

SIGNALER

från Sverok
Förbundet för Sveriges roll- och konfliktspelsförbund nr 55 okt/nov 2007



Sanningen finns där ute

Ny dramaserie spränger gränser
och drar in spelarna i TV

Spårvagna lagom!

Signalers guide
till ett liv på och
utanför rälsen

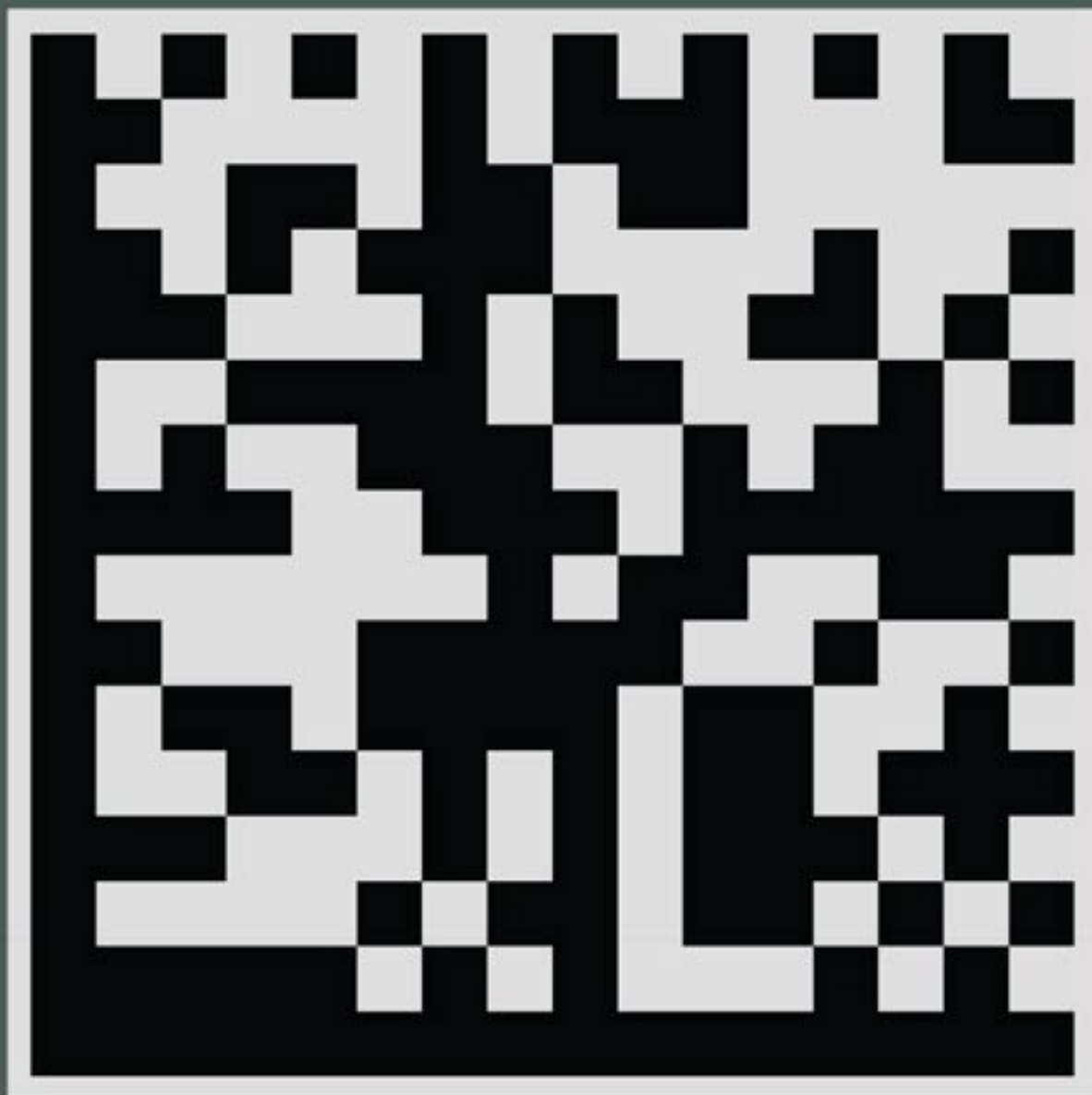


DREAMHACK

Historien bakom världens
största LAN-party

Recensioner:
HALO 3
CONDOTTIERE

CONSPIRARE.SE



FÖRETAGET P HAR TILLSAMMANS MED SVT SKAPAT ETT GENOMGRIPANDE VERKLIGHETSSPEL SOM LÅTER DIG KLIVA IN I ETT SKITIGT KONSPIRATIONSDRAMA | I HÖST SÄNDS TEVESERIEN SANNINGEN OM MARIKA BASERAD PÅ VERKLIGA DAGBOKSANTECKNINGAR, POLISRAPPORTER OCH KRYPTISKA KODER | CONSPIRARE.SE ÄR KANINHÅLET NER I SÖKANDET | DU SOM DELTAR MÖTER EN BERÄTTELSE SOM SPILLER UT UR TEVERUTAN, TILL WEBBEN, IN I VIRTUELLA VÄRLDAR OCH UT PÅ GATORNA

GÅ TILL WWW.CONSPIRARE.SE OCH TA REDA PÅ VAD SOM PÅGÅR BAKOM VERKLIGHETENS TUNNA SLÖJA
FLERA TUSEN HAR REDAN BÖRJAT SE SANNINGEN



Faran över!

I början av sommaren var jag med i P3's Morgonpasset. Temat var moralpanik, och de tyckte att det borde Sverok ha ett och annat att säga om.

Jodå, och det har vi ju tyvärr. Sveriges spelhistoria är full av entusiastiska journalister, förfasade allmänhet och chockade spelare. Minns ni någon gång på 90-talet, när Sverok kallades mördarförening? Eller mer nyligen, när Östnytt gav oss mer chockmaterial i samband med sitt vinklade reportage av LinCon.

Faktum är att vi har så pass mycket att säga om moralpanik att ämnet är lite uttjat. Lite som det där interna skämtet någon drar en gång för mycket, och inte förstår när det roliga är över. Och då är det ju kul att kunna säga att skämtet är över på mer än ett sätt. För på många sätt har det blivit betydligt bättre, och i takt med att den onyanserade spelkritiken tunnas ut ökar de positiva exemplena. Rollspel ses inte längre enbart som en obskyr företelse för källarlevande varelser med identitetsproblem, nu kan du istället låna kompendierna på bibliotek.

Andra positiva exempel är Malmö stad som har en satsning som går ut på att få ut datorspel inom ungdomsgrupper där det är underrepresenterat, och är du lajvare får du i höst din egen version av Lilla Sportspegeln i form av SVT's satsning Barda. Numera är datorspelen förmodligen den mest utsatta av de olika spelformerna, men det är långt ifrån hur det tidigare varit för rollspelen. Datorspelandet har till och med tagits upp som exempel inom forskning där man frågat sig varför LAN är bättre arena för att skapa sig en värdegrund än vad skolan är.

Kul! Inte bara för oss gamers, utan även för samhället i stort. Nu kanske man kan invända att jag inte är helt objektiv, men jag tycker att spel är galet bra. Fler människor borde spela spel, och det kommer de inte göra om rollspel utmålas som mördarsekter och datorspel som beroendeframkallande ungdomsträsk.

Ha så kul med spelandet, och glöm inte att ta med din tid som spelare i CV't!

//Aimée



Foto: Henrik Sannesson

Vad är Sverok?

Sverok, Sveriges roll- och konfliktspelsförbund, är ett ideellt riksförbund för dem som älskar att spela spel i alla former.

Organisationen saknar religiösa eller politiska kopplingar, i Sverok finns plats för alla.

Idag har förbundet fler än 1 600 föreningar som tillsammans har 72 500 medlemmar. Förbundet startades 1988 och är godkänt av Ungdomsstyrelsen, som är en tillsynsmyndighet för ungdomsorganisationer utsedd av Utbildnings- och kulturdepartementet.

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

Strömhoppar ut på nätet

TV-höstens andra flirt med gamerkulturen dyker upp i rutan kort efter att det här numret av Signaler från Sverok når ut till er läsare. Snart kan man börja tro att det är äkta kärlek på gång mellan spelvärlden och TV-mediet. Men även om Svt räknar med att både Barda och Sanningen om Marika ska kunna locka tillbaka några unga till TV-rutan är det strömhoppar från TV till Internet som är årets tydligaste tendens.

En annan satsning på att nå er som hellre håller till på nätet än konsumerar traditionella medier är Signaler från Sveroks webbsida. Den skulle ha varit ute redan för ett år sen. Men precis som många ambitiösa webbprojekt blev vårt förse-
nat. Sveroks höga säkerhetskrav ledde till att vi använder ett bättre publiceringssystem än vi hade tänkt från början. Rätt använt ger det fantastiska möjligheter att bygga en fin tidningswebbplats. Tyvärr visade sig bättre också vara synonymt med svårare att hantera. Att klättra ur alla fallgropar som visat sig längs vägen har tagit lite tid. Men nu är den långa väntan över och vi i redaktionen är väldigt glada över hur fin sidan har blivit. Signalerredaktionen vill tacka Leo Nordwall som har kämpat på med sajten trots motgångar. Och vi i redaktionen hoppas att du som medlem i Sverok och läsare av tidningen också får glädje av vår uppkopplade edition.

Datorspelsberoende har blivit en ständig bubblare i media. Så sakteliga börjar vi nå vår maxdos av bekymrade psykologer och föräldrar som talar ut om sina söners (för det är ju alltid killarna!) maniska spelande. Istället bjuder nummer

55 på en annan bild från en förälder som inte är ett dugg orolig – läs Tomas Polvalls krönika på sidan 16. Missa inte heller Ruben Brundells recension av Halo 3 i slutet av tidningen. Mer datorer (vi kan inte få nog av dem just nu), i min intervju med Dreamhacks skapare Martin Öjes.

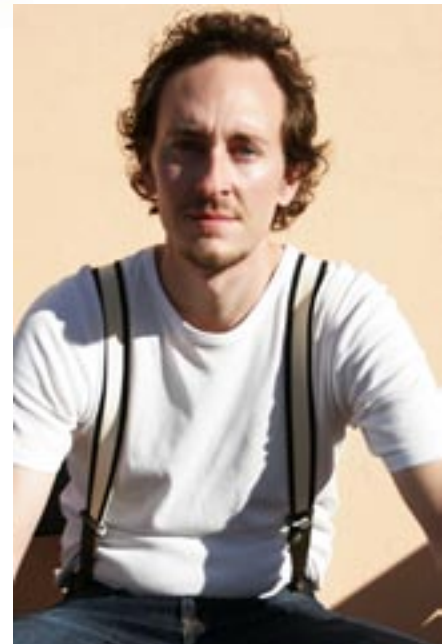


Foto: Henrik Sannesson

Om tidningen

Ansvarig utgivare
Aimée Kreuger

Redaktör
Henrik Sannesson

AD
Janetta Nyberg

Omslagsfoto:
Sveriges Television

Fotografer
Luiz Baltar, Stephanie Berghaeuser, Alessandro Bisceglie, Rodolfo Clix, Joël Dietlé, Elisabetta Grondona, Davide Guglielmo, Afonso Lima,

Gözde Otman, Karolina Przybysz, Chris Radzinski, Henrik Sannesson, James Wilsher

Illustratörer
Michael Gullbrandson, Alf Svensson

Skribenter
Ruben Brundell, Claes Engholm, Daniel Krauklis, Janetta Nyberg, Tomas Polvall, Henrik Sannesson

Tryck
Trydells, Laholm

ISSN
1653-8897

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

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

Manusstopp för december-numret är den 25/10.

Vill du annonsera i Signaler från Sverok?

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

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

oktober/november 2007

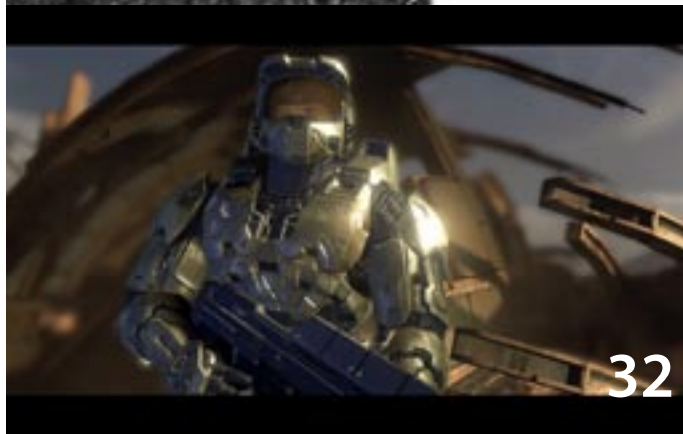
23



13



9



32



38



- 3 Ordföranden talar
- 4 Ledare
- 6 Spelveckan är tillbaka!
- 7 Nyheter
- 9 **SvT + lajv = sant**
- 13 Utställning om datorspel
- 16 Krönika: En WoW-pappas bekännelser
- 18 **Historien bakom Dreamhack**
- 23 **Går din spelledare i gamla spår?**
- 30 Fokus på föreningen: DMF fyller 20 år
- 32 Recension: Halo 3
- 34 Recension: Condottiere
- 37 Bokrecensioner
- 38 **Fototävling!**
- 39 Serien
- 40 Kalendarium



Spelveckan inte död än! (... men luktar konstigt...)

Foto: Henrik Sannesson

Spelveckan 2007 har fått en trög omstart efter att ha vänt i graven. Förra Sverokstyrelsen ville lägga ner veckan, men fick Riksmötet emot sig. Till skillnad från tidigare år har förberedelserna bara pågått i ett halvår. Men än är det inte för sent att ordna spelveckan.

– Vi hade räknat med att använda sommaren till planering, men det har fallit bort av olika anledningar.

Det säger Otto Kahne som är Sveroks Spelveckan-ansvarige. Signaler når Otto på telefon från Göteborg. Och just där tror Otto att det kommer bli många aktiviteter i vecka 44, eftersom många av spelveckanarbetsgruppen SVAG:s medlemmar finns där. Men i resten av landet har responsen hittills varit svag.

– Vi har fått in tio anmälningar om Spelveckanarrangemang.

Spelveckan har i flera år fungerat som en språngbräda ut i media. Framförallt lokalmedia har varit duktiga på att bevaka det som Sverokföreningar har visat

upp. Och arbetsinsatsen är generellt inte så hög för att vara med och arrangera. Sen finns det förstås varje år föreningar som tar i lite mer. I år kan Osby till exempel räkna hem ett spelkonvent under spelveckan.

