SVERDX

FÖRBUNDSTIDNING FÖR SVERIGES RO[illegible]FÖRBUND NR 47 ★ MAJ/JUNI
VÄRDE: 40 KR

NES för nybörjare

MUTANT
– en film blir till

CIVILIZATION IV ★ CONFRONTATION ★ MEMOIR 44 ★ RIKSMÖTET REVISITED
FOTOREPORTAGE: GOTHCON + SCIFIMÄSSAN ★ BATTLE FOR MIDDLE EARTH 2

LINCON 2006

Dags att välja sida

Spelkonvent i Linköping
2 - 6 juni. www.lincon.se

Ett liv efter bidragen?

FOTOGRAF: ERIK HALLBÄCK

Vad är Sverok?

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

Idag har förbundet fler än 96 000 medlemmar i över 2 300 föreningar.

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

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

I ÅR SLUTADE Sverok att ge verksamhetsbidrag till föreningar med mindre än fem ungdomsmedlemmar. Anledningen är att vi inte längre får bidrag för dessa föreningar från Ungdomsstyrelsen. Det har inte väckt särskilt mycket debatt, vi har ju inte så många äldre medlemmar, men en del undrande röster har ändå höjts. Blir man för gammal för att spela spel? Är vi inte längre välkomna i Sverok?

SJÄLVKLART ÄR DESSA föreningar fortfarande välkomna i Sverok och jag tror att spelhobbyn är ett perfekt exempel på hur gamla och unga kan samlas kring ett gemensamt intresse. Men detta väcker även andra tänkvärda frågor när dessa föreningar ifrågasätter intresset för dem att vara med då de inte längre får bidrag.

BIDRAGEN ÄR EN central del av Sverok även om vi gör otroligt mycket mer på alla nivåer inom förbundet. Det konkreta, det som märks för föreningarna i första hand, är ändå bidragen. Mycket av den övriga verksamheten på förbundsnivå är mer ett indirekt stöd. Ett bra exempel på detta är distriktsstödet, som tar både mycket tid och pengar i anspråk. Det kommer inte föreningarna till gagn direkt, men ett väl fungerande distrikt kan göra väldigt mycket för sina föreningar och ger förhoppningsvis mer utdelning i längden.

SAMTIDIGT SOM JAG är övertygad om att bidragen ska fortsätta vara en central del – det är ju hos föreningarna förbundets huvudsakliga verksamhet sker – bör vi ändå kunna göra mer konkreta saker på förbundsnivå. Ett exempel på något nytt för i år är bidraget för verksamhetsutveckling. Jag tror att det blir ett utmärkt sätt att stödja bra saker som vi från förbundshåll inte riktigt kunnat uppmuntra förut och jag hoppas att många föreningar söker detta bidrag.

NU STÅR VI INFÖR ytterligare ett nytt år med Sverok. En ny styrelse har blivit vald under våren och börjar precis komma igång med sitt arbete. Det finns en massa bra idéer på vad vi skulle kunna göra och det är här ni kommer in. Vi är bara nio personer i styrelsen så era idéer, tankar och ert engagemang behövs. Jag hoppas vi är många som under året arbetar för att göra Sverok till något mer än bidragen som dimper ner på kontot någon gång om året.

Petra

Vad skiljer oss åt?

HUR KAN DET KOMMA SIG? Att en teaterapa till friformare och en regelälskande tabellnörd är så fruktansvärt olika men ändå ägnar sig åt i princip samma hobby? Varför är paintball och airsoft ungefär samma sak, men ändå milsvitt väsensskilda? Varför drar vi en gräns mellan hexagontunga tre-månaders-parti-brädspel och snabbspelade eurogames? Kanske för att vi måste. Nej, inte troligt. Kanske för att vi vill. Mer troligt.

FÖR EN UTOMSTÅENDE skulle debatter som stundom rasat på Sveroks riksmöten tett sig som småfänigt hårklyveri. Att det vore totalt otänkbart att släppa in lajvare, fastän rollspelarna redan var medlemmar. Att paintball inte var tillräckligt mycket spel för att få vara välkomna i gemenskapen. Att vi skulle sudda ut Sveroks syfte, göra oss luddiga i kanten och inte fokusera på kärnfrågorna. Bara för att vi blev bredare.

Speciellt lustigt blir detta mot en bakgrund av kommentarer som ”är det sånt där rollspelslajv du håller på med eller?” eller varför inte ”fantasy, är det såna där orcher eller?”. Vi är ju för det mesta i omvärldens ögon en homogen, vit, medelinkomsttagande massa i tjugoårsåldern. Vi gillar fantasy och manga. Vi är nördar. Helt enkelt. Och kanske är den bilden ganska korrekt? Nej, givetvis inte.

DET ÄR KLART att vi är olika, trots allt. Jag identifierar mig inte med den generiska konventaren, jag gjorde det för tre år sedan, men inte nu för tiden. Jag har svårt att se glädjen i att bli myggbiten på ett halvkasst fantasylajv för trettionde gången i rad, medan andra njuter av det som semester. Jag ser en stor skillnad mellan mig och andra spelare. Men jag ser också en stor likhet. Vi är alla medlemmar i Sverok, och det är på ett sätt ganska häftigt. Att trots olikheter kan vi mötas genom en neutral organisation vars enda syfte är att främja spelhobbyn.

Magnus Alm
sverox@sverok.se

SVEROX

Ansvarig utgivare
David Gustavsson

Chefredaktör
Magnus Alm

AD
Patrik Eriksson

Omslagsfoto: Chrome Cobra

Baksidesfoto: Mira Pavlakovic

Illustrationer
Samuel Larsson
Lukas Thelin

Fotografer
Lars Bergström, Chrome Cobra, Gustav Edman, Anna Ekblad, Staffan Ericsson, Jonas Frizell, Erik Hallbäck, Lasse Hejdenberg, Christian Karlsson, Rustan Rosén, Louise Samuelsson, Bart Walkerdine, Daniel William-Olsson

Skribenter
Ruben Brundell, Paul Carlsson, Gustav Edman, Jonas Frizell, Rustan Rosén, Sofia Sundström, Max Valentin

Tack till
Anna Ekblad, Martin Söderberg

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

Tryck
Trydells, Laholm

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

Manusstopp för juli/augusti-numret är den **1/6.**

*Detta nummer producerades till tonerna av **Deadbolt** och **The Postal Service.***

Kontakta Sverok!

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

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

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

Sverok Nedre Norrland
Emmelie Nordström
Nybrovägen 28
860 35 Söråker
emmelie.no@telia.com

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

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

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

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

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

AKTUELLT

Nyheter 6

Debattsvepet 7

Prylhörnan 12

ARTIKLAR

NES för nybörjare 13

Såhär när nästa generations spelkonsoler står för dörren är det dags att bli retrofil.

Magiska mutant 16

Spelet som fängslade en generation rollspelare ska bli film, vi har tittat bakom kulisserna.

Riksmötet revisited 22

Missade du att åka eller du blev helt enkelt inte vald? Läs en rapport från ett av ombuden.

Datorspel på skoltid 25

Vi har hittat en skön anledning att spela Civ IV under samhällskunskapen.

Confrontation 26

Ett franskt figurspel med finess, vi har tittat närmare på denna uppstickare.

LÄS OCKSÅ

Recensioner 29

Vi testar ett krigsspel i eurogame-tappning och ett Sagan om ringen-RTS.

Bildreportage: Scifi-mässan & Gothcon 34

Magnus Alm har förevigat två installationer fyllda av spel och fandom.

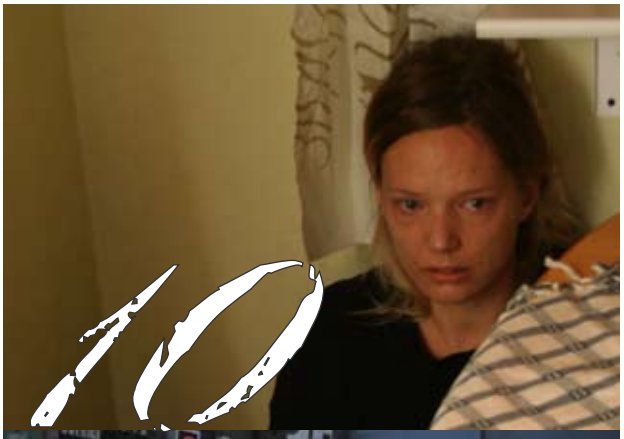
Krönikan 38

Tycker du spel är kultur? Det tycker Ruben Brundell också.

Serierna 39

Lika barn leka bäst.

Kalendarium 40



FOTOGRAF: LASSE HEJDENBERG

FÖRBUNDSSTYRELSEN 2006: Daniel Ahlberg, Mikael Leisjö, David Gustavsson, Tobias "Kiruna" Lehto, Petra Malmgren, Kriss Andsten, Ola Ekegren, Dan Sivnert. Frånvarande: Anna Westerling

Ny förbundsstyrelse

Den nya styrelsen börjar nu, knappt en månad efter riksmötet, bli varm i kläderna. Ett styrelsemöte har hunnits med där fokus låg på arbetssätt och ansvarsfördelning. Styrelsen är en blandning av erfarenhet och nytt blod. Ett nytt grepp detta år är att styrelsen är nio personer istället för tolv. Tanken är att pröva ett nytt sätt att arbeta och att styrelsen ska få en smidigare internkommunikation.

Vill du veta mer om styrelsen? Gå in på www.sverok.se/styrelsen, där finns presentationer för varje enskild person.

Namn	*Område*	*Kontakt*
Petra Malmgren	Förbundsordförande	petra.malmgren@sverok.se, 0707-16 37 00
Tobias "Kiruna" Lehto	Distriktsstöd	tobias.lehto@sverok.se
Daniel Ahlberg	Spelgalan	daniel.ahlberg@sverok.se
Kriss Andsten	Forum, Jämställdhet och jämlikhet, internetbaserad organisering	kriss.andsten@sverok.se
Ola Ekegren	Föreningsstöd	ola.ekegren@sverok.se
David Gustavsson	Ekonomi, profilering, förbundstidningen	david.gustavsson@sverok.se
Mikael Leisjö	Vice ordförande	mikael.leisjo@sverok.se
Dan Sivnert	Personal	dan.sivnert@sverok.se
Anna Westerling	Hemsida, IT-drift, organisationsutveckling	anna.westerling@sverok.se

Nya bidragsregler för 2006

FRÅN ÅRSSKIFTET GÄLLER nya bidragsnivåer. Mer information om detta finns i utskick som har skickats hem till alla föreningars kontaktperson samt på vår webbplats: *www.sverok.se/bidrag*.

Förbundskansliet utökar

UNDER VÅREN KOMMER förbundskansliet utökas med ytterligare personal. Mer information om detta kommer att publiceras på förbundets hemsida.

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

Bidrag för verksamhetsutveckling

I ÅR FINNS ett nytt bidrag att söka – verksamhetsutvecklingsbidraget! Bidraget ska gå till samarbeten som inte är direkt kopplade till genomförande av spelverksamhet, men som istället utvecklar spelverksamheten. Syftet är att stimulera föreningar till att hålla verksamhetskonferenser och träffar för erfarenhetsutbyte på arrangörsnivå, seminarier och debatter runt aktuella ämnen samt utbildningar av olika slag. Exempelvis kan man inte söka för att göra ett konvent, men en konventarrangörsträff går bra. Det finns säkert många bra idéer där ute som väntar på att förverkligas. Totalt är det 380 000 kronor som ska fördelas under året. Regler för detta är ännu inte bestämda, då beslutet är så pass nytt. Regler ska fastställas under maj och kommer att marknadsföras under sommaren, bland annat på hemsidan. Så håll utkik!

