

# SVEREBOX

FÖRBUNDSTIDNING FÖR SVERIGES ROLLSPELSFÖRBUND NR 40 ★ MARS

## OVERDOSE PRO SCHOOL

– paintballproffsens  
bästa tips

## SERIER FÖR GAMERS

# Figurspel

*vi tittar närmare på DBA*



SKYMNINGSHEM: ANDRA IMPERIET ★ RAPPORT: CLUB FINIT ★ RIKSMÖTET



Use the strength of  
combined arms to win  
**World War II**

### Nytt Innovativt Brädspel

Kombinerar känslan av klassiska strategiska brädspel med moderna enkla spelmekaniker. Det här brädspelet är ett måste för WWII gamers överallt och en bra introduktion till historiska brädspel för andra. Lika spännande för två, tre som fyra spelare. Det tar bara en kvart att lära sig och två till tre timmar att spela.

Finns i väl sorterade spelbutiker.  
Läs mer på [www.speltjanst.com](http://www.speltjanst.com)



## Tomt i brevlådan?



Du vet  
väl att Sveroks  
medlemmar kan få Sverox  
direkt hem i brevlådan? Skicka dit namn,  
adress och föreningstillhörighet till [info@sverok.se](mailto:info@sverok.se) eller  
besök [www.sverok.se?id=449](http://www.sverok.se?id=449) och anmäl dig där.

## Besök ditt distrikts årsmöte!

Våren är årsmötenas tid. Missa inte möjligheten att påverka ditt distrikts inriktning för året. Några distrikt har redan haft årsmöte, men de flesta äger rum i mars eller april.

Alla föreningar får kallelse från just sitt distrikt med information om plats, datum och dagordning. Här kommer i alla fall datumen, så ni kan boka in det i almanackan om ni inte redan har gjort det. Flera distrikt har även spelverksamhet i samband med årsmötet.

Sverok **Skud**: 5 mars

Sverok **Svealand**: 19 mars

Sverok **Stockholm**: 2 april

Sverok **Ost**: 2 eller 3 april

Sverok **Nedre Norrland**: 8-10 april

Sverok **Väst**: i skrivande stund ej bestämt

Sverok **GävleDala** håller sitt årsmöte i höst



# Det är dags att gå vidare!



FOTO: SIMONE ANDERSSON

## 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 65 000 medlemmar i över 1500 föreningar.

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

**SNART HÅLLS SVEROKS** riksmöte. Det är dags att utvärdera det gångna året samt sätta riktning och fart inför det år vi redan påbörjat. Sverok är idag starkare än någonsin, det ska bli spännande att se vad de 101 ombuden tänker och bestämmer om förbundets framtid. Möjligheterna är stora. Det som sagts och skrivits hittills verkar lovande, det kommer säkerligen att bli många spännande beslut som tas.

**UNDER DE SENASTE** åren har Sverok blivit väldigt mycket proffsigare, större och starkare inom de flesta områden. Ekonomin håller på att stärkas, vår röst i relevanta politiska frågor hörs mer, en allt större del av spelhobbyn slutar upp under Sveroks fana. Det är mycket som är bra, med det är mycket som kan bli ännu bättre. Såväl utmaningar som hot lurar i framtiden men trots det måste vi kunna stanna upp och vara stolta över det förbund vi är medlemmar i.

Sverok går bra, på många områden fungerar det att gå vidare i samma spår som tidigare medan andra måste tacklas på nya sätt. Jag litar på att riksmötet precis som tidigare är kommer att välja rätt och att 2005 blir ett ännu bättre och mer spännande år än 2004.

**FÖR MIN DEL** egen del är det dags att stiga åt sidan för att gå vidare och att låta andra krafter ta över vid Sveroks roder. Det har varit fyra spännande, lärorika och roliga år i förbundsstyrelsen. Jag är väldigt stolt över det jag fått vara med och bygga tillsammans med alla er medlemmar och aktiva inom förbundet. Självklart är det lockande att fortsätta ytterligare något år. Alla möjligheter framöver drar i en, men någon gång behöver man sätta punkt. Sverok hade inte varit det vi är idag om vi inte varit bra på att sätta punkterna i rättan tid och lämna över till nya generationer med jämna och inte allt för långa mellanrum.

**SÅ, MED LITE** vemod samt mycket stolthet och glädje, får jag tacka för att jag under dessa fyra år fått vara med i händelsernas mitt inom Sveriges snabbast växande och roligaste folkrörelse. Vi ses i spelsverige!

# Neutral till varje pris?

**EFTER NÄSTAN VARJE** nummer av Sverox utgivning har det väckts debatt på förbundets hemsida. Allt från layout, textligt innehåll, annonser och valet av medarbetare har varit uppe på tapeten. Det är bra. Debatt är positivt och visst vill vi i redaktionen att tidningen vi gör skall väcka känslor hos läsarna. Vi får även en hel del e-post med tankar och åsikter om tidningen. Vi läser allt som skickas till oss och granskar noggrant det som skrivs på Sveroks forum. Men, det är inte alltid vi svarar på debattinlägg. Vissa kanske uppfattar det som underligt att vi är tysta när vi skulle kunna ge oss in med näbbar och klor i debatten för att försvara just layout, textligt innehåll, annonser och val av medarbetare. Men det finns en anledning till att vi inte alltid väljer att kommentera och ta en ståndpunkt.

**VÅRT ARBETE ÄR** att framställa Sverox, med inte att företräda Sverox som politiska förkämpar. Om någon klagar på att vi har annonser i tidningen är det inte vår uppgift att ta en debatt om huruvida det bör vara annonser i Sverox eller inte. Det är förbundsstyrelsens beslut, och därför en fråga som bör föras mellan förbundsstyrelsen och de som tycker annorlunda. Vi som redaktion försöker att inte försvara det som folk misstycker kring, utan snarare läsa vad som skrivs och diskutera det med vår ansvarige utgivare ifall vi bör ändra på vårt upplägg. Ibland händer det självklart att vi ger oss in i debatten, det kan bero på olika anledningar. Någon gång är det enkla frågor som behöver besvaras, andra gånger känner vi att ett klagomål är på sin plats.

**DEBATTFORUM KAN VARA** en plats där konstruktiv dialog förs, där diskussion leder till eftertanke och förändring. Det kan tyvärr också fungera som en möjlighet för människor att raljera över valfritt ämne bara för att få uppmärksamhet. Ibland blir det en konstruktiv debatt, ibland stänger två sidor pannorna blodiga mot varandra utan att komma någonstans. Att uttrycka sina tankar är viktigt och ibland får man nog acceptera att om man skall hitta guldgrubben får man vara beredd på att vaska.

**MAN KAN FRÅGA** sig om det verkligen går att ställa sig helt neutralt till debatt som rör ens vardagliga arbete. För oss är svaret nej. Helt neutrala kan vi aldrig bli, det är svårt att inte ha en åsikt om ens eget arbete och vi har självklart ståndpunkter precis som alla andra. Men i våra yrkesroller försöker vi skilja på privat- och arbetslivet. Det är därför vi försöker hålla oss neutrala i den debatt som stundom förs kring Sverox. Helt enkelt.



Magnus Alm  
sverox@sverok.se

## Kontakta Sverok!

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

**Sverok Övre Norrland**  
c/o Ekegren  
Viggens väg 36  
903 65 Umeå  
info@on.sverok.se

**Sverok Nedre Norrland**  
c/o Anton Lundin  
Gålnässtrand 12  
894 31 Själevad  
info@nn.sverok.se

**Sverok GävleDala**  
Vågskrivargatan 5  
803 20 Gävle  
info@gd.sverok.se

**Sverok Svealand**  
c/o Nichlas Mauritzon  
Järbodsv. 7  
719 41 Garphyttan  
svealand@sverok.se

**Sverok Stockholm**  
Bolidenvägen 16b  
121 63 Johanneshov  
stockholm@sverok.se

**Sverok Ost**  
Box 207  
551 14 Jönköping  
ost@sverok.se

**Sverok Väst**  
Falkgatan 7  
416 67 Göteborg  
vast@sverok.se

**Sveroks SKuD**  
Box 1548  
221 01 Lund  
skud@sverok.se

## SVEROX

**Ansvarig utgivare** Jon Nilsson

**Chefredaktör** Magnus Alm

**AD** Patrik Eriksson

*Omslagsfoto: Simone Andersson*

**Illustrationer** Patrik Eriksson  
Lukas Thelin  
Tor Viktorsson

### Fotografer

Louise Alcié, Simone Andersson, Lars Molle Johansson, Davide Guglielmo, Erik Hallbäck, Hans Lantz, Hans Larsson, Högskolan Gotland, Adam Lundqvist, Andreas Nyström, Magnus Reitz och Sarah Williams

### Skribenter

Ruben Brundell, Leif Eurén, Emil Fröjd, David Johansson, Olle Jonsson, Hasse Larsson, Andreas Nordwall, Sam Sundberg, Sofia Sundström och Lars Östlund

### Korrektur

Gustav Edman

### Adress

SVEROX  
c/o Magnus Alm  
Kustgatan 12  
414 55 Göteborg  
sverox@sverok.se

### Tryck

Trydells, Laholm

### Tack till

Erik Frumerie

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 majnumret är den 1/4.

Detta nummer producerades till tonerna av *Blind Willie Johnson* och *Ry Cooder*.



## AKTUELLT

Nyheter	6
Debattsvepet	7
Nyhetsvepet	8
Prylhörnan	13

## REPORTAGE

DBA	14
En klassiker bland <b>figurspel</b> som fortfarande håller måttet.	
Världarnas krig	19
Om MMORPG och <b>spelberoende</b> .	
Serier för gamers	23
För dig som ännu inte har upptäckt att nätet kryllar av <b>roliga serier</b> .	
Club Finit	26
Betraktat genom <b>nybörjarlajvarens</b> kameralins.	
Vart tog fantasin vägen?	28
Blir <b>datorspelen</b> rollspelens undergång? Lars Östlund är orolig.	
Spelutveckling på skolschemat	30
Andreas Nordwall har spanat in en häftig <b>utbildning</b> .	
Riksmötet	32
Förbundsordföranden går igenom <b>tankarna</b> bakom den föreslagna verksamhetsplanen.	