För de allra flesta föreningarna är Spelveckan i huvudsak ett sätt visa upp sin verksamhet för allmänheten och kanske ragga nya medlemmar. Det kan vara så enkelt som att låna ett bord eller ett mötesrum på biblioteket och låta intresserade testa rollspel eller brädspel.

Men trots att arbetsinsatsen ute i föreningarna är låg, var det flera på Sveroks Riksmöte som varnade för att det skulle bli hårt att få ihop en Spelvecka i år. Skälet till det är att den förra Sverokstyrelsen hade planerat att låta veckan gå i graven och därför inte satt igång några förberedelser. Riksmötet ville annorlunda och arbetet drogs igång med en rivstart. Sen kom sommaren...

– Det här är svårare än jag hade trott från början. Min föregångare fick det att

verka enkelt, men det är inte så lätt att ha överblick och motivera folk att jobba.

Det berättar Otto Kahne som tycker att det tyngsta jobbet handlar om administrationen. Det ska tas in ansökningar, göras reklam och skickas ut spelpaket. Och förstås det här med att förmå folk att själva dra i några trådar och skapa ett arrangemang.

– Vi hade tänkt göra några större evenemang som skulle göra det lättare för föreningar att närvara under veckan. Men just det var en av de sakerna som föll under sommaren.

Ett annat större projekt som Otto Kahne planerar för är en turné mellan olika ungdomsgårdar och bibliotek som kommer ordnas i Göteborgsregionen.

– Eftersom lejonparten av Spelveckangruppen finns här är det lättare att få saker gjorda.

– **Henrik Sannesson**

Spelveckan infaller i år den 26 oktober till 4 november, se sidan 7.

50 000:- till Anonyma Alver

Det blir en gemensam föreningslokal för föreningarna i Östersund. Anonyma Alver som vi berättade om i förra numret blir den första föreningen att få Sveroks nyinstiftade lokalbidrag.

– Hittills har allt gått över förväntan.

Det är en glad Robert Hamberg som berättar att Anonyma Alvers ambitiösa lokalprojekt nu är i hamn. Invigningen av lokalen är tänkt att ske under Spelveckan.

– En kille som går byggprogrammet har gjort uppfräschningen av lokalen till sitt projektarbete i skolan. Nu är han och hans klasskompisar där och målar och fräschar upp. Nästa vecka ska golvet läggas in och veckan därpå ska vi möblera.

De 50 000 kronorna räcker till lokalhyra i 10 månader. Det betyder att de fyra föreningarna som ligger bakom lokalen har fått en tidsfrist för att lösa den framtida finansieringen.

– Planen är att vi ska bedriva verksamheten i sex månader innan vi bestämmer oss om vi ska fortsätta året ut eller inte. Eftersom vi har tre månaders uppsägningstid måste vi be-

stämna oss efter ett halvår. Frågan då är om vi ska fortsätta året ut eller säga upp kontraktet. Just nu ser det ljus ut men om vi ska klara oss nästa år och i framtiden hänger mycket på om vi kan hitta bra samarbeten med till exempel Studieförbundet, säger Robert Hamberg.

– HS

RÄTTELSE:

Bilden till nyhetsartikeln om Peace and Love-festivalen i förra numret plåtades naturligtvis av Christoffer "Fogge" Fogelström och ingen annan. Förlåt!

Ny redaktion sökes!

En upphandling för att hitta en ny redaktion som vill göra Signaler från Sverok utlystes den 12 september. Avtalet med den nuvarande redaktionen är uppsagt och från nummer 57 är det tänkt att den nya redaktionen tar vid.

Nästa hållpunkt för alla som vill vara med och konkurrera om uppdraget är den 25 oktober. Då ska bland annat artikelidéer och en presentation av hur innehållet ska fördela sig i tidningen ha kommit in. Mer information om upphandlingen och vilka datum som gäller finns på Sveroks hemsida.

– HS

INFORMATION från förbundet:

Spelveckan 2007

Nu är det återigen dags för föreningarnas chans att få synas!

Mellan den 26:e oktober och 4:e november kommer föreningar i hela landet arrangera diverse aktiviteter runt om i landet, och det är givetvis ett ypperligt tillfälle även för alla föreningar att hitta på något häftigt eftersom det faktiskt är spelveckan!

Om er förening anordnar ett en aktivitet i er lokal eller i stort sett vad som helst som har med spelhobbyn att göra kan ni få pengar från Spelveckan om ni lyckas få er förening uppvisad i media!

Aktiviteter på er egen ort under Spelveckan, samt alla kontaktuppgifter, kan ni hitta på hemsidan, adressen är www.sverok.se/spelveckan och där kommer uppdateras allteftersom fler föreningar anmäler aktiviteter. Har ni frågor eller vill anmäla aktivitet så skriver ni till oss på spelveckan@sverok.se

Väl mött i höstmörkret!

- Spelveckans arbetsgrupp (SVAG)



Mest fritidspengar i utflyttningsbygd

Sveriges kommuner satsar väldigt olika på fritid. I Nordanstig gick bara 189 kronor, per person, till fritid 2006. Mer än 15 gånger så mycket spenderade Åsele kommun per invånare. Det här visar en undersökning genomförd av tidningen Dagens Samhälle.

Spelföreningar får inte bara bidrag från Sverok, utan också från den kommun där föreningen är verksam. Men stödet till spelföreningar varierar och pengarna tas från kommunernas fritidsbudgetar. Och att det finns positiva sidoeffekter av att spendera pengar på fritid det verkar i

alla fall många norrlandskommuner vara överens om. Mycket fritidsmedel betyder inte bara att spelföreningarna kan få mycket pengar. Ett bra fritidsklimat med stort utbud och möjligheter att genomföra aktiviteter gör nämligen att folk bosätter sig i kommunen.

De kommuner som hamnar högst upp i fritidstoppen ligger, med undantag för Emmaboda, i Norrland. "Att få status som fritidskommun kan vara tungan på vågen vid en företagslokalisering", säger Fredrik Wikström på ungdomsstyrelsen till Dagens Samhälle.

– **Henrik Sannesson**

De tio kommuner som satsade mest och minst pengar per invånare på fritid under 2006:

De som satsade mest...		...och minst:	
1. Åsele	2894	281. Berg	494
2. Norsjö	2640	282. Åtvidaberg	476
3. Överkalix	2340	283. Nykvarn	463
4. Sollefteå	2256	284. Gullspång	461
5. Emmaboda	2139	285. Ekerö	412
6. Kalix	2049	286. Lekeberg	390
7. Skellefteå	2033	287. Sorsele	382
8. Älvdalen	1998	288. Bollebygd	376
9. Haparanda	1995	289. Strömsund	363
10. Boden	1951	290. Nordanstig	189

Källa: www.dagensamhalle.se

Förbundsdatatabasen ytterligare försenad

Sveroks nya databassystem Midas har spräckt deadline efter deadline. Databasen ska minska pappershanteringen och underlätta bidragsadministration. Senast vid Riksmötet uppgavs att Midas skulle sjösättas till sommaren. Nu är senaste budet från projektledaren Lars 'Molle' Johansson att förbundsdatatabasen tas i drift vid årsskiftet. Det som är kvar att göra är säkerhets- och belastningsanalyser.

– Man kan aldrig vara säker hur lång tid det kommer att ta med databasprojekt. Om man utvecklar från grunden brukar det bli dyrare och ta längre tid än man först trott, säger Lars 'Molle' Johansson till Signaler.

– **HS**

Avatarstöld blev polisärende

En 16-årig hallänning har anmält stöld av avatar, skriver tidningen Ny Teknik. Rollfiguren inhandlades för 3500 kronor, men när 16-åringen i september förlorade kontrollen över sitt kap anmälde han förlusten som stöld. Hallandspolisens utreder nu saken. "Vi måste ta reda på om det är säljaren som har hackat sig in i anmälares dator och tagit tillbaka figuren", säger kommissarie Karl-Arne Ockell vid Hallandspolisens till tidningen Ny Teknik.

– **HS**



Svt-flirt med gamerkulturen

Bild: SVT

TV-höstens andra mutation med lajv efter *Barda* riktar sig direkt till Sverokpubliken. När spelet startade i somras började de första spelentusiasterna med att infiltrera en Allsång på Skansen-inspelning.

När dramaserien *Sanningen om Marika* startar väntar sig teamet bakom att flera tusen spelare deltar.

Text: Henrik Sannesson
Foto: SVT och Henrik Sannesson

DRAMASERIEN SOM BÖRJAR på SVT nu i oktober handlar om sökandet efter Marika, en kvinna som försvann från sitt bröllop för två år sedan. Huvudpersoner är Marikas man, men också hennes nördiga kompis, en gamertjej – precis som den målgrupp Sveriges Television och The Company P är ute efter att nå. Som bekant har ju den unga publiken i ström lämnat tv-mediet på senare år, allt mer av deras mediekonsumtion går åt till Internet.

– Broadcastingvärlden är panikslagen inför den utvecklingen som vi ser. Proffsproduktioner som förs ut till en masspublik är inte längre framgångsrika på samma sätt som tidigare. Det kanske är helt andra lösningar som kommer nå framgång, som att peer-to-peer-material sprids på Youtube till en stor publik.

Det säger Christopher Sandberg som är grundare av The Company P som tillsammans med Sveriges Television ligger bakom *Sanningen om Marika*. För Sverok-publiken är Christopher nog mest känd för sina insatser i lajvvrlden. *Trenne byar*, *Hamlet* och *Prosopopeia* är alla delar av hans CV. Nu sitter han framför mig i ett kontor i centrala Stockholm. Lajvrekvisitan i form av utsirade mörka trämöbler, obegripliga tekniska manicker och mystiska gamla dokument antyder alla att den i övrigt slicka, teknikstinna lokalen inte inhyser vilket produktionsbolag eller vilken webbyrå som helst.

Christopher, Martin Ericsson och Andie Nordgren sitter alla i rummet och är superladdade och startklara för att berättas för Sverokpubliken om *Sanningen om Marika*. Projektet är det första i sitt slag och är inte bara en ny form av passiv



Deltagarna uppmuntras att ta en aktiv del i lösandet av gåtan. Vad är verklighet? Vad är fiktion? Under en inspelning av Allsång på Skansen visade spelarna upp en egenhändigt gjord matrisflagga för att kommunicera med "de andra".

underhållning. I någon aspekt kan man betrakta tv-serien som ett väldigt påkostat lajvutskick.

TV-seriens försvunna Marika har en förlaga som heter Maria. Och den gamer-geek som heter Janna i serien heter egentligen Adrijanna. När tv-serien når en storpublik ser Adrijanna en ny chans att hitta sin förlorade vän. Hon drar igång en sajt där hon berättar om de spår hon har till "de andra", som hon tror är inblandade

de i Marias försvinnande. Spåren består bland annat i matriser, kodmeddelanden som ser ut ungefär som schackbräden där ordningen mellan svart och vitt gått förlorad. Den första koden lyckades spelarna lösa och fick fram meddelandet "visa oss för världen och vi ska visa oss för er". Spelarna tar uppgiften på allvar och exponerar en flagga med en schablonsprejad matris under Allsång på Skansen. Skakiga mobilkamerafilmer visar en solig inspelningsdag och ur folkhavet sticker en svartvitrutig flagga upp. "De andra" verkar vara blickade av det och som belöning fick spelarna ett nytt kodmeddelande.

Men vad är egentligen sant när spelet pågår i verkligheten? Martin Ericsson, som delar meritlista med Christopher, är en av seriens tre manusförfattare, den av dem som inte finns på SVT. Martin vet sanningen om både Maria och Marika.

– Helst hade vi velat blåsa hela svenska folket och kört med devisen "this is not a game". Men tyvärr tillåter inte programrådet sådant. Det skulle kunna bli ett stort förtroendeproblem för Sveriges Television.

Christopher och Martin: "Vi vill komma förbi den här uppdelningen i normala människor och spelande weirdos. Alla gillar ju faktiskt att leka."





Via hemsidan får spelarna ledtrådar till hjälp.

Är det fortfarande rörigt? Förståeligt, men både Maria och Marika är fiktion: Marika i teveserien och Maria i verklighetsspelet. Men både serie och spel tangerar verkligheten. Människor försvinner faktiskt utan att man vet vart de tar vägen och det vill Martin uppmärksamma.

Spelarna får ledtrådar från hemsidan www.conspirare.nu som leder sökandet ut på nätet men även in i verkligheten. De slutsatser som spelarna drar om vad som kan ha hänt Maria kommer sedan tillbaka in i tv-mediet. Efter varje avsnitt av dramaserien diskuteras nämligen tittarnas egna ledtrådar och teorier i en femton minuter lång diskussion ledd av John Carlsson som är en Sveriges televisions debattprogramledare.

Upprinnelsen till serien var att Martin Ericsson träffade en producent från Sveriges television och diskuterade hur man skulle kunna lyfta över interaktiva grepp från lajv och göra tv av dem.

– Vi träffades och sköt några av deras idéer i sank. De tyckte att vi skulle göra ett program med alternativa slut och sådant. Men det satte vi snabbt stopp för och lobbade istället för en berättelse som sprider sig utanför tv-rutan. Det blev till en vision för det här projektet som vi sedan har pushat för.

Det som har kommit ut på andra sidan av dialogen mellan P och SVT, tycker både Martin och Christopher är ett gott resultat. Speciellt nöjda är de med tanke på hur stelt tv-världen förhåller sig till mycket av det som Internetgenerationen uppfattar som helt naturligt.

– Jag tycker att SVT – eller i alla fall många som arbetar på SVT – har visat upp ett brinnande intresse och varit väldigt modiga, säger Martin. Framförallt Daniel Lägersten på SVT har varit en riktig eldsjäl för det här projektet.

Modet som Martin syftar på är att serien riskerar mycket kritik och dessutom att många inom TV-världen är skeptiska mot sajter som Youtube, som redan har haft en stor roll i gåtspelet. Christopher är också väldigt nöjd med den mix

som kommit ut när rollspelsvärlden och tv-mediet har bjudit till och mötts på halva vägen.

– Tittar man på manuset så är det en kärleksförklaring till utvecklingen inom rollspel, webb 2.0 och onlinespel som vi har sett de senaste 15 åren.

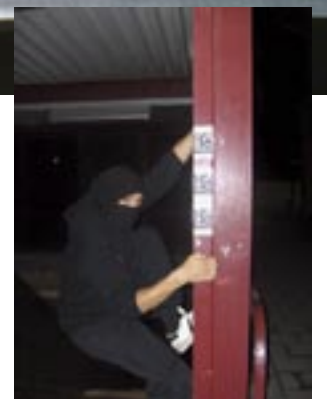
– Rollspel ger ju en möjlighet att använda nya perspektiv som inte är konventionsbundna och man kan låta verklighetstunlar krocka på ett intressant sätt, fyller Martin i.