Debattsvepet

VI HAR SEDAN SIST förgäves finkammat Sveroks debattforum efter heta debatter om Sverok eller Sverox, men har tyvärr inte hittat mycket matnyttigt. En relativt underhållande tråd har dock startats kring en av Sveroks äldre logotyper. I tråden postade någon ett illustrerat inlägg över Sveroks grafiska historia. En rolig nostalgitripp för den gamle räven, eller möjligtvis en läxa i hur det har sett ut förr för en nyligen engagerad Sverokare.

ROLLSPELARNA HAR VARIT aktiva i att debattera och just nu verkar en tråd som handlar om rollspel över MSN vara på väg att nå rekordmånga inlägg. Hela 37 sidor upptas av funderingar kring detta ämne, så den intresserade gör bäst i att titta efter själv och berika tråden ytterligare. Dessutom har någon startat en tråd om vad som är den bästa stämningshöjaren under ett rollspelspass. Flera olika alternativ har dryftats, för smarta tips rekommenderas ett besök i Sveroks rollspelsforum varmt.

”Flera har dragit sig till minnes gamla tiders hysteri och hur lajv allt som oftast jämfördes med Killer”

SVEROX LÄSER OCKSÅ med spänning i brädspelsforumet att ett rejält parti *World in flames* har startas av sverokföreningen Dragons Den. Den kanslibekante Lars Johansson, även känd som Molle, skriver löpande rapporter från spelet och förklarar dragen. Någon annan dristar sig att påstå att Linköping är Sveriges största stad när det gäller just *World in flames*. Sverox har inte gjort några större efterforskningar i frågan, men tror att det med allra största säkerhet är sant.

DEN SVENSKA LAJVDEBATTEN tycks ha svalnat och det är sällan några större frågor diskuteras. En sak som har fått flera lajvare att lyfta på ögonbrynen är dock den uppmärksamhet spelet Deathgame fått i media. Flera har dragit sig till minnes gamla tiders hysteri och hur lajv allt som oftast jämfördes med *Killer*, som ju inte är lika vanligt längre, men ändå verkar ha pånyttfötts i just *Deathgame*.

DATORSPELARE OCH KONSOLSPELARE har i alla fall fullt upp med att debattera som vanligt, och just nu är det mycket att surra om. Den relativt nystartade tidningen *Reset*, med bara ett år på nacken, ska läggas ner. Samtidigt ska IDG-ägda tidningen *Player1* också gå i graven. Tillsammans ska de båda redaktionerna i fortsättningen skapa tidningen *Level*. Bakom den nya tidningen ligger ett lika nystartat förlag och många tror att förlaget bakom Reset helt enkelt inte hade råd att fortsätta produktionen utan nya inkomstkällor. Andra hävdar motsatsen, att det gick bra för förlaget men att en sammanslagning med ett annat förlag skulle ge en bredare distribution och ännu mer inkomster. I maj kommer hur som helst första numret av *Level* ut.

KONVENTARNA HAR DET som vanligt trevligt i och med att våren kommit, och med den har förstås Gothcon traditionsenligt arrangerats under påskhelgen. Längre fram är det dags för *Lincon*, somriga konventsdagar och de berömda Linconburgarna. Du finner ett fotoreportage från *Gotchcon* på sidan 34.

Sverok går med i Studiefrämjandet

Sverok + Studiefrämjandet

På riksmötet togs beslutet att Sverok ska söka medlemskap i Studiefrämjandet. Ett medlemskap kommer innebära att Studiefrämjandet satsar mer på Sveroks föreningar och att Sverok på så sätt kan utveckla stödet till både nya och gamla föreningar.

BESLUTET OM MEDLEMSKAP fattas på Studiefrämjandets förbundsstämma som äger rum i juni 2007. Det är alltså över ett år kvar innan Sverok kan bli en medlemsorganisation. Detta år kommer användas för att förbereda ansökan och informera Studiefrämjandets olika avdelningar om Sverok och förbundets verksamhet, men även för att redan nu utveckla föreningsstödet och informera föreningarna om Studiefrämjandet och möjligheten att driva studiecirklar. I slutet av mars var representanter från Sverok på Kulturforum, en temakonferens för de handläggare inom Studiefrämjandet som arbetar med kultur. Sverok höll i tre välbesökta mini-seminarier där förbundet och spelverksamhetens folkbildningsaspekter presenterades. Sverok kommer också att vara med på Studiefrämjandets verksamhetskonferens i Kolmården i november. Då träffas anställda och förtroendevalda från hela landet samt representanter för medlemsorganisationerna.

En del föreningar har redan idag samarbeten med andra studieförbund än Studiefrämjandet och det finns en risk att dessa studieförbund inte längre vill fortsätta samarbetena. Studiefrämjandet säger att dessa samarbeten gärna får fortsätta om föreningarna vill och Sverok kommer att arbeta för att andra studieförbund inte avbryter samarbetena med Sverok-föreningar, även om fokus kommer att ligga på att utveckla samarbetet med Studiefrämjandet. Har ni problem med ert studieförbund efter att detta har blivit känt, hör av er till *lars.johansson@sverok.se*.

Kunskapsöversikt om datorspel

FOLDERN OM DATORSPEL som Ungdomsstyrelsen har tagit fram under 2005 lanserades i april. Den finns för nedladdning på Sveroks webbplats och är bra att använda för att informera föräldrar och myndigheter om datorspel och vad det innebär.

Vill du vara med?

DEN NYVALDA STYRELSEN ligger i startgroparna för att dra igång verksamheten, men vill gärna ha många fler med sig! Det finns många sätt att engagera sig i Sverok och på så sätt arbeta för föreningarna och spelhobbyn. Förutom att sitta i styrelse på förbunds- och distriktsnivå finns ett antal arbetsgrupper som söker folk. Kanske vill du arbeta med spelgalan som ska arrangeras i anslutning till spelveckan? Det behövs en hel del arbetskraft och kreativa idéer för att genomföra en sådan. Vill du hjälpa till att förverkliga Riksmötets önskan? Om så är fallet bör du kontakta Daniel Ahlberg i förbundsstyrelsen, per e-post till *daniel.ahlberg@sverok.se*.

Intresserade är också välkomna in på *forum.sverok.se* för att diskutera spelgalan. Annars har vi spelveckegruppen som också söker folk för att i år kunna fixa en ännu bättre spelvecka än tidigare. Kontakta i så fall spelveckan@sverok.se.

Riksmötet har avsatt mycket pengar till att dra igång ett ordentligt jämställdhets- och jämlikhetsarbete som behöver intresserade. Vill du vara med, kontakta *kriss.andsten@sverok*.se. Ovan nämnda grupper är bara ett axplock av alla arbetsgrupper i förbundet. På *www.sverok.se/ams* finns ännu mer information.

RAPPORTERA FÖR 2005

Det går fortfarande att rapportera verksamhet och medlemmar för 2005. Verksamhetsbidraget ligger på 2000 kronor och medlemsbidraget på 40 kronor per ungdomsmedlem för de första 1000, därefter på 20 kronor per ungdomsmedlem. Mer information om bidragssystemet finns på *www.sverok.se/bidrag*. Notera att nya bidragsnivåer och nya regler gäller för 2006.

Northern European Series

Alla paintballspelare har väntat med spänning på årets första pressmeddelande från den nya styrelsen för Nordens största paintball-liga – Northern European Series (NES). Med all rätta. I år har det hänt en hel del.

FÖRST OCH FRÄMST har ägandeförhållandena för NES ändrats. Ägare samt styrelsemedlemmar består nu av Sebastian Samuelsson, Jonas Karlsson, Kim Ovrid, Tobbe Andersson, Markus Åkerman, Simon Appelwhite, Tuure Toivola och Dragan Tudt. Alla välkända personligheter inom sporten.

En annan nyhet är att det kommer finnas tre format att välja mellan, sju-manna, fem-manna samt Xball light. I Xball light kommer bara topplagen från Champions League i Millennium Series (europaligan) att få delta. Men fem- och sju-manna kommer som vanligt att spelas i tre divisioner och alla lag är välkomna att anmäla sig till dessa.

FOTOGRAF: LOUISE SAMUELSSON

SAMUELSSON, en av förgrundsfigurerna i paintballsverige.

Tre olika format

Styrelsen har valt de tre formaten för att lagen som tävlar i Millennium Series ska få en möjlighet att tävla i sitt respektive format även i Norden. Men alla formaten kommer inte att spelas under varje deltävling. Detta skulle bli för tufft både ekonomiskt och tidsmässigt för lagen, menar pressansvarige för NES Sebastian Samuelsson.

– Vi har valt att ha tre olika format för att sporten i Norden ska hänga med utvecklingen i resten av Europa samt USA.

Hela den nya strukturen känns kanon och är framtagen för sportens, seriens och inte minst spelarnas bästa. Alla ägare kommer i år att fokusera på att tillsammans anordna varje deltävling. Vi har nu en gemensam ekonomi och personerna i styrelsen består av kompetenta personer med en gedigen erfarenhet av sporten. Det ger massor av kreativa idéer och konkreta lösningar på problem.

En ”äkta” serie

Det kommer till exempel att satsas mer på division 3 i år för att på så vis bygga upp en bred bas för sporten att växa ifrån. Paintball-lagen i Norden har de senaste åren legat i framkant i Europa och förhoppningen är att det ska de fortsätta göra.

Det kommer att anordnas totalt sex deltävlingar. Men trots att deltävlingarna enbart anordnas i Sverige och Norge läggs mycket energi ner på att gör NES till en ”äkta” serie för norra Europa. Man hoppas på att kunna locka hit lag från både Ryssland, Baltikum och Tyskland. Mer nyheter om serien och dess deltävlingar kommer att läggas upp på *www.nordicseries.com*.

Sofia Sundström
sofia.sundstrom@semcon.nu

FOTOGRAF: BART WALKERDINE

Deltävlingar

Datum	Plats	Format
27-28 maj	*Oslo*	*sju-manna och fem-manna*
17-18 juni	*Flen*	*fem-manna och xball light*
22-23 juli	*Varberg*	*sju-manna och fem-manna*
26-27 augusti	*Skara*	*sju-manna och fem-manna*

”Äh, alltså… Vi kommer å vi tycker liksom att va fan e de här???... Å så sitter vi å hänger å så.. Men sen drar ni igång va, och då…wow!... det är ju grymt… Grymt coolt!”

– citat från deltagare i En resa

Vart skulle du fly?

Situationen är ohållbar, vi måste fly. Soldaterna har förstört vårt hem. Allt går så fort! Ligger på ett lastbilsflak. En kvinna har lovat att ta oss till en trygg plats. Varför gör hon det egentligen? Lillebror har lunginflammation, måste till doktorn. Nu stannar bilen, någon gläntar på presenningen. Solen skiner in. Vem är det?

VARJE DELTAGARE FÅR en ny identitet och en beskrivning av ett människoöde i den lajvliknande deltagarföreställningen *En Resa som ingen annan*. Med sig på resan får de var sitt pass som fungerar som identitetshandling och karaktär. För att lättare kunna närma sig berättelsen får de kläder och rekvisita som hjälper dem in i rollen av "sitt" människoöde. Resan baserar sig på flyktingars egna historier och på autentisk svensk flyktingstatistik. Besökarna interagerar med professionella skådespelare, från en vardagssituation i hemlandet, genom flyktsituationen och vidare till migrationsverket. Slutligen får var och en ett besked om sin framtid. Stanna eller inte stanna?