## LÄS OCKSÅ

Overdose – Pro School	34
Proffsen delar med sig av <b>träningstips</b> för paintballspelare som vill utvecklas.	
Recensioner	35
Vi har kikat på ett <b>nytt svenskt rollspel</b> och ett kartritarprogram.	
Krönikan	38
Om <b>skeva könsförhållanden</b> och sexism i spel.	
Serierna	39
När du <b>vet</b> att du spelat för länge.	

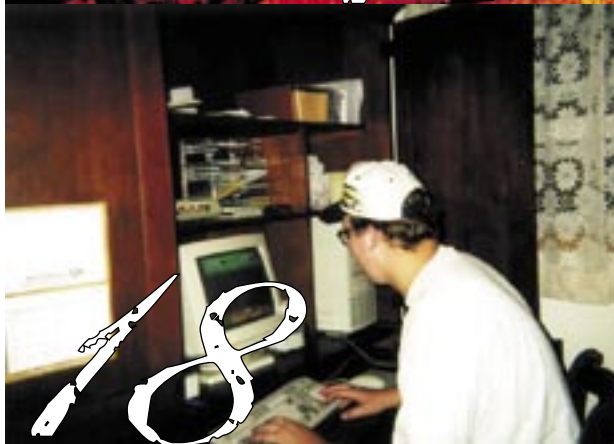




FOTO: MAGNUS REITZ

**ETT RIKTIGT SJÖSLAG?** Årets första distriktsträff hölls på en finlandsfärja.

## Distriktsträff på Östersjön

**ÅRETS FÖRSTA DISTRIKTSTRÄFF** ägde rum under februari under en båtresa till Finland. På dagordningen stod diskussioner om moral och gränssättning, föreläsningar om internetbaserad organisering för föreningar, vilket

ansvar man har som styrelseledamot och hur man genomför en bra överlämning mellan en avgående och en tillträdande styrelse. Cirka 40 personer från hela landet deltog och träffen var mycket uppskattad.

## Idag inget folkbildningsmonopol på spel

**FLERA FÖRENINGAR HAR** under vintern stött på problem med lokala samarbeten med något annat studieförbund än Studieförbundet. Studieförbunden har en överenskommelse mellan sig att inte bedriva verksamhet med "varandras" medlemsorganisationer.

Tyvärr har en del studieförbund tolkat vårt nationella samarbete med Studieförbundet som att de inte får samarbeta med Sverokföreningar vilket är helt felaktigt. Sverok har inte ingått något avtal som ger Studieförbundet

monopol på att jobba med spelhobbyn eller förbundets föreningar. Under senvintern har därför förbundsstyrelsen arbetat med att förklara för alla inblandade hur saker och ting ligger till. Har din förening problem av detta eller annat slag vid kontakter med studieförbund? Kontakta i så fall förbundskansliet så borde det gå att lösa relativt fort.

## Bidragsansökan 2005

**OM NI INTE** redan fått ansökningshandlingar för bidrag 2005 så kommer ni få dem inom kort. Då kommer det gå att söka och få ut bidrag för bidragsåret 2005. Blanketter för detta kommer också finnas på hemsidan

för nedladdning inom kort. Första utbetalningen av bidrag för 2005 sker i slutet av mars. Notera att det fortfarande går att söka bidrag för 2004, så passa på att göra det också.



## Riksmötet

**DEN 11-13 MARS** är datumen då det händer. Sveroks riksmöte sker i Skövde och de ombud som röstats fram av föreningarna träffas för att ta ställning till hur förbundet ska fungera under 2005 och framåt.

*Läs mer om riksmötet på sidan 32*

## Framtidsworkshop

**EN WORKSHOP OM** hur förbundet ska jobba med framtidsfrågor är planerad att äga rum i början av mars. Där kommer ett 20-tal inbjudna diskutera framtida framtidsarbete, testa metoder och hitta vägar att involvera flera i detta viktiga arbete.



## Serverbyte

**FÖRBUNDETS DRIFTGRUPP HAR** under vintern arbetat med att byta ut förbundets servrar. Efter att ha slitit duktigt några arbetshelger plus ett antal extra dagar och nätter är nu serverna utbytta. Vi hoppas att Sverok genom detta kommer kunna ge ett bra IT-stöd till aktiva och föreningar.

## Nytt informationsmaterial framtaget

**UNDER FÖRRA ÅRET** togs nytt informationsmaterial om såväl Sverok som förbund som om spelhobbyn fram. Detta material har nu tryckts och börjat distribueras. Tan-

ken är att materialet ska utgöra grunden i all presentation av spelhobbyn och förbundet.

Förbundsinformation

tionen kommer bland annat skickas ut till gamla

föreningar och till alla nyttillkommande för att fungera som

vägledning inom organisationen.



## Ungdomsstyrelsen ser över bidragen

UNGDOMSSTYRELSEN SKA UNDER 2005 se över det de regler och rutiner som styr hur pengarna fördelats till ungdomsorganisationer sedan två år tillbaka. Målet med översynen är att studera vilka konsekvenser det nya systemet har fått eller kan tänkas få. I februari arrangerade de en konferens där de berättade om detta arbete. Sverok deltog med flera representanter.

## Chatta med Sverok

SVEROKS IRC-KANAL #SVEROK på Quakenet blir allt populärare. Kom dit du också! Har du en fråga kan det löna sig att titta in. Vill du bara chatta lite och träffa andra trevliga hobbymännskor är du också varmt välkommen.

Du hittar mer information på [www.sverok.se/irc](http://www.sverok.se/irc)

## Vill du vara med och skapa nationella spelveckan 2005?

ARBETET MED ATT samla intresserade har nämligen redan startats. Målet är att samla de som vill jobba med att utveckla spelveckan. Det kan handla om att stötta föreningar i lokala satsningar, utforma pressmaterial och hemsida samt hur stödet till aktiva föreningar ska fungera. Det är till stor del upp till er som vill vara med att bestämma vad som ska göras.

Är du intresserad? Skicka då ett mejl till [nsv@sverok.se](mailto:nsv@sverok.se) med lite information om dig själv och dina kontaktuppgifter så blir du kontaktad inom kort.



## ► Debattsvepet

GIVETVIS HAR DISKUSSIONERNA varit många och heta på Sveroks debattforum sedan senast. Då det rapporterades på Sveroks förstasida att förbundet inlett samtal med organisationen Fair play höjdes en del röster. En annan fråga, eller snarare förslag, som väckts av en av förbundets kanslister är att döpa om förbundets medlemmar till kollusorer. Inte många har tagit förslaget helt på allvar, då en annan organisation NAFS(κ) använder sig av just benämningen kollusor. NAFS(κ) står för Nationella Ankistförbundet i Sverige (kvack), förbundet ägnar sig åt Kalle Ankas universum som det framställs i serier.

BLAND ROLLSPELARE PÅ Sveroks forum har ett nytt spel diskuterats, men när detta skrivs är det fortfarande lite oklart om det verkligen rör sig om rollspel eller brädspel, eller till och med ett datorspel. Många har höjt på ögonbrynen och efterfrågat mer information av de personer som velat använda sig av Sveroks forum som språngbräda för diskussioner kring deras nyskapande spel.

Diskussion kring spelet har även först på brädspelsforumet där också debattörer har efterfrågat mer information.

BLAND AIRSOFTARE HAR förstas initiativet till att starta Svenska Airsoftförbundet diskuterats. Dessutom har en hemsida med minderåriga airsoftspelare varit uppe för diskussion på ett forum. Många har skrattat åt själva sidan och inställningen hos sidans skapare. Andra har påpekat att någon borde ta kontakt med personerna bakom sidan och informera dem om hur deras spelande påverkar hobbyn.

PAINTBALLSPELARE HAR DISKUTERAT den nya återanvändningsbara bollen Reball som revolutionerat träningsmöjligheterna. Tillverkaren har efterlyst feedback och kommentarer på Sveriges största paintballforum och svaren har inte låtit vänta på sig. Det är många som uppskattar den nya färglösa bollen och de möjligheter som den ger. Vissa uppger att bollen kan ge vissa tekniska problem med några markör-modeller och tillverkaren har svarat att det jobbas på lösningar. Du kan läsa mer om Reball på sidan 9.

EN FRÅGA HAR väckts angående konvents hemsidor och hur informativa de egentligen är. En person på Sveroks konventsforum konstaterar att det krävs tre klick på Gothcons hemsida för att få reda på att Gothcon är ett spelkonvent. En beskrivning av vad ett spelkonvent är saknas helt. Gothcons general har kommenterat att saken skall ses över tillsammans med konventets hemsidesansvarige.

LAJVARE HAR I viss mån stått utan forum i och med att föreningen Galadrims debattforum har legat nere. När detta skrivs har forumet inte syns till på runt två månader, och enligt moderatorn Mikael Enmalm borde allting teoretiskt fungera, men det gör det inte. Sverox hoppas på att verksamheten snart är igång igen och att de debattungliga lajvarna kan få dra igång igen. Om inte annat lär väl ett antal nyfikna frågor ställas kring lajvet Dragonbane som arrangeras i augusti. Lajvarrangörernas målsättning är 1500 deltagare, men de har ännu inte öppnat anmälningsformuläret på deras hemsida. 🎲

*”Det har krävts tre klick på Gothcons hemsida för att få reda på att Gothcon är ett spelkonvent.”*

# Sverok.se i nya kläder

Under de senaste månaderna har Sveroks nya hemsida utvecklats. Snart går ridån upp och sidan läggs ut på sverok.se. Redan nu visar vi upp en liten försmak och passar på att intervjua Petra Malmgren, Sveroks hemsideredaktör.

I HÖSTAS FANNS en annons i Sverok där medlemmar söktes till hemsidegruppen. Nu, nästan sex månader senare, har det gett resultat. Sveroks hemsidegrupp har utökats med två nya medlemmar och det har satt fart på de som redan fanns med i gruppen. Under hösten och vintern har hemsidegruppen haft flera möten där de planerat och arbetat. Petra Malmgren är Sveroks hemsideredaktör och hon trivs med uppgiften.

