

SIGNALER

Förbundetidning för Sveriges roll- och konfliktspelsförbund

från Sverok

nr 56 december 2007



BORÅS SPELKONVENT Tillbaka och ännu större

Gör egna figurer!

**Guide:
Så jobbar du
med greenstuff**

Lajv utan biroller

**En middag med Ibsen,
Strindberg och dig**

Recensioner:

HELLGATE

AMYITIS

ZELDA – THE PHANTOM HOURGLASS

Fototävling!

I förra numret utlyste vi en fototävling. Eftersom tyvärr inte tillräckligt många svar hann komma in, förlängs tävlingens datum till 7/1 2008.

Har du tagit någon rolig, dramatisk, vacker, knasig eller stämningsfull bild i spelsammanhang? Passa på att skicka in dina foton senast den 7 januari 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 kejsarliga 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 januari (OBS, nytt datum!). Bidrag skickas på epost till signaler@sverok.se, eller på cd/dvd eller papperskopia/dia till Janetta Nyberg, Vedevägsslingan 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 att **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.



Vad har Reinfeldt med spel att göra?

Förmodligen inte mycket (hans förlust), men han borde tacka spelandet för att det gör hans jobb lättare.

Pratar man politik så handlar det ofta om pengar, men det är inte det som är det viktiga. Hade det bara handlat om pengar hade vi kunnat ersätta alla medborgare med ett datorsystem som skyfflar runt siffrorna i oändlighet. Man pratar om pengar för att det förenklar, men i slutändan är det inte pengarna, utan de som bor i landet som är de viktiga. De som bor i landet, och hur de mår. Det är inte infantilt – det är bara så enkelt.

När det gäller spel kan vi prata om hur pedagogiskt det är, hur man ökar samarbetsförmågan och blir smartare av det. Men även om det stämmer så är det inte det som alltid är spelens främsta förtjänst. Allt det där är precis som pengar bara att sätt att komma närmare målet.

Spel får dig att må bra. Eller hur? Hela den där biten med samarbete och lärande och att tänka och resonera kring bästa dragen är saker som får spelaren att må bra – annars skulle man inte spela. Utveckling, pengar, lärande – absolut, jättebra saker, men det är ändå bara vägar för att komma fram till målet, metoder och förutsättningar för att individen ska må bra.

Det är samma sak med fotboll, scouting, crossåkning eller modern dans – när de utövas av någon som älskar det kommer den garanterat må bra. Precis som med spel är sådana intressen och hobbies mer än ett bara ett tidsfördriv, de är (minst!) lika viktiga för samhället som vägbyggen, hyresregleringar och invigningsfester.

Reinfeldts jobb är egentligen inte att göra oss så rika som möjligt, utan att ge oss förutsättningarna för att göra oss så lyckliga som möjligt. Sen att det ofta är genom pengar, jag blir t.ex. mer lycklig med en ny ipod än utan, hindrar inte att slutmålet är just lyckan. På så sätt underlättas hans jobb genom spelandet – när du mår bra av ditt spelande höjs landets lycko-bnp.

Slutsatsen är återigen väldigt enkel: Spel är kul, och därför samhällsnyttigt.

Så sitt inte här, gå och gör din insats för samhället!

//Aimée



Foto: Henrik Sannesson

Vad är Sverok?

Sverok, Sveriges roll- och konfliktspelesförbund, 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.

Nygamla Signaler

Häromdagen satt jag på en presskonferens om forskarrapporten *Att leva i World of Warcraft*. Det var Mediarådet, som är en del av regeringskansliet, som finansierat studien. Den handlar om tio unga människors upplevelser av högkonsumtion av det populära online-spelet. En i den månghövdade journalistikskaran dryftade sig till att fråga om det inte finns några fördelar med att spela WoW. Presskonferensen var mest inriktad på de problem som de unga spelarna själva upplevde. Jonas Linderoth, datorspelsforskare och en av författarna till studien, svarade så här: ”Måste det finnas fördelar med allt? Kan det inte bara få vara roligt? Måste det finnas lärande i all lek?”

Ja, måste vi vara så förbannat duktiga hela tiden? Kan inte hobbyspel bara få vara skoj? Något att grota ner sig i utan prestationskrav, utan krav på lärande och utan att någon tittar över axeln och vill att vi ska vara nyttiga? Visst kan spel vara en metod för lärande och visst lär vi oss saker av att spela. Men det är ju inte därför vi spelar och det vore en lisa för själen att sluta hymla om det.

En annan sak. Jag har nu gjort Signaler från Sverok i drygt ett år. Nummer 56 hade kunnat vara mitt sista som redaktör, men nu är Sveroks upphandling avgjord. Sveroks styrelse har gett redaktionen, som består av mig och Janetta Nyberg, förnyat förtroende. Vi vill tacka Signalers läsare för all uppmuntran under året som gått. Vi vill också tacka våra fantastiska skribenter, fotografer och illustratörer som hjälpt oss göra Signaler till den tidning du håller i handen. Vi ser fram emot spel- och tidningsåret 2008.



Foto: Henrik Sannesson

Om tidningen

Ansvarig utgivare
Aimée Kreuger

Henrik Sannesson

Redaktör
Henrik Sannesson

Illustratör
Janetta Nyberg

AD
Janetta Nyberg

Skribenter
Ruben Brundell, Claes Engholm,
Fabian Jakobsson, Daniel Krauklis,
Niklas Norén, Henrik Sannesson

Omslagsfoto:
Henrik Sannesson

Fotograf till den svartvita bilden på omslaget till nr 55 var Carl Oscar Aaro.

Tryck
Trydells, Laholm

Fotografer
Lotus Head, Mark Miller,
Gözde Otman, Johan Röklander,

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 nästa nummer är den 21/12.

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.

december 2007

14



18



26

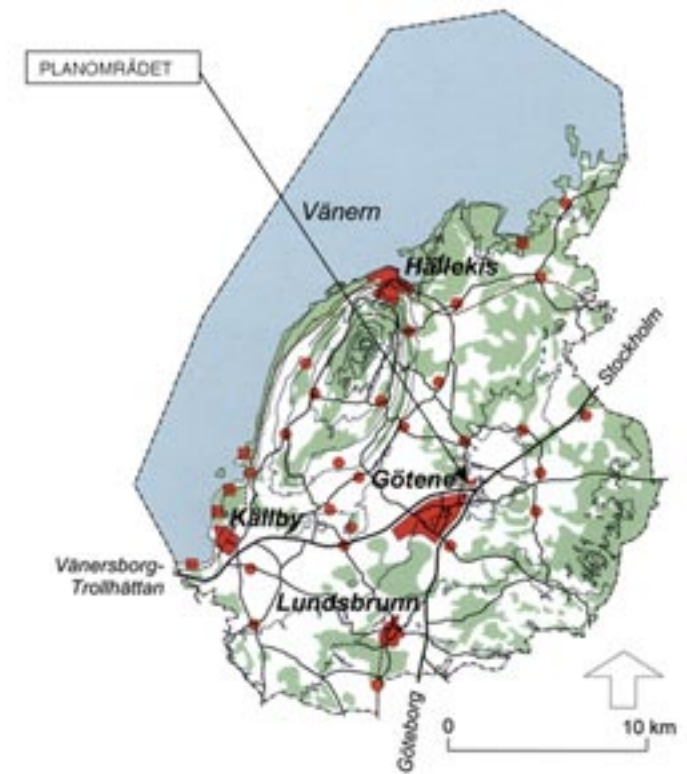


30



34

- 3 Ordföranden talar
- 4 Ledare
- 6 Nyheter
- 8 Internetcaféer
- 10 Speltestning - hur går det till?
- 14 **Borås Spelkonvent**
- 18 **Lajv + teater: En stilla middag**
- 26 **Guide: Gör egna figurer av green-stuff**
- 30 **Recension: Amyitis**
- 32 Recension: Zelda – The Phantom Hourglass
- 34 **Recension: Hellgate London**
- 37 Bokrecensioner
- 38 Krönika från Essen '07
- 39 Serien
- 40 Kalendarium



Bilder: Götene kommun

Medeltidsvärld söker innehåll

I Arns fotspår försöker nu ännu en kommun klä på sig medeltidskläder. Driftiga medeltidslajvare har god chans att få erbjuda sina tjänster i Götene kommun, berättar kommunalrådet Jennie Mörk för Signaler från Sverok.

– En affärsidé är ju att man hyr in sig på anläggningen och bedriver sin verksamhet där.

Det säger Jennie Mörk som är moderat kommunpolitiker i Götene kommun och styrelseordförande i aktiebolaget Medeltidens värld som kommunen har bildat. När Signaler får tag i henne har hon precis gått ur ett möte med potentiella affärsidkare som vill vara med och göra Medeltidens värld till en levande plats från och med våren 2008. Redan i maj nästa år kommer SM i tornärspelet att hållas i Götene.

Kommunen har köpt in 15 medeltidshus från produktionen av Jan Guillous Arn-film. Tanken är att husen ska utgöra en medeltida stormansgård och i anläggningen ska det bli medeltida hantverk, mat, skådespel och kanske lajv. Exakt vad det blir är långt ifrån klart och kommunen är intresserad av flera anbud från såna som vill driva verksamhet i anläggningen.

Efter Arn har medeltidsturismen i Västra Götaland, där böckerna utspelas, fått ett enormt uppsving. Och efter filmerna och tv-serien tror Jennie Mörk att det kommer bli ännu mer Arn-feber. Men på

sikt kommer även det att lägga sig och då tror hon att fokus kommer att skifta.

– Men det finns stora möjligheter här att rikta in det mer på medeltiden och mindre på Arn. Man kan ha riddartema och det finns ett kapell så man skulle kunna ordna medeltida vigslar. Sen får det inte bli för kommersiellt utan det är viktigt med det historiska och därför kommer vi ha en från muséet som ansvarar för den delen.

Arnfilmen har premiär den 17 december i Skara och från den 19 december kan man se den i resten av landet.

– **Henrik Sannesson**



Ytterligare en svensk speltidning

Alla *Advanced Squadleader*-fanatiker kan glädja sig åt en ny tidning som heter *ASL Sweden Magazine*. Enligt omslaget innehåller den "everything for your ASL'ish lifestyle". Tidningen ges ut av Christoffer Peyre och första numret ger bland annat en bakgrund till svenskarna som slogs i Finland under andra världskriget.

– HS

Beroendefri datorspelsforskning

Svenska datorspelsstudier har tagit några kliv med Jonas Linderoths forskningsantologi som kom i somras. Skribenterna är själva spelare och redaktören bannlyste teman om problemkonsumtion och våldsspel.

– Jag ville ha en intellektuell diskussion, inte något slags katastroflarm.

Det säger Jonas Linderoth på telefon från Göteborg. Han är av den skolan som tycker att det är helt centralt att den som forskar på ämnet datorspel själv är utövare.

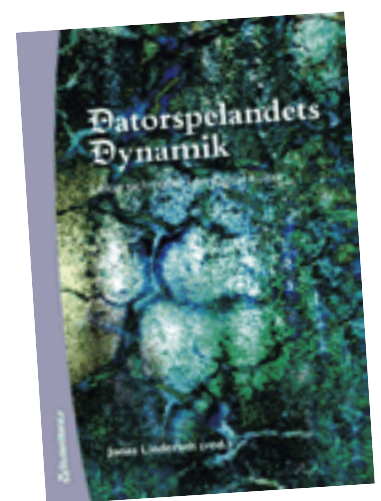
– Att forska på datorspel utan att veta vad det handlar om är som om litteraturvetare inte skulle läsa böcker. Jag har hört någon invändning från en forskare på Karolinska Institutet som hävdade att han kunde forska på pedofiler utan att själv vara pedofil. Men jag tycker att

inom alla forskningsfält som det är rimligt att man själv är utövare, så ska man vara det.

Antologin om spelforskning som Jonas Linderoth är redaktör för kom ut i somras. Den heter "Datorspelans dynamik: Lekar och roller i en digital kultur" och ges ut av Studentlitteratur.

– Det finns ett jättestort sug bland förlagen efter böcker som riktar sig till oroliga föräldrar. Men det var verkligen inte den sortens bok jag ville göra. Vi ligger långt fram i Sverige när det gäller forskning om spelande – alltså inte om spel, utan själva handlingen – och det fanns det ett behov att skriva om.

Själva interaktionen i datorspelskulturen är något helt nytt för mänsklig kommunikation. Till exempel när onlineroll-



spelare helt intuitivt växlar mellan att beskriva vad de gör och säga vad de säger. Den sortens nya färdigheter har studerats och finns med i antologin.

Men varför en antologi just nu?

– Det här forskningsfältet grundades för ungefär tio år sedan. I början av 2000-talet hände det inte så mycket, men nu har det formigen exploderat.

– **Henrik Sannesson**



Foto: Lotus Head, www.pixelpusher.co.za

Licenskrav för att driva Internetkafé

I september slog regeringsrätten fast att Internetkaféer måste söka tillstånd för sin verksamhet.

Men fortfarande är oklarheten stor om hur en lag skriven i början av åttiotalet ska tillämpas på dagens ställen för nätverksspel.

– **DET HÄR ÄR** inte så enkelt som man skulle kunna tro eftersom lagen kan träffa alla offentliga datorer som ju är programmerade för spel och sammankopplade i nätverk.