Efter att var och en fått besked om han eller hon får stanna eller inte uppstår ofta starka reaktioner. Under ledning av skickliga spelledare kan deltagarna sedan diskutera upplevelsen, verkliga människoöden och flyktingars verklighet.

Spelas i Malmö

Reaktionerna på uppsättningen är överväldigande både från deltagarna och pressen som inte slutar slänga lovord på projektet. Under våren spelas Resan över 60 gånger i Malmö, mest för gymnasieelever men även för allmänheten. *En resa som ingen annan* är bara ett exempel på hur något som springer ur ungdomsrörelsen har förmåga att växa långt utanför sina tänkta ramar. Det har förvandlas till något som är en del av samhällsdebatten, belyser heta politiska frågor och berör människor. Det är dessutom ett exempel på hur upplevelsebaserat lärande fungerar som en integrerad del i den moderna skolan.

"Det var väldigt mycket som var likt så som det var för mig när jag flydde från Irak. "En resa" var väldigt spännande. Jag har försökt förklara för min äldsta dotter hur jag kom till Sverige men hon har inte riktigt förstått allt, så jag tänkte ta med henne och delta i "En resa" tillsammans med henne, jag tror att hon kan förstå min upplevelse bättre då." skriver Sabah Hameed, journalist med flyktingbakgrund i den svensk-arabiska tidningen Al Muhajer

> *"Genialt. Inte mindre än genialt. Bilder med ljud kan göra mycket, men att själv förhålla sig till en persons öde ger en helt annan inblick. Tack för en enorm upplevelse!"*
>
> – citat från deltagare i En resa

Andra gången

Hösten 2003 genomfördes *En resa som ingen annan* på Historiska museet i Stockholm, även då tillsammans med Sverok och Fabel Kommunikation. Uppsättningen fick stort genomslag och på flera håll i landet fick kommunerna upp ögonen för detta annorlunda sätt att skapa förståelse för integrations- och flyktingfrågor. En av de städer som var på hugget och snabbt insåg potentialen i projektet var Malmö Stad som kontaktade arrangörerna. *En resa som ingen annan* bjöds in till Malmö och nu våren 2006 har Sverok tillsammans med Fabel haft den stora äran att visa styrkan i rollspelet för entusiastiska besökare på Malmöhus Slott.

EN RESA SOM INGEN ANNAN ÄR ETT SAMARBETSPROJEKT MELLAN:

- Sverok
- Malmö Stad
- Fabel Kommunikation

Totalt antal deltagare: ca 1500
www.enresa.se

Max Valentin
max.valentin@sverok.se

Det kanske ser ut som ett vanligt bälte, och det är det, också. Men det är även ett praktiskt sätt att bära med sig ett gäng skruvmejslar som är dolda på ett smakfullt sätt. Perfekt för dig som gillar att mecka, när andan faller på är det bara att dra av sig bältet och sätta igång. Batman skulle ha blivit avundsjuk.

Stör du dig också på bananflugor som tycks invadera ditt hem under sommarhalvåret? Irriterar du dig på flugor som surrar när du försöker sova? Här är en lösning: Odla dina egna köttätande växter. När ändå frön och ett miniväxthus finns att beställa på Internet, varför inte ge det en chans?

Sverox gillar konst. Sverox gillar konstig konst. Så vi tänker tipsa om detta läckra transparanta hjorthuvud trots att det inte har något med spel eller nördkultur att göra. Visst är det otroligt läckert?

Fyll med ditt eget godis och njut av att arbeta lite för godsakerna. Ställ den på arbetsplatsen eller I ditt studierum, vi lovar att vardagen kommer bli lite trevligare! Åtminstone godare, och glöm inte att borsta tänderna ordentligt varje kväll…

Ett praktiskt och lättåtkomligt sätt att förvara sina knivar. Lite attityd i köket har aldrig skadat. Så stoppa inte knivarna i lådan nästa gång, stoppa dem i en liten gubbe som definitivt aldrig kommer hugga tillbaka.

Vill du ge din PSP en skönare feeling? Om du vill åt rätt Playstationgrepp bör du kanske fundera på denna produkt. Det ser onekligen trevligare ut än att hålla i den annars rätt tunna konsolen. Fast å andra sidan tar den inte lika lite plats längre, fast nu när Nintendo DS Light kommer ut kan man ju ändå glömma att ha minst bärbara konsol i kvarteret.

Nytt liv i 8 bitar

TV-spelsmarknaden står inför ett kommande krig om den nya generationens vinnare i evolutionen. Men vare sig du väljer Playstation 3, Xbox 360 eller Nintendos revolutionerande enhet så kan du vara säker på en sak. Deras förfader kommer överleva dem alla.

FOTOGRAF: GUSTAV EDMAN

NÄR NINTENDO SLÄPPTE sitt *Entertainment System* (NES) i mitten på 80-talet lade det grunden till alla moderna TV-spel. Det var NES-konsolen som på bred front tågade in i hus och hem. När en 8-bitarskonsol dyker upp idag får många något drömskt i blicken och har ofta ett bubblande intresse av att få återuppleva sin ungdoms glansdagar framför teven igen. Nintendos 8-bitarskonsol är stenåldersteknologi jämfört med de nya enheterna som nu gör sitt intåg på marknaden. Det är därför du själv kan putsa upp din gamla grå låda till att återigen spela några av de bästa spelen som någonsin skapats. Eller varför inte helt enkelt investera i en ny begagnad? Internetauktionernas intåg i folkhemmet har fått retrospelen att blomstra igen och ett *Entertainment System* med spel går att få för en billig penning.

GAMMAL KÄRLEK ROSTAR. Det lönar sig med andra ord att göra rent din gamla grå låda då och då.

För att ditt gamla NES ska fungera optimalt behöver du se till tre saker. Att enheten fungerar, att handkontrollerna fungerar och att spelen är rena. En person som är erfaren inom elektronikens värld kommer snabbt inse att dessa råd bryter mot många heliga regler om hur elektriska komponenter ska hanteras och vilka verktyg som ska användas. En person som är erfaren inom verklighetens värld kommer dock att inse att råden oftast fungerar, även om det tycks lekmannamässigt och brutalt.

Enheten

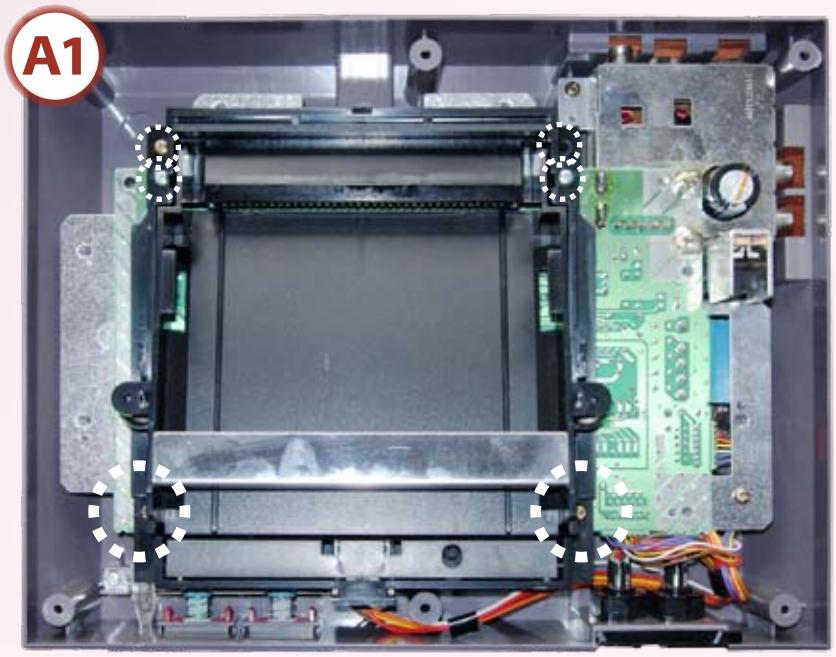
De flesta enheter som ligger och möglar på vindar och i garderober är ofta hårt ansatta av smuts och korrosion. Både spelen och enheten samlar lika mycket damm som en DVD som ligger uppochner, skillnaden är bara att blecken och kontakterna i ett NES är långt mycket svårare att rengöra. Resultatet brukar först bli att skärmen börjar blinka eller bli grå. Sedan tillbringar du hälften av tiden med din NES med att vända den uppochner, blåsa hårt, lägga VHS-band ovanpå och så vidare. Din bästa vän i den här frågan är någon from av korrosionslösare. Det allra bästa är kontaktspray som finns att köpa i välsorterade elektronikbutiker. Men det är inget kärnkraftverk du har att göra med, så vad du använder spelar inte så värst stor roll så länge det löser rost utan

Gör ett klipp!

NES-enhet: 300 kr
Ny connector: 100 kr
Ny handkontroll: 100 kr
Super Mario Bros: 50 kr
Totalt: 550 kr
XBOX 360 Premium: 3 849 kr
DU SPARAR: 3 299 KR!

att lämna allt för mycket spår efter sig. Rengöring för kontakter i bilen finns att köpa på närmaste mack eller så besöker du helt enkelt något av de stora elvaruhusen och frågar. Dessutom behöver du en medelstor stjärnskruvmejsel, en liten stjärnskruvmejsel, en pytteliten platt skruvmejsel och oerhörda mängder tops. Om du har tillgång till Nintendos eget verktyg, en 3,8 millimeters "Gamebit", underlättar det ytterligare.

När du skruvat bort de sex skruvarna undertill på konsolen kommer du mötas av ett kretskort dolt av ett metallhölje. Skruva bort de sju synliga skruvarna längs med kanterna och lirka av höljet. Beskåda hela härligheten *(bild A1)*.



Den svarta plastbehållaren där spelen förs in leder till vad som kan liknas vid NES-konsolens pulsåder - connectorn. Det är där som spelen, i brist på ett bättre svenskt ord, "connectar" med enheten. För att komma åt själva connectorn behöver du skruva bort de sex skruvar som markerats i rött på bilden. De två något ljusare skruvarna är något längre än övriga, så förvara dem separat. Efter att behållaren tagits bort kan du se hur connectorn sitter monterad på kretskortet *(bild A2)*. Montera bort de tre skruvar som markerats i vitt för att kunna lyfta hela kretskortet och kränga av connectorn. För att lösa alla problem med en dålig connector bör du köpa en ny. Det finns för en dryg hundralapp på auktionssidor och annonser på nätet. Ett snabbare sätt är att rengöra den och trimma upp den igen.

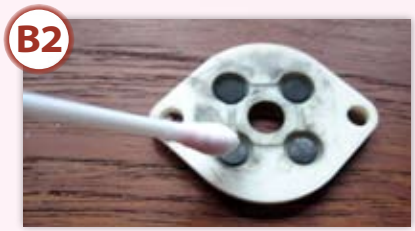
För att få lite stuns i blecken använder du enklast en mycket liten platt skruvmejsel. Varje bleck kan sedan enkelt böjas uppåt för att spelen får bättre kontakt *(bild A3)*. Nästa steg är att rengöra connectorn från smuts och rost. Använd kontaktspray och se till att alla metallytor täcks på den del som har kontakt med spelen. Låt verka en halvtimme för bättre effekt. Med en tops dränkt i kontaktspay kan du sedan med lite möda skrubba bort en del beläggningar *(bild A4)*. En något mer barbarisk teknik som fungerar bra är att ta ett gammalt spel som du inte är rädd om, spraya dess kontakter och helt enkelt mala bort alla beläggningen genom att köra spelet ut, in och runt i connectorn. Då får du bort det skräp som direkt har kontakt med spelen.