– Det stora utmaningen för oss, fortsätter Christopher, var ett rollspel som fungerar på gatorna.

Gåtlösande och en del andra ingredienser är P:s sätt att ta gaturollspel till en ny nivå. Både *Killer*, eller *Deathgame* som det heter idag, och *Vampire* använ-



Mystiska kodmatriser kan väntas dyka upp lite var som helst.





Allsång på Skansen är inte den enda konsert där matriserna setts dyka upp i vimlet. Även så på Arvika...

der våld som problemlösning. Det gör att spelarna inte kan interagera med andra än dem som deltar i spelet.

– I de spelen går det ut på att man vilja dölja sig själv och spelet. Vi ville ta fram ett spel som faktiskt är sömlöst med verkligheten, säger Martin.

Men vad kommer man upptäcka som spelare då?

– Jag vill inte spoila va, säger Martin Ericsson och fortsätter: Men det jag kan säga är att det blir en kombination av gåtor på nätet och lajvinslag. Det mest uppenbara är att man kommer att träffa personer från serien i verkligheten.

Men hur ska ni klara av det här när det är 10 000 som är med och spelar?

– Sveriges Television räknar med att teveserien kommer att ha ungefär 600 000 tittare. Av de kanske 6000 som kommer att delta i spelet räknar vi med att en tiondel blir riktigt aktiva, säger Christopher.

Men hur man ska kunna möta riktiga människor ute på gatan om det är så många som är med?

– Tyvärr kan vi inte lyfta på huvan och visa turbon riktigt än. Då skulle vi förstöra spelet, säger Martin Ericsson.

Men det ska sägas att många redan har varit i kontakt med en av spelets riktiga karaktärer. Adrijanna har redan åkt runt

och pratat med folk, lockat intresserade att delta i sökandet efter Maria och helt enkelt varit en reklampelare av kött och blod. Är man dessutom aktiv på Entropia Universe kan man möta hennes avatar även där.

Men kontakten med en icke-spelande värld är inte oproblematiske. I slutet av juli i år kunde man höra i Ekot att en länk på en hemsida som hör till serien ledde till en annan sajt där droganvändning och snatteri ansågs vara okej. Christian Wikander på SVT Drama sa då till Ekot att det är ett misstag och att den sortens länkar eller uppmaningar inte är något som SVT vill förknippas med. Men Martin Ericsson tror att den här typen av kritik är oundviklig.

– Precis som teveserier kan ha skurkar kan det här spelet också leda till skumma marker. Gör man ett spel som utspelar sig i verkligheten så får man nog vänta sig sånt här.

Men kan spelare till och med råka illa ut på grund av sökandet efter Maria?

– Vi gör ett spel och en berättelse som handlar om farliga saker – men det är inte ett farligt spel. Man får komma ihåg att ett spel aldrig är ett motiv att bryta mot lagen. Man är alltid ansvarig för sina egna handlingar.

På P:s kontor i Stockholm är Martin och Christopher måna om att förmedla sin bakgrund. *Sanningen om Marika* ser de som en naturlig uppföljare på förra höstens verklighetsspel *Prosopopeia* (se SFS 51). I det spelade man sig själv och lajvet pågick under en månads tid i Stockholm. Varje spelare var besatt av en stor tänkare eller en historiskt viktig person som tog över spelarnas kroppar och triggade spelet att sätta igång. Men om *Prosopopeia* var ett smalt spel berättar Martin att *Sanningen om Marika* ska ta spel med verkligheten till en bredare publik.

– Vi vill bjuda in herr och fru tekopp till vår fantastiska värld. Och med en högkvalitativ dramaserie i fem delar så är det här inte bara en smal genreserie för en liten publik. Visst kan den specialintresserade läsa in undertoner, men vi vill bjuda in en deltagargrupp som inte kommer i kontakt med den här typen av lekar med verkligheten i vanliga fall. Och framförallt vill vi komma förbi den här uppdelningen i normala människor och spelande weirdos. Alla gillar ju faktiskt att leka.

HENRIK SANNESSON
signaler@sverok.se

Sanningen om Marika går upp på SVT 2 den 28 oktober klockan 21.20.



Vår historia

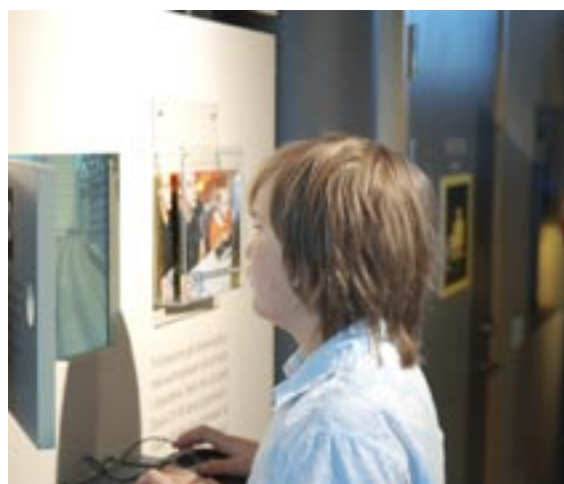
I höst handlar allt om svensk spelkultur på datamu-
seet IT-ceum i Linköping. På utställningen *Spela roll*
möts fullblodsgamers och barnfamiljer, det är ren
kärlek till spelmediet. En exposition gjord av män-
niskor som älskar sin kulturform.

Text: Ruben Brundell
Foto: Anna Schön, IT-ceum



EN FRANSK FAMILJ skriker av skratt när de spelar bowling på en Nintendo Wii. Två engelska killar blir nostalgiskt lyriska över en Commodore 64. En liten flicka skjuter vilt omkring sig i *Battlefield 2142*, hennes avatar trillar ner i en sjö, hon svär på bred östgötska och får en tillsägelse av sin mamma. En man med glasögon och pannan i rynkor fastnar framför *Force Majeure II: The Zone* och stannar vid skärmen de tre timmar jag befinner mig i lokalen.

När jag besöker *Spela roll* är det fortfarande sommar utomhus, det är tryckande varmt och expon har varit igång någon månad. Under bilresan dit hinner jag tänka både en och två gånger att det antagligen är få som frivilligt spenderar dagen i en lokal fylld av bildskärmar när solen skiner. Men när jag kommer fram är stället fullt av människor. I entrén möts jag av en kaffedrickande Thomas Clifford, medproducent och för dagen ensam utställningsansvarig. Människor



Utställningen lockar spelsugna besökare i alla åldrar.

strömmar in och ut i jämn takt när vi hälsar, jag plockar upp min laptop, anteckningspapper och vi börjar min guidade tur. Snyggt utformade montrar, fina foton, skärmdumpar och en imponerande uppsättning spel fyller den stora lokalen. Utställningen är uppdelad i ett femtontal stationer med varierande teman och vid varje informativ text står en besökare och spelar.

Det är en bred spännvidd ämnen som tas upp på *Spela roll*. Vid sidan om retrohörnan ligger en monter tillägnad debatten om spelvåld. Uppslagen om spelkonst och pedagogiska spel ligger vägg i vägg. Stationen "Bakom kulisserna" låter oss följa en spelutvecklarens skapandeprocess genom ögonen på fyra svenskar i branschen. På *Spela roll* träffas personer som har sitt första möte med spelmediet och vana spelare i kärt återseende med sina favoritmaskiner. De flesta verkar uppskatta innehållet på *Spela roll* lika mycket, oavsett tidigare erfarenhet.

När vi har avslutat turen sätter vi oss i ett litet rum bredvid utställningslokalen. Thomas Clifford sjunker ner i en läderfåtölj, han ser märkbart trött ut. Intrycken och människorna i oavbruten interaktion med museet är utmattande. Jag frågar varför han tycker att *Spela roll* behövs och han håller upp en ny kopp kaffe innan han svarar.

- Utställningen är nödvändig först och främst för att visa den stora bredd spelmediet faktiskt har. För att lyfta fram andra aspekter än de folk oftast associerar till spel, se det som en del av arbetsmarknaden, proffsspelande, spelkonst och pedagogik till exempel. Det är därför jag tror att det är intressant för alla.

IT-ceum är en del av Mjärdevi Science Park, där har museet sina lokaler, bland modern arkitektur och byggnader med enorma glasfönster. Vad som började med en liten sommarutställning 2006, har nu blivit en fullskalig exposition om spel. I vinter kommer utställningen att röra på sig, för att besöka bland annat Tekniska Museet i Stockholm. *Spela roll* finansieras av Westman-Wernerska stiftelsen, Linköpings Universitet och Saab. Det är tydligt hur vissa av finansierarna värnar om sina egna intressen, men det påverkar knappast utställningens innehåll nämnvärt. Saab har en central plats i lokalen och exemplet på det första svenska spelet är en av deras teknikdemonstrationer för armén från början av sextioalet. Samtidigt är det välmotiverat, ett typfall av den tidiga militära forskning som senare utvecklats till dagens spelindustri.

På planscher hängandes från taket syns foton av svenska profiler i spelsammanhang. Orvar Säfström poserar med en ljuspistol och Frida "Pinglan" Lundström,

Counter Strike-proffs, är ansikte utåt för avdelningen där E-sport finns representerat. Fredrik Malmberg, grundare av förlaget Äventyrsspel och tidig utgivare av *Drakar och Demoner*, *Mutant* och *Kult* i Sverige finns med bland nyckelfigurer i den svenska spelhistorien. Hans bild hänger nära entrén, och Thomas Clifford berättar hur branschveteranen aktivt har hjälpt researchen till utställningen. De stora aktörerna i industrin finns alla representerade, men lika självklara är den breda indiescenen plats bland montrarna. Tre stationer presenterar modkulturen, demoscenen och de oberoende, mindre utvecklarna på ett värdigt sätt.

De ansvariga bakom *Spela roll* vet att spelmediet påverkar sina användare och de drar sig inte för att kritisera konventionerna som definierar kulturformen de jobbar med. Vid stationen "En annan skepnad" finns karikatyrer av fyra stereotypa spelkaraktärer i plast, med löstagbara kroppsdelar. Här uppmanas du att bryta normen och mixa attributen hos kvinnliga och manliga avatarer. IT-ceums sakliga men engagerade tonläge smittar av sig på publiken, i skratt och allvar. Producenternas inställning till mediet syns tydligt i det färdiga resultatet, spel ska mötas med seriositet.

- Spel är ett aktivt, inte passivt medium. Målet med utställningen är inte att svara på vad ett spel är, ett spel kan vara

vad som helst, allt. Men det är definitivt mer än bara lek.

Vi pratar vidare och Thomas Clifford förklarar att han inte tycker det går att mäta ett mediums kulturella värde. Men han hoppas att *Spela roll* kan förändra allmänhetens syn på spel. En syn som oftast präglas av oförstående.

– Bara att placera spel i ett socialt sammanhang ger det ju en kulturell kontext. Den här utställningen är nödvändig och intressant för alla, för vi har en rik svensk spelhistoria, den kommer att försvinna om ingen tar till vara på den. Det är vad vi vill göra. Med en spelhistorisk genomgång bakom sig följer de delar som landar i nutiden och slutligen stationen ”Svindlande framtid” som en logisk fortsättning. Här finns de senaste bärbara och stationära konsolerna spelbara.

I avsnittet om Pervasive Games, spel där verkligheten blir en del av händelsen, är morgondagen närmre än någonsin. Exemplet vid montern är ett racketspel till mobiltelefoner, uppbyggt runt Augmented Reality-teknik. En metod där telefonens kamera utnyttjas för att, i det här fallet, använda ett verkligt bord som spelplan för en pingismatch med en virtuell boll. Ett tillvägagångssätt mestadels använt i sjukvård och militär, men här anpassat för spelindustrin. Spela roll nöjer sig således inte med att rekapitulera den svenska spelhistorien, utställningen omfattar den kommande utvecklingen också. Det kronologiska upplägget går hand i hand med producenternas önskan om att presentera spelmediet som en kulturform med sina bästa år framför sig. När vi diskuterar spelmediets nästa steg är Thomas Cliffords röst full av förhoppningar.

– Här finns det något för alla, såklart, för de yngre och de äldre. Men jag hoppas framför allt att *Spela roll* kan vara en ingång till en förståelse av spel som något mer, ett verktyg, något att arbeta med. Ett medium som ger mycket mer än underhållning, som kan erbjuda en karriär till exempel. Att det finns framtid i spelmediet.



RUBEN BRUNDELL är spelskribent för Gameplayer.se, *Rocky*, *SFT* och såklart *Signaler*. Jobbet är extra fantastiskt spelhösten 2007 som är den bästa på flera år. ruben.brundell@yahoo.se

Jag hoppas framför allt att *Spela roll* kan vara en ingång till en förståelse av spel som något mer, ett verktyg, något att arbeta med.

Ett medium som ger mycket mer än underhållning, som kan erbjuda en karriär till exempel. Att det finns framtid i spelmediet.

–Thomas Clifford



En WoW-pappas

VÄNNER VANDRAR RUNT på gräsmarker med klubbor i en väska som hänger på axeln eller dras på hjul. Ibland stannar de och tittar ner i väskan och funderar över vilken klubba de ska använda. När de har valt en klubba slår de med den på en liten vit boll som hamnar lite varstans i naturen. Sedan försöker de hitta bollen för att slå till den igen. Efter alltför många slag hamnar den i ett hål. När mina vuxna vänner slagit den lilla vita bollen i arton hål åker de hem och funderar över om det inte är tid att fixa ett nytt kök, renovera badrummet, fräscha upp trädgården eller titta på tevefotboll.

Mellan golfspelandet, fotbollstittandet och designmanin klagar de över att deras barn spelar datorspel. Hur klokt är det?

Man behöver inte vara någon Einstein för att inse att det inte är så klokt. Min tonårsson och hans vänner tillbringar åtskilliga timmar med att spela, ofta datorspel, men ibland kort- och brädspel som är så avancerade att de flesta vuxna inte har en chans att hänga med. Jag är avundsjuk för att jag inte gör det.

Jag är avundsjuk för att jag inte hänger med i den moderna spelvärlden, för att jag har proppat in så mycket i mitt liv och för att jag alltid vill vara bäst. De få gånger jag spelat är jag så långt ifrån de bästa att man antingen kan skratta eller gråta är min eländiga spelförmåga. Det handlar om spelintelligens och den sitter sällan särskilt bra i föräldrahuvuden. Så jag nöjer mig med att kolla när tonårssonen spelar. I början kom jag med förslag till smarta lösningar, men sonen jordade snabbt mina töntiga kommentarer. Så jag lärde mig att vara tyst och njuta av spelet och fråga när det var läge för det.