Det säger Carin Wahren som är chef för tillståndsenheten på Lotteriinspek-



Carin Wahren
Bild: Lotteriinspektionen



Ola Härstedt
Bild: Sveriges Internetcaféer

tionen, den myndighet som nu håller på att ta fram ett regelverk för hur tillstånden ska fungera.

– Själva tillståndsgivningen tror jag inte kommer att hindra Internetcaféernas verksamhet. Den innebär en kontroll med kommunen och Polisen som jag inte tycker att man kan ha något emot när det gäller sån verksamhet som ungdomar går till.

Det var en långkörare som avgjordes i Regeringsrätten den 13 september i år. Frågan blev en rättssak när Socialnämnden i Örebro kommun tyckte att ett Internetcafé i samma stad skulle vara tillståndspliktigt på samma grunder som den som äger till exempel flipperspel eller arkadspel. Socialnämnden i Örebro kommun lutade sig mot Automatspelslagen. Den är skriven i början av åttiotalet och syftar till att förbättra ordningen i spelhallar och motverka olämpliga miljöer för barn och ungdomar. Men att göra den jämförelsen är något som Ola Härstedt vd för Sveriges Internetcaféer vänder sig emot.

– Det här är nästan den enda nyktra kvällsaktiviteten som finns på helger i många städer. Och man ska inte tro att alternativet för 16-åringar en lördag kväll

är att gå hem och lägga sig och sova. Internetcaféerna är snarare den moderna fritidsgården, som har tagit över när det inte finns några fritidsgårdar öppna längre.

Branschorganisationen Sveriges Internetcaféer är tillsammans med Sverok den aktör som för dialog med Lotteriinspektionen. Carin Wahren på myndigheten antyder att man inte vill skjuta från höften med det nya regelverket utan skynda långsamt och få regler som verkligen träffar rätt.

– Internetcaféer är ju den gruppen som domen direkt träffar. Men det här är verksamhet som vi inte har haft anledning att titta på tidigare. Nu behöver vi sätta oss in i vad det är för verksamhet som bedrivs, om det är olika sorters verksamhet och olika spel.

Sveroks ordförande Aimée Kreuger är kritisk till Regeringsrättens tolkning av Automatspelslagen.

– Jag tycker det blir pinsamt att läsa domen. Om man läser lagen så syftar den till att skydda ungdomar från miljöer där det förekommer alkohol. Det är inte så att lagstiftaren tyckte att det var farligt med automatspel.

Men nu när domen är fallen och Internetcaféerna kommer att drabbas av avgifter och tillståndskrav vill Aimée försöka uppmärksamma Lotteriinspektionen på vad LAN är och varför det inte borde räknas som automatspel enligt lagstiftningen.

– Det blir min uppgift att förklara varför LAN inte ska omfattas av det som i automatspelslagen kallas för ”uppställande av visst automatspel”. Den här lagen kan få väldigt dåliga konsekvenser. Till exempel kan det bli så att folk låter bli att ordna LAN. Eller att de kommer ordna LAN ändå, för att de inte förstår lagen och därför kommer att bryta mot den. Det vill jag hindra.

När det gäller Lotteriinspektionen så har den möjlighet att till exempel sätta åldersgränser. Det kommer bara att bli i enskilda fall, säger Carin Wahren och det kommer relateras till öppettider. Det blir alltså inga åldersgränser per automatik för alla Internetcaféer.

– Så som lagstiftningen ser ut idag så kan det till exempel träffa en arkadhall som drar till sig ungdomar från en närliggande skola, förklarar Carin Wahren.

– **Henrik Sannesson**



Bilder: Massive Entertainment

Testspel avslöjar svag speldesign

Konsumenttestning stark spelutvecklingstrend

I den mördande konkurrensen på datorspelsmarknaden får speltester allt större betydelse. I nya stortiteln *World in Conflict* från Malmöbaserade Massive Entertainment har Martin Hultberg sett till att spelares erfarenheter kommit med i designen.

World In Conflict utspelar sig i en alternativ värld där hotet kommer från Ryssland, som genomför en överraskningsattack mot USA.



– **I TIDIGA SPELTESTER** hade vi med en enhet som kunde lägga ut broar över floder. Men för att den skulle hinna göra klart sitt jobb innan den blev förstörd hade den väldigt många hit points. Det utnyttjade många testare genom att köpa massor av broläggare och sedan köra järnet mot målet. Och de hann oftast komma fram dit också eftersom broläggarna var så svåra att förstöra. Det hade vi inte tänkt på själva.

Det här är en typisk situation som speltestningen är till för att upptäcka. Det är Martin Hultberg som berättar för Signaler från Sverok om hur fel och inkonsekvenser upptäcktes under den omfattande speltestningen. Under utvecklingen av Malmö-företaget Massive Entertainments kalla krigs-spel användes flera hundra personers intryck.

– Folk har en tendens att utnyttja svagheter i designen för att vinna. De gör inte som designern har tänkt utan utnyttjar så kallade "exploits". Och det är det som är meningen med speltestningen – att hitta de fel som man inte själv har tänkt på .

Det är kalla krigets år 1989 som är fond för realtidsstrategispelet *World in Conflict*. Spelet lanserades tidigare i år. Vi tas tillbaka till en tid då det självklara hotet mot västvärlden inte kom från islamistiska terrorister utan det röda

kommunist-Ryssland. En alternativ historieskrivning gör gällande att ryssarna hösten 1989 genomför en smygattack mot den amerikanska västkusten. Från lastfartyg vid Seattles hamn väller pansarbilar och stridsvagnar upp på amerikansk jord. Samtidigt fylls luften av ett hav av fallskärmstrupper och attackhelikoptrar. Massive Entertainment bryter ny spelmark såtillvida att utvecklaren lämnar söndertjatade sättningar som andra världskriget och olika science-fictionteman.

Utvecklingsföretaget startades i Ronneby för tio år sedan, men är alltså sedan sju år stationerat i Malmö. Sedan 2002 ägs företaget av amerikanska Vivendi Universal och är en av utgivarens sex studior. I Martins ögon har det bara varit bra att vara en del av ett storföretag.

– Det som skulle kunna vara dåligt är att vissa utgivare stressar ut titlar trots att de inte är klara. För oss har det snarare varit tvärtom, att de har sagt åt oss att vi ska ta mer tid på oss. De har verkligen stöttat oss.

Det nya spelet är en evolution av idéerna från utvecklarens första titel: sci-fi-strategispelet *Ground Control*.

– Det spelet led av att det handlade om strategi och science fiction och därför blev det ingen jättesuccé som köptes av den

breda massan. Visst fick det kultstatus bland några få. Vi hoppas att *World in Conflict* ska kunna nå ut till en mycket större grupp.

Med den breda målgruppen i sikte gör man alltså inga strategispel med för mycket fokus på realism. Att stridsvagnsstrider 1989 antagligen hade ägt rum på upp till ett par kilometers håll har man spolat ner i toaletten. Striderna är täta, röriga och utspelas oftast på högst ett hundratal meters avstånd.

– I första hand ska det vara roligt. Sen har vi valt en realistisk miljö med autentiska enheter. Visst kan du göra en detaljerad stridsvagnssimulator, men då förlorar du publik. Tyvärr går det inte att vara realistisk och rolig på en gång.

Men hur skapar man en värld med en inneboende uppsättning naturlagar, som inte nödvändigtvis är där för att skapa total realism, men väl ge spelaren en känsla av att världen är någorlunda rättvis?

– Jag tycker att det är viktigast att man möter spelarens förväntningar på trovärdighet. Det är när man bryter sin egen mall som man får problem.

En stor del av charmen med realtidsstrategispel beskrivs lättast med stensax-påse-principen. Det betyder att ingen enhet är starkast på plan. Alla enheter

är starkare mot någon och svagare mot någon. I *World in Conflict* har det ingen betydelse om man spelar ryssar, jänkare eller NATO, enheterna är ändå desamma. För den sakens skull innebär det inte att sten-sax-påse-principen slängts överbord. Istället för att de olika lagen är bra på olika saker så går skiljelinjen istället mellan olika vapenslag. Helikoptrar är bra mot pansar men kan inte ta några kommandopunkter. Infanteri är mest allround och kan försvara sig mot alla. Understödsvapen som raketartilleri är offensivt starka men värdelösa på att ta och försvara terräng. Pansar är starka mot infanteri men som sagt svagt mot flyg. När det gällde den inbördes balansen hittade utvecklarna rätt från början, men för att skapa bra spelupplevelse var de tvungna att lyssna på spelare.

– Det vi främst ändrade efter speltesterna var att vi gjorde alla enheter mer slagfärdiga. De gick sönder alldeles för lätt från början och striderna tog slut för snabbt. Det gäller att hitta nån slags "sweet spot" där striderna inte drog ut på tiden för mycket.

På Massive är Martin den enda som är heltidsanställd för konsumenttestning. Hos större utvecklare kan det finnas hela avdelningar som bara jobbar med testning. Under produktionen av *Halo 3* använde utvecklaren Bungie sig av både psykologer och tekniker. Bland annat filmades testspelarnas ansiktsreaktioner samtidigt som man "spelade in" metadata från spelet om vad de upplevde. Martin Hultberg på Massive tror att trenden i branschen går mot mera testning.

– Men det är bara de stora studiorna som har råd med här. Mindre utvecklare har knappt råd att anställa produktionspersonal. För oss har det alltid varit viktigt men vi har inte alltid haft resurserna. Nu när vi flyttar till en ny lokal så kommer vi bygga ett dedikerat testlabb.

Datorspelutveckling är en oerhört kostsam process, *World in Conflict* tog till exempel tre år att ta fram. Under ut-



vecklingsprocessen genereras inga vinster men däremot kostar löner för alla utvecklare många miljoner om året. Martin Hultberg berättar att Massive vill växa från dagens 120 anställda till ungefär 300 för att kunna släppa titlar oftare och därmed få en jämnare spridning på intäkter och utgifter.

Datorspelens långa utvecklingscykel bidrar också till att behovet av konsumenttester ökar. Designers som testkör sina egna spel blir snabbt immuna mot sånt som är dåligt i spelen. Sitter man i tre års tid med samma lir lär man sig omedvetet att undvika klumpigheter i gränssnittet. Det är givetvis livsfarligt eftersom såna klumpigheter av spelare sedan kommer uppfattas som störande buggar, som snarare borde åtgärdas än undvikas.

– I många situationer tar man för givet hur folk ska reagera. I singleplayer har designern tänkt ut ett visst händelseförlopp. Och för den som tänker ut handlingen finns det förstås ett naturligt sätt att reagera. Men den som spelar spelet kanske gör på ett helt annat sätt. Hur kommer den då klara sig längre fram?

World in Conflict är uppbyggt så att spelaren får enheter som ska ta olika mål terrängen. Det Martin försöker säga är att "vad händer om man går över det öppna fältet istället för genom skogen?" Kom-

mer man trots det kunna klara av nästa steg, när man har tagit mer förluster än designern hade tänkt ut från början?

– Hur spelare angriper problem handlar jättemycket om deras erfarenheter. Och det är viktigt för våra designers att vara medvetna om att folk kommer lösa deras problem på sätt som de aldrig kunnat förutse själva, säger Martin och lägger till:

– Det är klart att det kan finnas ett optimalt sätt att lösa problem, som man också blir belönad för. Men man vill samtidigt inte begränsa spelaren.

Ett ställe som många testare tolkade helt fel är det scenario som man får om man laddar ner demon av spelet. Efter att ha fajt sig in i en stad via en bensinstation och sedan tagit tre stödjepunkter beordrades spelaren att besegra fienden vid en tv-station. Instruktionen innefattar att ryssarna skjuter spärrelad med artilleri och att spelaren därför måste flankera österut.

– Problemet är att i den riktning som kameran är riktad när ordern kommer så har du öster åt vänster. Många uppfattar österut som något som per automatik ligger till höger. Så istället för att ta den säkra vägen körde folk ut på stranden. Där är det fullt krig mellan dina allierade och ryssarna, och fienden på stranden fylls på hela tiden. Dessutom uppfattade

Det är viktigt att hitta en bra balans mellan vapenslagen i spelet. Det lyckades utvecklarna göra från början, men för att skapa en verkligt bra spelupplevelse måste man lyssna på speltestarnas erfarenheter, eftersom de ofta hittar svagheter som utvecklarna själva inte märkt.



många spelare inte ordern att gå runt som något mer än en rekommendation. Därför körde många rakt in i spärreliden och dog gång efter gång. Är man inte försiktig så kan man lätt skapa en situation där spelaren inte märker att han gör fel.

Det här problemet löstes genom att den barska översten som är spelarens chef ger tydligare order över radion.

Testningen av *World in Conflict* har engagerat flera hundra personer, varav de

flesta är Malmöiter som av någon anledning kommit i kontakt med Massive.

– Vi har gjort räder både på Gamers Paradise (lokalt internetcafé) och Malmö Högskola för att hitta kandidater. Dessutom kan man anmäla sig på vår hemsida om man är intresserad av betatestning.

Och spelarna har haft en stor roll för-säkrar Martin. *World in Conflict* bygger på egenutvecklad teknik och det är viktigt att få in fräscha ögon för att hitta problemen i tid.

– När vi speltestade fick vi faktiskt en del ögonöppnare. Som till exempel att det var för enkelt att hoppa mellan de olika lagen i multiplayer. Det kunde folk utnyttja genom att byta lag och se var motståndaren fanns och sedan byta tillbaka igen. Vi lyckades hitta och åtgärda en hel del luckor på det här viset.