När du torkat av alla delar kan du skruva ihop enheten genom att följa de här instruktionerna baklänges. Passa på att rengöra enheten på insidan och putsa upp den med lite rengöringsmedel eller fönsterputs för att få tillbaks lite av den lyster som den gråa ytan än en gång hade. I 9 fall av 10 har du nu en NES-enhet i gott skick. Om din enhet ändå inte fungerar, kan det bero på spelen, att connectorn fortfarande är dålig eller helt enkelt på att någon annan del i konsolen är trasig. I det sista fallet är en ny enhet oftast det enklaste sättet att få en fungerande NES.

Handkontrollen

Dosan, grunkan, kontrollen, padden, ratten, kryssladdan. Namnen på den mest använda delen av ett TV-spel är många

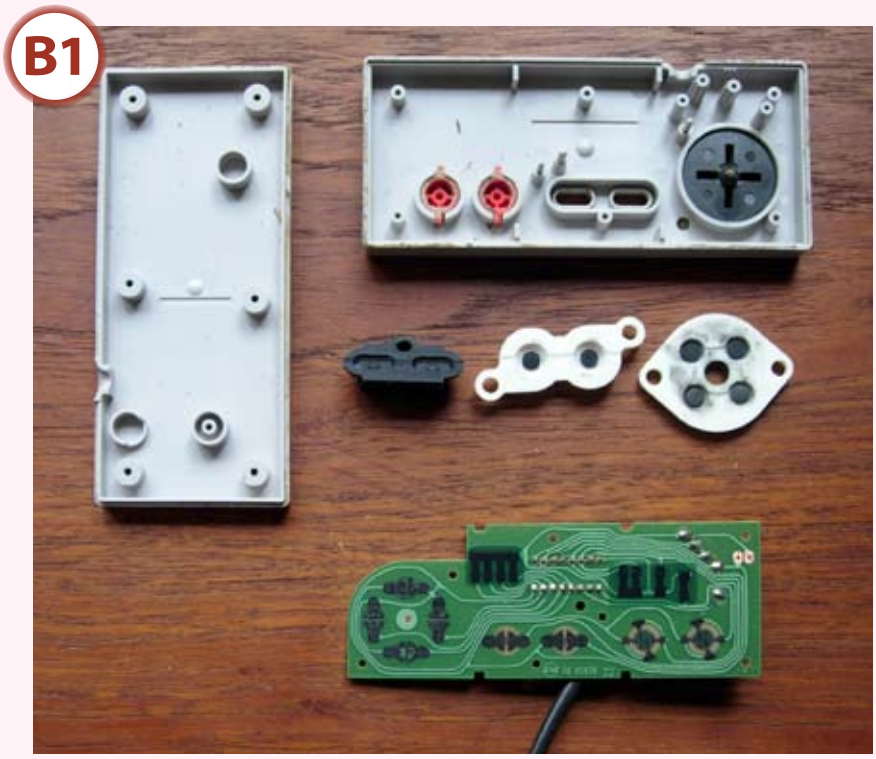
och NES kontroll är urfadern. De moderna schabraken med vibrator, rattar och hyperrymdsdrift är avancerade historier men på det glada 80-talet var det framförallt funktionen som var viktig. Och enkelheten. Men även om en moden kaffebryggare är mer tekniskt avancerad än NES kontroller kan det vara här du stöter på patrull.



Börja med att gröpa ur 20 års chips, handsvett, hudflagor och annan gegga ur de sex skruvhålen på baksidan. När du skruvat upp kontrollen kan du börja med att separera kretskortet och gummina från övriga plastmaterial *(bild B1)*. Se till att diska ur de hårda plastdelarna så kontrollen ser fräsch ut i 20 år till. Det vanligaste felet på en kontroll är helt enkelt att den övriga geggan på utsidan har trängt igenom och lagt sig mellan de olika kontakterna i kontrollen. Använd sedan din kontaktspray och tops till att rengöra alla svarta kontaktytor, både på kontrollen och i de mjuka gummidelarnas svarta kontakter *(bild B2)*. Skulle något vara trasigt inuti, finns alla små delar att köpa på Internet. Nya gummin brukar vara det första som behövs, eftersom de har en tendens att spricka runt kontakterna. Skulle något annat vara sönder kan det vara värt att köpa en ny begagnad kontroll och låta den gå igenom samma behandling.

Spelen

Hittills har alla problem i 8 bitar kunnat lösas med enkla verktyg. När det kommer till spelen är det en lite mer komplicerad historia. Av någon anledning bestämde sig Nintendo för att skruva ihop själva spelkassetterna med en så kallad ”Gamebit”, en löjlig liten hylsa som enbart är gjord för att bevara teknikens mystik. Gamebits finns som allt annat att köpa på webben och kostar drygt en hundralapp. Om du kan öppna spelen är det enkelt att rengöra kontaktytorna och i vissa fall byta ut batterierna inuti som gör att du kan spara vissa spel. För alla som inte har en gamebit är det bara att följa samma logik som vid de övriga instruktionerna. Lägg lite kontaktspray på de mässingsfärgade kontaktytorna i spelen, låt verka och försök att skrubba rent med tops så gott du kommer åt. Men se upp! Om ett spel trots allt inte fungerar kan det mycket väl bero på att du har gjort ett dåligt köp på Internet. Många spel som säljs idag är köpta från andra länder som har annan regionskodning.



SVEROX LISTAR TOP 5 NES-SPEL

Gustav:
1. Gun Smoke
2. Super Mario Bros
3. Bubble Bobble
4. Dr. Mario
5. Little Nemo Dream Master

Magnus:
1. Super Mario Bros
2. Duck Tales 1
3. Doctor Mario
4. Zelda 1
5. Shadowgate

Patrik:
1. Zelda 2
2. Mega Man 2
3. Super Mario Bros
4. Tennis
5. Duck Hunt

Gustav Edman
edman@asf.se

Det är bara att göra en Mutantfilm

Mutant var det andra rollspelet jag prövade på efter AD&D. Vi spelade muterade hjältar intensivt under något år. Efter ett tag ändrades kompisgänget och det blev D&D. Men sedan den tiden har Mutant kittlat mig.

HÖSTEN -03 HÄNDE det. Jag och mina vänner i Göteborg planerade en Mutantkampanj. Vi sökte på nätet och insåg att det fortfarande fanns en levande Mutantkultur. De som fortsatt trots att den sista Mutantmodulen kom 1988. Än bättre var att ett gäng gamla rollspelare bestämt sig för att återföra vårt kulturarv till den breda massan. Genom att skaffa sig rättigheterna till att återlansera Mutant skulle en ny generation frälsas. Idag finns en frodig rollspelskultur centrerad kring *www.mutant.nu*. En community som formar en rollspelsvärld tillsammans. På forumet diskuteras allt mellan himmel och bunkermylla, scenarioidéer bollas och skrivarstafetter hålls. Allt kablas sedan ut till källare runt om Sverige där zoner utforskas, bestar dräps och tebjudningar hålls. Det senast tillskottet från fansen är dock en film.

En kort film

"Kortfilm" förtydligar Anders Muammar, projektets ledare och regissör, när vi träffas en eftermiddag på en pizzeria i Majorna i Göteborg. "Filmen är max 20 minuter". Anders är attributmakare, det vill säga, han gör grejer. Masker till teater, specialtillverkade monterrekvisita till mässor, eller som i det här fallet en robotdräkt till en mutantfilm. Robotdräkten var slutexamen på Nordiska Scenografiskolan. Från början tänkte sig Anders att hela filmen skulle vara examensarbetet. Som tur var släppte han den idén. Filmen har till dags dato tagit 15 månader och ingen i filmteamet vågar sia om när den kommer bli klar.

Dräkten var som sagt ett examensprojekt. Men Anders kroppshydda fick inte plats i dräkten han planerat. I stället lät han göra den för att passa hans smalaste klasskamrat, Peter Holmgren. På så sätt castades därmed skådespelaren till rollen som Robot.

MUTERAD KANIN. Peter skulpterar det som senare skall gjutas av och bli en rubbit.

En hjälte föds

"På den här bilden ligger Peter ner i robotdräkten." Vi har kommit till Anders och Peters attributverkstad tillsammans med filmens fotograf Erik Andersson. Anders visar några bilder från filmarbetet. "Man var tvungen att ta av överdelen. Sedan fick två personer välta honom bakåt ner på marken." På bilden ser man en man i en t-shirt och bastanta robotben som ligger i gröngräset. "Det visade sig att marken var full av myror," fortsätter Anders, "men Peter tyckte uppenbarligen att det var bättre än att stå." Peter själv säger inget, det verkar inte vara hans grej att klaga. Men av de beskrivningar jag hör verkar han kvalificera till en filmvärldens tapperhetsmedalj för sitt arbete. Förutom myror råkade han ut för norrländska mygg instängd i en robotdräkt och var tvungen att agera i december med endast ett underställ och några millimeter glasfiber som skydd mot kylan.

Varför Mutant?

"Det är svensk science fiction." Anders har varit tyst en stund och funderat på min fråga. Han förklarar att det inte handlar om nationalism. Men samtidigt är det något väldigt svenskt med Mutant. Det är science fiction som utspelar sig i svensk natur, som tar tillvara på det svenska. De muterade djuren är svenska, även om djuret i filmen råkar vara en hamster. Djuren i sig är också något ganska unikt med Mutant. Sedan berättar Anders att han egentligen är en

FOTO: CHROME COBRA & PATRIK ERIKSSON

robot-kille. Han gillar det som Järnringen har gjort med robotarna i Undergångens Arvtagare, den moderna uppföljaren till det gamla spelet Mutant, att de är plåtburkar. Blir det mer film, vilket alla i teamet verkar vilja, kan vi nog räkna med att se mer robotar.

Men vad är den här grejen med Mutant? Hur kommer det sig att spelet överlevt i 20 år, och när det återlanseras mottas det med en genuin och ärlig kärlek? Även om Anders kommer med ett svar på frågan verkar den inte helt lätt att besvara. Kanske det beror på att det inte finns *ett* svar. Det finns inte *en* grej med Mutant som gör det speciellt utan en hel uppsjö, och vi kan nog alla hitta vår egen favoritdetalj. Uppenbarligen charmas Anders av robotarna och det svenska. Jag har alltid gillat bredden, att vilken genre eller typ av äventyr man än vill göra kan man klämma in det i Mutant. Andra gläds åt den avslappnade attityden. Järnringen håller fanan högt när det gäller fyndiga

Bakom kulisserna – Sverox besöker inspelningen!

Erik som ska filma åker skateboard tills skateboarden går av. Glöm inte att det är proffs vi arbetar med.

PÅ FREDAGEN BYGGER vi kulisser. Lokalerna ute i Jonsered har såna där stora stora golv som man bara vill springa runt och hjula på. Men vi får inte hjula, vi ska lära oss ett nytt ord; rullstöttor. Vi ska montera ner ett "rum" av kulissväggar i ena änden av studiohallen och flytta dem till andra änden, där de ska bli ett värdshus.