Vid ett tillfälle hade sonen användning för mina kunskaper. Det berodde på något jag hade gjort när jag var tjugo. Direkt efter gymnasiet liftade jag runt i Europa. I London var pengarna slut. Där blev det svartjobb och umgänge med irländare och

skottar. Så lärde jag mig att förstå dessa särpräglade versioner av engelska. Det hade min son nytta av under en instans i *WoW*. Fyrtio spelare från all over Europa satt framför sina skärmar och försökte koordinera sina rörelser. Utan samordning och samarbete var aktionen dömd att misslyckas.

Den avgörande drabbningen i Molton Core skulle just börja. Sonen satt som vanligt med lurarna på, men han fattade inget av teamledarens snack. Det var därför han ropat. För att de fyrtio spelare som styr de fyrtio karaktärerna som slåss mot monstren i Molton Core ska lyckas är samarbete nödvändigt. De fyrtio måste komma överens om en gemensam strategi. Alla måste veta vilka uppgifter deras karaktärer har. Samarbetet bygger på kunskap och erfarenhet som vunnits under de många timmarna i den fiktiva *WoW*-världen. Erfarna, omtäckta och skickliga spelare blir teamledare.

Nästan allt samarbete sker på olika slags engelska dialekter, inte sällan rejält brutna, ibland så svårbegripliga att de bäst kan beskrivas som melt-down. När min son var fjorton år kunde han, utifrån engelskan, urskilja vilken del av Europa en spelare kom från.

En vanlig invändning mot spelkulturen är att unga spelare försummar skolan. Min sextonårige son har gjort det. Under intensiva spelperioder har det blivit lite frånvaro. Jag tycker inte det är så farligt. Många lektioner är så tråkiga att kunskapsinhämtande under dataspelet är mer spännande. När det gäller förmågan att samarbeta och fatta snabba beslut utifrån ett komplext informationsflöde av ljud, symboler, bilder och ord är många spel överlägsna skolans pedagogik.

Inläringen under spel som *WoW* är kritisk och aktiv. Spelarna ifrågasätter oavbrutet spelets logik och rättvisa. Spelkonstruktörerna tvingas korri-

bekännelser

gera ofullkomligheter som spelarna uppmärksammat. Och spelen utvecklas. Molton Core har avlösts av svårare instanser. När detta skrivs hösten 2007 är Karazhan den tuffaste utmaningen. Miljoner WoW-entusiaster längtar efter nästa expansion, som lanseras under titeln *Wrath of the Lich King*. Konkurrens saknas inte, *Starcraft 2* kommer snart och det ryktas om att *Diablo 3* är på G.

Datorspel är en gåva till intellektet och socialiseringen. Unga människor har fattat det för längesen. Det finns, som Wittgenstein påpekade, inget privat språk och inget privat sinne heller. Om han levt hade han med gillande sett hur det gemensamma språket och sinnet utvecklas i *WoW*.

Spelaren är aktiv och han spelar av lust. Blir det tråkigt slutar han spela. Istället för att fördöma dataspel borde skolan och andra världar som är designade på den traditionella vuxenvärldens betingelser lära av dataspelens avancerade inlärningsprocesser. God läs- och skrivförmåga är en förutsättning för att klara sig. Innan spelet startar måste spelarna läsa utförliga manualer. När spelaren utvecklar sin karaktär tvingas han göra en lång rad val som på ett komplext sätt får honom att fundera över begrepp som rättvisa, identitet, individualitet och samarbete. Fantasikaraktererna i fantasivärlden kräver förståelse och inlevelse i olika roller. Det påminner om den fantasi som aktiveras under läsning.

Att läsa och skriva och kommunicera i tal och skrift med spelare från skilda länder är en förutsättning för att kunna spela, men det är inte tillräckligt. Spelaren måste lära sig att praktisera de muntligt och skriftligt inhämtade informationen under spelets gång. Han måste tolka bilder, symboler, diagram och annat som kan beskrivas som en övergripande läsförmåga. Tänk om skolans undervisning kunde komma i närheten av den lust och inlärningsförmåga som utvecklas i *WoW*.



Tomas är en entusiastisk fotograf som tar med sig kameran nästan överallt. Till exempel till Dreamhack. Foto: Henrik Sannesson

En vanlig fördom är att spelarna är sociala analfabeter som sitter ensamma och isolerade framför sina skärmar. Ofta är det precis tvärtom. Det fick jag uppleva under några dagar på Dreamhack i Jönköping där åttatusen spelentusiaster var samlade under fyra dagar. De flesta var mellan arton och trettio. Tusentals falkögon spejade över hus, städer och fantasilandskap för att sekundsnabbt trycka på rätt tangenter så att fiender i alla storlekar och skepnader försvann i ögonbedövande explosioner. Allt våld föregick på skärmarna.

Spelkulturen är en främmande värld för de flesta över trettio. I okunnighet och fördomsfullhet har de vuxna, än så länge, vänt ryggen till spelvärlden, men så kommer det inte att förbli. När de vuxna förstår kommer mycket att förändras, inte minst i skolan. Jag drömmer om en skola lika lustfylld och lärorik som de ungas spelvärld.



TOMAS POLVALL tar sig till världens alla hörn, förra året besökte han bland annat Chicago, Tyskland och Jönköping. Kolla in hans Dreamhack-bilder på www.polvall.com.

tomas@polvall.com



DREAMHACK

– historien bakom världens största LAN-party

Dreamhack har gjort resan från sammankopplade Amigor i en lånad föreningslokal i Malung till världens största LAN-festival med över 10 000 besökare. Signaler från Sverok bad Martin Öjes, en av Dreamhacks två pappor att berätta hela historien.

Text och foto: Henrik Sannesson



Martin Öjes, en av grundarna till det som så småningom skulle bli Dreamhack, är smått stressad så här års.

– **DET HÄR MED LAN** är ju något som har kommit senare. När vi började så kopplade vi ibland ihop två datorer med en parallellkabel, men mest handlade det om att sitta under samma tak och ägna oss åt vårt intresse.

Men vadå, var det inte just nätverket som stod i fokus för intresset? Är inte poängen med lan att spela med varandra, tanka, irc:a och träffa nya människor? Njae, riktigt så såg det inte ut på den tiden. Internet hade man fortfarande knappt hört talas om och några nätverk var det inte tal om heller. Festivalens tidiga liv är inte det vi ser idag. Men innan

vi går in närmare på historiens början, låt oss studera vad Dreamhack har blivit och varför det är en kraft att räkna med i Spelsverige.

Varje år arrangeras två hack, ett på sommaren och ett på vintern. Vintereven- tet är det största av dem två och förutom Martin och den andra grundaren Kenny Eklund, är det en lång rad aktörer inblandade. Till att börja med lockar arrange- manget 400 ideellt arbetande funktionä- rer som jobbar med allt från elförsörjning och nätverksbygge till att städa och sälja Jolt Cola. De betalande deltagarna köper drygt 7000 datorplatser och därtill kommer flera tusen som åker till LAN-festi- valen i Jönköpingsmässan Elmia utan att ta med sig datorn. En tur genom festiva- lens mässdel visar också snabbt att det är många som kommer till festivalen för att bli kompis med alla dessa tusentals unga datorintresserade människor. Företag, utbildningar och media vill visa upp sig från sin bästa sida. Dessutom har e-spor- ten blivit en stor samarbetspartner efter- som LAN-partyt är det största i världen. Och inte bara deltagare på plats följer de viktiga e-matcherna. Dreamhack följs av nyfikna blickar från hela världen som kollar in matcherna på Internet.

Biljettintäkterna och festivalens mäss- del bidrar båda till företagets omsättning som 2006 nådde 11 miljoner kronor.

– En rolig utveckling är att högskolorna och universiteten har börjat komma till oss. Nuförtiden är det ju hård konkurrens om studenterna. Vi ser att fler och fler, speciellt tekniska utbildningar kommer till oss. Vi har haft Luleå tekniska uni- versitet, Lund, Chalmers och KTH med flera. Tillverkare av datorkomponenter och mjukvaruföretag är också på plats. Även den svenska datorspelebranschen visar intresse för Dreamhack.

– Senast hade vi Massive som har visat upp betaversioner av spelet *World in Con- flict*. Deltagarna kan spela spelet och sen ge feedback direkt till utvecklarna.

De 8 dagar om året som det är LAN- party invaderar också Telias nätverks- tekniker Jönköping. Företaget är en av festivalens viktigaste samarbetspartners eftersom det förser festivalen med den fetaste bandbredden i Sverige.

På förra årets vinterfestival stack en propert klädd skotte ut från mängden. Få av Dreamhacks deltagare bär svart kos- tym. Efter att Signaler pratade lite med mannen visade det sig att han var Gu- inness rekordboks utsände, på plats för

att räkna datorer och kontrollera om det verkligen var ett världsrekord på gång. Det skulle komma att visa sig att festivalen fick en ny placering i rekordboken med 7788 datorer i nätverket.

– Visst finns det större lokala nätverk än så, säkert också i Sverige hos flera storföretag. Skillnaden är att vi bygger upp vårt på 3 dagar och sen plockar vi ner det igen, kommenterar Martin.

Strömförbrukningen på Dreamhack är inte direkt någon miljöinsats. Fyra vinterdygn förbrukas lika mycket ström som skulle ha räckt till att försörja en normalstor villa i 14 år.

– Vi ligger hela tiden över 3 megawatt och pratar vi förbrukning så är den uppe på 200 miljoner wattimmar.

I Jönköping har Elmiamässan fått bygga ut sin strömkapacitet i flera omgångar bara på grund av Dreamhack. Ingen annan mässa i Sverige har lika hög

elförbrukning. Och det är faktiskt så att Elmia börjar kännas litet. I vinter funderar arrangörerna på om inte sovsalarna ska flyttas till närliggande byggnader. Förutom några mindre konferenslokaler var mässan fylld till bristningsgränsen på förra vinterhacket.

Det är elförbrukningen som har varit den stora utmaningen när Dreamhack har växt. Största avbräcket i framgångarna var i Arena Kupolen i Borlänge 1998 och 1999.

– Vi hade underskattat problemet med bristen på el. Vi hade växt väldigt snabbt där i slutet av nittioalet, från 700 personer 1997 till 3500 personer tre år senare. När elen slogs ut 1999 slocknade alla datorer. Vi hade ett köpcentrum vägg i vägg och stora delar av det slocknade också. Till och med McDonalds fick stänga. Men när köpcentrumet slocknade så kom

det massa elektriker dit och fördelade om i ställverken. Men eftersom folk hade låtit sina datorer stå och inte stängt av dem med strömbrytarna så blev det spikar igen när strömmen slogs på och allt slogs ut igen. Det var spännande där ett par timmar.

När Martin kommenterar händelserna förstår man på hans tonfall att ”spännande” nog är det minsta man kan beskriva hur det kändes att ofrivilligt släcka ett helt köpcentrum. Och inte ens när kapaciteten var tillräckligt hög så fanns det tillräckligt med ström. Ingen i teamet visste tillräckligt mycket om läckströmmar.

– Du vet att all elektronisk utrustning läcker ström och när den strömmen letar sig tillbaka i ledningen kan det bli för mycket om det är för många datorer som delar på samma jordfelsbrytare.

På den tiden hyrde Dreamhack in vanliga elskåp som man kan hyra på

400 funktionärer behövs för att se till att allt fungerar som det ska.



Visst finns det större lokala nätverk än så, säkert också i Sverige hos flera storföretag.

Skillnaden är att vi bygger upp vårt på 3 dagar och sen plockar vi ner det igen.

–Martin Öjes

byggmarknader. Men eftersom de inte är dimensionerade för datorer så blev det problem.

– Sedan dess har vi låtit konstruera egna elskåp proppfulla med jordfelsbrytare. Och nu är vi kända för att ha en väldigt stabil strömförsörjning. Men förbrukningen är ändå ett orosmoment.

Martin berättar att trenden med platta skärmar har lett till lägre strömförbrukning, men vad Dreamhack vinner på skärmarna förlorar festivalen på att fler kommer med värstingdatorer. Grafikkorten drar mer och mer ström, fläkarna blir större, vissa använder vattenkylning som också drivs av en elmotor. Varje specialbyggt elskåp matar ström till 132 datorer, det är ungefär 13 datorer per jordfelsbrytare och säkring. Men om alla besökare kommer med skrytburkar med de lyxigaste grafikkorten så skulle det garantera bli nya problem med elen.

– Ibland hör folk av sig och frågar om de får ta med sig sina värstingdatorer och vi har inte nekat någon hittills. Man kan ju placera ut dem lite, alla behöver inte sitta på samma rad, ler Martin.

Om man nu hoppar tillbaka till 1993 på hösten, när två femtonåriga killar håller på att dra ihop kompisar till en datorhelg. Frågan som infinner sig är varför deras lånade föreningslokal med ett femtontal killar blev så stor. Varför trappade det inte av där efter några år och varför blev



Klassiskt gamerbränsle.

det en festival för datorintresserade som fyller Elmiamässan?

– Vi startade aldrig Dreamhack. Det fanns ingen affärsidé eller uttänkt strategi. När vi behövde större lokaler så skaffade vi det. Det här var nåt man gjorde på kvällar och helger och när det var överstökad så var man så trött på det att man inte ville se varandra mer. Men så efter ett tag så började man om igen, året efter.

I festivalens tidiga historia var inriktningen faktiskt helt annan än idag. I den grå forntiden i början av nittio-talet bar LAN-helgen i månadskiftet november-

december ännu inte namnet Dreamhack. Internet var ännu ett okänt fenomen och deltagarna var istället intresserade av den demoscenen som spirade under slutet av åttio- och början av nittio-talet. De crack-grupper som knäckte kopieringskydden på spel brukade lägga till demon före spelen, som ett slags utstuderat skryt. Bättre och bättre intron knackades fram eftersom programmerarna ville visa hur skickliga de var på att klämma det mesta, i form av grafik, ljud och musik, ur dåtidens rätt primitiva datorer. Martin Öjes, Kenny Eklund och deras kompisar och bekanta var egentligen måttligt intresse-

rade av att spela spel, och Martin berättar att han egentligen inte spelar spel och inte räknar sig som någon gamer. Idag är spårren av det demoparty som är festivalens bakgrund just inte mer än så. Visst finns det fortfarande en demotävling, men den röner allt mindre intresse från publiken. Då, i mitten av nittio-talet handlade det nästan bara om demoprogrammering. Den enda fasta programpunkten var just demotävlingen. På en projektor lånad från skolan visades demon upp och sen fick alla rösta på bästa bidrag. Nuförtiden, när datorintresset har växt från att vara en suspekt subkultur till att bli bred och folklig har demoscenen tynat. Även Dreamhack har skiftat fokus och är man ute efter ett demoparty så finns det andra som är mer specialiserade.