HENRIK SANNESSON
signaler@sverok.se

Annons

Sätt färg på rollspelet!

Grimas teatersmink passar utmärkt vid uppförande av teater, show och rollspel. Lägg häftiga djurmasker, karaktärssminkningar eller blodiga sår. Produkterna finns både vattenbaserat (lätt att tvätta bort) och fetbaserat (för sminkning i show och teater).

ATR har flyttat till Slottsgatan 17 i centrala Västerås. Välkommen till oss och handla teatersmink direkt. För öppettider se vår hemsida eller ring 021-470 41 60.

Skicka efter gratis sminkprislista eller ladda ned den från www.atr.nu

Grimas teatersmink på postorder från ATR. Bra priser, snabba leveranser. Hemsida: www.atr.nu, e-post: smink@atr.nu



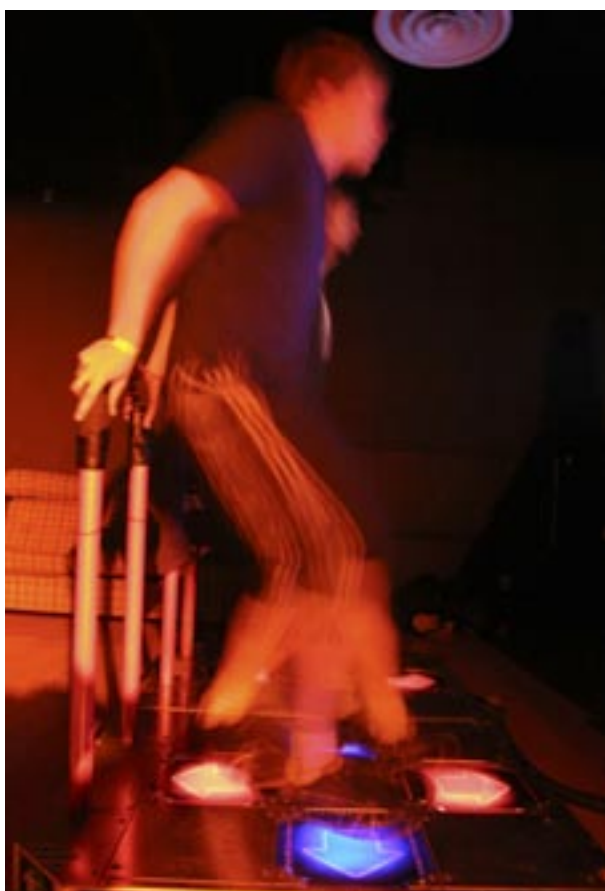
GRIMAS® atr



BORÅS SPELKONVENT

Efter förra årets fiasko, med lokalförlust två månader före, är Borås Spelkonvent i år sig självt igen. 25-årsjubilearen bjöd på maskindans, lagtävling i 40K och antagligen Sveriges minsta SM.

Text och foto: Henrik Sannesson



Dansspel kräver både koordination och kondition...



Fredrik Ewers, konventsordförande

WARMMASTER ÄR SPELET med de riktigt små GW-figurerna och de riktigt få utövarna. SM som utkämpas under årets BSK har lockat hit sex spelare! Tävlningen kan dessutom skryta med att den är en del av VM i samma spel. *Warmmaster* drar betydligt större skaror i England, där Games Workshop har sitt huvudfäste, berättar en av dem tävlande. Men SM-deltagarna verkar inte vara ledsna för det. Exklusivt är det i alla fall.

Betydligt större publik har *Warhammer 40K* fått. Med facit nio spelare i 2006 års tävling känner sig arrangörerna Björn Engqvist och Anders Erestam nöjda med att ha lockat cirka sextio personer i år.

Till sitt förfogande har de fått en lobby med högt i tak och stora fönster. Och eftersom allhelgonahelgen bjuder BSK-deltagarna på strålande sol är det ett vackert flöde av lätt filtrerat ljus som tar sig in i

figurspelsrummet. Känslan är långt ifrån de dunkla gymnastiksalar som figurspelarna oftast brukar vara förpassade till.

Vid ett av finalborden hittar jag Jens-Oskar Rosenqvist. Han flyttar precis sin *Orc Drednought* (omslaget) som inte längre innehåller särskilt många originaldelar. Med *drednoughten* och resten av Jens-Oskars till synes ihopsvetsade *Orc-armé* vann han, med bred marginal, konventets målningstävling. *Drednoughten*, berättar han, tog ungefär fyra dagar att sätta ihop och måla.

– Jag är rätt nöjd med att den kommer hoppande och ser ut som att den ska slå ihjäl något vilken sekund som helst.

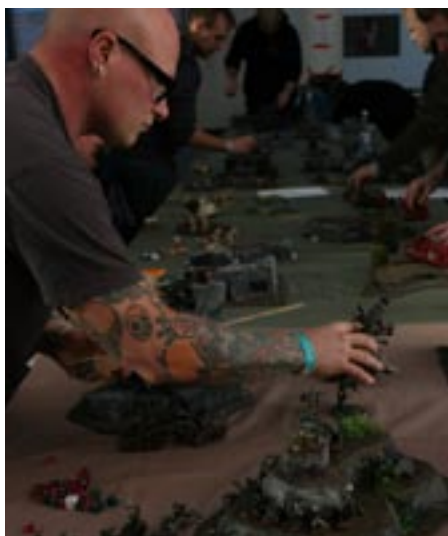
Årets nyhet i 40K-turneringen är att låta spelarna dela in sig i lag. Linus Widner, känd för *Signalers* läsare för sina artiklar om brädbygge (SFS52 & 53) visste inte att han gillade lagspel förrän nu.

– Konceptet är skitbra! I vanliga fall så håller man på dem som kommer från samma förening men nu så är man verkligen beroende av att det går bra för lagkamraterna.

Och det finns många fördelar, hävdar arrangören Björn Engqvist. Bland annat kan man vara mer taktisk när man väljer vem i laget som ska få möta vem.

– Det kan vara bättre för laget att jag passar mot en viss spelare och att någon annan möter honom. Det här tillför en extra dimension. Och så är det mer socialt! Folk verkar gilla det. Vi har fått mer spontan positiv respons än vi brukar.

Man måste gå över gatan till kårhuset och sen slingra sig ner i källaren för att hitta fram till maskindansspelarna. Det står vilseledande nog *Dance Dance Revolution*, DDR, i konventsprogrammet och på själva maskinen. I själva verket är det



Jens-Oskar Rosenqvist och hans Orc Drednought som du kan se i detalj på omslaget

ett *In The Groove*-spel som står uppställt i discot. För utövarna är det stor skillnad.

Där maskinen normalt är kostar det tio spänn per tre spel, men under hela helgen kan man testa hur mycket man vill utan att betala mer än själva konventsavgiften. Marie Näsström är en av entusiasterna som lånat dit spelet. Hon beklagar att det hamnat i en källare som är lite svår att hitta.

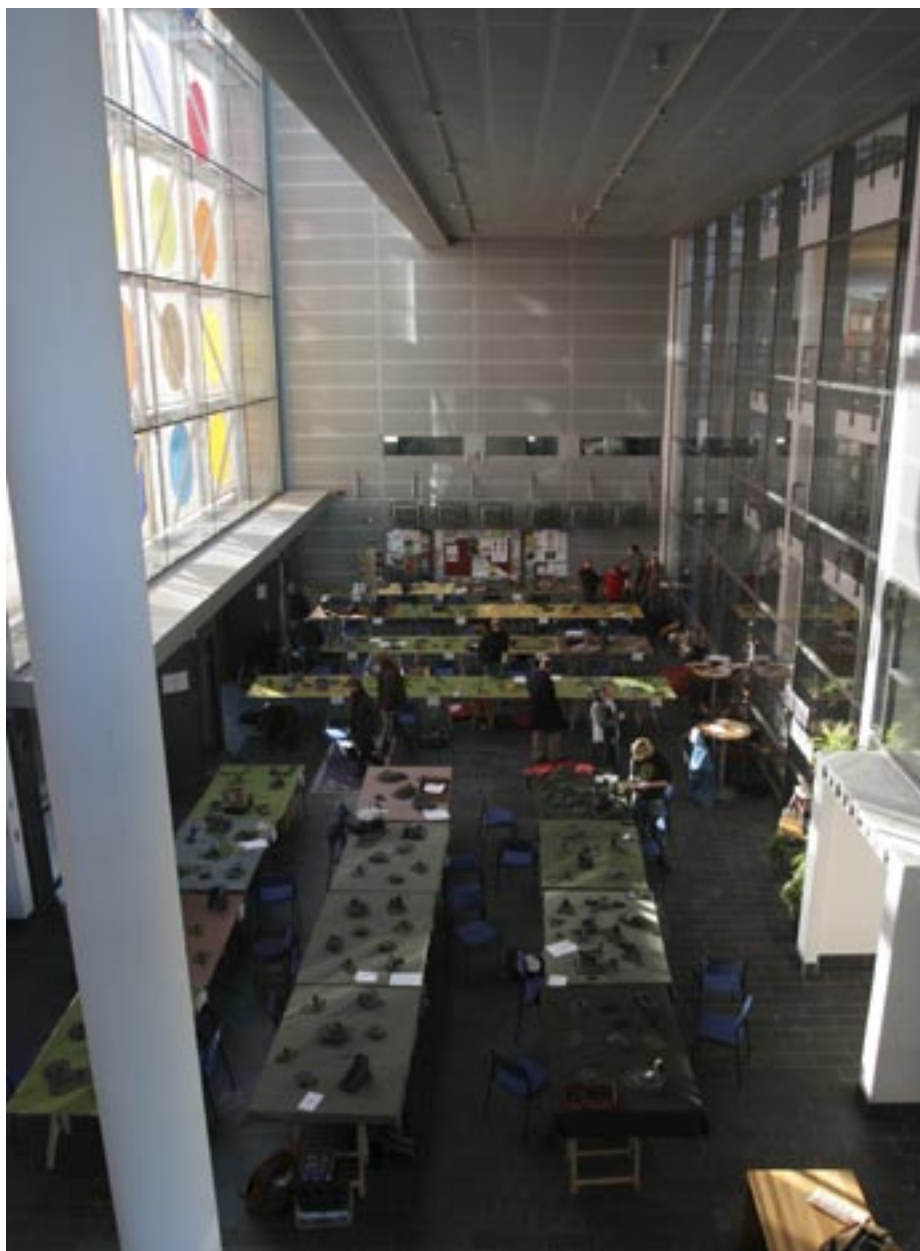
– Det är rätt få som har kommit hit, men man kan ju förstå att det skulle störa om den stod närmare någon annan aktivitet på konventet.

Marie och kompisen David Sjöstrand har träningskor, kortbyxor och sporttop respektive t-shirt på sig. Dansspel, eller maskindans, är helt klart den mest fysiskt ansträngande spelformen på årets BSK.

– Det här var det enda jag brukade träna förut, berättar Marie, men det är inte jättebra för knäna så nu gymmar jag också.

David som också nästan uteslutande håller i gång på Borås enda *In the Groove*-maskin fyller i.

– Jag var och mönstrade för två månader sen och jag fick en åtta av nio på kondition. Det var bäst i hela gruppen.



Härligt luftiga lokaler var det för figurspelarna

Originalspelet *Dance Dance Revolution* kommer från Japan och det brukar vara förenat med ett visst Japan-intresse att hålla på med maskindans. Både Marie och David tycker sig inte vara så nördiga, men sträcker sig till att gilla anime. Tydligt går det också en skiljelinje mellan de olika maskintyperna. Spelar man *In the Groove* så är man inte lika mycket Japangeek som om man är ett *Dance Dance Revolution*-fan. Den senare innehåller färre låtar och enligt Marie och David så

drar musiken rätt mycket åt J-pop. Och så är det det här med svårighetsgraden. På DDR går den bara upp till nivå tio. Maries och Davids favoritmaskin har tre nivåer till.

– Det finns många som har klarat allt upp till nivå 13 på ITG som istället ägnar sin tid åt att göra nya låtar.

På *In the Groove*, som förkortas ITG, kan man mata in egenprogrammerade låtar med hjälp av kortläsare, det går inte på DDR. För alla som inte har testat ma-



Björn Engqvist och Anders Erestam



Fejkade löpsedlar som - med glimten i ögat - driver lite grann med "media-paniken" som ofta riktats mot spelhobbyn...

skindans så går det ut på att i takt med musiken trampa på rätt pilplattor i golvet. Ju snabbare låt desto svårare är det att träffa pilarna i rätt takt.

– Det finns de som kan freestyla och dansa till låtarna utan att ens titta på skärmen. Det ser skitsnyggt ut. Men jag kan inte ens dansa, det här är verkligen en annan grej.

Vid frukost på söndag morgon, när merparten av BSK är förbi, är konventsordföranden Fredrik Ewers nöjd med det mesta. Lite otippat har han fått en bricka som säger att han är rollspelsansvarig.

– Den som hade ansvar för rollspelen backade ur i sista stund. Vi har fått återanvända scenarion från Gothcon. Det blev bara tre rollspelsarrangemang. Men vi har ändå haft ett gäng grupper som har spelat *Western*, *Noctum* och *Call of Cthulhu* friform. *Noctum* är faktiskt delvis skrivet av en kille från Borås. Till nästa år hoppas jag att vi har alla svenska rollspel här. Fördelen med den här lokalen är att vi inte behöver säga till några arrangörer att vi inte har plats. Vi har helt fantastiska lokaler för rollspel!