Det tar tid att flytta väggar. Och att klippa tiotusen fejkade tegelstenar av orangeröd nålfilt (som det sen ska visa sig att vi inte ens behöver…) När vi hittar all ölen som blivit över från inspelningen av en Falconreklam häromveckan blir det lite lättare. Snart har vi byggt en lång, smal corral av grå cementväggar där vi står och skjuter fram höfterna med dubbel hölsterhållning och tuggar på våra inbillade cigariller. Anders galopperar fram och tillbaka och pekar och hojtar. Erik som ska filma åker skateboard tills skateboarden går av. Glöm inte att det är proffs vi arbetar med.

FLYTTA KAMERAN, ELLER VÄGGARNA? Erik (fotograf) tillsammans med Anders (scenograf) lurar på kameravinklar.

Inspelning

På söndagen är det inspelning. Snön vräker ner utanför. Vi filmar intro- och outro-scenerna, ramhandlingen till sången om äventyrarna. Jag ska bli postiljon, får jag veta. Det

namn och tokrolighet. Humor har alltid varit en stor del av Mutant vilket gått många ”seriösa” spelargäng på nerverna.

Sedan har vi fynden och deras fyndtabeller. Vilka mutantspelare har inte suttit med en hårtork, helt övertygade att det är någon sorts strålvapen de hittat? Att vurmen för fynd är stark vittnar forumtråd 3111 på mutantforumet om, det är en 11000 fyndtabell.

På senare tid har jag också börjat uppskatta berättargreppet. Hela fabelkonceptet tar rollspel till nya marker. Fantasy i all ära, men talande djur är riktig saga. Man kan spela med arketyperna, som den store starke björnen eller lille listige räven, eller mot arketyperna, den klumpiga svanen och den fisförnäma valrossen. Det är ett enkelt nybörjarspel, men kan samtidigt utvecklas, och för den som vill finns en hel värld att upptäcka. Men tillbaka till filmen.

Inte enbart för fansen

Det är alltså en 20-minuters Mutantfilm. För första gången får vi se hur Mutant faktiskt ser ut. Filmen är inte gjord för fansen, det är ju ingen sport att försöka göra rollspelare nöjda. Nej, den skall kunna spelas på

NORRLÄNDSKA ISVIDDER. Tålmodiga skådisar väntar på stativskruvning. ”Vi filmade under årets mörkaste dagar då det var tre timmars filmbart ljus. Samt minusgrader. Härligt.”

filmfestivaler runt om i landet och visas även för dem som inte är frälsta. Samtidigt är upphovsmännen medvetna om att de som påverkas mest är fansen, att de som filmskapare klampar runt i folks rollspelsvärd. Men de kommer snarast att bli besvikna om de inte får klagomål för att ”så kan man inte göra enligt reglerna, eller den grejen fungerar inte så där”. Allt de gör är också OK:at från Järnringen. Angående fansen tycker de att det intressantaste varit diskussionen på forumet. ”Om vilket format det skall vara på filmen, som de bestämt att vi skall lägga upp på

Det är svårt att avgöra exakt vilket djur Markus egentligen ska föreställa. Han ser ut som en muterad myrslok. Eller kanske en tapir. Eller en kille med väldigt många taskiga plastikoperationer bakom sig.

ANDERS BYGGER VÄGG. Väl på plats upptäckte vi att värdshuset var i skriande behov av en ännu en sargad tegelvägg. Beväpnad med stålborsre ger sig Anders på en frigolitbit och börjar skulptera. Med några kilo putsbruk, ett par bitar av en heltäckningsmatta samt lite färg får väggen den rätta texturen. Dock inget att hålla i om det skulle blåsa hårt.

är bråttom med kostymerna. Anders kränger på mig en svart militärskjorta, ett par säckiga hängslebyxor och en brun skinnrock som han drar åt så hårt i midjan att jag ser ut som en korv med ett snöre på mitten. Med en flintlåspistol (försedd med bajonett) och en karolinerhatt går jag mot spegeln i badrummet och tänker ”Amenvafaan”, men det ser faktiskt helt mutant ut. Mer än vad man kunde tro från början. Designen i filmen blir mycket enhetlig, och den stämmer också förvånande väl överens med de bilder som Anders gjort till Järnringens böcker. Han har en otrolig förmåga att flytta ut sina bilder i verkligheten och göra om objekt så att de ser ut som bilder han målat.

Peter håller på att ge Markus en helt ny näsa. De masker

BAKOM KULISSERNA. Ja, bokstavligt talat. De till synes massiva tegelväggarna rullas på plats och snart byts lysrörsbelysningen ut mot murrig saloonsljussättning.

som är med i filmen var först tänkta att ge en del av karaktärerna ”djurliknande drag”, men det är svårt att avgöra exakt vilket djur Markus egentligen ska föreställa. Han ser ut som en muterad myrslok. Eller kanske en tapir. Eller en kille med väldigt många taskiga plastikoperationer bakom sig. Ändå är det på något vis ganska snyggt med den där snoken, och när han vräker sig bakåt i stolen och flaxar med fingrarna framför ansiktet för att öva in korthajens segergest passar det perfekt med den utdragna sloknosen.

Thomas är också relativt tungt sminkad, och i hans fall råder

nätet, och när de var klara med det diskuterade de vilken nedladdningsmetod som var bäst. Till saken hör att vi inte sagt något om någonting. Det enda jag vet är att vi inte kommer ha en dålig kopia på nätet och sedan sälja något bättre." Det verkar nämligen som om de inte gör filmen för att bli rika och berömda, utan för att de tycker om det.

Det är bara att göra

Jag tror jag ställt alla mina frågor och kolla på alla kort och jag är på väg ifrån attributmakarverksstaden. Jag är nöjd och inspirerad. Även om det bara är en 20 minuters film utan pangpang och mutantaction så är det en Mutantfilm. Ett 20 minuters besök i en av mina favoritvärldar.

Anders avbryter mig i mina drömmerier. "Dom där killarna," han pekar ut genom fönstret på några grabbar i 10-12 års åldern, "dom har varit in och ut här ända sedan vi berättade att vi gör film." han tittar snabbt ut på dem och sedan på mig igen "De kommer in och undrar när de skall få göra film." Sedan vänder han sig om och fortsätter fixa med sina grejer. "Dom behöver ju inte fråga, det är ju bara att göra."

Jag knallar ut till killarna på utsidan. En sista blick in i verkstaden och jag ser tre andra killar som gör en film, en mutantfilm, och jag kan inte annan än avundas dem för att de faktiskt gör det.

CAMERA, ACTION! Filmning i de norrländska skogarna av en av de inledande scenerna.

Daniel William-Olsson
tilldaniel@gmail.com

Med en flintlåspistol (försedd med bajonett) och en karolinerhatt går jag mot spegeln i badrummet och tänker "Amenvafaan".

det ingen tvekan om vad det är för djur som porträtteras – en zonfarande, illistig gris med tillstukat tryne och små stickande ögon. Dessutom kånkar han på ett av de otäckaste tillhyggen jag nånsin har sett, trots flera år av myslajvande med överambitiösa boffernördar. Det är en rostig sågklinga med tumslånga tänder, lindad med en lång kedja. Han bär den slugt och lågt på ena höften, och jag hinner dänga skenbenet i den fyra gånger innan inspelningsdagen är slut. Vapen och utrustning är snillrikt ihopkommet av skrot. Roligast är kanske den stora eldkastaren, och eldkastarens husse med ekipaget i en sele på ryggen.

Statisterna hukar över borden och sköter sina egna angelägenheter medan kameran glider förbi för att stanna på husbandet, den slitna ståbasen, trumsetet av grytlock, sångaren i sin stora fåtölj. De improviserade intrigerna tar fart – försök få de redan frälsta att inte spinna på de karaktärer de klätt ut sig till. Även om de scener vi spelar in idag inte kommer att ta mer än ett par sekunder, tar det hela dagen att få till dem. Mina knän är stela som pinnar när Markus i den sista tagningen singlar iväg sitt enorma dricksmynt mot den utbrända skålen på bardisken. Men jag är glad att jag har fått vara med.

SKEVA TYPER. Men under maskerna riktigt tappra statister väntandes tålmodigt mellan tagningarna.

Anna Ekblad
inkyblot@gmail.com

Riksmötet revisited

Sveroks Riksmöte 2006 gick av stapeln på kårhuset Boulogner i Skövde den 10 – 12 mars. För dig som inte hade möjlighet att åka följer här en rapport från Sveroks högsta beslutande organ.

FOTOGRAF: STAFFAN ERICSSON

JAG ANLÄNDE TILL möteslokalen tillsammans med två av de andra ombuden från Blekinge. Det första jag möts av i foajén är ett antal funktionärer som springer fram och tillbaka för att fixa det sista innan den stora anstormningen av ombud kommer. Bakom receptionsdisken står funktionärerna Krister och Mårten och hälsar oss välkomna. Dags att "checka in", det är Krister som håller i den biten. Efter vi uppgett namn och vilket län vi kommer från får vi möteshandlingar, namnlappar, nyckel till rummet och annat viktigt. Därefter styr vi kosan mot möteslokalen för att hitta bra platser. Jag är även med i Sveroks hemsidegrupp, så en plats nära ett vägguttag, så att man kan få ström till datorn måste det vara.

Det börjat så smått dyka upp mer folk, och det är dags att ta ett varv och hälsa på alla man känner. Detta är mitt 8:e riksmöte, så jag har varit med ett tag i förbundet och lärt känna en hel del folk. Efter detta bjuds det på lite förfriskningar i form av frallor och dryck. Det är välbehövligt, många ombud har rest långt.

SKOJFRISK KANSLIST

Mötet öppnar

Klockan 21:10 öppnar mötet, förbundsordförande Petra Malmgren hälsar alla välkomna. Efter detta presenteras alla ombud, vi ställer oss i ordning efter hur många riksmöten vi varit på. Sedan går alla via talarstolen och presenterar sig. Här informerade Staffan Ericsson från hemsidegruppen att mötet skulle sändas live via webbradio. Därefter kommer en mängd formaliapunkter, fastställande av dagordning, val av mötesordförande och liknande. Dessa punkter avhandlas ganska snabbt. Sedan kommer det lite tyngre punkter som verksamhetsberättelse, revisionsberättelse och frågan om ansvarsfrihet för styrelsen.

Mötet beslutar efter ett tag att ajournera sig till lördagen. Folk börjar dra sig mot hotellet som ligger cirka fem minuters promenad från möteslokalen. Väl framme installerar vi oss i rummet. Jag och de två andra från Blekinge får dela på ett trebädds rum. Efter vi ställt in våra saker beger vi oss ner till hotellets gemensamhetsutrymme för att spela lite spel. Där börjar det redan fyllas på med folk. Efter ett par timmars spelande är det dags att kasta sig i kojen

PASSA MICKEN. Årets förbundsstyrelse presenterar sig och deras tankar inför det kommande året.

för att få några timmars sömn innan det börjar igen.

Uppe med tuppen

Väckarklockan ringer 07:15. Först en dusch och sen ner till matsalen för att käka frukost innan vi ger oss av till möteslokalen igen. Mötet kommer igång vid 09:30-tiden, så vi är redan lite försenade, men det lyckas vi jobba in ganska bra under dagen. På lördagen behandlades en massa saker. En av de största frågorna var Riksmötesombudsvalssystemet, denna fråga som varit uppe så många gånger lyckades äntligen få ett beslut. Förbundsstyrelsens förslag som var med i möteshandlingarna klubbades genom. Jag tror att många drog en lättnande suck när det väl var avgjort. Även lite lättare motioner gicks genom och antogs eller avslogs efter mer eller mindre långrandiga diskussioner.