– Vi behåller tävlingen, men det är en väldigt liten andel av våra besökare som är med i den, konstaterar Martin.

Inspirationen till det som kom att bli världens största LAN-party kom från Göteborg. Martin och Kennys demointrasse förde dem land och rike runt. Och långsamt föddes tanken: ”vi kan också göra det här, ja vi kan till och med göra det bättre”. Det största demopartyt som Martin hörde talas om drog 600 personer och hölls i Göteborg i slutet av 80-talet. Det var en enorm siffra i det här sammanhanget och mest bara en ouppnåelig dröm för killarna från Malung. Men det var ändå en dröm som de ville försöka följa. Och med tiden blev den där källaren mindre och mindre och 1994 tog de då 16-åriga killarna klivet in skolmatsalen i Malung och från och med det året gav de festivalen dess nuvarande namn. Det här var före de moderna webbläsarna och LAN:et hade inte ens någon hemsida. Det fanns elektroniska anslagstavlor där man kunde posta material via modem.

– Det var väl någon BBS som blev spammad av våra små event, berättar Martin och skrattar.

Men trots små resurser spreds hela tiden ryktet och LAN:et i Malung fortsatte att växa så det knakade. Det stora steget var att lämna skolmatsalen och flytta in i Arena Kupolen i Borlänge till höstlovet 1997.

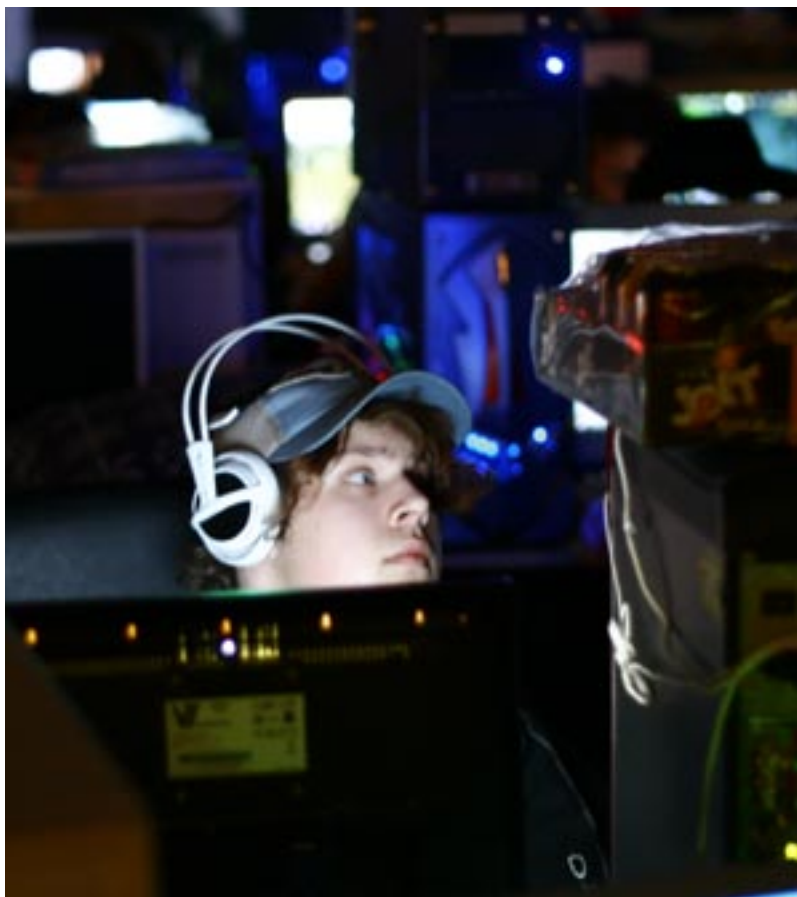
– Vi trummade på och satte målet att bli Sveriges största demoparty. Det var läckert när vi slog det där rekordet. Vi stannade i Kupolen till 2000, då var arenan knökfull med LAN:are och elbristen var påtaglig. Efter det året byggdes Kupolen om. Det var dags att höja blicken och det kanske låter enkelt i efterhand, men det är ett enormt beslut att börja om från början med en ny lokal. I efterhand har vi frågat oss varför det blev just Jönköping, men vi har hittat ett bra samarbete med mässan och regionen. Event av den här storleken kan inte hyra till normala listpris utan det gäller att hitta ett bra samarbete. Stockholmarna frågar ofta varför vi inte flyttar dit. Men då skulle vi få börja om från början igen så det är inte aktuellt i nuläget.

När Sverige fick bredbandsfeber började Martin och Kenny svettas lite över att slutet för Dreamhack kanske närmade sig. Tankegångar i stil med ”varför gå på konserten när man kan lyssna på skivan hemma?” dök upp. Men katastrofen uteblev, istället blev succén bara större och större. När både Martin och Kenny insåg att de satt och jobbade mer för Dreamhack än för sina vanliga jobb fick de fatta beslut om att satsa på festivalen eller lägga ner. I början gick det inte att försörja sig helt men idag har företaget även en handfull heltidsanställda.

– Folk frågar ofta vad vi gör hela dagarna, det är ju Dreamhack bara åtta dagar om året, säger Martin och tillägger med en lätt stress i rösten:

– Men det är fullt upp. Herregud, nu är det bara tre månader kvar!

HENRIK SANNESSON
signaler@sverok.se



Behövs konduktören?

Utmana den berättartekniska spårvagnen

Rollspelsäventyr med begränsningar i handlingsutrymmet brukar kallas spårvagnar. De behöver inte vara dåliga och de kan ofta bädda för fantastiskt rollspel. Men varje frihet SL berövar spelarna måste han i gengäld ge något annat tillbaka. Det hävdar friformentusiasten Tobias Wrigstad, som Signaler från Sverok har intervjuat.

För att få ytterligare hjälp att växla av från stambanan har vi pratat med Marco Behrmann, pappa till rollspelet Noir som har en inbyggd motor för att motverka spårvagnar.

Text: Henrik Sannesson



När vi inspireras av film men ändå ska ha fyra-fem personer som alla är lika mycket värda då har man en mismatch mellan film och rollspel.

Lösningen på det är att ha bara en huvudperson.

–Tobias Wrigstad

Den svenska rollspelshistorien är full av snitslade banor. Inte alla har varit bra men många av de mest häpnadsväckande berättelserna har varit spårvagnar. Vad är då en typisk spårvagn? Jo, när rollpersonerna leds framåt i en fälla och snubblar över nya ledtrådar som löser ut nya händelser i den hårt mallade handlingen. I bästa fall märker du som spelare bara svagt den osynliga hand som petar spelgruppen i riktning mot ny dramatik. Väl i händelsernas centrum upplever du att det är dina och gruppens handlingar som styr händelseutvecklingen. Men worst case-scenario är att din spelledare fullständigt byter skepnad framför dig: istället för sina vanliga kläder ser du en mörk uniform, skärmmössa och flera andra tydliga referenser till tågväsendet. Nya ledtrådar som dyker upp har den karaktäristiska formen av spårväxlar. När ni kommer på egna idéer sätter SL upp tydliga varningsskyltar, stup framöver, vänd genast tillbaka!

Men varför är då spårvagnen så populär om den i ett interaktivt spel som rollspel leder till minskad interaktivitet? Signaler konsulterade Tobias Wrigstad, friformrollspelare och scenarioskribent med erfarenhet från många konvent. Tobias tycker att spårvagnen, rätt använd, är en perfekt motor för berättande, även i rollspel. När jag ber honom om bra exempel berättar han om en annan friformare.

– Tomas Russiks äventyr på Sydcon låtsades inget annat än att vara superstyrda scenarion. Det handlade om att agera ut feta historier som hade en mustighet nästan i stil med grekiska dramer. Det kunde vara söner som dräper sina föräldrar eller annat som man inte hade kunna vänta sig i ett vanligt konventsäventyr. I det här fallet är spårvagnen som medel för historien helt okej. Om det däremot är ett *Call of Cthulhu*-äventyr där man åker till en herrgård då är spårvagnen inte berättigad.

Tobias Wrigstad har funnit länge på friformscenen. Själv mötte jag honom för första gången på Stockholms Spelkonvent

1997. Hans äventyr *Regn* var så populärt att det var svårt att få plats. Men efter att ha spellett en hel del fick jag en stol i sista omgången och då med Tobias själv som spelledare. Friform hade jag redan provat, i några fantastiska konventsscenarioer skrivna av Tony Gustavsson från skribentgruppen Pekings apdjävlar. Men det var ändå en ny och omskakande upplevelse jag tog med mig hem. *Regn* innehöll flera scener förladdade med dramatiska möjligheter. Det var rollspel på ett annat sätt, kanske inte bättre, men annorlunda än det jag upplevt innan. Visst var det en spårvagnsresa, scenerna och karaktärerna var givna i förväg, men vad vi i spelgruppen gjorde med dem – det var helt upp till oss. Att intervjuva Tobias Wrigstad tio år senare är omtumlande. Mycket av det jag har lärt mig om rollspel ställs på ända.

– Spårvagnen är ju ett stöd, men det handlar om vad i scenariot jag ska spårvagna.

Under vårt samtal gör Tobias ofta verb av det berättartekniska greppet vi diskuterar: att spårvagna.

– Vissa saker är bra att bestämma i förväg så att spelarna slipper tänka på det. Om vi ska spela en dokusåpa som ”Temptation island” då är det helt okej att säga att vi ska ha vissa klipp. Utkomsten att få utforska parrelationer är det man vill få spela ut. Det spelar mindre roll om den feta scenen händer i det japanska badet eller på stranden.

– Det är en missuppfattning att friform inte har några begränsningar. Om jag skriver ett scenario är jag ju ute efter någonting, då är begränsningarna guld. Begränsningarna lurar in spelarna på den väg man hoppas att de ska ta.

Hur ska man som författare göra så att spelarna inte ser begränsningarna?

– Om det är en spårvagn så måste alla veta om det. SL kan inte sitta och snitsla en bana i hemlighet. Rollspel handlar ju om att inte göra det som är bäst. SL ska aldrig säga att ”nu känner du så här”. En SL som gör så ska lägga ner och gå

En SL som säger ”nu känner du så här” ska lägga ner och gå hem, det är en dålig kille.

–Tobias Wrigstad

hem, det är en dålig kille. Rollspel handlar inte alltid om att bli överraskad. Man kommer att bli överraskad av alla val som uppstår under spelets gång.

Men hur ska man skriva för att begränsningarna inte ska upplevas som störande?

– Om spelledaren känner sig nögdad att tvinga rollerna till handling då har man inte ett bra metaspel, då ligger misslyckandet där. Man måste komma ihåg att det är inte spårvagnen i sig som är problemet.

– Såvida man inte spelar en story som ska vara supertajt så måste man vara flexibel som spelledare. Det kan hända saker som ändrar någonting och det måste man vara lyhörd för. Tänk då inte ”hur ska jag få dem till nästa steg”?

Tobias tycker att spelledarens roll är att förmedla information till spelarna. Men hur informationen förs fram måste vara flexibelt och inte hänga på att den kommer från en viss person på en viss plats.

– Det måste inte vara en enögd dvärg som jobbar på värdshuset som levererar informationen. Räcker det inte med att veta att infon ska komma från en figur som spelarna uppfattar som tvivelaktig? En sån person kan man introducera vart än spelarna har tagit vägen.

Några av mitt livs bästa rollspelögonblick har ofta uppstått i situationer som helt utgått från intressanta rollkaraktärer och deras inbördes problematiska relationer. De roligaste karaktärerna är de som inte handlar utifrån spelarens rationella problemlösarlogik. Men rollspel är en komplex hobby med flytande defini-

tion av vad den innehåller. Det finns nog lika många recept på bra rollspel som det finns spelgrupper. Tobias Wrigstad och hans grupp har helt gått ifrån tärningsrollspelet eftersom de inte tycker att det inte tillför något.

– Det är så många spelledare som inte vågar komma ut ur garderoben med att de fuskar med tärningsslagen. Många slår bakom en skärm och struntar i resultaten. Man fuskar för att resultaten pajar storyn. Ska man använda tärningarna så ska båda utkomsterna bli intressanta. Om jag förlorar ska scenariot föras framåt och om jag vinner ska det också föras framåt.

I Tobias Wrigstads rollspelsgrupp är handlingen ofta riggad. Men hela spelgruppen är med och bestämmer och på så vis behöver inte SL känna sig som den enda i gruppen som vill åka tåg. Färden blir mer behaglig om man har köpt biljett och åker av fri vilja. Överlag har gruppen minskat spelledarens makt och gjort honom mera till en koordinator. SLs jobb liknar mer att rikta om vattenflöden än att bygga en ny väg.

Rollspelare inspireras ju väldigt mycket av filmer, teaterpjäser, böcker och andra



Tag plats, tid för avgång...!



Tuff-tuff!

former av traditionellt berättande. Som scenariokonstruktör är det väldigt lätt att förälska sig i stämningen i en film och vilja återupprepa den – fast i rollspelsform. Frågan är om det här är så bra. Rollspel är ju en helt annat sätt att berätta på. Kan det vara så att vi inspireras för mycket av det traditionella berättandet där slutet alltid är förutbestämda?

– Jag tror att man ska låta sig vara inspirerad, men utan att försöka spela om exakt samma sak. Jag tror det är viktigt att man funderar över vad det var i filmen eller boken som man gick loss på. Vad är det för element som jag vill åter skapa? Det behöver inte vara exakt samma story. Var det en jättestark berättelse om en sons relation till sin far? Är det det jag är ute efter? Men man ska vara medveten om att man kommer att vara på ett annat ställe i rollspelet och att man måste använda sina egna ord.

Tuffare.



Illustration: Michael Gullbrandson

Inspireras vi rollspelare för mycket av filmer och böcker tycker du?

– Ja, det tror jag. Möjligen skulle man kunna säga av fel sorts böcker. Riktigt bra rollspelsscenario har oftast inte fastnat i genrelitteraturen. Och när vi inspireras av film, som ju nästan alltid bara har en huvudperson så blir det fel. Om man ska ha fyra-fem personer som alla är lika mycket värda och inbördes demokrati i gruppen då har man en mismatch mellan film och rollspel. Lösningen på det är att ha bara en huvudperson. Alla kan ha lika roligt som biroller ändå, man blir inte snuvad på någon konfekt bara för att man inte heter samma sak som killen som scenariot är döpt efter.

