grafiken steget över till 3D och framförallt, skulle spelet suga lika mycket som fyran i serien. Med facit i han kan jag lyckligtvis svara i följande ordning: Ett rungande ja, och bestämt nej.

Heroes V har inte bara tagit spelserien in i 3D-eran med bravur, det har också överträffat förväntningarna med fantastiska animationer, texturer





NECROPOLIS NÄSTA. Grafiken är galet läcker och designen klockren, städerna har tagits till nya höjder, i Necropolis fall också bokstavligt talat.

och modeller. Designen är strålande och befinner sig någonstans mellan *WoW* och *Warhammer*. Städerna är storslagna mäs-

terverk och hjältarna en fröjd för ögat.

Det är också lika glädjande att momenten som sög i fyran är mer eller

mindre strukna och istället är spelet begåvat med en återgång till treans magnifika speldesign. Intuitiva menyer, enkla strider och ren spelglädje.

Här för att stanna

Det är med en nostalgisk tår i ögat jag äntligen får säga adjö till Sandro, Solmyr (chainlightning någon?) och de andra hjältarna från trean. Med samma glädjetår säger jag glatt välkommen till Orson zombie lord och Irina Griffin trainer. Jag ser fram mot många skratt och glädjevrål tillsammans med dessa nya bekantskaper. Och med vetskapen om hur länge trean räckte i speltid vet jag att femman kommer finnas kvar en lång tid framöver. Och ett bättre betyg än så kan inte ett spel som *Heroes V* få.

Magnus Alm



På gång i Sverok Svealand:
Svealands största spelkonvent!
Över 300 deltagare år 2005.

NärCon är någonting helt unikt i konventssverige: Ett multikonvent. Alla Sveroks verksamhetsgrenar finns samlade under ett och samma arrangemang. Helt enkelt ett spelkonvent, ett animekonvent och ett LAN - allting på samma plats. Inte nog med det, på NärCon finns även airsoft, karaoke, skattjakt, juicebar och mycket mer. Allt för att du ska kunna ha roligt dygnet runt en helg i slutet av sommaren.

Vi firar dessutom 5-årsjubileum. Så kom till Örebro och spela spel, ät tårta och fira med oss när vi når vårt mål med över 500 deltagare!

Örebro 11-13 augusti
<http://narcon.sverok.net/>





Klurigt värre

► Jag älskar kluriga spel. Spel där man får tänka till lite. Spel som går ut på att man ska förstå vad motspelaren gör och samtidigt se till att motståndaren inte förstår vad ens egen plan är.

NÄR JAG VAR liten så var mitt ständiga mål att lyckas besegra min kluriga pappa i schack eller othello. Jag ville vara den listigaste och det vill jag fortfarande. Genom att spela kluriga spel kan man antingen få känna sig som den listigaste i världen eller få se sina välgenomtänkta planer slås i spillror framför sina ögon.

Pentago är precis ett sådant spel, ett litet spel som borde i finnas i varje fritidsstuga eller alphydda. Ett spel som man kan spela lite hipp som happ och som inte tar så lång tid.

Enkelt och krångligt

Idén är väldigt enkel, man skall placera ut trivsamma små kulor på en träplan med 6x6 hål och försöka få fem i rad. Det luriga med *Pentago* är att planen är uppdelad i 4 delar och att man efter varje drag får snurra på en av dessa delar åt ena eller andra hållet. Fem i rad med en tvist. Väldigt lurigt och samtidigt väldigt roligt. Det tar ett litet tag att lära sig att tänka i ett plan till, men när man väl gör det så skulle det kunna vara en liten fröjd att spela det. Problemet är bara att planen är ganska så illa uppbyggd. Varje gång man skall vända på en av de små miniplanerna så måste man lyfta upp den och vrida den ett varv och sedan lägga tillbaks den. Om det ligger många kulor på en plan kan detta bli ganska jobbigt och risken för att kulorna rullar iväg över hela rummet åtminstone en gång under spelets gång är ganska stor. Det känns ungefär som att spela ett figurspel där du bara får slå med tärningarna i närheten av figurerna.

Hellre schack

Det är väldigt synd att ett annars trivsamt och snyggt spel blir lidande av en konstruktionsmiss på detta sätt. Spelidén är väldigt bra och spelet är underhållande samt genomtänkt, men åtminstone jag tröttnar snabbt. Helt enkelt för att man måste hålla reda på hur alla kulor ligger placerade bara för att inte bli tvungen börja om varje gång man snurrar på planen och kulorna rullar ut över brädet. Detta gör att jag mest har mitt *Pentago* liggande framme för att jag tycker att det är fint och inte för att jag längtar efter att spela ännu ett klurigt parti. Då spelar jag hellre schack.