BSK är ett av Sveriges mellankonvent. Förra året drabbades man av ombyggnad i den lokal man haft tillgång till i 23 år.

Med två månaders varsel blev konventet tvunget att hitta nya lokaler. Om man räknar bort förra året så har deltagarantalet alltid pendlat mellan trehundra och femhundra personer. I år landar man på ungefär 350 betalande och 100 arrangörer. Mindre än GothCon och Lincon men i ungefär samma nivå som Stockholms Spelkonvent alltså.

En BSK-spelfavorit är *Star Max*, som är Star Wars-miniatyrer muterande med första världskrigsflygspellet *Blue Max*.

– Det är alltid några som ringer varje år och säger att "om ni inte kör *Star Max* så kommer jag inte". Det är kul!

Det är med stolthet i rösten som Fredrik berättar det. Han är nämligen en av spelets pappor. Tidigare har BSK:arna dragit runt på Lincon, Sydcon och Gothcon med *Star Max* i högsta hugg och gjort reklam för konventet i Borås.

I år knorrar Fredrik lite över att Spelveckan utövar kannibalism på BSK.

– Tidigare år har det varit så att göteborgarna avslutar Spelveckan genom att komma hit. I år verkar man ha glömt bort det och istället ordnat många egna arrangemang just den här helgen. De föreningar som gör saker för hobbyn i Göteborg är ju potentiella besökare. Så det är

synd att det krockar. Men vi hade kunnat informera mer förstås. Man bara förutsätter att det ska fortsätta som det alltid har gjort.

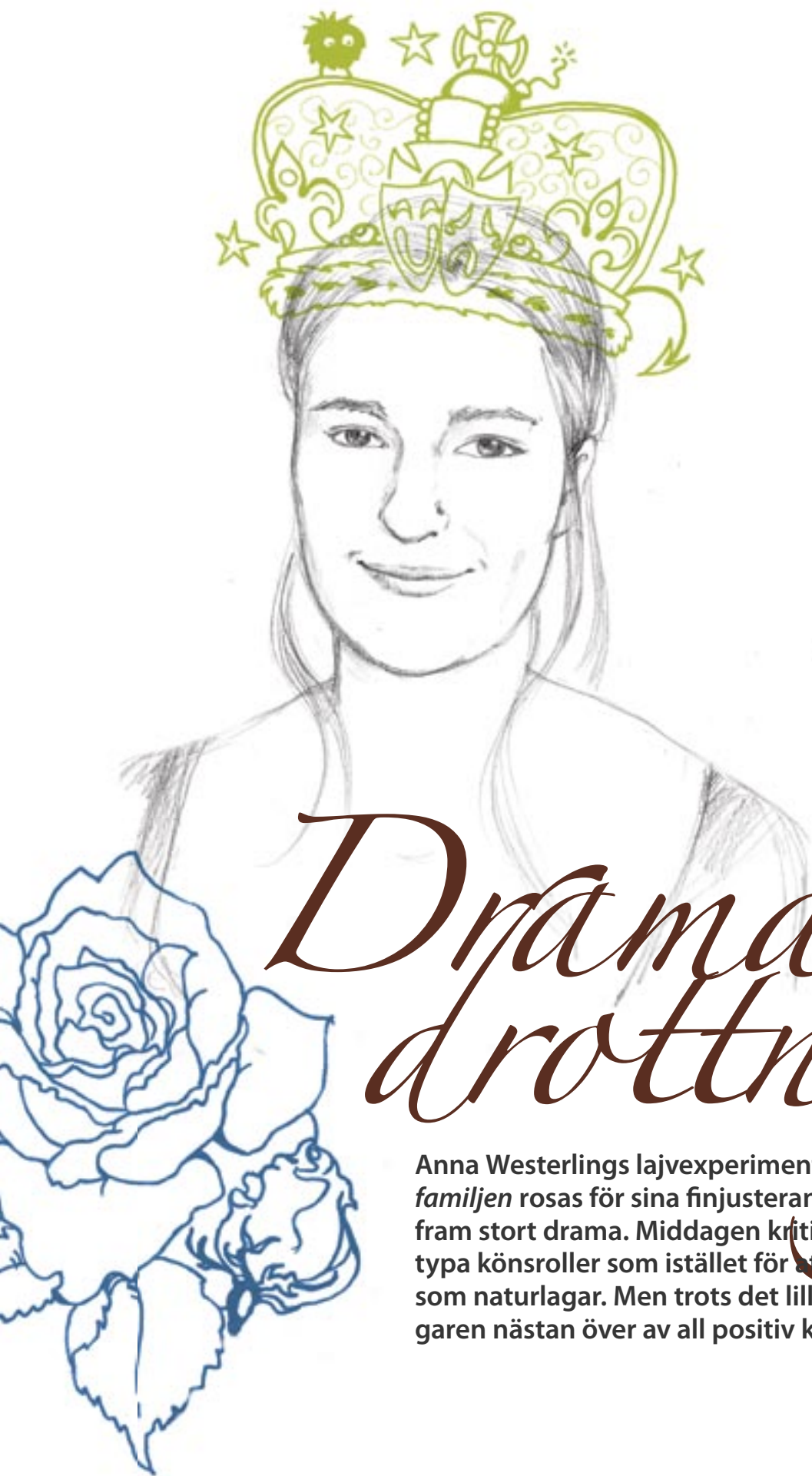
Men Fredrik kan i alla fall glädja sig åt några speciella besökare från Göteborg var på plats på lördagen.

– Vetenskapsfestivalen hade två representanter här igår. De var väldigt imponerade av till exempel *Star Max*, som ju tränar rumskänsla. Sen tyckte de att många av brädspelen var intressanta och att vikingadioramat med sina historiskt kunniga spelledare kunde säga mycket om hur det faktiskt såg ut på den tiden. Det finns ett stort intresse för pedagogiska spel inför nästa års Vetenskapsfestival.

Trots att Borås spelkonvent i år fyller 25 år valde ledningen att skippa det stora firandet. Efter att förra året bara ha haft kårhuset är det första året med hela Högskolan i Borås. Därför kändes det lite för skakigt att slå på stortrumman, förklarar Fredrik.

– Vi tänker hålla på i 25 år till minst! Stort firande blir det när vi fyller 30 år.

HENRIK SANNESSON
signaler@sverok.se



Dräma- drottning

Anna Westerlings lajvexperiment *En stilla middag med familjen* rosas för sina finjusterande metoder för att locka fram stort drama. Middagen kritiserar dock för sina stereotypa könsroller som istället för att undersökas användes som naturlagar. Men trots det lilla smolket rinner glädjebägaren nästan över av all positiv kritik.

Text: Henrik Sannesson
Foto: Johan Rökländer
Illustration: Janetta Nyberg



I början var många skeptiska till regin. I efterhand fanns det bara ett fåtal motståndare som inte bytt sida.

Det var till och med många som sa: "hur ska vi kunna lajva utan regi i fortsättningen?"

–Anna Westerling

– **NÄR VI SATTE** oss till förrätten avslöjade Christian att hans pappa är pedofil och har våldtagit honom och hans nu döda tvillingsyster.

Anna Westerling berättar om hur middagens stiltje bryts när spelet övergår i andra akten. Och alla som har sett Tomas Vinterbergs dogmafilm *Festen* känner igen sig. I akten innan har lajvdeltagarna visat sina bästa putsa-fasaden-tricks. Familjehemligheterna bubblar under ytan men än har de inte sluppit ut.

I filmen *Festen* är det ingen som tar Christians tal för vad det är – ett vittnesbörd om incest. Istället bemöts han med alla tänkbara reaktioner – utom att ta honom på allvar. Att den stora patriarken, familjefadern, skulle kunna ha gjort något så fruktansvärt är inget som familjemedlemmarna överhuvudtaget kan ta in.

Men *En stilla middag med familjen* är så mycket mer än *Festen* i lajvform. Lägg till sex andra familjedramer, av bland andra August Strindberg och Tove Jansson så har du stommen. Det är inte lajv i den bemärkelsen att vad som helst kan hända. Deltagarna är indelade i pjäsgrupper och varje person har stöd i sin tilldelade roll samt av händelserna i pjäsen. Men det är inte heller teater eftersom manus inte följs till punkt och pricka. Det liknar friformsrollspel och har ett utanpåliggande skelett av dramaverktyg som håller ihop den pjäskropp som spelarna tillsammans bygger upp.

– Alla pjäserna skulle följa samma aktstruktur, berättar Anna och fortsätter. I första akten är fasaden intakt. I andra akten börjar ytan spricka och i tredje så rasar allt. Om vi tar till exempel Fröken Julie så flörtar hon kanske med Jean i för-

sta akten, men hon är fortfarande pappas flicka. I andra akten däremot så har de kanske sex. Allt det här gjorde deltagarna upp dagen innan. De besvarade för sig själva hur deras pjäs skulle kunna passa in i samma struktur som de andra och följa med hela vägen till vansinnets gräns.

En stilla middag med familjen spelades inom loppet av tio hektiska dygn på en herrgård i Flen i Södermanland. Fyra uppsättningar hanns med och varje spel varade mellan klockan 15 på eftermiddagen och in på småtimmarna dagen efter. Men förberedelserna hade då pågått sedan kvällen innan. Under de fyra spelen deltog 125 personer varav 62 män och 63 kvinnor. Det sista spelet kördes på engelska och hade besökare från bland annat Finland, Norge, Italien och Storbritannien. Utöver internationellt deltagande

I reklamen utlovas att spelet skulle utmana regler som gällt för kvinnor de senaste hundra åren.

Men när man ville undersöka de här strukturerna – varför fick man dem då nedtryckta i hal-sen?

–Eva Örndahl



kände Anna sig stolt över att spelet lockade fler än den klick som normalt kommer på rollintensiva lajv i Sverige.

En av *En stilla middags* rookies är Maria Ljung. Hon är 20 år och hade aldrig testat lajv innan. Maria var med i två av uppsättningarna och spelade olika roller i samma pjäs.

– Första gången spelade jag Lizzie i *Sanna kvinnor*. I pjäsen blir hon bedragen av sin man och det slutar med att hon förlåter honom. Jag spelade henne så att hon gav sken av att förlåta honom. I själva verket fortsatte hon att pika honom och spela maktspel.

Dagen efter när grupperna pratade igenom lajvet frågade Maria hur han som spelat William, Lizzies otrogna make, hur han hade uppfattat henne.

– I pjäsen är hon en ganska vän och hjälplös person och jag undrade verkligen hur han hade reagerat på att jag gjorde henne mycket starkare. Han berättade att han hade hatat henne. Då blev jag jättegglad!

Maria tyckte att det fungerade bra med sju pjäser som pågick samtidigt. Styckena

hade modifierats så att det fanns gemensamma kontaktytor. Till exempel hade patriarken Helge ur *Festen* en bror i Leif, som är fadern i pjäsen *Leka med elden*. Men den stora skillnaden mellan pjäserna var mängden nyckelscener. Vissa av dem var helt enkelt väldigt intensiva och hade många element som skulle hinnas med.

– De som var med i *Festen* blev väldigt involverade i sin egen pjäs. Den är så dramatisk och kräver väldigt mycket. För dem var det nog svårare att hinna kolla in vad som hände i de andra pjäserna. Själva kände jag inga såna problem.

För att pressa in mer drama på tolv timmar än många hinner med på ett tredagarslajv, hade arrangörerna investerat i en mängd olika dramaverktyg. Viktigast av dem alla var nog arrangörerna själva som under spelets gång agerade regissörer.

–Hur man gjorde i sin grupp, berättar Anna Westerling, varierade nog väldigt mycket från regissör till regissör. Man kunde vara väldigt handgriplig och hämta in rätt person när man såg att feta scener höll på att gå förlorade för att folk inte var på rätt ställe vid rätt tidpunkt.

Maria Ljung minns speciellt ett tillfälle i den andra uppsättningen av *Sanna kvinnor* som hon var med i.

– Hon som spelade Lizzie hade skuld-känslor för att hon hade druckit så mycket att hon hade fått missfall. Men hon skyllde det på sin mans otrohet. Regissörerna förstärkte hennes skuld. Det var mäktigt att det drogs till sin absoluta gräns och slutade med att hon tog livet av sig.

Trots att det kan låta väldigt krasst med lajvets alla ångestladdade scener kände Maria aldrig att spelet blev för känslomässigt påträngande eller för krävande.

– Det var väldigt välorganiserat vilket gjorde det lätt för oss att spela bra. Vi pratade väldigt mycket i grupperna inför, om vad som skulle hända.

Maria uppskattade regin hon fick och hur regissörerna kunde få spelet i nya riktningar. Men hon tyckte inte att regin blev för tvingande. Till skillnad från film eller teater behövde man inte ta emot alla pikar som regissören ger. Hon tyckte att man kunde se regin mer som förslag än som anvisningar.

Av verktygspaletten tyckte Maria bäst om metatimmen som kom efter andra

I filmen *Festen* är dotterns nya pojkvän Gbatokai mörkhyad, vilket väcker starka känslor och avslöjar obehagliga fördomar i hennes borgerliga familj. Eftersom rollerna på *En stilla middag* fördelades genom lottning, fick spelarna hitta alternativa sätt för Gbatokai att vara den utomstående som provocerar genom sin blotta existens – som i det här fallet, att ha diametralt motsatt politisk övertygelse som majoriteten av gästerna på Helges födelsedagsfest.



aktens slut. Pjäsgруппerna fick då jobba var och en för sig med sin egen pjäs inför tredje och sista akten.