Har ni testat det?

– Ohja! Dessutom har vi kört ganska mycket med en rollpool där alla birollerna finns, och att två personer får ta dem. Om spelledaren måste spela igenom 80 biroller på en kväll, hur ska han då kunna fokusera på storyn? Det är bättre att någon annan kan ta ansvaret att spela de 22 stadsvakterna. ”Du ska spela stadsvakten som tycker att rollpersonerna ska släppas in, du får spela stadsvakten som tycker att de inte ska släppas in”.

– Vi kom på det under en motellscen när det var ”split party” på gång. De som inte skulle vara med i den scenen fick spela birollerna. Det är ju mycket bättre att alla får vara med. Och man blir bättre på att vara uppmärksam på rollerna. Om jag ska spela portiern senare i spelet måste jag titta på hur du gör den. Scenerna blir ofta mycket mer dynamiska när man delar på rollerna.

Men många gillar rollspel med långsiktigt karaktärsbygge, där erfarenhetspoäng i slutet av varje äventyr spelar stor roll, spel med allmängiltigt regelsystem som ger en känsla av att världen har en rättvis (ja någorlunda) inneboende mekanik. En av dem som skriver under på det är Marco Behrmann. Marco har en gedigen historia av rollspelskonstruktion bakom sig. Han är en av *Eons* tre huvudförfattare, har varit med om att skapa

Viking och *Neotech*. I slutet av förra året kom hans nya rollspel *Noir* ut. Med det ville han delvis förändra synen på berättandet i rollspel.

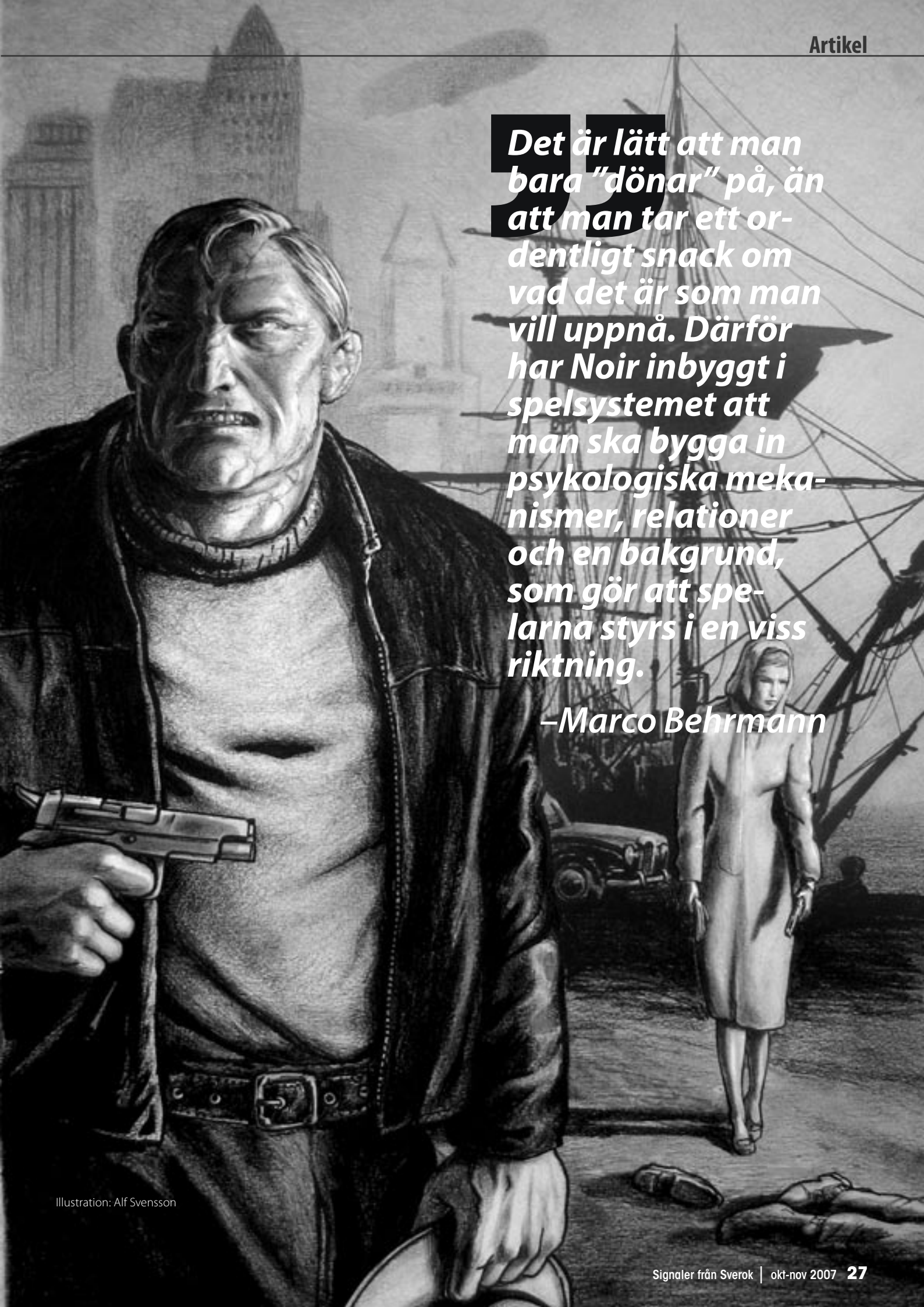
– Äventyr där en person kommer och ger rollpersonerna ett uppdrag är inte så känslomässiga. Där kom tanken om att bygga en struktur kring huvudpersonerna istället och att berättelsen ska kretsa kring dem.

Marco träffade Jonas Ferry på forumet www.rollspel.nu och tillsammans skapade de ett kapitel i *Noir* som handlar om metodik för hur man kan bygga upp en handling kring rollpersoner istället för att de på artificiell väg blandas in i en historia. Men Marco är ingen anti-spårvagnsextremist heller.

– Generellt har spårvagnen fått oförtjänt mycket stryk. Spårvagnar är fantastiskt bra på att leverera en intrig och bjuda på ett mysterium där saker redan är förberedda. Däremot är de dåliga på att få in rollpersonerna i historien. Det beror helt på vilken sorts upplevelse man är ute efter om spårvagnen är bra för en eller inte. Vissa tycker att det kul att slå i tabeller, vissa gillar att få en simulation av en annan värld, andra vill ha inlevelse av karaktärens känsloliv. Men om man bara vill vara med om en häftig resa, då är spårvagnen överlägsen.

Och typiska spårvagnsäventyr med styrd handling är populära, inget snack om saken. Det sättet att skriva rollspels-scenario är en del av den apparat som många förknippar med rollspel. Konventionen föreskriver tärningsslag, grundegenskaper, spelledare med oinskränkt makt, gåtlösande och spårvagnsintriger. Tobias Wrigstad tror att det är lätt att man faller in i ett klassiskt tänk och aldrig diskuterar om hur spelandet ska gå till och varför.

– Sverok var ett fanstyg när anti-rollspelsvindarna blåste. Då basunerade man ut att rollspel bara är en lek. Jag tror att Sverok är medskyldiga till att ha fostrat en syn som egentligen är ganska långt ifrån vad rollspel är. Men man gjorde det



Det är lätt att man bara "dönar" på, än att man tar ett ordentligt snack om vad det är som man vill uppnå. Därför har Noir inbyggt i spelsystemet att man ska bygga in psykologiska mekanismer, relationer och en bakgrund, som gör att spelarna styrs i en viss riktning.

–Marco Behrmann



för att det var praktiskt just då. Men nu är vi inte där längre och folk använder rollspel till allt. Rollspel finns inom utbildningsindustrin, det används av företag och vi lever i en situation när vi inte längre behöver ursäkta oss för att vi spelar. Jag tycker att rollspel, delvis på grund av Sverok, har blivit något som förväntas leda till ett gapskratt. I vår grupp spelar vi inte så, vi tar det på allvar och det blir mycket roligare så. Vi är ”i roll” hela tiden och kör tio minuter i stöten och sen tar vi fem minuters paus och snackar ihop oss sinsemellan. ”Vad var det som hände nu egentligen?” Och när man vet det kan man komma överens om vart man är på väg.

Taktiken att prata ihop sig inom spelgruppen – och mycket viktigt, tillsammans med spelledaren – om vart spelet ska nå, är något som inte bara Tobias Wrigstad är inne på.



Illustration: Michael Gullbrandson

– Om man vill spela en spionhistoria eller ett Kafka-liknande scenario i en enorm statsbyråkrati så ska man berätta det redan från början, säger Marco och fortsätter att berätta om reaktionerna på hans spel *Noir*.

– I de berättelser jag får höra från folk som spelar spelet har jag förstått att spelarna bryr sig mer om sina karaktärer än i vanliga fall. Med den här typen av upplägg blir det mer dramatiskt eftersom det bygger på karaktärernas personlighetsdrag.

Karaktärsskapandet och äventyrskonstruktionen i *Noir* är en kollektiv process som spelarna och spelledaren tillsammans bygger på utifrån det samtal de har haft i början.

– Det här är ganska ovanligt att man gör i rollspel. Det är lättare att man bara ”dönar” på än att man tar ett ordentligt snack om vad det är som man vill uppnå. Det är därför *Noir* har inbyggt i spelsystemet att man ska bygga in psykologiska mekanismer, relationer och en bakgrund, som gör att spelarna styrs i en viss riktning. Men det här passar inte alla. En del spelar hellre med färdigupplagda mysterier. Det är inte så att vi har upptäckt den heliga graalen i *Noir*, men det är det första rollspelet som skickar med en metodik i regelboken för hur man skapar berättelser.

Tobias Wrigstad är inte långt bort i sina resonemang.

– Det viktiga är att man har en schysst pre-planning över vilka känslor man vill få ut. Vad är det för scener man vill spela? Vill man ha skitfeta scener där alla tror att de ska dö men sen klarar sig med nöd och näppe i sista sekunden, då är man överens om en stomme som man kan bygga vidare på. Det viktiga är inte överraskningar utan att man har kul tillsammans.

Men i *Noir* är världen styrd av regler och slumpen spelar en avgörande roll som inte ens spelledaren ska rucka på. Eller rättare sagt som spelledaren inte gratis kan rucka på. Såväl spelarna som spel-

daren i *Noir* är utrustade med ödespoäng. Ödespoängen används för att skruva spelvärldens naturlagar och ta handlingen vidare. Spelledaren kan använda ödespoäng för att dra in en rollpersons nedtecknade nackdelar i handlingen. En karaktär kan till exempel få besvär av sitt hjärtfel, som hon själv har hittat på, genom att SL utnyttjar ödespoäng. Det ger en känsla av rättvisa, hävdar Marco, att man inte upplever att spelledaren är allsmäktig eller ännu värre sitter och fuskar. Men Tobias Wrigstad går ännu längre, han tycker att slumpmomenten är meningslösa. Och det är när man kommer till såna resonemang som Marco Behrmann uppfattar det att det är tveksamt om man ens kan kalla det rollspel längre. Men Tobias är övertygad.

– Om vi har bestämt från första början att min karaktär ska motarbeta din karaktär och att min karaktär så småningom ska döda dig. Då har man bestämt det och det är inget man behöver gnabbas om under spelet. Då kan du få en otroligt fet dödsscen. Vi kan komma överens om att vi är två bröder så blir det ännu mer intressant. Vi kan spela oss till en situation som blir riktigt jobbig för mig, eftersom vi bestämt oss från början. Huvudsaken är att man snackar med varann, säger Tobias.

Men vad blir spelledarens uppgift när alla är med och bestämmer handlingen?

– Han är den som hjälper en att tolka vad som händer. En bra spelledarteknik är att man spelar din inre monolog. I den dialogen kan du hjälpa spelaren på traven genom att ställa frågor. Men när jag är spelledare och gruppen verkligen rockar då sitter jag och håller käften. Om det blir tråkigt - då kan jag lägga mig i.

Trots att både Tobias och Marco har nått fram till liknande slutsatser kring kollektivt berättande och att det är viktigt att man är överens finns det ändå många skiljelinjer. En av dem går just kring det som Marco ser som grundläggande rollspelsbeståndsdelar och som Tobias upp-

lever som en bromskloss. Tärningar och rollformulär har hans gäng lagt ner för länge sedan.

– Om man har snackat igenom vilka personer man spelar så behöver man inga rollformulär, de gör dessutom att man lätt blir sittande framför det och hindras från att röra sig fritt i rummet.

– Tärningar är en annan grej som man sällan behöver. Oftast är det inte konflikterna i sig som är intressanta utan det som händer efteråt. Om vi ska spela en biljakt så är det mer spännande vad som händer inuti bilen som blir jagad än själva utkomsten av biljakten. Oftast tycker jag inte tärningarna ger något.

– Likaså utrustningslistor måste bort. Om det inte handlar om att vi går i öknen och snart måste kaka upp varann. Om man måste vända tillbaka till Vattnadal för att hämta rep som man inte har på sin lista, så är det kanske kul första gången, men håller man på med sånt då är man inne på någon form av simulator. Håller man på och railroadar, då är man antagligen intresserad av storyn. Och är man intresserad av storyn då kan man fasa ut allt som inte bidrar till storyn. Däremot kan man skriva ner personligheten.

Förhållandet till spårvagnar visar sig vara kluvet. De är inte alls så förhatliga bland äventyrskonstruktörer som jag först hade trott. Å ena sidan är spårvagn en bra farkost för intriger, för att skicka fram platser och element i handlingen. Men sättet på vilket den levereras är avgörande för om spelarna ska uppleva att den är behaglig eller en berättarteknisk tvångströja. Det stora problemet med spårvagnen är när spelledaren är så låst av den att han måste gå in och styra spelarna när de är på fel väg. Och ju större en berättelse är desto större blir den risken eftersom det är svårt att förutse vart berättelsen är på väg och förbereda intressanta händelser. Och hur kan man förbereda sig när man inte vet vartåt spelarna är på väg? Här talar Marco Behrmann talar om värdet av hållplatser i handlingen. Hur spelarna kommer dit och när



– Tror du det var ödet eller SL som lät våra vägar korsas..?

Illustration: Alf Svensson

är ointressant. Hållplatsen är mera av en ny information som kan levereras utifrån den situation som gäller.