– Sedan jag först kom i kontakt med Internet har jag alltid velat ha en egen hemsida. Problemet var vad jag skulle fylla den med. Det ska ju gärna finnas någon poäng med den. För tre år sedan besannades drömmen när jag utsågs till hemsideredaktör för



**DAGS FÖR OMBYTE.** Sverok.se får snart ett nytt utseende och funktionerna utökas.

Sveroks hemsida. Sedan dess har mycket hänt. Det är inte längre bara jag som håller i hemsidan utan vi är nu flera som tillsammans har hand om och utvecklar den. Nu under våren kommer våra besökare att få se vad som har hänt bakom kulisserna de senaste månaderna. En ny hemsida kommer snart att presenteras. Det som i dagsläget lockar flest besökare till Sveroks hemsida är diskussionsforumet, och det skall också vara en fortsatt prioritering. Planerat är även att lansera ett kalendarium för hobby- och förbundsaktiviteter. Sidorna med tips på hur man sköter sin förening ska under namnet Kunskapsbanken utökas med ännu mer information om hur man kan göra, både i fråga om föreningskötsel och hobbyverksamhet.

– Tankarna som har legat på lur om att

ordentligt förändra hemsidan har nu äntligen kunnat omsättas i handling, säger Petra. En ny hemsida med annorlunda upplägg, nytt utseende och nya texter håller just nu på att växa fram. Vår tanke med hemsidan är att den ska få ett mer intressant och användbart innehåll. Det ska finnas skäl att besöka hemsidan många gånger. Hemsidegruppen

söker alltid efter fler medlemmar enligt principen att ju mer personer som arbetar med hemsidan, desto mer kan man få gjort. Som medlem kan man arbeta med både design, programmering eller med hemsidans texter.

**Kontakta Petra Malmgren på [petra.malmgren@sverok.se](mailto:petra.malmgren@sverok.se) om du är intresserad av att veta mer.**

► Sveroks hemsida: [www.sverok.se](http://www.sverok.se)  
Sveroks forum: [forum.sverok.se](http://forum.sverok.se)

FOTO: ERIK HALLBACK



**REDAKTÖREN.** Petra Malmgren har ansvarat för uppfräschningen av Sverok webbsidor.





**NYA TRÄNINGSMÖJLIGHETER.** Reball har inneburit en explosion för inomhuspaintball och träning under vintertid. FOTO: CECILIA SUNDSTRÖM

# Ny trend inom paintballhobbyn

När detta skrivs var det tre månader sedan reball släpptes. På kort tid har tre reball-hallar öppnats och paintball har tagit sig in på schemat i vanliga gymnastiksalor.

REBALL ÄR EN gummiboll som kan återanvändas till skillnad från de klassiska färgbollarna. Förr var det för de flesta ekonomiskt omöjligt att träna flera gånger i veckan då bollkostnaden blev för hög. Nu kan man åka till en reball-hall, betala mellan 150-200 kronor och träna en hel eftermiddag.

Det många har saknat är seriös teknikträning, att nöta in tekniken precis som man gör inom alla andra sporter. Nu är det möjligt och det som förr tog år av träning sker nu

på några veckor. Nya teknikstilar utvecklas med rekordfart och allt fler ungdomar får upp ögonen för paintball.

Reball fungerar allra bäst till teknikträning, för visst är det roligare att spela matcher med vanlig färgboll. I övrigt är skillnaden mellan reball och färgboll inte så stor som många från början trodde.

Reball har samma egenskaper i luften som färgboll av lite sämre kvalitet. Den kan med andra ord flyga lite mer snett i luften än bra tävlingsbollar. Beroende på val av markör kan utgångshastigheten på Reball vara något

lägre än för färgboll.

För att en Reball ska fungera bra gäller det att rengöra och torka den noga varje gång den blivit använd. Det gäller även att inte fuska med rengöringen av markören, pipan och magasinet. Precis som i en datormus bildas svarta dammavlagringar i utrustningen efter flitig användning.

Den massiva träningsaktivitet som skett runt om i Sverige i vinter saknar motstycke. Det kommer att bli otroligt spännande att se hur det påverkar tävlingarna i Sverige och Europa till sommaren. 🎯

## ► REBALLHALLAR FINNS I:

Liljeholmen, Stockholm, Uddevalla  
Tidan och Skövde

# Goodgame vill sänka momsen på dator- och TV-spel

I ett uttalande på sin hemsida går nu organisationen Goodgame ut och kräver sänkt moms på dator- och TV-spel. Över 4200 personer har redan skrivit under den namnsamling som startats av Goodgame.

PÅ ORGANISATIONENS HEMSIDA pratar man om mediediskriminering. Att elektroniska spel är en medieform likvärdig med böcker.

Bokmomsen sänktes i januari 2002 från 25% till 6%, ett tungt vägande argument för ändringen var att det ur demokratiskt synpunkt ansågs vara viktigt att alla får tillgång till litteratur och att man redan i tidig ålder lär sig att tillägna sig information från texter. Goodgame anser att momssänkningen borde tillämpas även på elektroniska spel. Allt enligt tesen att konst, information och underhållning är lika värdefullt oavsett om

det finns att tillgå tryckt på papper eller digitalt på en skärm. Sam Sundberg, chef-redaktör på Goodgames hemsida tvekar en sekund inför frågan om man verkligen kan jämföra elektroniska spel och böcker.

– Mmm, det beror ju på vad man menar med att jämföra, men de är likvärdiga kulturformer, spel är inte ett sämre medie än böcker. Romanförfattande har en oändlig mycket längre tradition, och kanske därför

# Widescreen – vad händer egentligen?

För ungefär ett år sedan meddelades att speltidningen Codex skulle läggas ner. Istället skulle redaktionen bakom Codex lägga krutet på att producera filmtidningen Widescreen, men bara sex nummer kom ut.

PERSONER SOM BETALADE för en prenumeration på Codex innan tidningen gick i graven blev lovade att få Widescreen istället, fast utan den DVD som bifogades till fullprisprenumeranter. Nu uppger prenumeranter att de helt blivit utan tidningar och dessutom inte fått något besked om varför de inte fått några tidningar. Att nå de som tidigare gav ut Codex är inte helt enkelt då Widescreens hemsida saknar kontaktuppgifter och ett mejl skickat till info@widescreen.nu ger svaret: "Kontoret är stängt fram till augusti, vänligen återkom senare."

Codex gavs ut av Apokalyps Media, företaget köptes i juli 2003 av Widescreen Sweden AB. Sex nummer av Widescreen gavs ut, men inte alla av dessa nådde alltså sina prenumeranter. Bo Modig, tidigare ägare av Apokalyps

Media och Widescreen Sweden AB, tror inte att det är många som drabbats.

– Nej, jag tycker det låter konstigt, jag kan inte svara på varför det blivit så men min uppfattning är att det definitivt inte kan vara många. Det låter väldigt konstigt. Alla prenumeranter fick tidningen fram till Apokalyps Medias konkurs, plus ytterligare ett nummer till.

Anledningen till att Widescreen slutade ges ut var att först gick Apokalyps Media i konkurs, kort därefter gick även Widescreen Sweden AB omkull. Bo förklarar varför tidningen inte bar sig.

– Från början kändes tidningen som en god idé. Men för varje nummer som skulle ut fick vi köpa in film för en miljon. Till att börja med sålde vi returfilmerna (de som återvände osålda från butiken reds. anm) till uppköpare, men senare fick vi inte göra det. Såldes vi då bara 25000 tidningar av upplagan på 50000 dubblades tryckpriset eftersom vi inte kunde sälja resten av tidningarna. Pengarna räckte inte till. Det var jobbigt.

Nu är Widescreen sålt av konkursförvaltare till företaget Free Media och tidningen

## Intresserad av medeltiden?

Högskolan i Gävle erbjuder följande kurser:

**Medeltidsstudier A** (10 eller 20 p)

**Vikingatidens religion A** (10 eller 20 p)

Kurserna går på halvtid och kan följas från lokala studiecentra över hela landet. Undervisningen ges koncentrerat under en halvdag varannan vecka. Den som vill läsa på heltid kan också kombinera kurserna.

Sista anmälningdag för höstterminen 2005: 15 april

Läs mer i utbildningskatalogen:

[www.hig.se](http://www.hig.se). Båda kurserna står under Religionsvetenskap/teologi.



lever vidare som en gratistidning. Den är annonsfinansierad, upplagan ligger på 15000 exemplar och den distribueras i stort sett över hela Sverige. ☺



en högre konstnärlig kvalitet. Men spelen utvecklas hela tiden, det är fel att särbehandla dem negativt.

Goodgame framhåller visserligen att dagens utbud av elektroniska spel än så länge inte kan mäta sig konstnärligt med höjdpunkterna inom film och litteratur, men att det är på väg att ändras. Ju äldre spelare blir, desto mer ökar intresset för nya typer av spel som är mer sofistikerade.


Tanken med namninsam-



lingen är att när den nått 10000 underskrifter skall den tas till kulturdepartementet och lämnas över.

– Där presenterar vi den och motiverar varför spelmom- sen skall sänkas och hoppas att de skall lyssna på oss, säger Sam.

Goodgame säger att de vill se en större bredd i spelutbudet, att de elektroniska spelen utvecklas som konstform. Därför föreslår de också att ett system liknande vårt svenska filmstöd

skulle kunna tas fram för att hjälpa oberoende spelutvecklare med annorlunda och originella idéer. Men det första steget som de anser att staten bör ta är alltså att sänka momsen. Om momsen även borde sänkas även på andra spel, till exempel brädspele och kortspel, säger Sam att Goodgame inte har någon åsikt, eftersom Goodgame är inriktade mot elektroniska spel. 

Läs mer på

[www.goodgame.se/petition.php](http://www.goodgame.se/petition.php)

## Har din förening en **hemsida?** – *låt alla veta om det!*

För att skaffa nya medlemmar och informera om allt möjligt är ju en föreningshemsida väldigt praktisk. Det svåra är bara att få utomstående att upptäcka den. Men, det har just blivit lättare!