Carl Toftfelt
carl@asf.se



Trial and error

► ”Tänk om man har blivit en gammal räv”. Igår satt jag på spårvagnen bakom ett sällskap jag kände igen från ett otal konvent och Sverok-arrangemang. ”Ja, ni vet”, fortsatte en av dem. ”En av de där 25-åringarna man såg upp till en gång i tiden, som satt i ett hörn i lokalen och muttrade om hur det var förr”.

Ja, tänk om.

NÄRA 15 ÅR har det blivit. Jag och många av mina vänner har svajat runt, utanför, i periferin, mitt i och på senare tid på uppdrag av, Sverok.

Det började ett tidigt nittiotal, då vi om somrarna provade oss fram på obruten lajvmark och om vintrarna drev vår egen förening i ett garage. Snart började vi söka oss till olika konvent och upp-rymda och inspirerade av den alldeles egna och från garaget ganska väsensskilda rollspelsformen friform såddes nya frön.

Någon av oss skrev ett scenario och satte upp på ett konvent. Det var väl inte så svårt? Någon fick blodad tand och bestämde sig för att också arrangera på nästa konvent. Snart var den stora bollen i rullning och åren kring millennieskiftet präglades av allt vildare konventutsvävningar. Vi fick egna korridorer, egna scheman, en egen genre och det gamla rollspelsgänget hade utvecklats till en kokande kittel av kreativitet där förra

årets stordåd ständigt skulle bräckas och där vi sporrade och coachade varandra.

Vi kände att vi återigen var på obruten mark. Och vi bestämde våra egna regler. Så här i efterhand var det ett vansinne utan dess like. Gigantiska projekt drevs igenom på kortast möjliga tid. Enorma mängder text producerades och kraven blev högre och högre. Våra scenarion började layoutas, brännas på cd och distribueras i olika ”best of”-utgåvor för att till slut utmytna i en fullfjädrad bokproduktion.

DET ÄR SVINDLANDE att tänka på vad denna tid av ohämmad kreativitet gett oss i slutändan. Och vad vi omsatt den i. På ett otvunget sätt ägnade vi oss åt att producera – och ta till oss – enorma mängder text på kort tid (scenariona blev ju alltid färdiga i sista stund och mer än någon timmes förberedelse ansågs som lyx). Vi projektledde oss själva med van-

sinniga deadlines, allt i den skyddade, exklusiva och nyfikna värld som konventen och Sverok ändå är.

Tiden i hobbyn lärde oss många saker, men det är främst två jag tänker på, och som jag använder i stort sett varje dag: Den gav oss den bästa tänkbara grunden för de projektbaserade arbetsformer, som ju dominerar de branscher vi nu gett oss ut i. Och den lärde oss konsten att berätta en historia.

Forna tiders ”konventsrace” får mig att ta de deadlines jag ställs inför nu, i den grafiska branschen, med en klackspark. Och jag är säker på att de mekanismer som avgör om ett rollspelsscenario funkar eller inte, ligger i bakhuvudet på min gode vän som nu designar dataspel. Textmassor är en barnlek för de andra av oss som numera arbetar med journalistik, juridik och översättning.

Jag muttrar inte särskilt ofta över de gamla tiderna, utan ser istället tillbaka på dem som en oerhörd förmån och som rustat mig inför det svåraste spelet av alla – verkligheten.



Patrik Eriksson
patrik.eriksson@november.se



Så du har blivit för gammal för Sverok. Ta det lugnt. Sverox vet vad som gäller för dig som saknar gemenskapen i förbundet.



Om du saknar debatten från Riksmötet så kan till exempel årsmötet hos din bostadsrättsförening vara ett bra substitut.



En stor del av det gamla gardets Sverok verkar ha utbildat sig till lärare. För gamla för att vara med själva, men inte för att värva fler till favorithobbyn?



Annars verkar ju vår medlemsbas börja bli tillräckligt stor för att utgöra en bred väljarskara till riksdagsvalet, så en politisk karriär kanske inte vore fel?



Men ärligt talat, vad gör det om man inte kan vara med i Sverok längre? Man blir väl aldrig för gammal för att spela spel?



KALENDARIUM

Kattcon 2006 14-16 juli

Arrangeras på sporthotellet i
Katrineholm precis som förra året.

kattcon.sverok.net

SydCon 4-6 aug

Det klassiska konventet i Malmö är
tillbaka igen.

sydcon.org

NärCon 11-13 aug

Ett spel- och animekonvent som
arrangeras i Karolinska läroverket i
Örebro.

narcon.sverok.net

MittKon 15-17 sep

Rollspel, Confrontation, Magic,
Diplomacy och Warhammer i Sundsvall.

yggdrasil.jump.to

Spiel'06 19-22 okt

SKUD arrangerar bussresa till det kända
spelkonventet i Tyskland.

skud.sverok.se/index.php?id=1865

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!*