Det man kan konstatera är att trots konventioner är rollspel en fri sysselsättning, trots regelfetischen i många spel finns det inga regler mot att bryta mot reglerna. Man behöver inte kasta ut alla regler, tärningar, utrustningslistor på samma gång, det är fritt för alla spelgrupper vilka nya idéer de vill låta sig inspireras av. Tanken med den här artikeln var att utforska hur man kan göra rollpersonerna mer till huvudpersoner och mindre några som betraktar en berättelse som man tittar

på en naturfilm på tv. Man skulle kunna tänka sig att Tobias Wrigstad och Marco Behrmann, som ju kommer från olika rollspelstraditioner, var mer olika i sin syn på spårvagnen och äventyrsskapandet. Men det mest slående i deras resonemang är inte olikheten. Deras enighet kring vikten av att ha en metadiskussion – om hur och varför spelet spelas – är nästan rörande. Utan enighet kring vad man kollektivt vill berätta är SL tillbaka i konduktörsuniformen innan du hinner säga kollektivtrafik.

HENRIK SANNESSON
signaler@sverok.se



Generations skepp

Den moroniska föreningen fyller 20 år

En gång i tiden hade DMF en av Sveriges få Laserdiscspelare och kunde visa nya filmer samma dag som de kom på bio. Den moroniska föreningen hade över 1000 medlemmar. Idag – 20 år efter grundandet – är DMF:arna långt färre, men de har också hittat tillbaka till sitt ursprung.

MÅNGA FÖRENINGAR UPPHÖR att existera när deras grundare flyttar ifrån hemorten eller uppnår den magiska åldern 25 år – gränsen för att få medlemsbidrag från både Sverok och kommunerna. När många föreningar har försvunnit i rymden har DMF tuffat på som ett generationsskepp. När gamla medlemmar lämnat skutan har de ersatts av nya. Och med den aktningsvärda åldern 20 år är föreningen faktiskt äldre än förbundet Sverok. Anders Ilg, av föreningens medlemmar mest känd som sitt efternamn, är ordförande som följt DMF, visserligen inte från starten, men i 18 år. Han tror sig ha svaret på varför det har gått att hålla föreningen levande så länge.

– Som förening är det bra om man kan skaffa sig en slav (skratt).

Martin Godaly har suttit i alla DMF-styrelser sedan 1987. Och han har skött nästan alla bidragsansökningar till kommunen. Det innebär att DMF inte har behövt göra om samma misstag i ansökningarna flera år i rad.

Anders Ilg tror också att det är viktigt att man har en styrelse som har spelandet i fokus.

– Det finns folk som sitter i styrelser bara för att de gillar att bestämma. Då blir det lätt för mycket prestige och att man inte gör det som medlemmarna vill.

En annan bra sak att ha är kassörer som inte snor ur kassan...

Det låter som att ni har erfarenhet av det?

– Ja, faktiskt två stycken. Men de personerna blev uteslutna och sen var det inget mer med det.

Den moroniska föreningen

DMF står för ”Den moroniska föreningen” och namnet var det man lyckades enas om för 20 år sedan. Det var Sveroks mest kände ordförande genom tiderna Jonas Birgersson och ett annat bekant Sverok-namn Wiktor Södersten som slog ihop sina föreningar. Moronisk kommer



Några av gästerna på DMFs tjugoförårsjubileum.
I frack: Andres Ilg. I mustasch och uniform: Wiktor Södersten

från det engelska ordet moron. Och namnet har levt kvar, även om de flesta kallar den just för DMF.

Lokal, filmer och fest

En annan framgångsfaktor som Anders pekar på är lokalen.

– När det har varit interna bråk så har man inte kunnat gå åt varsitt håll och splittra föreningen eftersom vi ändå sitter här tillsammans, säger han.

Och vilken lokal sen! DMF huserade från början i en sunkig källare som föreningen lade stora pengar på att rusta upp, faktiskt över 100 000 kronor.

– Det blev så fint så att fastighetsägaren tyckte att han skulle höja hyran...

Flyttlasset gick till en gammal teaterlokal, också det i en källare. Nu har föreningen någonstans uppemot 250 kvadratmeter att breda ut sig på. Det finns en rejält påkostad hembiosalong där man också kan spela spel på storduk. Lägg därtill några rollspelsrum, datorrum, tevespelsrum och förvaringsutrymmen med mera.

– Vi hjälpte till att riva ut skåp i en skola och då fick vi ta över de gamla skåpen. Det är rätt bra faktiskt att man kan låsa in sina figurer, kortspel och liknande.

Anders tror att lokalen har varit den stora framgångsfaktorn för föreningen.

Före hemmabiovägen kom till Sverige, ja före någon hade hört talas om Internet eller DVD, så hade DMF en av Sveriges få Laserdisc-spelare. På digitala skivor stora som LP-plattor levererades filmerna direkt från USA och dök upp samtidigt som de gick upp på bioduken. Succén var given och det var många som gladeligen prövsade medlemsavgiften för att kunna kolla in nya biofilmer varje helg. Lägg därtill att DMF också fick rykte om sig att kunna ordna bra fester. I Lund är det ett stort glapp för de som har fyllt 18 år men ännu inte är studenter.

– Pluggar man på universitetet så finns det säkert över hundra ställen att gå till, men annars är Lund en ganska trist stad. Men nu håller vi inte på med sådant längre utan vi har skalat av och satsar på kärnverksamheten – det vill säga spel.

Trots att DMF nu mest handlar om rollspel, 40K och en och annan brädspelsession har föreningen inte glömt bort hur man ställer till kalas. I början av september gick 20-årsjubileet av stapeln. Tillresta var bland annat delar av Sveroks styrelse, och gamla medlemmar som inte setts på många år.

– Vi började vid lunch och sen på eftermiddagen var det bastu. Och senare på kvällen kom ungefär hundra personer till. Vi hade tryckt upp en bok med

gamla foton och utdrag ur föreningstidningar och annat som vi har sparat på oss under åren.

Nyrekrytering

En annan viktig sak för alla generationskeppsbyggare är rekrytering. En förening behöver nya medlemmar och de behöver kunna få utlopp för sina intressen i föreningen.

– Tidigare hade vi bestämt att vi alltid skulle ha en ungdomsmedlem med i styrelsen. En del av dem var jättebra och ordnade många saker, en del satt med bara för att de var unga.

Drygt hälften av DMF:s 80 aktiva medlemmar är under 18 år, sen finns det ett 20-tal stödmedlemmar som fortsätter betala medlemsavgift men som inte kommer så ofta.

– Vi är generösa med de som vill ordna saker. Om någon vill hålla en turnering och behöver köpa in priser kan man få pengar till det. Och om man vill ordna en målarkurs och vill köpa in färger och figurer så finns det möjligheter. En turnering kanske lockar fem nya femtonåringar. Om 3 av dem blir medlemmar så har man gått plus!

HENRIK SANNESSON
signaler@sverok.se

Ambivalent farväl

Sista spelet i Halo-serien

både taffligt och förföriskt

För Halos fans är förväntningarna på trean i succéserien skyhöga. Signalers recensent Ruben Brundell får något drömskt i rösten när han beskriver hur det var att för första gången få anta rollen som Master Chief. Sex år efter att Halo revolutionerade actiongenren på konsol undersöker han om trilogins avslutning håller måttet.

Bilder: Microsoft



MINNS DU OCKSÅ hur du flöt fram? Minns du känslan av ångest varje gång en kamrat dog, paniken första gången The Flood sköljde över oss och minns du Cortanas lugna röst? Halo-serien är sprängfylld av spelhistoriska höjdpunkter, bak huvudet är fyllt av dem på alla som spelar seriens tredje del. Halo 3 tävlar mot sitt egna förflutna.

Kirklandbaserade Bungie är spelstudion som mer än något definierar Microsoft i spelsammanhang, utvecklarna har ett tungt arv att bära. Deras Halo-spel är och förblir det starkaste försäljningsargumentet för Xbox, så även i den nya konsolgenerationen. Så mycket står på spel med Halo 3, ekonomiskt, prestigemässigt och för spelutveck-

lingen i stort. Ändå börjar spelet med Master Chiefs fall.

Halo 3 tar vid där del nummer två slutade, spelets rustningsbeklädde protagonist störtar genom atmosfären och landar i Afrikas djungler, där striden mot Covenanterna fortsätter. Den sektliknande alliansen från yttre rymden leds av profeten The Truth, som korrumpierad av makt har bestämt att något som kallas för Arken ska grävas upp på jorden. Här tar handlingen sin början, med Master Chief som självklar nyckelfigur i människornas kamp för överlevnad.

Ändå är det något som saknas, något som känns tomt. För även om den utomjordiske överlöparen The Arbiter numera slåss på vår sida och alla de vid det här laget klassiska bifigurerna är med, så



är Cortana borta, kvarlämnad sen slut-händelserna i Halo 2. Det dataprogram i kvinnlig holografisk skepnad, vars närvaro i de första spelen varit lika självklar som Master Chiefs vapenarsenal, finns bara med i återblickar, snabba ikonoklastiska sekvenser, i inledningen av Halo 3. En känsla av ensamhet inringar spelets början.

Bungie har i vanlig ordning skapat ett spel med fantastiskt flyt. Bandesignen är välavvägd och uttänkt utan att kännas styrd, illusionen av frihet är otvivelaktig. Det är välgjord action från första bildrutan, men spelet är inte utan brister.

Grafiskt är Halo 3 en besvikelse. Det här är inte ett tekniskt dåligt spel, och estetiken är vi redan bekanta med, men i skuggan av Gears of War, The Darkness och BioShock känns spelet helt enkelt lite daterat redan nu. Spelaren lämnas med en ambivalent upplevelse. En del rörelseanimationer ser riktigt taffliga ut, samtidigt som omgivningarna är fantastiskt vackra att titta på. Kantiga polygoner definierar konturerna och ansiktsuttryck är det inte att tala om, men Master Chiefs rustning blänker förstås oerhört förföriskt. Halo 3

är fint att titta på, men efter ett år fyllt av nästagenerationstitlar som fått publiken att dra efter andan ligger ribban så pass högt att Bungies storspel aldrig känns grafiskt utmanande.

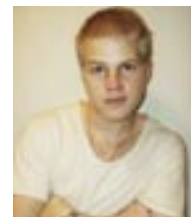
Den omväxlande spelupplevelsen är bibehållen i Halo 3. Singelspelarkampanjen är variationsrik så det förslår, nya fordon i den yviga Chopporn och samarbetsvänliga fyrhjulningen Mongoose ger ny glans åt spelet. En uppgraderad vapenarsenal och ett nytt utrustningssystem skänker ytterligare djup till redan finslipade strider. De flesta nyheterna i Halo 3 rör små detaljer, förfiningen av ett färdigt koncept.

När det första Halo-spelet släpptes innebar det att konsolgenerationen fick sin första legitima arena för flerspelarmatcher Online. Bungie fortsätter och utvecklar traditionen med den äran. De klassiska flerspelarkoncepten finns kvar, samtidigt som nya har lagts till. I Forge-läget ges spelaren möjlighet att individuellt förändra och utforma flerspelarbanorna efter sin egen smak. Dessutom är samarbetsläget lysande, kampanjen kan spelas tillsammans med en eller flera

vänner på samma tv i delad skärm, via system-link eller Online.

Halo 3 är ett bra spel, och serien som sådan är ett stycke spelhistoria. Marinsoldatsromantiken sitter där den ska, oneliners sprutar lika snabbt som skottsalvorna och flerspelarläget ger en evig hållbarhet. Men det är inte samma sak att spela den avslutande delen av serien i dagens konkurrens, som det var att första gången axla rollen som Master Chief i Halo-seriens första del. När den kom körde den över all konkurrens.

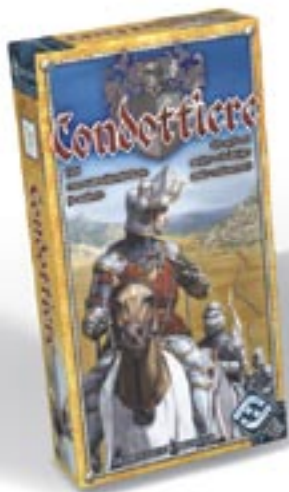
Att spela Halo 3 är ingen besvikelse, allt sitter där det ska och upplevelsen är gedigen. Det är bara så tråkigt att inse att det här är slutet av en epok. Det känns ledsamt att allt det där omvälvande vi upplevde när Halo definierade en hel genre hösten 2001 nog aldrig kommer igen.



RUBEN BRUNDELL är spelskribent för Gameplayer.se, Rocky, SFT och säklart Signaler. Jobbet är extra fantastiskt spelhösten 2007 som är den bästa på flera år. ruben.brundell@yahoo.se



Condottiere



Kondottiärer ledde i renässansens Italien stora härar av legoknektar. Kända för sina strategiska kunskaper på slagfältet anlätades de av rivaliserande stadsstater för att erövra grannregionerna.

Lustigt nog är denna modifierade tredje utgåva av spelet om stora arméers sammandrabbningar så liten i formatet att spelplanen och asken närmast är att betrakta som söta.

Härdfakta:

Condottiere

(Dominique Ehrhard)

2–6 spelare. 12+ år.

Speltid 30–45 min.

Utgivet på engelska av Fantasy Flight Games och svenska/finska av Lautapelit.

DET FÖRSTA SOM slår mig vid första anblicken är spelets litenhet. Tidigare utgåvor har krävt en kartong i full storlek. Fantasy Flight Games, som annars inte tvekar att packa ner sina spel i meterlånga lådor har här gett *Condottiere* en ask som är obetydligt större än två kortlekar. Vecklar man sen ut den pyttelilla spelplanen med en karta över Norditalien konstaterar man snabbt att de små kuber spelarna slåss om att få markera sina revir med, kommer få svårt att samsas om utrymmet. De karaktäristiska avlånga spelkorterna från förr har också krympts ner till mänsklig och inte minst(!) blandbar storlek.

Jag är ambivalent över detta svärbeskrivna spel. Är det ett slumpartat kortspel där en bra starthand kan avgöra hela partiet på en kvart eller

Annonser:

är det ett taktiskt brädspel, där spelarnas diskussioner om var striderna skall utkämpas, alstrar fula pakter mot den som tagit ledningen? Med många deltagare kan kartans samtliga områden erövrats utan att en enskild spelare lyckats få ut tillräckligt många kuber för att utropas till segrare. Sådana partier avslutas med en tie break-runda och tar ca 90 minuter i anspråk. Spelet kan utveckla sig hur som helst och är alltså väldigt både och(!).