DU SOM HAR en spelföreningshemsida kan skicka hemsidedressen och en kort beskrivning av föreningen till The Open Directory Project, som är en fri katalog på Internet, en resurs av katalogiserade webbplatser. The Open Directory ger kraft till katalogtjänster för webbens största och mest populära sökmotorer, inklusive Netscape Search, AOL Search, Google, Lycos, HotBot, DirectHit samt hundratals andra.

För att skicka in din anmälan tar du dig till sidan och använder länken "föreslå webbplats". Just nu finns endast 39 föreningar i katalogen, vilket inte speglar att Sverige är ett av världens mest välorganiserade rollspelsländer.

### Hur det går till?

Ett exempel på hur man beskriver sin webbplats är att man skriver in en bra titel, som den här: "Göteborgs Universitets Rollspelande Ungdom". Bara föreningens namn alltså. Sedan

beskriver man föreningen:

"GURU är en Sverok-ansluten förening i Göteborg som sysslar med rollspel, brädspele och diverse andra spel." Det ska vara en kort, täckande beskrivning, helst med geografisk information, så att blivande medlemmar lätt kan hitta sin ords föreningar.

Lycka till med registreringen!

► Kategorin för svenska rollspelsföreningar ligger här:  
<http://dmoz.org/World/Svenska/Spel/Rollspel/F%C3%b6reningar/>



Olle Jonsson  
olle@naturalbornholmers.dk  
Olle Jonsson, från författargruppen "Vi Åker Jeep" är kategorins redaktör, och jan tar glatt emot alla inskickade webbplatsförslag



*Under flera år har samtal förts runt bildandet av ett svenskt airsoftförbund. Först nu har ett förbund bildats och grundarna efterlyser nu intresserade som vill engagera sig.*

# Svenskt airsoftförbund bildat

I DECEMBER 2004 hölls ett konstituerande möte där Svenska Airsoftförbundet bildades. Än så länge existerar bara förbundet genom sitt namn. De stadgar och riktlinjer som fastslagits är grundläggande och kommer utvecklas på förbundets kommande förbundsstämma. Tanken är att intresserade skall ha en stor möjlighet att påverka förbundets inriktning och utformning. Förhoppningen är att förbundet redan vid nästa årsskifte blir statsbidragsberättigade genom att ha fått minst 1000 medlemmar i åldrarna 7-25.

– Vi siktar dock på en bit över 2000 medlemmar första året och självklart blir vi inte besvikna om vi blir många fler, säger Anton Holmström, en av initiativtagarna.

Förbundets syfte är att främja airsoft som fritidsverksamhet. Rent konkret är förbundets tänkt att vara en kontaktpunkt för media och myndigheter i airsoftfrågor. Förbundet skall också informera allmänheten om hobbyn, stödja stora spel och hjälpa föreningar i kontakt med myndigheter och media. Dessutom finns det en vilja till att uppmuntra samarbete mellan airsoftspelare. Jon Nilsson, Sveroks ordförande, ser positivt på bildandet av Svenska Airsoftförbundet.

– Det här ser ut att vara ett genomtänkt

och bra försök att utveckla airsoftandet. Sverok ser därför inga problem med bildandet, och kommer försöka föra en dialog med den nya organisationen om samarbete av olika slag.

Även Anton Holmström tror på en aktiv dialog och ett samarbete mellan Sverok och det nyskapade förbundet.

– Förbundet har en löpande dialog med Sverok och det är vår förhoppning att Sverok kommer stödja hobbyns framtid genom att initialt stödja förbundet ekonomiskt.

Precis som grundarna av Svenska Airsoftförbundet har ett antal tankar om vad förbundet ska göra, har de även definierat vad förbundet inte ska göra. Det innefattar bland annat att inte arrangera spel, eftersom det anses skötas bättre av drivna föreningar och arrangörer. Förbundet skall inte heller konkurrera med airsoftföreningar och airsoftforum som redan finns, däremot inleds gärna samarbeten med dessa om intresse och behov finns. Slutligen skall förbundet inte ha åsikter om hur dess medlemmar utövar airsoft, så länge det görs på ett lagligt sätt.

Svenska Airsoftförbundet ser inget hinder att föreningar är anslutna till både Sverok

och airsoftförbundet.

– Sverok är bäst på att stödja spelföreningar och vår tanke är att Svenska Airsoftförbundet skall arbeta med de bitar som Sverok inte klarat av att fånga upp hittills, säger Anton Holmström. Därför kommer nog de flesta spelinriktade föreningarna vilja stanna kvar i Sverok. Det finns idag dock inget hinder för en förening att vara med i flera förbund.

Förbundets grundare kommer från olika håll i landet och har en gedigen bakgrund inom airsofthobbyn och föreningsliv. De eftersöker nu hjälp från personer som vill engagera sig inom förbundet. Framst söker de personer som är bokföringskunniga, men även personer som vill arbeta med förbundets hemsida och databas.

Men, det understryks av grundarna att alla som har intresset är välkomna att delta i processen när förbundet skapas. Förhoppningen är att det runt om i landet skall kunna hållas ett antal förmöten, där intresserade kan träffas och diskutera förbundet inför den kommande förbundsstämman. 📍

Läs mer på

[www.svenskaairsoftforbundet.se](http://www.svenskaairsoftforbundet.se)



► Ja, du ser rätt, det är en Alien gjord av skrot. Känn dig både kulturell och nördig på samma gång, eller nåt sånt. Inred ditt hem med en fantastisk smakfull staty för bara 2600 kronor. [www.gadgetshop.com](http://www.gadgetshop.com)



▲ Låt aldrig mer kaffet stå och kallna vid din dator! Men denna USB-koppvärmare håller du effektivt kylan borta. Avnjut varma drycker långt efter de vanligtvis skulle ha kallnat. Denna praktiska pryl blir din för ungefär 130 kronor. [usb.brando.com.hk](http://usb.brando.com.hk)



▼ Skapa din egen stjärnhimmel med denna annorlunda projektor. Släck ljuset i valfritt rum, placera projektorn i mitten av rummet och slå på. Vips lysas väggar och tak upp av olika stjärnformationer. Om du vill liva upp himlen ännu mer kan du lägga till kometer som drar över himlavalvet. Projektorn kostar ungefär 260 kronor. [www.boysstuff.co.uk](http://www.boysstuff.co.uk)

◀ Okej, du har förstås redan alla möjliga uppstoppade mjukisdjur inspirerade av HP Lovecrafts skräckfyllda värld. Men, vi tänkte vara bland de första att tipsa om en Cthulhustaty i plast, med röda ögon och lite gummiaktig hy. Statyn pryder antagligen de flesta bokhyllor och kostar runt 70 kronor. [givemetoys.zoovy.com](http://givemetoys.zoovy.com)



► Detta är något så bisarrt som frystorkad astronautglass. Den tillverkas till och med av samma företag som har tillverkat mat till NASA:s rymdfärder. Duger den åt NASA kan den ju vara värd att prova en solvarm vårdag, den kostar trots allt bara 20 kronor. [www.physlink.com/estore](http://www.physlink.com/estore)



# DELLISBA

ANTIQUITAS

ETT KLASSISKT  
FIGURSPELSSYSTEM

# DBA HAR FUNNITS SEDAN 1990 OCH ÄR ETT HISTORISKT FIGURSTRIDSSPEL. WRG, WARGAMES RESEARCH GROUPS IDÉ VAR ATT SKAPA ETT SNABBSPELAT, ENKELT OCH REALISTISKT FIGURSPEL. JAG TYCKER ATT DE HAR LYCKATS BRA.

Foto: Lars Molle Johansson  
Andreas Nyström

Illustration: Patrik Eriksson

FÖRSTA GÅNGEN JAG spelade DBA var på Lincon för fyra år sedan, då var version 2.0 av reglerna precis nya. Några killar från Stockholm arrangerade och de hade med arméer som man kunde låna och prova med. Efter ett parti var jag helt övertygad om att det var ett spel som skulle växa sig riktigt stort även här i Sverige. Jag sprang upp till Flamman, en butik som fanns närvarande på konventet, och letade igenom deras sortiment av 15mm figurer. Till sist, efter säkert två timmars letande och studerande av armélistor, köpte jag två stycken arméer.

Vi var några stycken i Linköping som spelade. Men i samband med att jag flyttade för ett par år sedan gjorde jag mig av med mina arméer. Det har jag ångrat många gånger och nu har jag tagit upp spelet igen. Jag har skaffat nya arméer som jag sitter och målar på kvällarna, lånar böcker för att läsa in historien och funderar på hur jag ska bygga spelbord och terräng.