– Under metatimmen spelade vi upp scener som äger rum före pjäsen börjar. Vi hann också med alternativa slut: ett jättelyckligt och ett sorgligt slut. Det ringade in historien och förberedde oss för tredje akten.

Men om metatimmen var Marias favorit så fanns det också de som tyckte att den bröt upp spelet för mycket.

– På fjärde spelet gick den dramaturgiska kurvan mycket fortare och när vi var i slutet av akt två så hade de flesta redan kommit fram till händelser som borde vara i akt tre.

Det säger Emma Wieslander, lajvveteran, till Signaler.

– Det blev en energisvacka på kvällen som de flesta spelade sig upp och ur. När vi väl körde metatimmen så hade många redan kommit till sin pjäs dramatiska höjdpunkt och behövde inte metatimmen längre.

Emma Wieslander är inte kritisk till dramaverktygen i sig och hon vet lajv som verkligen hade kunnat lyfta med en metatimme.

– Men just min upplevelse av det här lajvet hjälptes inte av den, däremot lyftes spelet av regissörerna, tycker hon.

Och enligt Anna Westerling hängde det mycket på vilken lajvkultur man kommer ifrån om man gillade metatimmen eller inte.

– Finnarna till exempel ville vara i sin roll hela tiden. Men vi i arrangörsguppen älskade metatimmen. I början var vi nog rätt sparsamma med regin, men konceptet utvecklades efter varje spel. ”Mer regi tack!”, var den stående kommentaren och därför blev vi modigare. I början var många skeptiska till just regin, men i efterhand fanns det bara ett fåtal mot-

ståndare som inte bytt sida. Det var till och med många som kommenterade att: ”hur ska vi kunna lajva utan regi i fortsättningen?”

Tanken inom arrangörsguppen var att sätta ihop en verktygslåda från vilken regissörerna kunde förkasta hälften. Det fanns ingen poäng att trolla med så många verktyg som möjligt, bara att locka fram bra scener. När Anna såg hur han som spelade Christian hade dragit sig undan inför början av andra akten – före pedofiltalet – lät hon honom istället ”tänka högt”. I monologrutan, som var ett annat av dramaverktygen, fick han prata om vad han skulle säga i sitt tal, och varför.

Starka scener efter att Christian vid middagen avslöjat sin fars övergrepp.



Arrangörernas vision var att skapa ett tätare lajvande för alla som vill ha mer drama och mindre transportsträcka. Det skulle vara "maximum bang for minimum input" som Anna uttrycker det. Med det menar hon också att man skulle kunna komma till lajvet oförberedd.

– Jag tror att de flesta är överens om att man ändå alltid läser lajv-utskicket i bilen på väg dit. Man går på förmöten till förmöten och sen lajvar man i fem dagar och så kanske det händer något på fjärde dagen. Men bara kanske. *En stilla middag med familjen* skulle vara lajvet för folk som inte har tid med att spela "den andra soldaten". Alla skulle få spela huvudroller.

Huvudrollstanken har fått mycket beröm från olika håll. Och Emma Wieslander är en av dem som gillade den.

– Det blev bisarrt att det hände så mycket. Det var verkligen känslan av att det inte fanns några biroller. Det lyckades de verkligen med och jag tycker att det fungerade väldigt bra.

För snart ett år sedan skrev Anna Westerling en debattartikel i Signaler från Sverok om lajvhobbyns trettioårskris. Att just lajvande är en hobby som folk lägger

ner sedan de kommit förbi 20-årsåldern. Hon tror att formen för *En stilla middag* fungerar bättre än ett vanligt lajv för vuxna. Upplägget var väldigt tajt, med schema för i stort sett varje minut. Det fanns furstlig markservice i form av ett team på sju personer som stod för maten. Och Anna berättar att det blev få paniklösningar i sista sekunden.

– Jag tror att det säger mycket om standarden om det första man ser när man kommer till lajvet är en utbränd arrangör som springer runt paniskt. Vi hade nog tänkt på det mesta i förväg. Och det gav deltagarna en trygghet, tror jag.

Fyrtio roller per uppsättning gånger fyra ger 160 platser och det var många som tyckte Anna var helt galen som satade på den skalan. Men 140 roller besattes, visserligen var det flera som spelade mer än en gång. Men trots stort deltagande var lajvet ändå den form av lyxunderhållning som Anna skrev om sin debattartikel. Lyx i det här fallet betyder att deltagarna inte betalar vad det kostar att producera ett sånt här lajv. Det krävs många hundra timmar av oavlönat arbete för att ett relativt fåtal ska kunna utöva hobbyn. Själv jobbade hon en månad på

heltid och tog ut lön, men lade förstås även ner massor av timmar utan lön. Resten av arrangörsgruppen fick en tusenlapp för sin insats under tio dagars spelperiod. Inget man blir fet av med andra ord. Deltagarna pytsade in hundratusen kronor i avgifter, men totalt kostade lajvet tre gånger så mycket. Allmänna arvsfonden, Sverok och Stockholms läns landsting såg till att projektet kunde kräva sig i land med torra fötter.

– Jag och Anders Hultman jobbade jättehårt med ansökningar, berättar Anna.

Tio dagars intensivt regiarbete tär på krafterna och efter fyra spel kände sig alla i regigruppen rätt slitna.

– Men det här är alldeles för mycket jobb för bara fyrtio personers upplevelse. Så här i efterhand kan jag nästan tycka att det var synd att vi inte satte upp spelet ännu fler gånger.

Ett resultat av att spelet kördes flera gånger var att dramaverktygen utvecklades snabbt. Förutom att regissörerna gav mer så blev de andra hjälpmedlen också vassare. Till exempel fanns det redan från start ett metaspel som kallades psykologen. Dit kunde karaktärerna gå för att prata ut. Till exempel pratade Else



I herrarnas salong.



Dynamiken mellan "herrska" och "tjans-
tefolk" var ett av de viktiga stämningsska-
pande inslagen i berättelsen.

med sin psykolog om att hennes man var pedofil.

– Det skulle förstås karaktären Else i *Festen* aldrig ha gjort. För det är hon alldeles för förljugen. Men om hon hade gått till en psykolog hade det kunnat låta så.

I senare spel blev psykologen istället öppen att höra för alla. Man fick helt enkelt psykologa med sin regissör på fläcken.

– Lajv blir ointensivt om man bara kör. Det var därför vi hade så många av de här verktygen.

Många av dramagreppen är tekniker som funnits inom improvisationsteater, friformsrollspel och även på andra lajv. Anna refererar till *Knappnålshuvudet* och *OB7*.

– Jag är själv inte så nyskapande, men det är ingen slump att jag har valt att jobba med friformare i min ledningsgrupp. De har kommit med massor av förslag och jag har liksom tyckt: ”varför inte, vi kör!” Det här är dramer som väldigt mycket visar en förljugen yta. Så det är viktigt att vi kunde använda det som pågår under ytan, genom att använda till exempel psykologen och monologrutan.

Rollerna på *En stilla middag* besattes genom lottning. Det var inte enbart positivt utan ledde till en del konstiga effekter

berättar Emma Wieslander. Hon tyckte inte att det fungerade klockrent.

– Själv hade jag tur men flera av rollerna blev väldigt märkligt besatta. Jag förstår att lottningen var ett försök att komma ifrån att arrangörernas vänner särbehandlas och det tycker jag är bra. Men när man har en person som inte klarar av att bära upp en roll då går det också ut över andra.

Det blev konstigt också på andra sätt berättar Emma. Till exempel spelades dottern i en familj av en person som är nästan 20 år äldre än den som spelade mamman.

– Det där störde folks upplevelse och flera tog fel på de här personerna. Ett annat exempel är när såna som ska ha framträdande sociala positioner inte kan föra sig. Trots att man såg att folk redan från början var uppenbart felplacerade så gjorde man inget åt det. För att metoden ska fungera så måste man titta på hur man ska lösa sånt, tycker Emma.

Det fjärde spelet kördes på engelska eftersom deltagarna var hitresta från hela Europa. Emma Wieslander tycker att det var briljant att även pjäserna kom från olika nordiska berättartraditioner och att de länderna hade deltagare med.

– Norrmännen i vår grupp kunde tillföra jättemycket om Ibsen som vi inte får lära oss i svenska skolan. Det här var ett väldigt smart sätt att undvika statusskillnader, som annars lätt uppstår när bara en nationalitet har mer kunskap om pjäserna.

Emma är också väldigt intresserad av spelets tema: den dysfunktionella kärnfamiljen och det undersökande av könsrollerna som utlovades.

– Jag tycker det var synd bara att inte utvärderingen fokuserade mer på det, säger hon.

En annan kritiker av könsrollsspelet är Eva Örndahl som spelade i *Sanna kvinnor* på spel två.

– I reklamen utlovas att spelet skulle utmana de regler som gällt för kvinnor

de senaste hundra åren. Men sen fick man veta att husreglerna är att en kvinnas status alltid följer hennes mans. När man ville undersöka de här strukturerna – varför fick man dem då nedtryckta i halsen?

Men förutom den kritiken var Eva väldigt imponerad av *En stilla middag*. Bordsrollspelare som hon är tyckte hon att regissörerna fungerade som spelledare och gav ett tätare och bättre spel. Hon tyckte också att många av dramaverktygen var smarta. Men hon var lite avundsjuk på att männen fick ha herrlogen, där maktspelet ägde rum, för sig själva. Där, i den mindre gruppen hörde hon också att spelet blev tätare. Det hade också kunnat vara ett dramaverktyg om kvinnorna hade kunnat vara osynliga besökare i loggen, föreslår hon.

– Om vi hade sett vad som pågick därinne hade vi kunnat använda det för att spela på.

Eva hörde talas om att monologrutan fungerade bättre i herrlogen.

– En sån grej som det snackades om var att Nora från *Ett dockhem* kom in i herrlogen och gjorde en lap dance. Då spelade hennes man upp sina tankar i monologrutan. Han gick in och berättade hur han verkligen hoppas att alla män i loggen ville



Emma Wieslander



Eva Örndahl



Under metatimmen spelade vi upp scener som äger rum före pjäsen börjar.

Vi hann med alternativa slut: ett jättelyckligt och ett sorgligt slut. Det ringade in historien.

–Maria Ljung

sätta på henne ikväll. Den monologruta som jag hade tillgång till var i stora salen. Jag såg den bara användas två gånger, det var ett lite för stort sammanhang.

Eva har bara lajvat sporadiskt men *En stilla middag* beskriver hon som sin stora lajv-comeback.

– Det överträffade alla mina förväntningar. Jag brukar åka ensam på lajv, och det kan göra att man känner sig utanför när de som kommer i gäng har snackat ihop sig och är samspelta. Jag tyckte att metoderna på *En stilla middag* gjorde att man svetsades ihop mer i pjäsgrupperna och aldrig behövde känna sig utlämnad.

Precis som Maria Ljung var Eva med i pjäsgruppen *Sanna kvinnor*. På frågan om det fanns någon som spelade extra bra tar Eva ett exempel på en som fick henne att spegla sin egen roll i omgivningen.

– Fröken Julie spelade väldigt bra. Hon kom inblåsande och kindpussade sina vänner på kontinentalt manér och direkt influgan från Paris. Och man kände verkligen att ”oj vilken liten småstadsfru man är”.

Det viktigaste dramaverktyget för Evas rollspelsprestation under lajvet var ”black box:en”. Den var trots namnet inte alls svart, utan ett vitt rum, där man kunde spela scener från en annan tid eller plats.

I boxen spelade Eva och hennes syster i pjäsen upp en scen från barndomen. Eva berättar att scenen verkligen hjälpte henne att förstå den svaga kvinna med låg social status som hon spelade. Det startar med att systrarna tillsammans råkar slå en boll genom den faderns växthus.

– Han tar min syster helt om ryggen redan från början och ger mig skulden för allt. När vi är på väg in i hans växthus beordrar han mig att gå ut och komma in igen – men ”gå på riktigt – som man ska”. Medan min syster kommer undan helt slutar det med att han släpar mig längs väggen. Sen kom Elsa Helin, som var en av regissörerna in och viskade till mig att jag var oduglig och värdelös. Spelet gav mig verkligen förståelse för varför jag höll ihop med den odugling som jag var gift med.

Eva berättar att lajv inte alltid har så lätt att komma henne in på livet. *En stilla middag* gav henne inte det problemet. En annan stark scen som hon var med om är mot slutet när det dansas långdans genom huset. Hennes spelgalning till man har fått reda på att hon undanhåller honom ett pantbrev som hon ska ge till sin dotter. Hennes make vill att hon ska riva brevet och ge honom pengarna. Själv vacklar hon. Långdansen blir en metafor för hennes känslor. Under dess ryckiga

gång genom det stora huset tappar hon ömsom grepp om sin dotter som går framför henne och ömsom tappar hennes man greppet om henne. Att hon storgråter hör ingen för alla är så upptagna med dansen.

– Jag blir ofta för analyserande på lajv. Så därför gillar jag verkligen när det blir mycket känslor. Jag tyckte att det var toppen att jag verkligen skakade av gråt i den här scenen.