Lördagens möte avslutades ganska tidigt, redan vid 18:30. Detta för att man hade planerat en gemensam middag för alla ombud, och det fanns ingen lokal förutom möteslokalen som rymde alla sittande i samma rum. Det bjöds på fläskfilé och potatisgratäng, till efterrätt blev det glass med chokladsås. Efteråt var det dags att utrymma lokalen eftersom kåren skulle ha öppet på kvällen. De flesta gick tillbaka till hotellet, men de som ville kunde sätta upp sig på gästlistan för att komma in på kåren senare under kvällen. En del av ombuden gjorde detta, men ganska många blev kvar på hotellet för att umgås och spela spel med varandra. Under den kvällen blev det en hel del spelande. Vissa hade även tagit med sig eller köpt ett par öl på hotellet som inmundigades under trevliga former över ett parti *Puerto Rico*, *Ticket to Ride*

eller spel efter behag.

Under denna natt blev det inte många timmars sömn, eftersom mötet skulle börja klockan 09:00 på söndagen. Och av någon anledning var det lite tunt med folk under första stunden på mötet, det har en viss benägenhet att bli det på söndagsmorgonen. Men efter hand droppade folk in och tog sina platser.

Slutet gott, allting gott

Söndagen började med att behandla de sista motionerna. Efter det var det dags för budget. Även här är det ganska vanligt att det på mötet framkommer flera alternativ till den budget som finns med i handlingarna, och detta år var inget undantag. Efter en stunds jämkande och diskussion kunde mötet i alla fall enas om en budget. Innan det blev tid för alla valen var det lunch. Valet av styrelse gick smärtfritt, men när det kom till val av revisorer och valberedning kom det upp en del alternativa förslag som föll lite på alla håll, eftersom vissa personer i förslagen inte var tillfrågade, och när de fick höra sina namn tackade de nej. Men till slut valdes i alla fall både revisorer och valberedare.

Efter detta var det övriga frågor som gällde och då togs det upp allt möjligt. Mötet biföll en övrig fråga som gick ut på att vi skulle visa varandra mer uppskattning, och det är väl inte alls fel. Vissa frågor här och även vissa motioner antogs med bara någon eller några rösters majoritet, så det var stundtals väldigt spännande. Sedan kom den näst sista punkten som heter Ordet fritt, då är det bara att sätta upp sig på talarlistan och gå upp i talarstolen och säga vad man vill.

Sedan var det Petra Malmgrens tur att hålla i en liten avtackning för de från förbundsstyrelsen som inte skulle sitta kvar, samt att tacka alla de funktionärer som gjort mötet möjligt. Därefter var det dags att förklara Sveroks Riksmöte 2006 för avslutat.

Folk började nu plocka ihop sina saker för hemresan. Vi tillsammans med vissa andra som kört bil eller minibuss hade ju fördelen att kunna ge oss av i stort sett med en gång, men sen var det vissa som fick vänta ett bra tag på sina tåg och bussar, men även de kom förhoppningsvis hem till slut.

TESTING, 1, 2. Riksmötet sändes ut i etern genom webbradio.

Det var årets riksmöte, jag tycker att du ska ta chansen att åka dit nästa år. Se till att din förening röstar på dig så kanske vi möts över ett parti *Spank the Monkey* i en möteslokal någonstans i landet till våren 2007.

Paul Carlsson
palle@skud.sverok.se

MAT MAN MINNS. Vad vore Riksmötet utan den fantastiska maten? Inte mycket om man frågar dessa hungriga herrar.

Spela Civ IV på samhällskunskapen

Dags att kasta ut läroböckerna från samhällskunskapen! Förändringsmotståndare kämpar slag efter slag för att skjuta en blomstrande ungdomskultur i sank. Som tur är finns en progressiv rörelse som inte låter sig skrämmas av skräcklöpsedlar utan vidareutvecklar vår tids mest dynamiska medium, spelet.

ALLA KÄNNER VI till spelets evolution från gruppupplevelse kring spelbordet, in i datorns individualism och sedan tillbaka till gemenskapen via nätet och hemmaturneringar. I vår samtid konvergerar tidigare separerade spelgenrer, gränsen mellan rollspel, lajv och datorspel blir luddiga. Ett bra exempel på sammansmältningen är World of Warcraft. I god folkbildningsanda har det har gjorts många försök till att med centrala initiativ skapa goda, pedagogiska spel om demokrati som alla blir beiga som en vägg hos socialmyndigheten. Men nu har det uppstått mer oväntade crossovers, skapade av kreativa gamers, gränser mellan pedagogiska verktyg och spel försvinner i nydanande användande av Civilization IV. För den som inte är bevandrad i detta gruppbaserade nätverkspel skall jag göra en kort sammanfattning. Ni andra kan följa länkarna nere till vänster och omedelbart förändra er samhällsutbildning.

GIVE WAR A CHANCE. Eller också inte, testa gränserna och diskutera med hjälp av Civilization IV.

LÄNKAR
www.civfanatics.com | Civ IV – Game of Democracy
www.civgaming.net/forums | Civilization IV Democracy Game

Historiskt strategispel

Civilization IV bygger på ett legendariskt strategispel. Storyn i spelet är att varje spelare kontrollerar en historisk folkgrupp och spelar antingen mot andra mänskliga spelare eller mot datorn. I demokrativersionen kontrolleras folkgruppen inte av en spelare utan av många, för att lösa detta finns ett forum kopplat till spelet. Varje folkgrupp får en sluten del av en community. Inom sin community genomför man val för olika funktioner inom nationen, exempelvis president, kulturminister, försvarsminister och infrastrukturminister. I öppna forumdelar kan man kommunicera med andra nationer som man har kontakt med i spelet. Nationen gör upp i enlighet med sin konstitution, som man skapat om hur resurserna skall fördelas i spelet. Rundan genomförs och nästa omgång kan köras. Ett totalitärt spel har förvandlats till en demokratisimulation.

Utvecklingen av detta befinner sig i en linda och klichén att endast fantasin sätter gränsen för vad som kan hända känns nära till hands. För de som skulle vilja testa på detta rekommenderar jag att använda sig av Sveroks forum där man lätt kan starta olika trådar. För den som vill testa sina vingar lite mer är två stora engelskspråkiga servrar att rekommendera.

Max Valentin
max.valentin@sverok.se

Franskt figurspel med finess

Har du sett några snygga figurer på sista tiden? Chansen att de kommer från Frankrike är stor. Här följer en introduktion till spelet Confrontation.

FOTOGRAFER: RACKHAM OCH RUSTAN ROSÉN

CONFRONTATION ÄR ETT relativt nytt spel i Sverige. Det är ett figurspel i fantasymiljö på skirmish-nivå, vilket betyder att antalet figurer i ett lag ligger mellan 5 och 20. Första versionen kom 1997, första engelska utgåvan kom 2002 och i höstas kom tredje utgåvan av reglerna. Spelet tillverkas av det franska företaget Rackham. Skalan är 28mm, figurerna är gjorda av metall och vanliga människor är jämförbara i storlek med eller något större än människor i *Warhammer* och *Warmachine*. Det finns 13 olika raser och mycket nytän-

STORA, STYGGA OCH SNYGGA. Ett klockrent recept för figurer i ett spel som Confrontation.

kande i rasernas bakgrunder, figurdesign och spelmekanik.

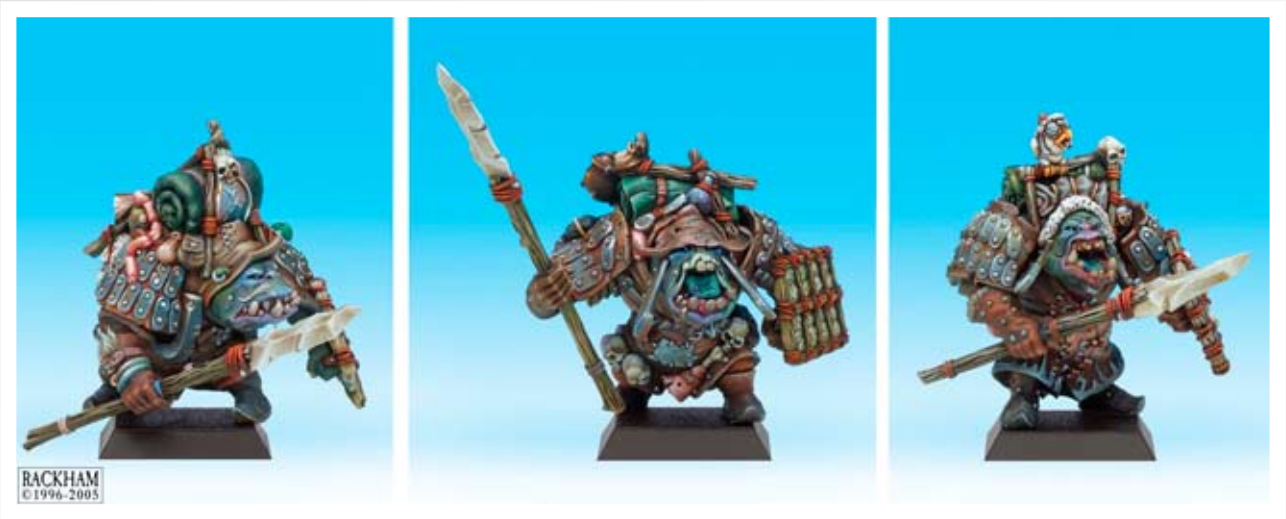
En stor skillnad mot de flesta andra figurspel är hur turerna går till. Båda spelarna förbereder hemligt den ordning de vill att de egna figurerna skall aktiveras genom att lägga kort i varsin hög. Spelarna turas om att dra sitt översta referenskort. Man aktiverar därigenom en eller flera figurer. En aktivering innebär att figuren går, springer, skjuter, anfaller, åkallar mirakel eller använder magi. Hur figurerna samordnas är väldigt viktigt. En figur som aktiveras tidigt i turen och springer framåt riskerar oneklig att bli anfallen av flera motståndare. Väljer man att låta den stanna kvar i tryggheten bland sina kompisar riskerar den att vara för långt bort för att kunna hjälpa till nästa tur.

En enkel runda

Beroende på vem som har det taktiska övertaget för turen kan spelarna avvakta med att spela ut kort till senare. Detta ger möjlighet att ändra planerna man gjorde i början, göra samlade anfall eller ha figurer redo att reagera precis när situationen är som lämpligast. Hela aktiveringsfasen mynnar ut i ett dynamisk och

Dogs of War

I april kom regelutökningen Dogs of War. Man spelar med de vanliga Confrontation-reglerna men i en kampanjform som liknar Necromunda. Varje spelare börjar med ungefär 125p, 3-6 figurer, och lite resurser som kan användas till att förbättra dessa eller ge dem prylar. Genom en liga, turnering eller bara en serie matcher utvecklas kompaniet ju mer känt det blir. Medlemmarna blir bättre och nya kämpar lockas av ryktena. Ibland kan dock olyckliga händelser göra att en legendarisk medlem dör av sviterna efter en sammandrabbning.



taktiskt spel där motståndarens varje val direkt påverkar situationen och dina egna val. Satsa på avståndsvapen eller kanske gå in i närstrid? Det senare valet är ofta en snabb och intensiv upplevelse. Kan jag riskera att få några träffar på mig och hoppas att min plåtrustning skyddar tillräckligt? Det kanske är värt att satsa allt på anfall och försöka tränga igenom till den klene magikern precis bakom även om jag tar lite stryk! I grund har figurer som står en mot en i närstrid två handlingar var. De kan lägga dem antingen i anfall eller i försvar, alternativt en i vardera. Den som förlorar initiativet börjar välja handlingar, den som vann börjar anfalla.