## DBA i korthet

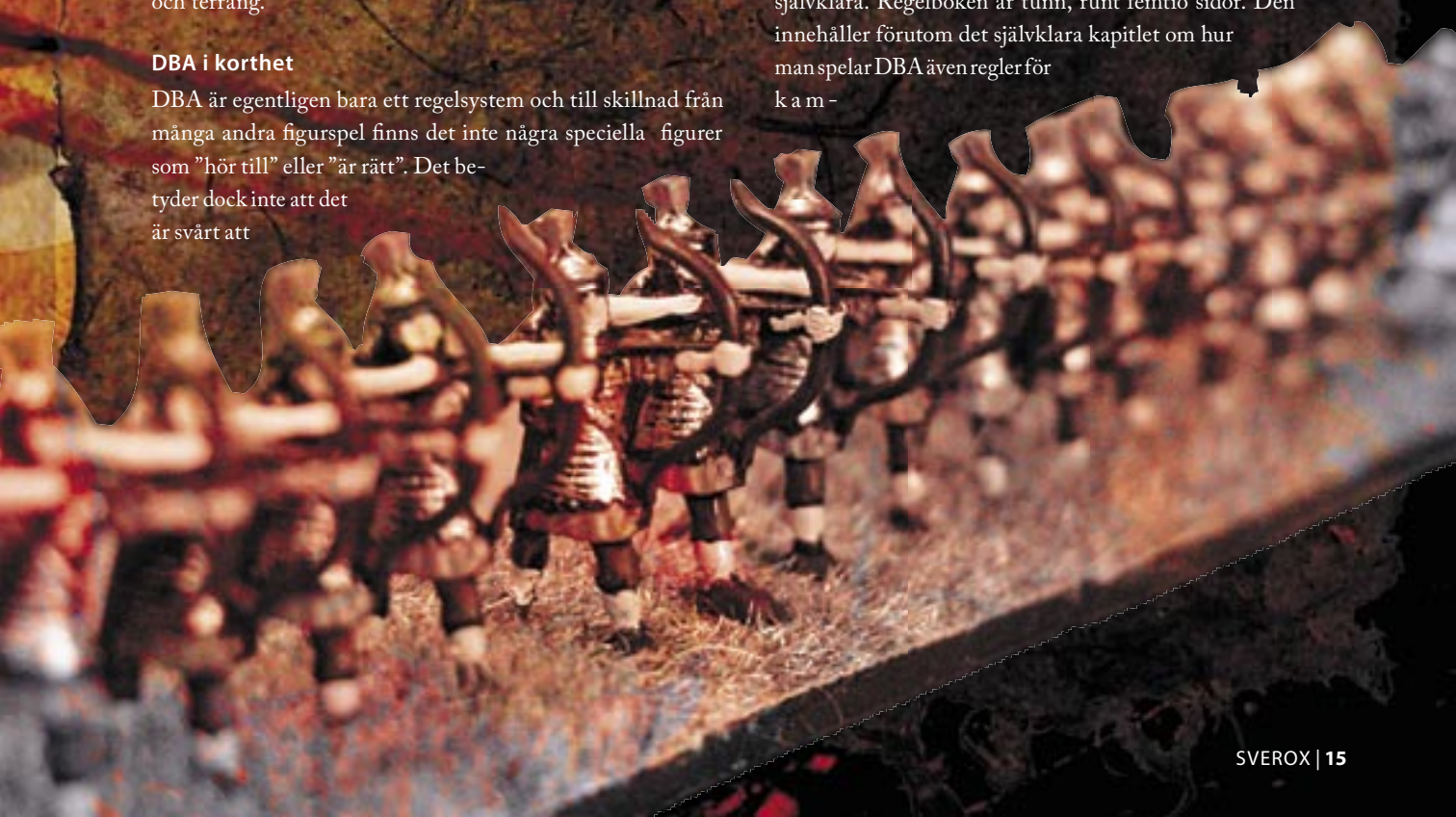
DBA är egentligen bara ett regelsystem och till skillnad från många andra figurspel finns det inte några speciella figurer som "hör till" eller "är rätt". Det betyder dock inte att det är svårt att

hitta figurer till spelet, det är snarare tvärt om. De allra flesta tillverkare av tennfigurer gör historiska modeller. Att inte WRG saluför några egna modeller gör spelet billigt, till och med extremt billigt om man jämför med vilket annat figurspel som helst. En genomsnittlig fjortonåring har nog råd med både en komplett armé och regelboken för sin månadspeng.

Det fungerar bra att spela DBA i flera olika skalor, från 2mm upp till 28mm (warhammer är i 28mm), absolut vanligast är 15mm och alla mått i artikeln är baserade på den skalan.

## Regler och spel

Reglerna är genialt enkla, korta och mycket svåra att misstolka. De finns tyvärr bara på engelska och är skrivna på ett ganska svårt språk. Men efter att ha läst några gånger klarnar det och man får något av en aha-upplevelse, alla regler känns plötsligt självklara. Regelboken är tunn, runt femtio sidor. Den innehåller förutom det självklara kapitlet om hur man spelar DBA även regler för



panjer, större slag, terräng samt 30 sidor armélistor.

I armélistorna presenteras över 300 arméer från 3000 f.kr. till 1400 e.kr. Alla med information om när de existerade, vilka de krigade mot, hur aggressiva de var samt i vilken terräng de var vana att strida. Denna information är mycket användbar när man skapar kampanjer eller väljer vilken armé man ska skaffa. Spelar polaren exempelvis Norse Viking, som existerade mellan 790 och 1280 e.kr., kan det vara roligt att skaffa en av de runt 30 arméer som de faktiskt krigade mot. Pre-Feudal Scots, Andalusian, Eastern Forest American eller kanske Prussian. Nu kanske ni inte har koll på vilka alla dessa var och det har inte jag heller, men det är bara att gå till närmaste bibliotek så kan man hitta massor av bakgrundsinformation.

Jag har hört någonstans att de som skrev spelet var historieforskare, det skulle inte förvåna mig om det var sant. Alla armélistorna är baserade på historiska fakta och får också sitt urval av trupper därefter. En armé med vikingar består av elva enheter tungt infanteri, de har inget kavalleri och får välja på antingen en enhet spejare, bågskyttar eller irreguljärt infanteri. En andalusisk armé från samma tid består däremot av sex enheter spejare samt två enheter av kavalleri, lätt kavalleri och infanteri med spjut.

Varje armé består alltså, som ni kanske redan listat ut, av tolv enheter. Dessa enheter representeras av två till fyra (i

undantagsfall fler) tennfigurer monterade på fyra centimeter breda baser. En enhet representerar mellan ett par hundra och drygt tusen soldater. Totalt finns det cirka tjugo olika trupptyper beskrivna i reglerna men oftast brukar inte varje armé bestå av fler än fem olika. Indelningen i olika typer av trupper är baserad på funktion. Det kvittar exempelvis om en pjäs med spejare är utrustad med spjut, pilbåge eller gevär, dess funktion är densamma i vilket fall. Det som skiljer de olika trupptyperna åt är deras anfallsvärde, förflyttning och vissa speciella egenskaper.

### Enkelt och snabbspelat

Det som gör DBA så smidigt och realistiskt är det så kallade PIP-systemet. PIP, spelarens initiativpoäng, simulerar generalens ledarskap, ordergivning och truppers hörksamhet. Många figurspelsskapare har helt struntat i regler om ordergivning, andra har skapat komplexa och tidsödande system. WRG har satsat på enkelhet.

Dessa initiativpoäng slås fram med en sexsidig tärning i början av varje runda. Resultatet avgör hur många enheter eller grupper av enheter generalen lyckas framföra sina order till. Enheter som är nära generalens enhet är lättare att framföra order till. Om många enheter står i en grupp krävs det bara en order för att alla ska få flytta. Men det kan vara svårt





att manövrera stora grupper. Ensamma enheter eller små grupper är lätta att manövrera men kräver i gengäld många olika order.

Striderna är väldigt enkla, när en enhet eller grupp av enheter står i kontakt med fienden blir det automatiskt strid, spelarna rullar varsin tärning och lägger till eller drar ifrån eventuella modifieringar. För en spelare hälften så mycket eller mindre av den andre spelarens tärningsslag plockas dennes enhet bort, annars backar den enhet som fick det lägsta värdet, vissa typer av enheter flyr istället. När fyra enheter är bortplockade är spelet slut, det brukar ta ungefär en timme.

För en oerfaren figurspelare kan det kanske verka komplicerat. För en van spelare kanske så simpelt att det verkar ointressant. Som jag nämnde tidigare är reglerna enkla, men inte så enkla att realism och spelkänsla blir lidande. Att komma igång och lära sig reglerna går fort både för erfarna och oerfarna figurspelare, men att behärska det kan

vara svårt och ibland ta lång tid. En god portion strategiskt tänkande är det som krävs för att man ska bli en duktig DBA-spelare.

#### Att få tag i spelet

Figurer och regler säljs tyvärr bara på några få ställen i Sverige, jag känner till en butik i Stockholm och en webbutik. Det jag tycker är bäst är att beställa figurer från England, det är mycket enkla

och smidigare än vad man tror. I England, för de flesta sidor man hittar när man letar är faktiskt engelska, finns det många företag som

har mycket stora sortiment av historiska tennfigurer i olika skalor. Vissa företag säljer till och med arméer sammansatta efter armélistorna i DBA-reglerna.

En armé i skalan 15mm brukar kosta runt 250 kronor och för en armé i skalan 25 eller 28mm får man betala runt en tusenlapp. Priserna varierar såklart, det kan bli både dyrare och billigare. Kvalitén på figurerna varierar också, oftast är dyrare figurer lite snyggare men inte alltid.

I samband med att detta nummer av Sverox kommer ut ska jag att starta en tråd på Sveroks forum *Prisjakt och shopping*. Där kan ni läsa om var man köper regler och figurer, annars går det alltid bra att e-posta mig.

Hur många föreningar det finns inom Sverok som sysslar med DBA och DBM vet jag inte men det finns åtminstone en nationell organisation som är inriktad på just de spelen. SSHS, Svenska Sällskapet för Historiska Spel. På deras hemsida finns information om turneringar, nyttiga länkar och inspirerande bilder. Dessutom har SSHS en mailinglista så att man lätt kan komma i kontakt med andra spelare. Vill ni prova att spela DBA tycker jag att ni i påsk ska besöka Gothcon, där kommer jag att finnas med ett par spelbord och några arméer som ni kan låna.