Anna Westerling har varit på många lajv under åren och hon har också bakgrund som redaktör för lajvtidningen Fëa Livia. Hon har dessutom arrangerat den internationella lajvträffen Knutpunkt som vandrar mellan de nordiska länderna. Men trots en gedigen bakgrund inom Lajvsverige har Anna inte ordnat några större lajv tidigare. Och nu känner hon att hon gjort sitt för ett tag. Det kommer inte att bli någon *Stilla: del 2* om ett år om du frågar henne idag.

– Näe, jag tror inte det. Men vi är ju flera nu som håller på och jag hoppas att någon annan tar vid. Jag tror att vi är många som skulle komma.

HENRIK SANNESSON
signaler@sverok.se

Guide:

Green-stuff-modellering

Gör dina egna figurer



Tröttnat på tennfigurer? I den här artikeln bjuder Signalers Fabian Jakobsson på klurigt julpyssel för den händige figurspelaren. Med tvåkomponentsleran green-stuff lär han ut sina bästa knep för att modellera om sina tennhjältar – men också skapa helt egna...

Text och bild: Fabian Jakobsson

Jag satt och kämpade med en modell på ett spelkonvent när en engelsman från Games Workshop kom förbi och tryckte en bit green-stuff i handen på mig. Dittills hade jag kämpat med cernitlera för att pengarna inte räckte till att köpa alla figurer jag ville ha.

SÅ BERÄTTAR FABIAN Jakobs-son om hur han först kom i kontakt med den fantastiska leran med vars hjälp figurspelare kan skapa helt egna nya pjäser eller modifiera en redan färdig pjäs. I den här första artikeln från Fabian går han igenom hur man jobbar med green-stuff och lär dig hela processen att skapa en egen modell. Vårt råd lyder: läs hela artikeln innan du sätter igång!

Det hela började med att Fabian inte hade råd att köpa tennpjäser till spelet Blood Bowl, och tillverkade egna i cernitlera. Ett skört material som inte alls ger samma möjligheter till fina detaljer som green-stuff. (Denna figur är gjord i cernitlera, jämför detaljerna med figuren på den stora bilden!)



Tennfigurer dyra att tillverka

Många fascinerar av alla de små vackra detaljerna som finns på många spelpjäser. När företag skapar nya tennfigurer, modelleras de i lera som blir avgjutna i silikonformar. Den lera som används är främst green-stuff, kallat så efter dess gröna färg. Den är välkänd hos många figurspelare som brukar ändra små detaljer på sina pjäser för att få dem mer personliga.

Tillverkningen av tennpjäser ska inte förväxlas med plastfigurer som tillverkas på ett helt annat sätt. Medan tennfigurer modelleras i naturlig storlek görs oftast plastmodeller i en större skala. Modellen skannas sedan av och skalas ner i en dator. Pjäsen bränns sedan ut i en metallplatta, som blir gjutformen. Nackdelen med gjutformar i metall är att den är oflexibel, jämfört med gummiformarna för tenn. Därför brukar tillverkarna dela upp pjäsen, så att armar och ben är lösa bitar, för att få mer volym i pjäsen.

Att tillverka gjutformar för plast är en väldigt dyr process som inte en privatperson har råd med, men sedan är det i princip gratis att trycka pjäserna. I motsats till tennpjäser som har en billig gjutform men har hög tryckkostnad. Du kanske har lagt märke till att vanligt

förekommande pjäser säljs i plast medan mer unika pjäser, som exempelvis hjältar, tillverkas i tenn.

Grönt jox

Förutom green-stuff finns det en mängd andra lertyper man kan använda sig av. Samma företag som tillverkar green-stuff gör även ”brown-stuff” och ”blue-stuff”. Dessa lertyper är princip samma som green-stuff men har olika grader av hårdhet. Den stora haken är att de är svåra att få tag i.

Cernitlera hittar du lätt i hobby- eller leksakshandeln. Den är väldigt smidig och lätt att arbeta med, bara man knådar den varm. När modellen är färdig, bakar man den i en vanlig ugn. Cernitens stora nackdel är att leran lätt smular sönder vid stötar.

En annan typ av tvåkomponentslera är Milliput som skiljer sig väldigt mycket från green-stuff. Den är väldigt hård och påminner om naturlig lera. Många föredrar därför att göra mekaniska detaljer med Milliput. Att den är hård är också leras svaghet. En härdad Milliput-modell är väldigt känslig för stötar.

Hos guldsmeder kan du hitta något som kallas modellvax. Att jobba med mo-

dellvax är på sätt och vis bakvänt då du skrapar ut en modell med skarpa verktyg. Du kan även forma vaxet med en lödkolv då den är väldigt lätt att smälta. Modellvax är mycket billigare än green-stuff och kan vara en bra grund när du modellerar ett fordon.

Det som inte härdar...

Green-stuff är en tvåkomponentslera, vilket innebär att det finns två kemikalier, som härdar när de blandas. Du kan köpa leran i vilken välsorterad spelbutik som helst. Var noggrann med att fråga om hur färsk den är, leran blir snabbt sämre när den åldras. Hemma bör du förvara green-stuff i frysen för behålla färskheten.

Den oblandade leran liknar faktiskt en svensk fana. Den består av en bas (blå färg) och en härdare (gul färg). När du blandar leran kan du ha i mer av härdaren för att leran ska härdas snabbare. Det finns en annan effekt du kan åstadkomma med hjälp av blandningen: En större mängd härdare ger det du modellerar en mjuk och organisk form. Och mer bas i blandningen ger modellen ett mer hårt och tekniskt utseende.

Innan du blandar din green-stuff ska du skära bort den delen där färgerna



Så här ser oblandad green-stuff ut. Använd inte den tunna gränsen där de båda färgerna möts, den delen har redan härdat.

möts. Den biten har redan härdat och kan förstöra din modell. När du sedan blandar ihop leran är det viktigt att du ser till att färgen blir genomgående grön utan variationer.

När leran är blandad har du cirka en timme på dig att använda den innan den blir för hård. Sedan bör du vänta minst en dag innan du rör vid leran igen. Försök inte göra hela modellen på en gång, det kommer bara att sluta illa. Gör istället en liten del i taget och ställ sedan undan pjäsen så att du eller dina klåfingriga syskon inte råkar komma åt den.

Inte bara lera

För att underlätta ditt arbete kan du kombinera leran med andra material. Här är det bara fantasin som sätter gränser men jag kan rekommendera några tillbehör:

Plastskiva – I de flesta butiker för hobby och modellbygge säljs skivor av plast i A4-storlek. Dessa är perfekta att skapa plana



Modelleringsverktyg kan vara bra att ha.



Ett färdigmonterat metallskelett...

ytterst av när man exempelvis gör en stridsvagn. Skaffa skivor i olika tjocklekar.

Mässingstråd – Mässing är lätt att arbeta med eftersom det är en väldigt mjuk metall. Tråd går att skaffa i olika diametrar.

Andra pjäser – Många av de professionella modellbyggarna använder delar av andra tennpjäser för att snabbt få upp en hög variation på sina figurer.

Använd verktyg

Vill man ha en hög detaljrikedom på sin modell är det omöjligt att forma den med fingrarna. Det finns många typer av mönsterjärn att köpa i hantverksbutiker, du kan även försöka titta till dig instrument av din tandläkare. När du försöker forma leran med dina instrument, kommer du att märka av hur klibbig den är. För att slippa att leran klibbar sig fast vid instrumenten likt tuggummi, måste du ha någon form av smörjning. Det vanligaste är att man använder vatten eller vaselin. Många bara slickar sig på handryggen och stryker sedan modelljärnet där. Fördelen med vatten är att det sedan torkar bort och gör det lätt att sätta fast mer lera. Men jag rekommenderar att smörja in handryggen i vaselin för att ha det lätt tillgängligt. När pjäsen har härdat kan du lätt tvätta bort vaselinet.



...som vi nu ska bygga lite muskler på.

Det är lätt hänt att du råkar bryta av delar på din pjäs. Attacklim som fäster på sekunder är då din räddare i nöden. Lägg endast på ett ytterst tunt lager lim.

Ryggrad sökes

För att pjäsen inte ska sjunka ihop måste du utgå från ett skelett som du formar i stål- eller mässingstråd. Börja med att rita upp din modell i rätt skala på ett papper. Forma sedan ett skelett med en tång och var noggrann och jämför ofta med din teckning. Det kan även vara bra att jämföra ditt skelett med en färdig tennpjäs i samma skala.

Kött på benen

Innan du börjar med modellens detaljer, behöver du klä in skelettet med ett tunnt lager lera, annars får du problem med att tråden skär sönder modellen när du jobbar med den. Var inte rädd för att göra några fel, du kan lätt skära bort den bit som blivit för stor och börja om.

Detaljerna

Då kommer vi till den svåra delen, och för att lyckas behövs det mycket träning och en smula talang. Det finns några trick som du kan få med dig på vägen.



Efter ett par omgångar modellerande och härdande har du det färdiga resultatet! Nu är det bara att måla...

Ringbrynja

Att göra ett snyggt ringbrynje-mönster kan verka till synes omöjligt, men är jättesimpelt när man väl lärt sig tricket. Som verktyg behöver du en tunn tråd med avrundad ände, exempelvis en trubbig nål.

Ansikte

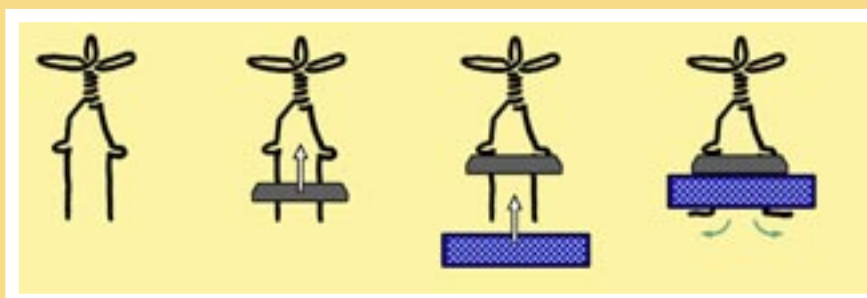
Att modellera ett ansikte är riktigt knivigt då man vill få in mycket personlighet på en liten yta. Tricket är att modellera det i flera omgångar för att inte råka förstöra det du har lyckats med.



FABIAN "VIKING" JAKOBSSON är en äkta allround-nörd, som desperat försöker hinna med sina 1000 hobbies, bland annat egentillverkade brädspelet Vikingafejd.

vikingfabian@yahoo.com

Fabian tipsar:



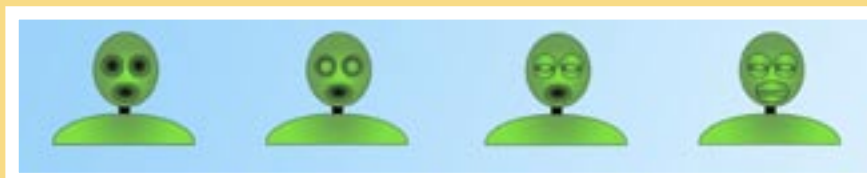
Montering

1. Gör små fötter på pjäsen, genom att göra en liten knorr på tråden. Lämna en bit av tråden som fortsätter under fötterna.
2. Sätt på en eventuell plattform som du tänkt att pjäsen ska stå på. Fötterna hindrar pjäsen från att åka igenom springan.
3. Tryck trådändorna igenom en bit skumplast (liggunderlag).
4. Vik ut tråden på skumplastens undersida. Pjäsen kommer nu stå stadigt och du har något att hålla i under arbetets gång.



Så här gör du ringbrynjemönster

1. Ta först en bit att öva på. Börja i översta vänstra hörnet. Tryck ner nålen ca 1,5mm ner i leran, skjut sedan nålen 1mm åt vänster. Du får då en liten halvcirkel.
2. Tryck ner nålen på nytt direkt till höger om det gamla hålet och upprepa samma rörelse.
3. Upprepa denna rörelsen hela vägen från vänster till höger.
4. Byter du riktning för varje rad får du ett snyggt mönster som liknar en ringbrynja.

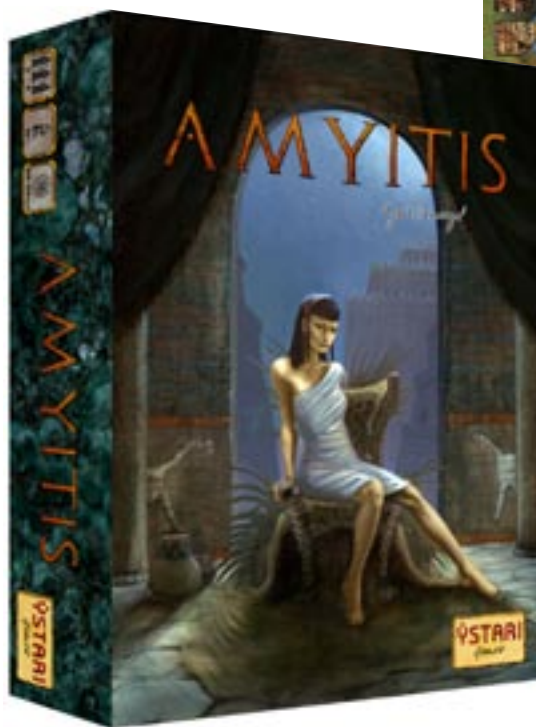


Modellera ett ansikte i fyra steg

1. Börja med att göra en rund boll med hål för ögon och mun. Låt leran härda.
2. Forma små kulor i ögonhålorna. Du kan även börja modellera hakan och kinderna. Låt sedan leran härda.
3. Lägg på ögonlock med en lerbit ovanför och under kulan i ögat. Låt leran härda.
4. Forma läppar i munhålet. Låt leran härda, sedan kan du sätta dit övriga detaljer som näsa och hår.