Om försvararen väljer att försvara just den attacken slår båda varsin tärning och lägger till sitt attack- eller försvarsvärde. Får försvararen lika eller mer än anfallaren pareras attacken, annars träffar den. Det går fort och fokus flyttas från värden och tärningsslag till valet att försvara eller anfalla.

Om striden mynnar ut i att en figur blir träffad slår man två tärningar och tittar i en tabell. Två 6:or på skadeslaget betyder att anfallet var direkt dödande, oavsett hur klent anfallet var och hur starkt målet var bepansrat! Figurer som skadas får minus på de handlingar som involverar att tärningar slås, ju svårare skada desto mer minus. Detta påverkar i väldigt hög grad effektiviteten hos figurerna, men gör dem ändå inte värdelösa så fort de skadas.

Snyggast vinner

Det bästa sättet att välja armé är att titta på figurerna och välja de man tycker är snyggast. Då är det störst chans att man kommer måla figurerna, men utseendet symboliserar även i stor utsträckning hur det är att spela med de olika lagen. Tycker du om snabba, stora vargar som slår hårt? Välj Wolfen. Är drak-alver med många specialförmågor och finesser din grej? Välj Cywäll. Demonbesatta dvärgar som tillber Ymsur och väller fram ur grottor för att samla hudar? Ta Mid-Nor. Alla lag är balanserade och fungerar att spela med, även om man som nybörjare har lättare att lära sig de med få specialegenskaper. Det reder ut sig efter några matcher.

Som vanligt bestämmer man i förväg en poängsumma som varje spelare får köpa figurer för när man ska spela. Varje figur kostar en viss mängd poäng beroende på hur bra den är. Den poäng som står på de medföljande korten är kostnaden för varje figur. En bra summa för att komma igång är 200. Då får man med de flesta momenten i spelet och kan känna in sig om det är något att satsa på. En turneringsarmé är oftast på 400p. Turneringar spelas antingen om 6 ronder på 2 dagar eller 4 ronder på 1 dag. Varje rond tar 1 timme och 45 minuter.

Confrontation i Sverige

Redan förra året antogs den nordiska Red Dragon-federationen som en Sverokansluten förening. Red Dragon är en samling föreningar som bland annat ansvarar för de officiella turneringarna i *Confrontation* som hålls runt om i världen. Efter 2006 års årsmöte på GothCon antogs NCORD även som en officiell del av nätverket av Rackham.

Rustan Rosén
rustan@vincit.se

Ett mästerverk

Days of Wonder kan uppenbarligen inte göra ett dåligt spel. Memoir 44 är ett lättlärt, snabbspelat och intensivt krigsspel som ger mersmak.

FOTOGRAF: JONAS FRIZELL

VISSA SPEL VET man är bra redan innan man har spelat dem. Antingen har det skrivits så många fina recensioner och pratats så mycket att man redan har bildat sig en uppfattning, eller så förstår man så fort man öppnar boxen. I fallet *Memoir 44* var det ett storts mellanting för mig. De recensioner som legat ute på nätet rosade och prisade allt från formgivning till spelsystem, så jag hade ett hum om spelets kvaliteter. Men det var själva öppnandet av boxen som redan innan provspel fick mig att förstå att det här inte var något dumt spel. För mig räknas utsidan lika mycket som insidan när det gäller brädspel. Och *Memoir 44:s* utsida är riktigt het. Det är svårt att låta bli att sätta sig och leka okontrollerat med de fina plastsoldaterna, deras tanks, taggtråd, stridsvagnshinder och artilleri. Figurerna är detaljerade och påminner inte så lite om barndomens små leksakssoldater. De goda (de allierade) representeras av gröna amerikanska soldater. Lite fånigt kan tyckas, eftersom man under spelets gång även gestaltar brittiska commandos och franska gerillasoldater, men realism får ibland stå i vägen för praktiska lösningar. De onda (tyskarna) är så klart stålgrå till färgen och skjuter från höften. Idag är man van vid att brädspelsfigurer är fina, särskilt om de kommer från Days of Wonder, men man häpnar ändå över detaljerna på de förtjusande små Panther- och Shermantanksen.

Brädet som byggsats

Brädet är en smart lösning som snarare för tankarna till ett klassiskt eurogame än ett krigsspel. På ovansidan hittar vi en landstigningsstrand och på undersidan ett grönt fält, båda indelade i överdimensionerade hexagoner. Den aktuella spelplanen bygger man sedan upp med hjälp av pappbrickor som visar vackert hand-

målade byar, träd, kullar, häckar och floder. Lite som om Settlers of Catan smugit sig in i andra världskriget. Här finns dock ett av spelets svagheter. Det tar faktiskt lite för lång tid att bygga upp spelplanen i relation till spelomgångens begränsade längd.

Spelet förlöper genom olika historiska scenarier i stigande svårighetsgrad. Eftersom *Memoir 44* är det officiella spelet till åminnelse av Europas befrielse, börjar det med luftlandsättningen av brittiska trupper vid floden Caen. Sedan följer 15 scenarier som alla tar upp olika slag i kampen om Europa. Omaha beach, befrielsen av Paris, kampen om bron i Operation Market Garden och andra gamla bekantingar dyker upp. Varje scenario innehåller instruktioner för hur spelplanen ska byggas, vilka förutsättningar som gäller för seger samt en kort historisk bakgrund.

Spelplanen är också indelad i tre fält: center samt höger och vänster flank. Inför varje scenario tilldelas spelarna ett visst antal kommandokort, beroende på scenario. Kommandokorten visar olika order man kan ge sina trupper, till exempel att aktivera två trupper på vänsterflanken, artilleribombardemang eller sätta in sjukvårdare. Man får bara spela ett sådant kort per runda, vilket skänker spelet ett moment av tur såväl som strategi. Det gäller att dra rätt kort, men det gäller också att spela dem rätt.

En balanserad obalans

Man spelar hela tiden med trupper. Fyra infanterister utgör en trupp, tre tanks utgör en och två artilleripjäser utgör en annan. Varje trupp kan gå ett visst antal steg per runda och skjuta ett visst avstånd. Ofta får man välja mellan att ta sig fram så snabbt som möjligt eller att avvakta och skjuta med större precision. Och alltid är terrängen i vägen, eller till hjälp på något sätt. Eftersom man inte får dela på sina trupper, fungerar de enskilda soldaterna eller tanksen mest som truppens ”kroppspoäng”. En eliminerad trupp ger ett segerpoäng. Striderna avgörs med specialtärningar som visar de olika truppslagen, handgranater, flaggor eller miss. Om anfallaren rullar en tank och en flagga tvingas försvararen ta bort en tank och retirera ett steg. Båda sidor har även specialtrupper som används i olika scenarier, och som är snäppet bättre än de vanliga soldaterna.

Slående är att spelet tycks vara medvetet obalanserat. Omaha beach är en rejäl pärs för amerikanerna som måste

NERVÖS VÄNTAN. De allierade förbereder för landstigning.

TUR, TAKTIK OCH TÄRNINGAR – resten är historia.

stå och kajka runt i vattenbrynet medan det regnar granater från himlen, i väntan på rätt kommandokort. De franska motståndsmännen känns lite taniga när de ställs mot pansardivision Grossdeutschland som skjuter sönder allt vad skog och by heter. Detta är dock övergående. För varje scenario finns det minst en vinnande strategi för båda sidor. Det gäller bara att hitta just de strategierna. Men spelet är pedagogiskt uppbyggt, och för varje scenario eller spelomgång lär man sig lite mer om systemet. Dessutom kan rätt kommandokort vid rätt tillfälle vända en spelomgång helt upp och ned.

En snabbspelad pärla

Memoir 44 är ett snabbt spel. För att segra behöver man samla mellan 4 och 6 segerpoäng, genom att eliminera trupper eller inta strategiskt viktiga positioner. Eftersom man inte behöver utplåna fiendens armé fullständigt ligger spellängden mellan 30 och 60 minuter, precis som det står på boxen. Snabbheten avspeglar sig även i reglerna. De går väldigt fort att lära sig, och ger knappast upphov till några tolkningsbråk.

Visst finns det en del mindre bra sidor med spelet. Till exempel det faktum att det bara är för två spelare. Den inbyggda obalansen kan vara nog så frustrerande till en början, och det blir lätt lite drygt att sitta och vända på pappbrickor när man sätter ihop en spelplan. En del skulle nog också tycka att det är ett lite för stort turmoment med både kortdragning och tärningskastande. För det är ärligt talat inte så kul när ens briljanta plan krossas av fel kort eller bångstyriga tärningar. Men jag gillar ändå tur. Det är fint att knäcka tre tanks i ett tärningskast, med en soldat.

Memoir 44 har en lätthet och ett flyt som ger mersmak. Att bara spela en omgång är det inte tal om, särskilt inte eftersom det går så fort. Att ödsla en hel kväll på detta, mycket charmanta, lilla spel är ett rent och skärt nöje.

Jonas Frizell
jonas@asf.se

Ringarnas herre: Slaget om plånboken 2

EA levererar en produkt som ingen kan hata och de flesta kan vara nöjda med. En gedigen, småtråkig, och alltgenom halvtrevlig realtidsstrategi-upplevelse.

TJA, VAD SKA man säga? För det första känns det här som en kassako. Detta är inte ett spel som mödosamt skapats efter en visionärs drömmar. EA vill helt enkelt tjäna mer pengar på exakt samma sak som man gjorde något år tidigare. Så förvänta dig inget nyskapande, unikt eller speciellt imponerande. Förvänta dig ett gediget hantverk med en nypa Sagan om Ringen-stämning.

Lite nyheter bjuds det på. Jag uppskattar till exempel möjligheten att bygga nästan var jag vill på kartan istället för att vara låst med fasta byggpunkter, som ettan hade. Fast å andra sidan är ju banornas design skapad så att jag antagligen bygger på exakt samma ställe som alla andra, men så är det ju i de flesta realtidsstrategispel. En annan trevlig sak är att träningsmomentet är kort och föredömligt informativt. Jag gick faktiskt genom allt trots att jag redan spelat det första spelet i serien. Det är aldrig fel med lite repetition.

MURA MERA. Att kunna bygga murar är en trevlig nyhet.

Inget för fansen

Men så finns det saker som stör mig. Jag är kanske inte världen största Sagan om Ringen-nörd, men jag grät hela den sista halvtimmen när jag såg den tredje filmen och jag har läst igenom hela trilogin på några veckor, så visst har jag lite koll. Och här kommer min åsikt: Laga inte något som inte är sönder. Snälla EA, ringvärlden är redan tillräckligt cool. Ni behöver inte våldföra er på gamla Tolkiens verk som han mödosamt skapade under större delen av sin livstid. Ni pekar finger åt hans grav med ena handen och räknar pengar med den andra. Jag behöver inte mer skorpionberidna monster eller troll

som ror stora skepp. Det kanske jag som är fånig nostalgiker eller bara reaktionär, men jag gillar inte för stora ingrepp i en värld jag fantiserat om sedan barndomsben.