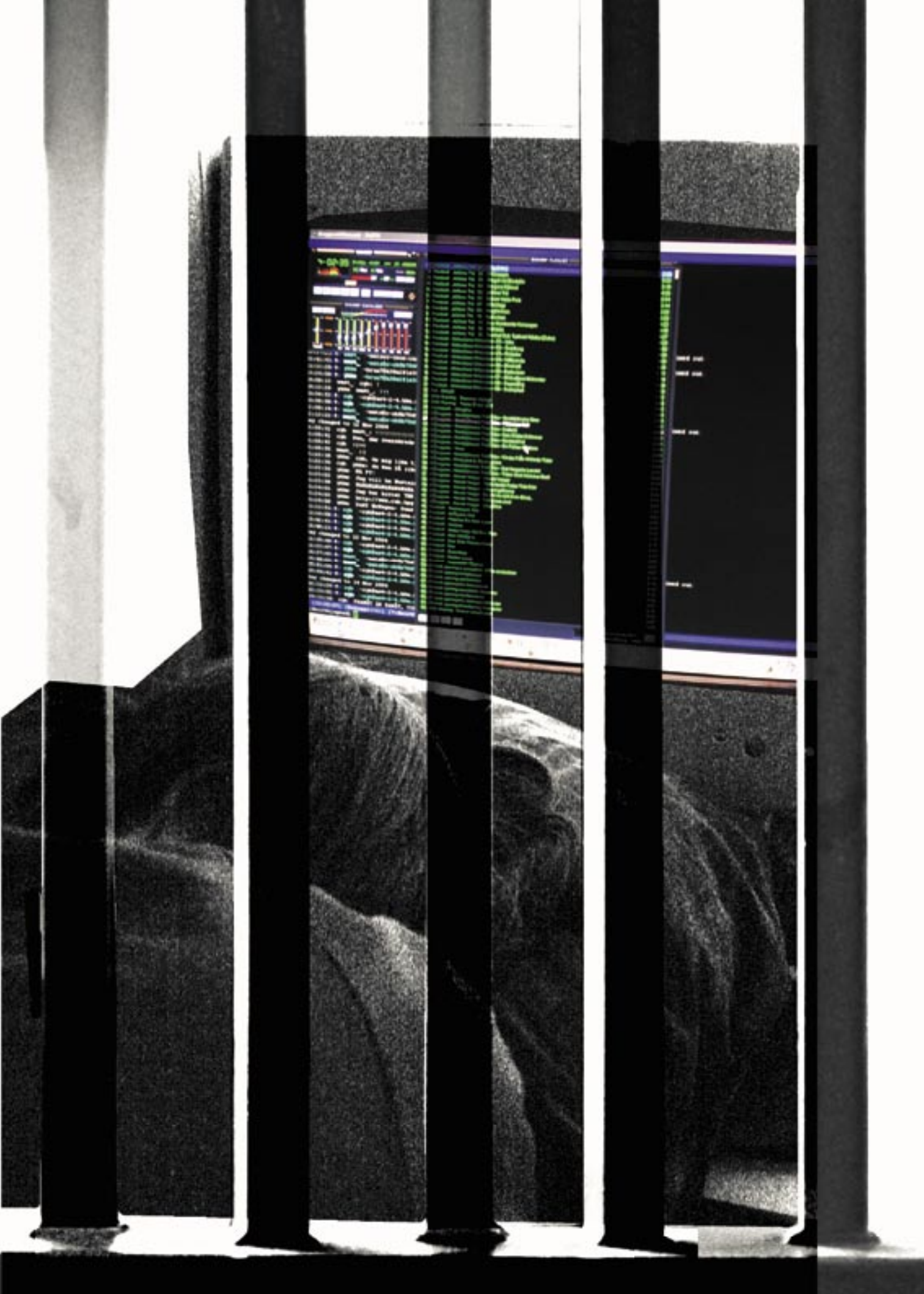


David Johansson  
david\_amj@hotmail.com

Svenska sällskapet för historiska spel  
[web.telia.com/~u18519061](http://web.telia.com/~u18519061)

Sveroks forum [forum.sverok.se](http://forum.sverok.se)

DBx community [www.fanaticus.org](http://www.fanaticus.org)



# Världarnas Krig

HUDSON, WISCONSIN, NOVEMBER 2001:

**DET ÄR THANKSGIVINGS** morgon när Elizabeth Woolley kliver in i sin 21-åriga sons lägenhet. Golvet är täckt av pizzakartonger, snabbmatsförpackningar, matrester och smutsiga kläder. Sedan Shawn började spela Sonys onlinespel EverQuest för knappt två år sedan har hans grepp om verkligheten degenererat. Han har slutat bada, lägenheten har inte städats på månader och nu har han slutat gå till jobbet.

Datorn står på, som alltid. Skärmen är ett fönster in till den värld där Shawn Woolley spenderat nästan all sin vakna tid på sistone: EverQuest, en färggrann fantasyvärld befolkad av monster, trollkarlar och vackra möer, ack så mycket mer exotiskt än mellanamerikas "flyover country". Framför skärmen i en gungstol, i den förvintergrå verkligheten, sitter den hängivne spelaren själv. Han öppnade inte när Liz bankade på dörren, och den här gången var det inte av lynnighet. Anledningen är ohygglig. Shawns blodiga huvud hänger lealöst åt ena sidan och bland skräpet på golvet intill honom ligger ett .22-kalibrigt gevär.

Synen drabbar Liz som ett slag i magen. Hon har kämpat i månader för att hjälpa Shawn att få ordning på sitt liv, att få honom att minska sitt spelande och våga ta sig an den verkliga världen. Hon snubblar ut ur lägenheten gråtande tårar av sorg och ilska, med en tanke brännande i sitt huvud: "Det där förbannade jävla spelet. Han tog sitt liv för ett jävla spels skull."

**SHAWN WOOLLEYS TRAGISKA** öde är en anomali bland onlinevärldarnas invånare, men det är ingen lösryckt företeelse utan extremen på en skala där en alarmerande stor andel användare själva ser sig som missbrukare. Det är ingen slump att just *EverQuest* bland användare med besk humor och självinsikt kallas för *EverCrack*.

Något självmordsbrev lämnade Shawn inte efter sig, så de enda fingervisningarna om hans tankar tiden innan han tog sitt liv är en uppsjö *EverQuest*-relaterade anteckningar nedkrafade på pizzakartongbitar och snabbmatwrappers, samt loggar från spelet som mamma Elizabeth Woolley tolkar som att Shawn bröt ihop efter att ha blivit försmädd av en onlinenflirt.

I ett mejl skriver Elizabeth att hon är hundra procentigt säker på att Shawn hade levt i dag om det inte varit för *EverQuest*. Innan spelet tog över hans liv levde han ett enkelt liv i lilla Hudson, Wisconsin. Han umgicks med sin familj, han hade vänner, han "fanns i världen, han levde livet. Även om det inte var glamouröst så levde han det," berättar Elizabeth Woolley.

I spelet fann Shawn en mer fantastisk tillvaro och snart tycktes den vanliga världen förlora sin betydelse. Inom ett halvår sade han upp sig på jobbet. Kort därpå vräktes han från sin lägenhet, flyttade hem till familjen och nio månader efter att han börjat spela diagnostiserades han som schizoid och deprimerad. Efter en tid i ett gruppboende fick Shawn ett nytt jobb och en egen lägenhet, och mot slutet stängde han in sig i lägenheten, vägrade interagera med yttervärlden och spelade konstant.

"Karaktärerna i spelet blev efter hand hans 'sanna' vänner. Vi var avskräde," berättar Elizabeth Woolley. "Det riktiga livet var inget värt men livet online älskade han."

### Beroendeframkallande mekanismer

Efter Shawns död har hans Elizabeth Woolley – själv programmerare till yrket – startat organisationen Online Gamers

Anonymous, dit online-beroende och anhöriga kan vända sig, och behovet är stort. I en undersökning utförd av amerikanske psykologistudenten Nicholas Yee uppger 47 procent av 1 600 *EverQuest*- och *Ultima Online*-användare att de är beroende av sina spelvärldar.

E l i z a - b e t h Woolley anklagar Sony för att ha byggt in mekanismer i *EverQuest* som är särskilt avsedda att hålla användarna fast i fantasivärlden, och hon har startat en rättsprocess mot Sony för att de inte informerar spelarna om beroendenaspekten.

Det är ingen hemlighet att de digitala världarnas skapare anstränger sig för att skapa ett beroende hos spelaren, om än inte ett destruktivt sådant. Det som avgör en virtuell värld framgång är hur effektiv den är på att suga in spelarna och få dem att vilja stanna kvar hellre än att gå vidare till konkurrenter eller till RL – Real Life, den riktiga världen. "Addictive" är ett av de mest positiva adjektiven en spelrecensent kan använda.

En av de beroendeskapande faktorerna i spelen är "levlandet". Genom att beseogra monster och klara av uppdrag samlar man på sig erfarenhetspoäng som man sedan använder till att förbättra sin karaktär. Det krävs sällan någon egentlig skicklighet av spelaren för att karaktären ska kunna avancera i nivå, utan det avgörande är att man lägger ner mycket tid på spelet. Man har därmed en ständig motivation att spela.

Forskning kring spel om pengar visar att belöningarna man får av spelen utlöser beroendeframkallande dopaminkickar i spelarens hjärna. I onlinerollspel vinner man erfarenhetspoäng och nivå-avance-mang, inte pengar, men det är möjligt att belöningsmekanismerna i hjärnan är desamma.

Den andra faktorn i onlinespelens sug är den sociala interaktionen. Man skapar helt enkelt band till andra spelare och en önskan att umgås med dem. I grupperna kan det också växa fram ett socialt tryck att "levla" i en viss takt för att hänga med sina kompisar.

Kunskapen om denna typ av beroende är mycket begränsad bland dem som borde kunna hjälpa. Elizabeth Woolley berättar att vad Shawn

fick höra från doktorer, psykiatriker och socialarbetare i princip var "Spela inte så mycket dator," och själv bistods hon den dubösa trösten "Var glad att det inte är alkohol eller droger."

### Under psykiatrins radar

*EverQuest* är ett av de populäraste onlinerollspelen i väst med över 400 000 användare. Sydkoreanska *Lineage* har i storleksordningen tio gånger så många. Och listan på populära onlinerollspel är lång. Om respondenterna i Nick Yees undersökning är representativa kan det med andra ord finnas miljoner människor med ett beroende som har slunkit under psykiatrins radar.

De som har problem vänder sig idag framför allt till varandra för stöd, via olika meddelandesystem på Internet. Yahoo-nyhetsgruppen "*EverQuest Widows*" är full av dels vittnesmål om män och kvinnor som försvinner från sin familj in i spelet, och dels vittnesmål om vilket fantastiskt stöd nyhetsgruppen är. Varje dag skrivs där 5-20 inlägg.

Owe Sandberg, specialist på Internet- och datorspelsberoende, bekräftar att det kan vara svårt att finna förståelse för problemet inom psykiatrin. Attityden är att det är ett lite löjligt problem jämfört med de problem man normalt behandlar.