Amyitis:

Trädgårdsarbete för kärleks skull



Det här är något sprillans nytt om något väldigt gammalt. Nebukadnessars fru Amyitis saknar grönskan i sitt hemland. Ett av världens sju underverk kan hon väl vara värd, tänker Nebukadnessar och låter oss spelare tävla om att med så många stilpoäng som möjligt, bygga Babylons hängande trädgårdar åt henne.

Sweet love...

Härdfakta:

Amyitis

Konstruktör: Cyril Demaegd,
Ystari Games

2–4 spelare. 12+ år.

Speltid 60–120 min.

Utgivet på engelska av

Rio Grande Games.

DETTA SPEL SLÄPPTES som många andra på årets Spiel-mässa i Essen i Tyskland. Ursprunglig utgivare är Ystari Games och med tanke på deras tidigare fullt godkända *Yspahan* och fantastiska *Caylus*, verkar det värt att kolla upp vad de släpper ifrån sig. Associationen vandrar något åt *Caylus* när man tittar på spelet, men *Amyitis* står ändå på egna ben.

Spelet består av två bräden, brickor, träkuber och olika kortserier som spelarna hoppas hugga framför näsan på varandra. Här finns inget att anmärka på, vare sig material eller design.

På det ena brädet syns terrasserna som ska bevattnas innan vi kan odla på dem. Genom att ta hem en poängplatta, från brädet sätter man plantor av olika status.

Den spelare som vattnat mest runt den aktuella terrassen (plattan) får även han lite poäng, beroende på plantans status. För att åstadkomma detta behövs olika resurser som fås av strategisk kubplacering på andra ställen på brädet. För att få placera sina kuber måste man i sin tur engagera arbetare som visar sig i fyra olika sorters kort. Deras inbördes proportioner varierar varje runda och vissa blir därför hett villebråd ibland. Ju fler arbetare som värvats under en runda, desto dyrare blir de som finns kvar. Till detta behövs pengar. Det snillrikaste sättet att tjäna pengar i detta spel är att passa! Har man gjort det tjänar man nämligen ett mynt varje gång man skickar turen vidare. Så håller det på tills alla har passerat och en ny runda tar vid.

Jag har ännu inte beskrivit hälften av *Amyitis* alla funktioner och mekaniker. Ändå tror jag att det märks redan nu att det är många faktorer att hålla reda på. Timing är en viktig aspekt liksom framförhållning. Man har stor nytta av att beakta vilka resurser och placeringar motspelarna har. På så vis interagerar spelarna genom att förekomma varandra. Flera gånger under varje parti kommer dynamiker i stil med "Hela havet stormar" igång då en spelare för resten av partiet blir utan en av spelets viktiga kortserier.

Korten måste plockas i nummerordning och det finns alltid en "nummer 1" färre i varje serie än det finns spelare. Man är ändå inte garanterad någon av dem och kan således torska på flera av serierna. Under testspelningarna började jag successivt ana att framför allt en av kortserierna var hopplös att klara sig utan. Lyckligtvis kan jag som ett friskhetstecken från spelets sida rapportera

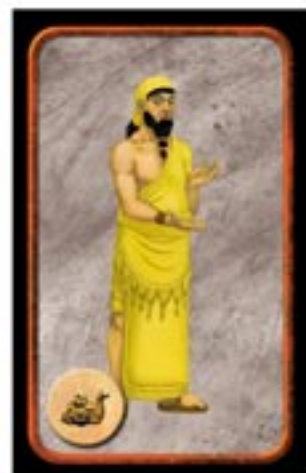
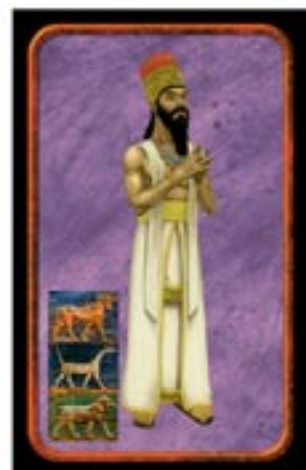
att en spelare lyckades vinna trots avsaknad av den "nödvändiga" serien och dessutom ytterligare en serie! Han vann med ett enda poäng – men ändå!

Spelet är ett väl sammansatt nystan av många olika beståndsdelar och alla bidrar på olika sätt till den komplicerade finmekanik som utgör *Amyitis* motor. I partier med tre spelare slår *Amyitis* inbyggda effekter hårdare men det är ändå spelbart. På mitt enda försök med två spelare blev det däremot riktigt ospännande.

Med dessa invändningar konstaterar jag ändå glatt att *Amyitis* är roligt, klurigt och rimligt lättlärt. Så många olika kort och brickor kräver sitt bord – men det är det värt. Fina detaljer är att boxen innehåller fler terrassplattor än som ryms i ett parti, så sammansättningen varierar varje gång. Varje runda lägger man heller inte ut samtliga arbetarkort så rundorna präglas lite av vilka sorter som dominerar just då. Partier kan också ha olika karaktär sinsemellan. Spelet är över i slutet av rundan då högst fyra av de ursprungliga 16 terrassplattorna har plockats. Ett parti där plantering lågprioriteras även av ledaren, tar alltså längre tid än partier där ivrigt planterande är den huvudsakliga källan till poäng. *Amyitis* är kanske inte världens åttonde underverk men mycket roligare än att påta i trädgården!



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





*Zelda –
The Phantom Hourglass:*

Ritar om kartan för pusselspel

Hur mycket kan och vill man förändra ett vinnande koncept? Nintendo förefaller så nöjda med allt som hör *Zelda*-serien till att de inför Links elfte äventyr väljer väl upptrampade stigar. I *Zeldas* DS-debut använder Nintendo visserligen tjugo år gamla mallar men gjuter ändå ett modernt och interaktivt spel.



Många pussel baseras på ritande och det mesta görs med hjälp av stylusen. Spelet utnyttjar DS:ens möjligheter fullt ut, till och med mikrofonen kommer till användning när osliga pussel ska lösas.



PHANTOM HOURGLASS är uppföljaren till det underskattade Gamecube-spelet *Wind Waker*, som omformade mycket av det som vi ansåg synonymt med *Zelda*-serien. Istället för gröna slätter och djupa skogar var *Wind Wakers* Hyrule täckt av vatten och spelaren fick fritt segla mellan öarna och göra sina egna upptäckter. Grafiken var även den originell, med hjälp av en teknik som kallas "cell shading" målade Nintendo upp en värld som påminde mycket om en serietidning, med skarpa konturer och varma färger. *Phantom Hourglass* importerar såväl estetik som spelvärld från sin föregångare men står tack vare kontrollen på egna ben.

Vid första anblick framstår *Phantom Hourglass* ungefär som en gammal vante – varm, bekant och fullkomligt befriad från spänning och överraskningar. Men efter bara en timme i Links sällskap har Nintendo redan lyckats motbevisa mig. DS (Double Screen) har, som namnet antyder, två skärmar varav den undre är en touch screen. Nintendo har vågat friskt och helt baserat *Phantom Hourglass* på

de möjligheter som hårdvaran erbjuder. Link styrs helt med den undre skärmen och genom att peka och dra med stylusen (den lilla pennan) gör du i det närmsta allt. Utan den här innovativa och precisa kontrollen skulle Links elfte äventyr bli minst sagt medelmått, nu briljerar det.

DS:ens möjligheter genomsyrar hela spelet och ger det sin helt unika karaktär. Det påverkar inte bara Links rörelser utan även pusslen. De klassiska "flytta block och spränga hål i väggar"-momenten finns kvar, men får lämna plats åt pussel baserade på framför allt ritande. Spelaren får information och tips om vissa mönster eller kombinationer som ska användas på olika platser. Andra pussel utnyttjar DS:ens mikrofon, spelaren får då skrika eller blåsa på fiender, ljus och kartor för att ta sig vidare. Det känns fräscht och överraskande i all sin enkelhet.

Pusslen och det interaktiva upplägget är *Phantom Hourglass* styrka men också dess svaghet. Inte sällan är pusslen så utmanande och framför allt ologiska att de

hotar att bromsa spelets annars ganska höga tempo. Nintendo har löst det hela genom att ge spelaren fler och konkretare ledtrådar desto längre han eller hon sitter fast vid ett moment. Det är en smidig lösning, men en som kraftigt sänker spelets svårighetsgrad och förkortar dess livslängd.

Med *Phantom Hourglass* ger Nintendo oss en helguten spelupplevelse. Den mysiga designen skapar tillsammans med de fantasifulla pusslen och den charmiga spelvärlden inget annat än ren och skär spelglädje. *Phantom Hourglass* är unikt, underhållande och fullständigt oombärligt för alla DS-ägare.



NIKLAS NORÉN trivs bäst när han får fylla aliens med bly men har på senaste tiden varit helt besatt av att rita kryptiska mönster och öppna skattkistor.
mellandojan@gmail.com

Hellgate: London

Helvetet, det är de andra

*Diablo-serien var så hypnotisk som spel någonsin kan bli. Mannen bakom, Bill Roper, fortsätter nu hack 'n slash-traditionen i sin egenstartade studio Flagship. I höst öppnar han portarna till helvetet med PC-spelet *Hellgate*.*

Hårdfakta:**Hellgate**

Utvecklare: Flagship Studios

Utgivare: Namco Bandai,
Electronic Arts

Genre: Hack'n'slash/RPG

Plattform: PC

Spelare: Multi

Åldersgräns enligt PEGI: 18 år

LONDON ÄR LAGT i ruiner. Människor bor i övergivna tunnelbanestationer, utanför är det kaos. Demoner, monster, groteska varelser och magiska bestar driver på de övergivna gatorna. Folk slåss för sin överlevnad och du är en av dem. Det blåser kallt i London, inget är sig likt, men du ger inte upp, du ger dig ut till infernot och möter det rakryggad.

Året är 2038 och helvetet är här. Mänskliga konflikter ligger bakom försvagandet av de tempelriddare som skyddat oss från underjorden. Nu anfaller en armé av demoner och ingen är beredd. Bakgrunden till *Hellgate: London* är lika enkel som sekundär. Här står spelsystemet i full fokus.

Flagship Studios vision av den engelska huvudstaden är något så ovanligt som charmigt dystopisk. Deras spel andas framtid, men en kaosartad och monsterruös sådan. Estetiken i spelet är behaglig att titta på, klara färger i kontrast mot det mörka och ett användarvänligt gränssnitt genererar en tilltalande helhetsbild.

Världen i *Hellgate: London* är lika delar fantasy och sci-fi, svärd och magi förenas med futuristiska rustningar och eldvapen. Faktum är att spelet tycks vara byggt runt en tudelning av varje aspekt, i grafik, omgivning och gränssnitt. Vi får till exempel välja mellan att spela i förstapersons- och tredjepersonsperspektiv.

Du väljer en roll att axla, det är grundpremisen för *Hellgate: London*, och det

starkaste argumentet för varför det här borde genreindelas som just ett rollspel. Striderna är uppbyggda i klassisk actionladdad hack'n slash. Men guildfunktionen, interaktionen med andra mänskliga spelare och jakten på ny utrustning är ytterligare inslag hämtade från rollspel.

Hellgate: London låter oss välja mellan tre mönstergilla klasser, med fokus på antingen närstrid, magi eller teknik. Dessa delas sedan in två underklasser vardera, så totalt finns det sex stycken krigartyper att välja mellan. En bredd som känns tillräcklig i alla avseenden. Modifieringar i utrustning och magi ger mig ytterligare möjligheter att skapa en krigare efter just min smak.

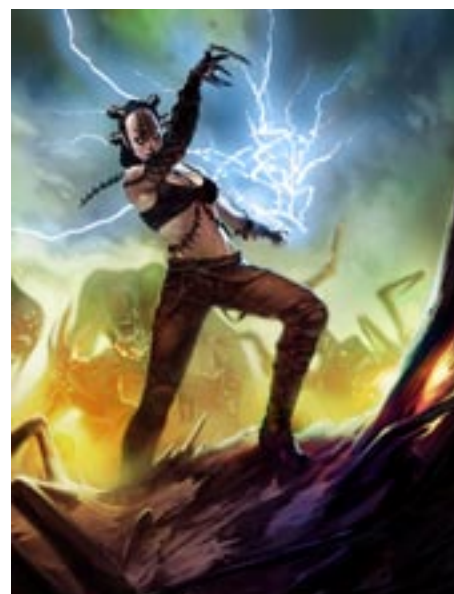
Templars är arvingar i rakt nedstigande led från de riddare som skyddat mänskligheten mot demonerna, för att sedan bli svikna. De blandar således modern teknologi och ålderdomlig magi som naiva beskyddare av de oskyldiga.

Cabalist är den mest intressanta av de tre klasserna. De är mörka magiker, och utan klar agenda suddar de ut gränsen mellan ont och gott. Att besegra demoninvasionen är inget självändamål för dem, istället vill de förstå och kontrollera de mörka krafterna.

Hunters är den sista klassen, en form av elitsoldater och de givna distanstrupper-

na. En karaktärstyp som definieras av avancerad teknik och stora eldvapen. Deras motiv och bakgrund är också den mest otydliga, deras förhistoria tycks hölj i mystik, och det dröjer ett tag innan du fått en relation till dem som karaktärer. Men när du väl lärt dig kontrollera dem och deras smygbaseade schema är de antagligen den effektivaste klassen.