Sedan kan jag tänka att om man ville göra en uppföljare som verkligen var innovativ och bjöd på något nytt, då skulle man göra ett spel av Bilbo (vilket förvisso redan gjorts, men inte i denna genre). Det skulle bli en perfekt kampanj med massor av dramatik, spännande karaktärer och episka slag. Fast det lustiga är att EA uppenbarligen har tagit så mycket de kunnat från boken utan att vilja betala licenspengar för det. Så till viss del har de lyckats både hålla sig till sann Tolkienskriven story och ändå vara lite originella.

BÅGAR ÄR BRA. Trollen faller för pilarna, precis som i ettan.

Något att ringakta

Jag skulle vilja ge det här spelet sämre betyg, men jag kan inte. Jag skulle vilja säga att det suger, men det kan jag inte heller. Det är helt enkelt helt okej. Det värsta är nog att spelet får mig att inse att ettan nog mest var ”okej” den också, men eftersom jag fick en rejäl dos av musik, karaktärer och miljöer från filmerna älskade jag spelet ändå. Och ur det perspektivet tycker jag ännu sämre om tvåan.

Magnus Alm
sverox@sverok.se

▼ GLÖM INTE TANDBORSTEN!

▲ ETT HETT PARTI PUERTO RICO.

Bildreportage: GothCon

Hvitfeldtska gymnasiet / Göteborg

Foto: Magnus Alm & Lars Bergström

UNDER PÅSKHELGEN ÄGDE som vanligt GothCon rum. För trettionde året i rad träffades människor i på Hvitfeldtska gymnasiet i Göteborg och spelade spel, målade ägg och umgicks. Sverox var där och förevigade det hela med kameran.

▲ MEMOIR 44

▲ SPONTANSPELANDE I CAFETERIAN.

▼ SYDCON ÄR TILLBAKA.

▼ ELIJAH WOOD SÅG UT ATT TRIVAS MED ALL UPPMÄRKSAMHET OCH DEN LÅNGA KÖN TILL HONOM.

▲ JAWS FRÅN BONDFILMERNA VAR PÅ PLATS.

▲ RAY PARK, ÄVEN KÄND SOM DARTH MAUL.

Bildreportage: Scifimässan

Svenska mässan / Göteborg

Foto: Magnus Alm & Christian Karlsson

Med kameran i högsta hugg besökte Sverox den populära Scifimässan som ambulerar runt i landet. Vi lyckades fånga huvudgästen Elijah Wood på kort och fångade dessutom några sköna föredettingar till skådespelare på filmen också

▲ VAD VORE MÄSSAN UTAN STÅND MED OBSKYRA ZOMBIEFILMER?

▼ EN SIGNERAD BILD AV A-TEAM, NÅGOT ATT DREGLA ÖVER.

Spel är konst

DE ANDRA DISKUTERADE vart vi skulle gå senare den kvällen. Jag bläddrade förstrött i en bok jag hade beställt och fått samma dag, *Histoire Des Jeux Vidéo* (TV-Spelets Historia), med förord av Ken Kutaragi, PlayStations skapare. En ganska kortfattad sammanfattning av spelhistorien, utgiven av franska posten.

När jag tittade upp från boken såg Sylvia bekymrat på mig och sa: ”Jag förstår inte varför du är så intresserad av spel, det går ju inte att analysera. Det har inget djup, som film eller litteratur. Eller konst”. Jag blev förbannad, men vi diskuterade inte vidare då, vi pratade om sprit och klubbar istället.

NU SKA JAG skriva ett försenat försvarstal för konstformen spel. Ett svar vi spelälskare kan använda varje gång någon säger att ”Spel är ju faktiskt inte konst”. För det händer rätt ofta.

Jag satt på ett fik i Paris i början av december förra året. Jag Sylvia, Pierre och Jim drack dyrt kaffe, vi hade just varit och sett Dada-utställningen på nationalmuseet för modern konst, Centre Pompidou.

Det är ganska enkelt egentligen. Alla konstformer har flera sidor. Så när Sylvia säger att spel inte är konst antar jag att hon tänker på förstapersonsskjutare som *Counter Strike* snarare än vackra *ICO*. Den allmänna uppfattningen om spel bygger på fördomar, stereotyper och rädsla för det som är nytt. Och de flesta som uttalar sig om spelets konstnärliga dignitet har knappt skrapat på ytan av det enorma medie de pratar om.

Filmen möttes av hånfull fientlighet i sin ungdom, och innan litteraturen cementerades som högklassig kultur var den allt utom ”fin”. Nya konstformer accepteras inte av etablissemanget och historien upprepar sig. Det är därför det känns så jävla dumt när folk fortsätter att se spel enbart som ett tidsfördriv.

FÖRSTÄLL ER ATT jag hade läst en bok om film på det där fiket i Paris, så inser ni hur trångsynt löjlig de flesta människors bild av spel är. Om Sylvia hade hävdat att film inte var konst, enbart för att de enda filmerna hon hade sett var *Mr. & Ms. Smith* eller *The Fast & The Furious 2*. Utan att tänka på att Michael Snow’s *Wave Length* eller Aronofskys *Requiem For A Dream*, då skulle det ju ha låtit rätt dumt, eller hur?

Det andra, lika bisarra delen av påståendet, att spel inte är konst, handlar om själva definitionen av konst. Är *Tom Clancy’s Op-Centre: War of Eagles* mindre konst än Albert Camus *Främlingen*? Jag vet inte. Men Tom Clancy har hursomhelst lika mycket analysvärde som Albert Camus, vare sej han är ”djup” eller inte.

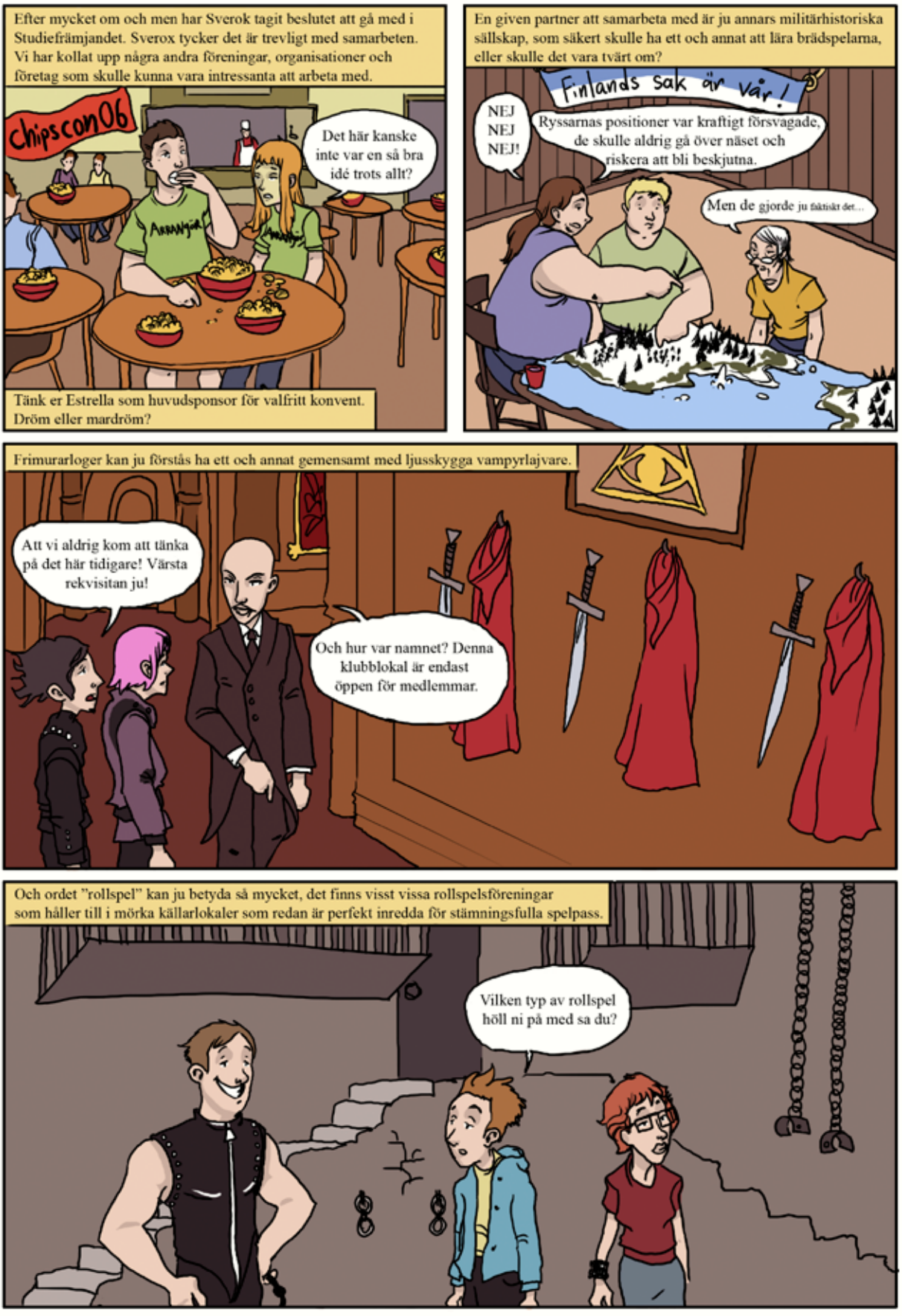
SPELBRANSCHEN PRODUCERAR DÅLIGA actionspel på löpande band. Det är inget att sticka under stol med. Men filmindustrin och litteraturen gör samma sak, i samma omfattning, utan att få sin etikett som etablerad konstform bortriven. Och spel kan, precis som film och böcker, vara fantastiskt nyskapande och avant-garde och alldeles, alldeles underbart. Fantasieggande *Wanda & The Colossus* och nervkittlande *Farenheit* till exempel. Eller varför inte *Katamari Damacy*, absurd humor i spelform, som skulle ha fått Samuel Becket att dra på smilbanden. Men precis som med film och litteratur, så är det färre människor som tar del av det nyskapande, experimentella och smala utbudet. Bara det lättillgängliga når den breda publiken.

Så hör du någon ställa samma fråga som Sylvia, be då den personen tänka efter och omvärdera sin uppfattning om spel. Be den personen att se bortom Hillary Clinton-logik och kulturelitjargong. Be den personen pröva att hålla i en handkontroll. Kanske fortsätter hon eller han att se spel som något ytligt och barnsligt. Men vem vet, det kan ju gå åt andra hållet också, och kanske sitter ni där snart. På ett fik med era kompisar, dricker för dyrt kaffe och blir förbannade tillsammans över folk som vägrar inse att spel är konst.

Ruben Brundell
rubenbrundell@hotmail.com

FOTOGRAF: MATTHEW HAINS

LIKA BARN LEKA BÄST



SAMUEL LARSSON & MAGNUS ALM

POSTTIDNING B
Avs: SVEROK
Klostergatan 5A
582 23 LINKÖPING

Sverok

KALENDARIUM

LinCon **2–6 juni**

Konventet arrangeras som alltid i Linköping och årets tema är kampen mellan gott och ont.

www.lincon.se

Skon **28 apr–1 maj**

Skaras konvent arrangeras som ett projektarbete på Katedralskolan i Skara.

mape.the.pirate.se/skon

Rogue Trader Open **25–28 maj**

Turnering i Warhammer 40k i Skogsängsskolan i Salem utanför Stockholm.

www.roguetrader.nu

Kattcon 2006 **14–16 juli**

Arrangeras på sporthotellet i Katrineholm precis som förra året.

kattcon.sverok.net

NärCon **11–13 aug**

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

narcon.sverok.net

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

KONTAKTA SVEROK!

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

HUR BLIR MAN MEDLEM I SVEROK?

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

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