– Ibland är det ett riktigt beroende med samma kännetecken som vanligt



FOTO: ELISABETH WOOLLEY

**EVIGHETSÄVENTYRET.** Shawn Woolley tillbringade mycket tid framför sin dator.

spelberoende: abstinens, dosökning och förlorade tidsbegrepp. Som en haschare går in i sin glaskupa går de in i sin egen värld, det blir nästintill en ruseffekt. Men sen finns det också fall där föräldrar eller anhöriga överdriver problemet.

Det finns inga tillförlitliga siffror på hur stort problemet med tv- och datorspelsmissbruk är i Sverige. De som hör av sig kan vara toppen på ett isberg men det kan också vara så att många av dem är överdrivet oroliga för ett spelande som inte är skadligt. Owe Sandberg uppskattar att antalet drabbade skulle kunna vara i storleksordningen 30 000.

Det är främst unga killar som blir beroende av datorspel men chat- och cybersex-beroende är enligt Owe Sandberg vanligare. Framför allt är det medelålders kvinnor som hamnar i ett chatberoende. Men onlinerollspel som *EverQuest* innehåller också, förutom spelmomenten, chatkomponenter. Effekterna av överdrivet spelande, eller för den delen chattande, sträcker sig från att närstående tycker att man tillbringar för mycket tid vid datorn till svåra problem med relationer och arbete och kroppsliga problem som att man tvingas operera sig för musarm.

Owe Sandberg tycker dock att det är viktigt att inte överdriva vidden av problemen med datorspelsberoende. Och han tror inte att det är så enkelt att man kan skylla Shawn Woolleys död på *EverQuest*.

– Är man bara frisk och hel så kan man inte bli sjuk av dataspel. Det är om man har en psykisk sårbarhet som det kan slå över och man tappar kontrollen. Men ofta är det så att hade de inte blivit beroende av datorspel hade de blivit beroende av något annat. Vi ska absolut inte sätta i gång någon moralpanik och tro att spel är livsfarliga för våra ungdomar. De allra flesta klarar det bra och onlinespel kan ha stora positiva effekter. Det är många som annars inte skulle få så många vänner som kan få det i en onlinemiljö.

### Starka sociala band

Många internetforskare menar att onlinegemenskaper som chatrum eller virtuella



**EN HELT VANLIG KILLE?** Shawn diagnostiserades kort innan hans självmord som schizoid och deprimerad.

världar är nutidens ”tredje plats”, Ray Oldenburgs term för den neutrala plats utanför hemmet och jobbet som fyller en central funktion i vårt sociala liv. I en tid då allt fler tillbringar allt mer tid i hemmet, i en tid då kaféer, fritidsgården och kvarterspuben tappar i betydelse, blir virtuella mötesplatser allt viktigare.

Virtuella världar är platser där även de alierade och maktlösa kan finna en enkel, meningsfull tillvaro, där meningen med livet är uppenbar för alla och envar (levla! utforska! umgås!), där en hunsad systemtekniker kan bli ledare för en klan av nomader, där man kan byta kön, yrke och ras, prova på olika personligheter och där man kan välja sina vänner bland mer eller mindre likasinnade människor från hela den burgna världen i stället för att begränsas till dem som råkar finnas i ens omedelbara närhet.

Många internetmissbrukare upplever också att det är enklare att tala om känslor, problem och tankar över nätet, där man har en viss anonymitet och slipper den omedelbara fysiska intimiteten. I en studie utförd av forskaren Kimberly S. Young anger 83% av deltagarna att just anonymiteten är en avgörande faktor i onlinesamvarons lockelse.

Men trots anonymiteten bildas starka sociala band i virtuella mötesplatser, mycket tack vare just den öppenhet som anonymitetskänslan främjar. Man upplever sig mindre hämmad i sin konversation och vågar ta större risker i ett sammanhang där vardagsetikett får komma i andra hand och när man inte behöver frukta att avvisas på samma sätt som ansikte mot ansikte med någon.

Många upplever att den virtuella gemenskapen ger en social support överläg-

sen den man får i den verkliga världen, och den virtuella världens medborgare är tillgängliga dygnet runt för att ge stöd, tröst och bekräftelse. I Nick Yeess undersökning uppger 43% av de tillfrågade att de har online-vänner som är lika bra som, eller bättre än, deras "riktiga" vänner.

Oldenburgs kriterier för en bra tredje plats är att den ska vara en neutral mark, där alla kan känna sig bekväma; att den jämnar ut skillnader i rank och status; att den är öppen för alla; att man kan gå dit när som helst och finna vänner där; att stämningen är lekfull; att stamgäster ger platsen karaktär; att det är bekvämt – ett andra hem; att platsen karaktäriseras av livlig, involverande och inkluderande konversation.

Kriterierna är en perfekt beskrivning av gemenskapen i en onlinevärld. Den typiska rollspelsvärlden uppfyller alla dessa kriterier bättre än en fritidsgård, en bar eller ett kafé. Att man slipper dömas efter utseende, dialekt och dylikt gör samvaron än mer avslappnad.

Enligt Oldenburg är fungerande "tredje platser" en nödvändighet inte bara för individen, utan för samhället i stort och för demokratin. Och hur många vuxna svenskar har i dag en stambar eller ett kafé där de känner alla och känner sig hemmastadda och trygga? McDonald's och dylika etablissemang är förvisso neutrala platser där alla kan känna sig välkomna men neutraliteten är allenarådande och man kan inte med bästa vilja påstå att det är platser som karaktäriseras av att man finner vänner där och att de främjar livlig, involverande konversation.

### Roligare att umgås på nätet

Frågor infinner sig: Är det ett skadligt missbruk att vara beroende av en social kontext? Är det fel att föredra sina online-kompisar framför dem som man träffar ansikte mot ansikte? Är relationer med människor man inte träffat rent fysiskt men utbytt djupa förtroenden med mindre värda än relationer till människor i ens närhet, oavsett hur ytliga de relationerna är?

Andreas Pettersson började spela online-rollspel när han var 21 och han har

spelat i fem år. Han har spenderat väldigt mycket tid i virtuella världar, i umgänge med online-bekantskaper. Många gånger har han valt bort kompisar som velat ha med honom ut, till förmån för kompisarna i ett spel.

– Det kändes helt enkelt roligare att umgås på nätet, säger Andreas.

Han menar att även online-vänskaper kan bli djupa och beständiga, och framför allt att det går snabbare att komma varandra nära online.

– Online har man inte lika mycket att förlora på att blotta sig som man har normalt. Därför blir det ofta lättare att prata känslor online än med människor man känner IRL.

Samtalen spänner över politik, samhällsfrågor, känslor, vad man gör på dagarna och så vidare. Man erbjuds en ovanlig möjlighet att få ta del av vardagen i Wisconsin, Brasilien eller Bangladesh.

Ytterligare en fördel med onlinemöten är att man kan vara rakare och mindre finkänslig än offline.

– Man kan säga åt någon att han har byggt sin karaktär helt fel och fråga vad han tänkte på. Men jag skulle inte säga åt någon i verkligheten att hans skjorta är skitful och fråga vad han tänkte på när han tog på sig den, säger Andreas.

Hans eget förhållande till online-rollspel har dock inte varit problemfritt. Andreas berättar att han under långa perioder spelat oerhört mycket och att spelandet gått ut över skola och arbete.

### Fokus i livet försköts

De sociala banden i onlinevärlden är ibland bräckliga, särskilt bland dem som fäster stor vikt vid levling. För att avancera i nivå måste man samla poäng genom att strida mot monster och motspelare. För att man ska kunna hänga med sina kompisar krävs att man håller sig på ungefär samma nivå som dem i spelet, annars är man ingen tillgång när de ska anfalla ett mäktigt monster.

Det gäller med andra ord att man avancerar i nivå lika snabbt som vännerna och om de spelar väldigt mycket så gäller det att man själv gör detsamma. Ofta sätts takten i en grupp av den som spelar

mest, som kanske inte har arbete, skola eller familj att bry sig om, och de andra hakar på. Har man inget annat att stjälta tid ifrån så blir det från sömnen.

– När jag jobbade såg jag alltid fram emot kvällen då jag kunde spela, och mot helgerna då jag kunde sitta hela dygn i sträck. Jag jobbade åtta timmar, kom hem, spelade, sov, gick och jobbade, spelade, och så gick veckorna. Sover man bara två timmar per natt är det klart att arbetet blir lidande.

Livet i spelet *Dark Age of Camelot* blev snart mycket roligare än livet som säljare på Computer City. När Andreas hade spelat på natten och det inte hade gått så bra, så gick han ofta och tänkte på spelet hela dagen efteråt och funderade på vad han skulle göra när han kom hem och kunde spela igen. Fokus i livet försköts allt mer från jobbvardagen till spelvärlden.

Ändå känner Andreas inte att han har varit beroende i den bemärkelsen att han inte kunnat sluta spela, att han tappat kontrollen. Som han upplever det har han helt enkelt inte velat sluta. Inte förrän han sagt upp sig från sitt jobb.

Efter att Andreas slutat på jobbet spelade han i princip oavbrutet i en månad, ungefär 20 timmar per dygn med korta avbrott för sömn. Men sen hände något. Plötsligt sa det stopp. När spelvärlden blev hela hans liv, inte något att fly in i efter arbetsdagen, så förlorade den till slut sin dragningskraft och Andreas slutade spela helt.

Men Andreas låter inte som en räddad missbrukare, och han önskar inte att han hade slutat tidigare.

– Jag ångrar definitivt inte att jag har lagt så mycket tid på spelande. Jag har lärt mig en del, bland annat har engelskan blivit väldigt bra. Men framför allt har det varit väldigt roligt.



Sam Sundberg  
Chefredaktör, Goodgame  
sam.sundberg@goodgame.se

# Serier för gamers

**SERIER HAR VARIT** en kulturform som ofta fått stå vid sidan om och finna sig att bli betraktad som något av en nördhobby. Ungefär som spelande och gamerkultur även har även serier setts som en udda företeelse för aningen udda människor. I viss mån har det rimligtvis också funnits ett band mellan gamers och serieläsare. Men, det har inte funnits speciellt många serier som handlat om gamerkultur.