Inledningsvis får spelarna tio kort att konkurrera med om ett område som tidigare segrare utsett i förväg. I första hand(!) består den tjocka kortleken av legoknekter med olika stridsvärden. Utöver dessa finns diverse effektkort som på olika sätt modifierar eller slänger redan utspelade kort. Spelarna lägger ett kort per tur tills dess att alla passar. Då får spelaren med den starkaste stridslinjen framför sig äran att placera en av sina kuber på det omstridda området. Såvida en annan spelare inte har spelat flest kurtisankort, får vinnaren av föregående strid också välja var nästa strid ska äga rum. Allas utspelade kort slängs sedan och vartefter striderna fortlöper har allt färre spelare kort kvar på handen. En spelare som inledningsvis hållit en låg profil med förhållandevis svaga kort och kanske helt passat sig ur tidigare strider, röner nu större framgång mot motspelarnas fåtaliga restkort. Inte förrän dess att högst en spelare har kort kvar på handen påbörjas en ny omgång då samtliga spelare får tio nya kort samt ett kort extra per redan placerad kub. Detta gör att spelare som bara har andra kort än de vanliga soldatkorten mot slutet av en omgång, kan välja att slänga hela handen för att tvinga fram nya kort till samtliga spelare. Vidare är det spelare som redan erövrat områden som får fler kort att spela med så ett visst bolagsspel av de klenare spelarna är av nöden.

Det som gör spelet intressantare är de taktiska avvägningar man måste göra. Det kan vara värt att ge upp vissa slagfält genast för att man bedömer att vinstchanserna på annan ort efteråt är både

lättillgängligare och mer angelägna. Dessutom bör man ibland medvetet hålla kvar effektkort på handen inför en strid man själv är chanslös i för att hjälpa en svagare motspelare att hindra ledaren från att sätta ut sin partiavgörande kub.

Nackdelen med att vara två spelare är att det aldrig är någon mening med att passa sig ur strider för att ha ett övertag senare. På sex spelare kan den som slösar i början av en omgång få vänta ut många strider innan nya kort delas ut. Många testpartier har med nybörjare präglats av kaos men ganska snabbt lär man sig vilka strider som är värda att göra vad i.

(För er som vill fördjupa er i hur de nya kort och regler som tillkommit i denna utgåva fungerar, hänvisar jag till www.boardgamegeek.com där *Condottiere* uppenbarligen har en etablerad fanskara som engagerat vänder ut och in på minsta dynamikeffekt av ändringarna. I slutet av regelhäftet finns flera varianter av spelet för den som börjat nöta ut spelet och vill variera upplägget.)

Sammanfattningsvis kan jag varken säga bu eller bä då partierna skiljer sig så kraftigt åt. Vissa uppskattar spelet betydligt mer än jag som personligen sällan blir överförtjust i kortspel. Andra med erfarenhet av snöpliga slut spelar helst inte igen. Spelet tenderar i sina värsta stunder att ha en låg lägstanivå men har korteffekterna fördelat sig jämnt mellan spelarna har man en stunds duglig förströelse i mellanklassen att se fram emot.

En bra starthand är inte att ta för given(!), deal with it!



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



Borås Spelkonvent
2-4 november 2007
<http://bsk.sverok.net>



"LET THE WOOKIEE WIN!"

10-17 november
2007



STAR WARS
MINIATURES

Arrangör: Föreningen Innsmouth's Finest
För info, gå till <http://if.carcosa.se/forum>



Nu är Signalers hemsida äntligen på G efter mycket väntan!

HEMSIDAN INNEHÅLLER ETT urval av texter och bilder från Signalers från Sverok, med början från nummer 54. Dessutom kommer du kunna läsa material enbart skapat för nätet. Du kan också hämta hem hela tidningen och gamla nummer i PDF-format för att skriva ut eller läsa på skärmen.

Det här kan du läsa på hemsidan:

- Nyheter från förbundet, om spel, evenemang och mycket annat.
- Artiklar, reportage och gör-det-självguider, allt lättillgängligt via nätet.
- Krönikor och debattartiklar med åsikter och insikter från personer engagerade i spelhobbyn.

• Oberoende spelrecensioner – brädspel, kortspel, dataspel med mera. (Idag är mycket spelrelaterat material på webben sponsrat av spelföretag, Signalers recensioner skrivs av entusiaster.)

Bor du utanför Sverige? Nu kan du prenumerera på tidningen digitalt, och läsa via nätet!

Tycker du bättre om att läsa tidningen i pappersformat, så kan du kontakta redaktionen direkt via hemsidan för att teckna ny gratisprenumeration, eller för att uppdatera din gamla.

Signalers är en tidning som görs av spelare för spelare. Det är viktigt för oss att göra den tidning som ni vill läsa. Har ni tips att berätta, idéer ni vill skriva om, något du vill bidra med, så hör av er!

Via hemsidan är det smidigt att skicka in t ex insändare, idéer och förslag, evenemangstips och mycket annat till tidningen. Var med och gör en tidning för hela Sverok!

Signalers nya hemsida hittar du på <http://signalers.sverok.se/>

Annons:

Du vet väl att sista dag för föranmälan till Sveriges mysigaste och trevligaste spelkonvent

Borås Spelkonvent

är i övermorgon - 24/10?

**Allhelgonahelgen
2/11 - 4/11 2007**

**För mer info:
<http://bsk.sverok.net>**

Borås Spelkonvent i samarbete med:
HÖGSKOLAN I BORÅS
VETENSKAP FÖR PROFESSION

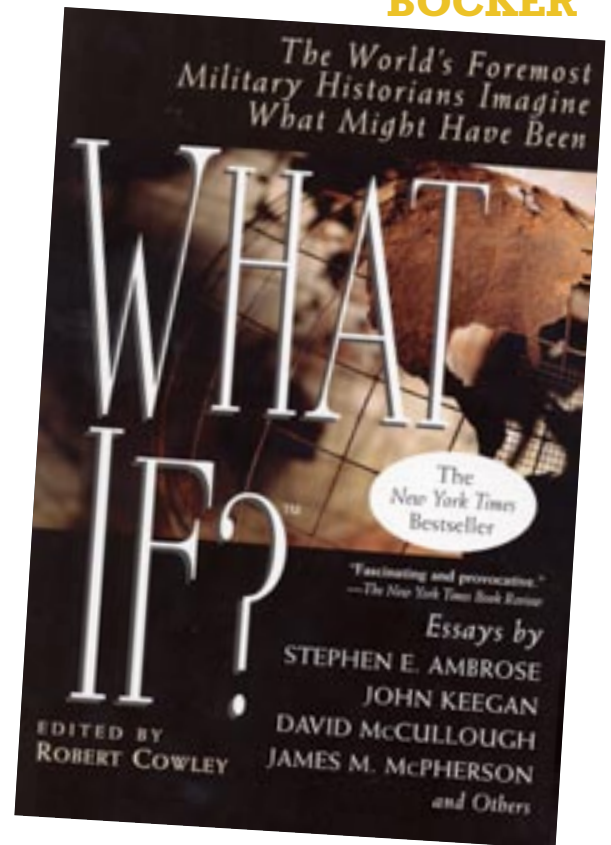
Ur bokhyllan

Tänk om... allt hade varit annorlunda? Om historiens strömmar hade tagit en annan väg i något avgörande skede? Den sortens spekulationer och hjärngymnastik kan vara väldigt roligt om man är på det humöret. Den här gången kastar Daniel ut metreven och fiskar upp tre böcker som alla spekulerar i hur det kanske hade kunnat gå om det inte hade gått som det gick.



The Man in the High Castle Philip K Dick

(*knaster, surr*): "Mr Dick to the reception, Dick to the reception please." Det kan inte varit lätt att ha det efternamnet, men författaren till bland annat boken bakom *Bladerunner* gjorde sig ändå ett namn som en av de främsta science fiction-författarna. I den här alternativhistoriska genombrottsromanen, den enda text av hans penna som vann branschens eget nobelpris Hugo, har det gått sjutton år sedan andra världskriget tog slut. Afrikas svarta befolkning och Europas judar har mördats och Amerika är delat mellan nazisterna och japanerna.

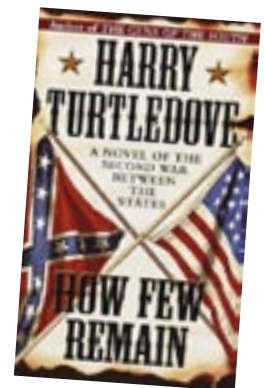


What If? Robert Cowley

Alternativhistoria är en intressant liten genre. Man kan lätt fråga sig hur exempelvis Norden sett ut idag om Karl XII tågat mot Ryssland istället för Polen. I den här essäsamlingen kan man läsa flera militärhistorikers syn på vad som skulle kunna ha hänt om Alexander den store inte dött i förtid, om mongolerna inte vänt under invasionen av Europa, om spanska armadan segrat, om hur Hitler kunde ha vunnit andra världskriget och kalla kriget hade kunnat trappas upp till ett fullskaligt tredje världskrig. Mer fakta än fantasi, alltså.

How Few Remain Harry Turtledove

Turturduv... äh, Turtledove, är kanske mest känd för sin alternativhistoriska Worldwar-serie, där utomjordingar bildar en tredje fraktion i andra världskriget. Den här romanen är första delen i en episk serie där södern vann det amerikanska inbördeskriget. 1881 bryts den sköra freden på nytt och apacher, laglösa, briter och fransoser blandar sig i det andra inbördeskriget. I senare volymer i serien går tiden vidare, till första världskriget och därbortom, utifrån de premisser som slås fast i den här boken.



DANIEL KRAUKLIS kan själv dra en och annan alternativ historia när andan faller på.
prima_materia@hotmail.com

Fototävling!

Har du tagit någon rolig, dramatisk, vacker, knasig, eller stämningsfull bild i spelsammanhang? Skicka in den till Signaler så har du chans att vinna roliga spel!

Tävlingens tema är helt enkelt "Spel"...
...resten överlåter vi till er!

Här nedan ser du vad du kan vinna!



Thurn & Taxis

(Spiel des Jahres 2006)

Vinn lika mycket ära som den historiska familjen Thurn und Taxis! Som tack för att de byggde upp det kejserliga tyska postväsendet blev de adlade.

Under partiets gång utvecklar spelarna snabbare vagnar, investerar i nya postkontor och tar hjälp av ämbetsmännen för att bygga ut sitt postväsende.

Zooloretto

(Spiel des Jahres 2007)

Varje spelare använder små och stora, vilda och exotiska djur samt deras ungar för att locka till sig så många besökare som möjligt till sitt zoo. Men var försiktig - ditt zoo måste planeras noggrant. Innan du vet ordet av har du väldigt många djur men ingen plats för dem och det ger minuspoäng! Lyckligtvis kan ditt zoo expandera. Ett djurvänligt familjespel som kräver både försiktighet och mod.



Portobello Market

(Årets familjespel 2007)

Torghandlarna samlas varje dag vid världsberömda Portobello Market för att slå upp sina torgstånd på de mest lukrativa gränderna. De lockar borgare, adelsmän och ibland till och med stadens härskare med sina varor!

Caylus Magna Carta

Denna version av Caylus delar mycket med moderspelet, men är snabbare och enklare. Utförliga introduktionsregler finns med och guidar nya spelare till Caylus värld.



Diamant

I samlad trupp letar äventyrarna efter diamanter och rubiner i gruvor fyllda med faror och fällor. Den som lämnar expeditionen tidigt är säker på att få med sig en liten vinst och en del av det som lämnats kvar i gångarna. De modiga som stannar längst kan hitta stora skatter men också så fasansfulla faror att de måste fly tomhänta ur gruvan.

1:a pris 2 valfria spel, välj mellan:

Thurn&Taxis, Portobello Market och Zooloretto


2:a pris 1 valfritt spel, välj mellan:

Thurn&Taxis, Portobello Market och Zooloretto

3:e, 4:e och 5:e pris

1 valfritt spel, välj mellan:

Caylus Magna Carta och Diamant

Priserna kommer från
 **VINCIT AB**

Tävlingsregler:

- Juryn består av Signalerredaktionen. Tävlingsbidrag ska ha inkommit senast den 7 november. Bidrag skickas på epost till signaler@sverok.se, eller på cd/dvd eller papperskopia/dia till Janetta Nyberg, Vedevågsslingan 3, 124 74 Bandhagen. Bifoga ett frankerat och adresserat kuvert om du vill ha tillbaka dina bilder.

(Signaler ansvarar inte för något insänt material, så se till alltid ta reservkopior på dina bilder om du är rädd att de kan försvinna i posten!)

- Tävlingsbidrag som epostas ska vara högst 5MB stora. Men spara gärna din tävlingsbild i högre upplösning – ifall du vinner kan redaktionen komma att efterfråga en större bildfil. Tänk på att en bild som ska hålla för tryck över en sida i Signaler och inte bli pixlig måste vara minst 27x21 cm och hålla en upplösning på 300 punkter. Om din bild är mindre än så gör självklart ingenting, du har självklart lika stor chans att vinna ändå!

Signaler från Sverok förbehåller sig rätten att publicera tävlingsbidrag 1 gång i tidningen, samt att lagra tidningen (med bilderna) i pdf-form på Internet, samt att publicera bilderna i 6 månader på tidningens webbsida.

STRIDSRUNDOR

Skräckens svåra konst

av Mattias Huss och Stuart Shelley



Skriv till oss!

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

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

KALENDARIUM

.....

Borås Spelkonvent **2 november – 4 november:**

Borås Spelkonvent fyller 25 under allhelgonahelgen.

bsk.sverok.net

Osby Spelkonvent 2007 **2 november – 4 november:**

Osby Spelkonvent äger rum fredag 2/11 - söndag 4/11 på scoutgården i Osby.

oskon.sogc.se

Dreamhack 2007 **29 november – 2 december:**

Tidernas största DreamHack någonsin går av stapeln på Elmia i Jönköping.

web.dreamhack.se

CrossCon 4 **27–30 december:**

Spelkonvent som hålls i Missionskyrkan i Gislaved.

home.student.uu.se/heli5541

Kontakt:

Sveroks förbundskansli

Klostergatan 5A
582 23 Linköping
013-14 06 00
info@sverok.se

Sverok GävleDala

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

Sverok Ost

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

Sverok Nedre Norrland

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

Sverok Stockholm

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

Sverok Svealand

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

Sverok SKuD

Box 1548
22101 Lund
skud@sverok.se

Sverok Väst

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

Sverok Övre Norrland

c/o Kassör Lloyd Baltz
Vänortsvägen 5
97754 Luleå
073-0379642
Llobal-5@student.ltu.se