Kombinationen av adrenalinstinn action och djupare rollspelsinslag är såklart fantastiskt bra på pappret. I praktiken ser det lite annorlunda ut. Spelupplägget är repetitivt i sin grundkonstruktion och det i kombination med den slumpmässiga ge-





Exempel på spelets grafik.



nereringen av kartor och fienders utplacering skapar en ofta tråkig inramning.

Omgivningarna i spelet blir aldrig mer varierade än det ursprungliga designdokumentet tillåter. De nyckfulla bankonstruktionerna är helt bestämda av den dystopiska mallen, och ibland saknar jag detaljrikedom som finns i spel där designen är förprogrammerad. Det som först är levande blir ganska snart grått, *Hellgate: London* kräver avbrott i spelandet, för att inte nötas ut. Samma problematik återfinns i sammandrabbningarna, ofta går hetsigt tryckande före strategi. Det stora undantaget och varierande inslaget i stridsystemet är distansvapnen. Det är först senare i spelet mönster börjar brytas, taktik blir en del av spelandet och då i synnerhet när du spelar i samarbete med andra.

Kampanjen i *Hellgate: London* går att spela själv, men det är i andras sällskap det här spelet blommar ut. Spelet ställer då, plötsligt, höga krav på organiserat spel och kommunikation spelarna emellan. Svårighetsgraden balanseras på ett smidigt sätt i flerspelarläget, och du ges fördelar i intjänade erfarenhetspoäng.

Att spela *Hellgate: London* behöver inte kosta något utöver originalkopian. Köper du spelet är det bara att koppla upp dig och sätta igång. Det finns emellertid

möjlighet till en utökad spelupplevelse, och den kräver förstås att du betalar extra. För en hundralapp i månaden kan du ta del av ytterligare spelbart material. Regelbundna uppdateringar, utökade spellägen och möjlighet till fler kontrollerade karaktärer är några delar som ingår i betaltjänsten. Det är ett lika vanligt som effektivt sätt att tjäna extra pengar. I början känner jag inget behov av de utökade möjligheterna, men ju längre jag tar mig in i spelsystemet och det terrorfyllda London, desto större blir suget efter mer. Chansen är stor att en majoritet av spelarna till slut kastar in handduken och hostar upp slantarna. Flagship Studios spel är inget du gillar halvhjärtat, för de flesta är det nog allt eller inget som gäller.

Hellgate: London är inget *BioShock*, inget *The Darkness* eller *Super Mario Galaxy*. Det utmanar inte konventionerna, det omfamnar dem och tar oss tillbaka flera år i tiden. Det går att gilla eller ogilla idén, du kan anklaga Bill Roper och Flagship för att vara konservativa eller till och med bakåtsträvande. Men de har antagligen aldrig haft ambitionen att vara varken uppfinningsrika eller nyskapande.

Estetiken är lika snygg som spelsystemet är gammalt i *Hellgate: London*. I kontroll och upplägg är det här är i mångt och mycket samma spel som det sju år äldre

Diablo II. Inte mycket har hänt sen dess, på gott och ont. Den nostalgiska känslan är oslagbar och originalkonceptet är starkt nog för att fungera långt senare.

Arvet från Blizzards *Diablo*-spel är *Hellgate: London's* största fördel, och tyngsta nackdel. För allt som gjorde den andlige föregångaren *Diablo* till ett bra spel finns kvar i *Hellgate: London*. Men så även allt som gör *Diablo* gammalt och daterat.

Bill Ropers verk är strålande roligt att spela under intensiva men begränsade perioder. Bristerna tär på upplevelsen, speciellt då det oftast handlar om upprepningar. Samtidigt är Flagship Studios spel genomarbetat. *Hellgate: London* är kvalitativt utan att överraska. Det är ett fint betyg, så länge innovation inte är ett krav för att ett spel ska kallas bra.

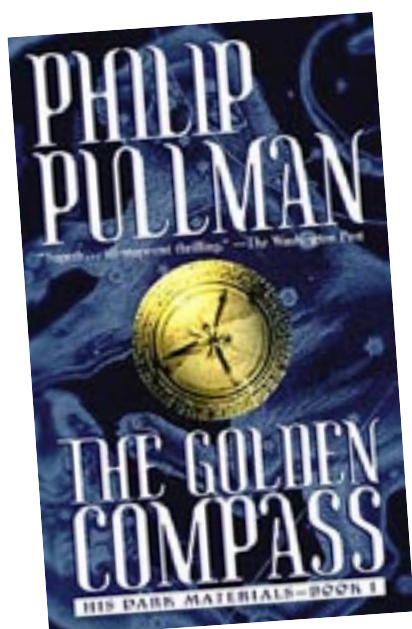


RUBEN BRUNDELL är speljournalist, tyvärr har han drunknat i höstens enorma utbud av grymma kulturyttringar, synd att det inte finns lika mycket tid som bra spel. ruben.brundell@yahoo.se

Ur bokhyllan

I förra numret tipsade vi om böcker på ämnet alternativhistoria. Den här gången är Daniel igen ute på äventyr i parallella universa – nästan som den verklighet du är van vid, förutom att... ja. Det skiljer ju litegrann, då. Och tur är väl det.

Här är tre saftiga böcker att ägna jullovet åt.

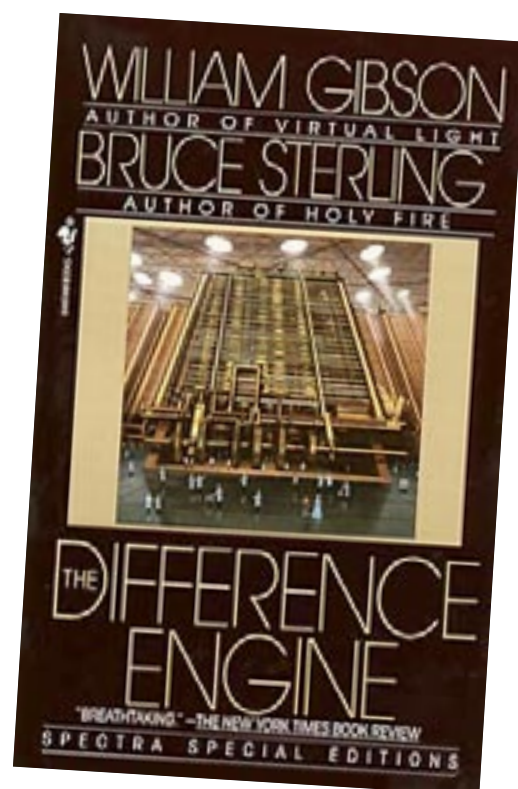


The Golden Compass Philip Pullman

Det här är en så kallad allåldersbok som definitivt är läsvärd långt upp i åren, av Astrid Lindgren-prisbelönta Pullman – nyligen filmaktuell. Katolska kyrkans makt är ännu obruten i detta parallelluniversum, där våra själar existerar som fristående "daemoner" i djurhamn. Unga Lyra växer upp bland de lärde i Oxford, men när hon råkar höra en konversation om en förbjuden partikel som upptäckts långt upp i norr, bland talande björnar och ishäxor, råkar hon in i en händelseutveckling som kommer rubba många rigida cirklar.

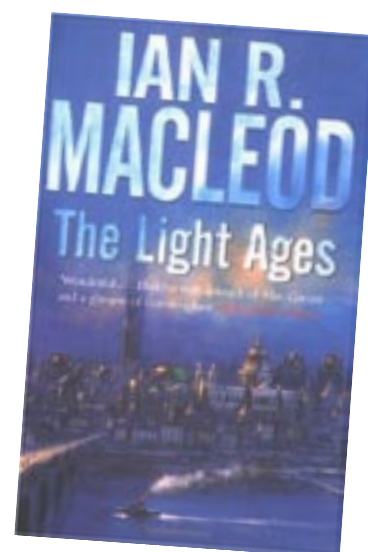
The Difference Engine William Gibson och Bruce Sterling

Om man är intresserad av "steampunk," som skulle kunna beskrivas som en blandning av Bladerunner och Sherlock Holmes, är det svårt att hitta mer välmeriterade pennor än Gibsons och Sterlings – två av cyberpunkens giganter. I deras alternativa viktorska London har Charles Babbages hålkortsräknemaskin genom ångkraft utvecklats till världens första dator. Och oroligheter sjuder på gängkrigens dimfuktiga kullerstengator.



The Light Ages Ian R MacLeod

Den industriella revolutionen sprang ur magi snarare än teknologi och den viktorska erans proletärer arbetar i etergruvor för att urvinna dess bränsle. Spinning Jenny drivs av ockulta krafter, men de rika är ändå rika och de fattiga ständigt fattiga. Aldrig mötas de två. Fast Robert Borrows från etersmutsiga Bra-cebridge, som dragits in i revolutionära kretsar i London, tycks trots detta vara magiskt sammanlänkad med överklassflickan Annalise.



DANIEL KRAUKLIS trivs med att ha några alternativ till att vara ute i vinterkylan.
prima_materia@hotmail.com

VM i läggmatch

Signaleredaktionens bästa förlorare gör Spiel '07

För andra året i rad hölls VM i *Carcassonne* och för första gången var Sverige representerat.

Claes Engholm rapporterar från en av turneringsstolarna.

ESSEN, TYSKLAND. Först vill jag nämna att jag var reserv till detta. Sveriges kvalvinnare fann sig tvungen att avstå. Att jag i kvalturneringen var bäste förlorare med bara fyra poängs skillnad (96-92) mot henne, kan vara värt att notera. Om du läser vidare förstår du varför.

Samma dag som Sverige senast var tvungen att anmäla sin deltagare lyckades de på omvägar få tag på mig. Jag fick via mail reda på att de hade en ny tredje variant att poängsätta bönderna som jag aldrig använt. Detta var kort varsel och jag såg framför mig 20 VM-spelare som kan antalet brickor av alla sorter utantill. Kvällen innan VM lyckades jag övertyga en av mina reskamrater till ett (1) övningsparti med den nya bonderäkningen. Kittad och klar, alltså!

Carcassonne är ett mycket populärt spel men den vanligaste invändningen är att det är för mycket flax inblandat beroende på vem som drar vilka brickor. Mitt svar är att en bra spelare försöker gardera för slumpen så att man har nytta av vilken bricka som helst någonstans. För att minimera slumpens inverkan fick vi i VM mötas i 6 tvåmannapartier. Vartefter rankades vi efter segrar för att alltid möta så jämnt motstånd som möjligt. Som tie break vägdes våra segrar efter hur pass välrankade motspelare vi besegrat. Gott så.

Då jag började med att vinna en och förlora två rankades jag alltså inte mot det tyngsta motståndet. Ett exempel på på vilken nivå vissa ändå spelade lät så här, när en stad jag just tänkt färdigställa blev blockerad:

–Nu är din stad körd i och med att alla brickor som skulle kunna rädda den redan har gått. ("Rain man" kan alla 72 brickor utantill.)

–Jaha.

–Jag såg ju på dina ögonrörelser att du tänkte lägga där.

Att jag sedan vann två och förlorade en var alltså ganska lättviktigt jämfört med dem som lyckats vinna mot de bättre spe-

larna. De bästa två av de tre som vann fem av sex, fick göra upp om guld, Den bästa av dem som vann fyra fick alltså slåss om brons. Att jag inte var "världens bästa *Carcassonne*-spelare" var väl inget nytt MEN en liten detalj kliar lite; i mina förluster var jag ynkliga tre, tre, och sju poäng ifrån att ta hem rubbet! Det var försvinnande lite i matcherna som brukade sluta mellan 100 och 120 poäng. Varannan gång fick vi börja, vilket också gav ett extralägg i slutet, och i två av mina tre förluster var jag andraspelaren. Sista brickan brukar vara mer värd än tre poäng och avgjorde alltså dessa sjukt jämna matcher. Mina segrar mot de sämre spelarna var såpass bekväma att jag kunnat skippa sista brickan. Jag hörde inte talas om någon i VM som hade en mindre total förlustpoäng än mina tretton. Men det var inte så det räknades och då jag smetat ut mina få förlustpoäng på hela tre av sex partier, rasade jag ner till trettonde plats. Som en jämförelse kan nämnas att Norge misshandlade Finland i första mötet med ca 126-56. I och med att det var Finlands enda förlust fick han ändå en chans på revansch mot Norge i kampen om brons och lyckades. Värt att veta är att Norge representerades av en liten parvel som inte ens såg ut som sina elva år!

Det är otacksamt att över en text om sina nederlag lyckas förmedla glimten i ögat, istället för att låta bitter, men jag är vid gott mod då jag lärt mig nya saker. Nästa år kan jag skela bakom solglasögon, men redan i år torde jag vara världens bästa förlorare!

Vinnande länder blev:

1. Tyskland
2. Taiwan
3. Finland
4. Norge



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

STRIDSRUNDOR

Tesla på konvent

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

.....

Sveroks styrelsemöte
14 december – 16 december:

www.sverok.se

CrossCon 4
27–30 december:

Spelkonvent som hålls i Missionskyrkan i Gislaved.
home.student.uu.se/heli5541

Riksmötet 2008
25–27 april 2008:

Sveroks årsmöte och även förbundets högsta beslutande organ. Platsen för Riksmötet är ännu inte bestämd.
www.sverok.se

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
Professorslingen 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