I Sverige har ett av de få undantagen varit Åke Rosenius serier som glatt mängder av rollspelare. Med stor träffsäkerhet har Åke filosoferat kring de problem som rollspelare tampats med sedan hobbyns begynnelse. En stor del av hans klassiska seriestrippar finns samlade i boken *The handbook anthology* som prisats av många nostalgiska gamers.

På Internet har det under senare tid dykt upp flera serier som fokuserar på spelrelaterade problem och hur det är att leva som gamer. Vi har tittat runt och försökt leta upp godbitarna som finns därute. Här ger vi en liten försmak av vad som finns att upptäcka och vi kan glatt konstatera att det finns fortfarande ett gäng guldkorn till serier som bara väntar på att någon skall få upp ögonen för dem.

Det har varit tämligen skralt med serier som handlar om gamers och deras liv. På senare tid har det dykt upp allt mer av dessa serier på Internet, vi har tittat närmare på några av dem.



▲ *Closestgamers* är skapad av Pauline Stapels och Erin Asplund. Serierna handlar om olika spelgruppers öden i spelen *Vampire: Dark ages*, *Mage: The Ascension* och *Dungeons & dragons*.  
[www.closestgamers.com](http://www.closestgamers.com)

▼ *Dane and Joe* är en serie som handlar om två spelgalna killar. Serien tecknas av Steve Ince och kretsar främst kring datorspel.  
[www.juniper-crescent.com/danejoe/danejoe.htm](http://www.juniper-crescent.com/danejoe/danejoe.htm)

**DANE & JOE**



© STEVE INCE, 2004



WWW.INSERTCOINCOMIC.COM

© 2005 JOAO BRANDAO & NUNO SARABANDO

▲ *Insert coin* görs av Nuno Sarabando och Joao Brandao, två spelgalna portugiser. Deras serier är mycket välteknade och kretsar kring deras datorspelsrelaterade dilemman. [www.insertcoincomic.com](http://www.insertcoincomic.com)

▼ *Weak-end Warriors* sätter ett gäng painballspelare under luppen och analyserar deras hobby såväl som livsstil. [www.inktank.com/ww](http://www.inktank.com/ww)

► Du kan hitta mer serier som handlar om spel och gamers på följande två adresser:  
[www.onlinecomics.net/pages/list.php?show=gam](http://www.onlinecomics.net/pages/list.php?show=gam)  
[archive.gamespy.com/comics](http://archive.gamespy.com/comics)

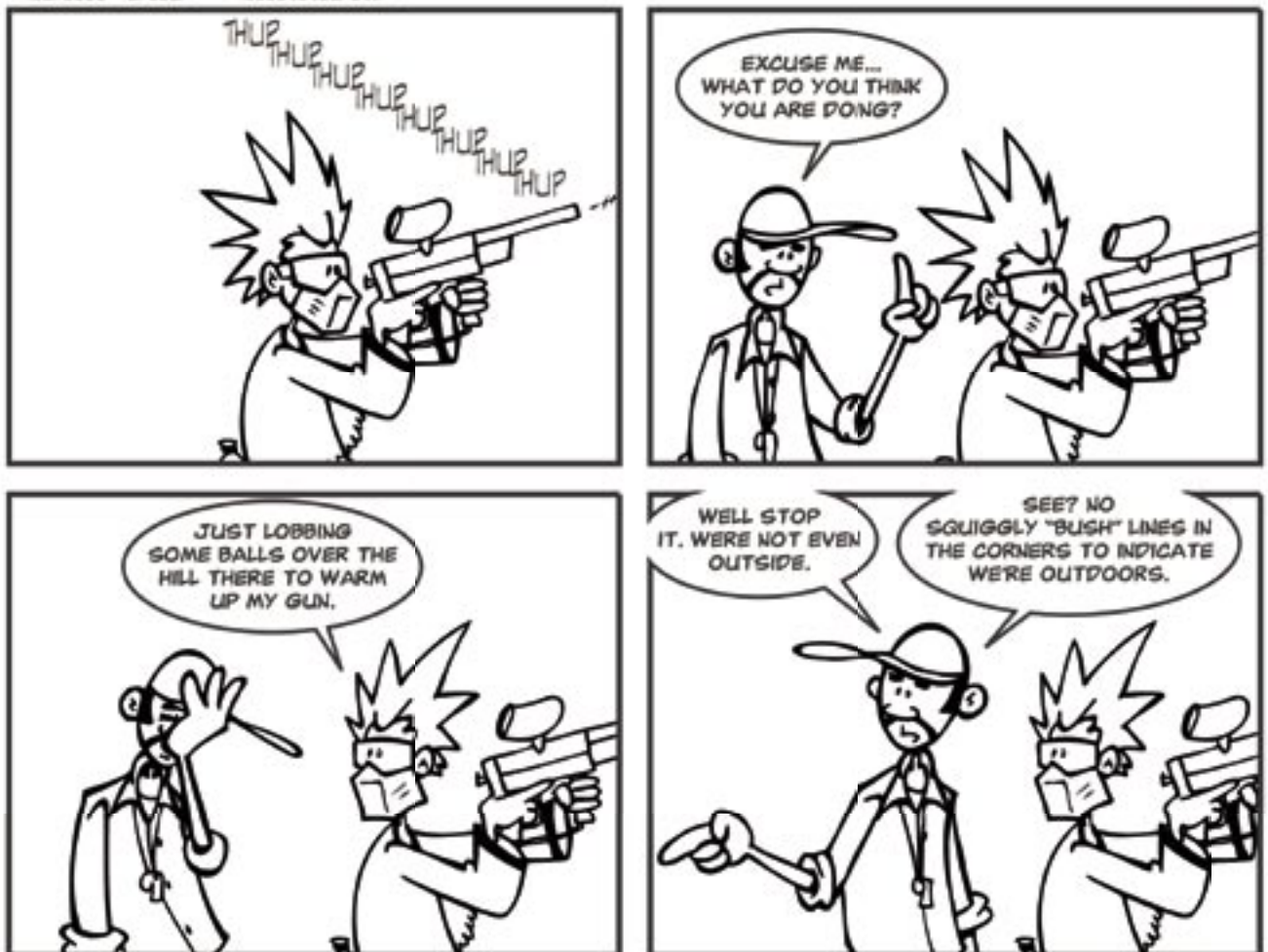
Missa inte heller den hysteriskt underhållande serien "*Dark dungeons*" utgiven av Chick publications. Serien handlar om rollspel, ur ett lite annorlunda perspektiv.

[www.chick.com/reading/tracts/0046/0046\\_01.asp](http://www.chick.com/reading/tracts/0046/0046_01.asp)

*The order of the stick* är en högkvalitativ serie som fokuserar på rollspel. Serien hittar du på [www.giantitp.com](http://www.giantitp.com).

## Weak-End Warriors

by Barry T. Smith

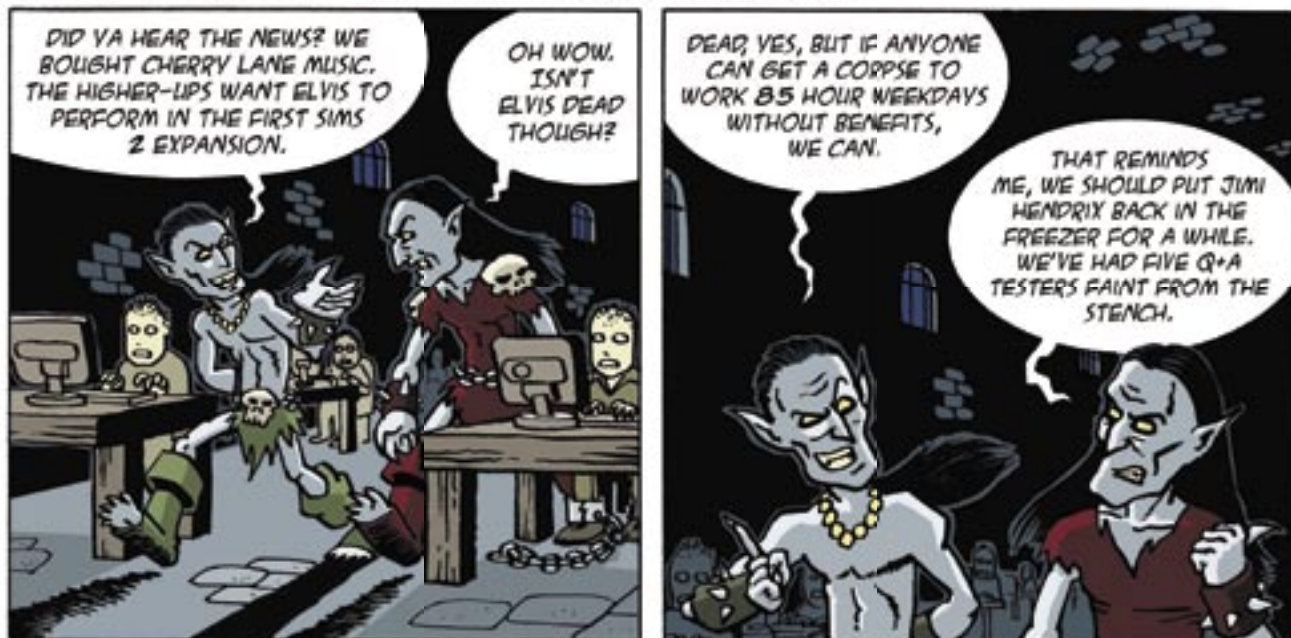


WWW.INKTANK.COM

© BARRY T. SMITH



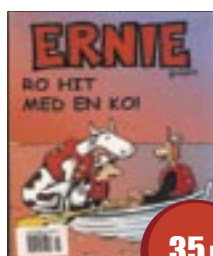
## DEEP INSIDE THE EA CHAMBERS...



▲ *At-comics* skapas av Uros Jovic, som skriver manus, och Borislav Grabovic, som tecknar. Ämnen som tas upp har ofta att göra med datorspelsindustrins problem och brister. Serien är för lite äldre läsare och en del innehåll är allt annat än barnvänligt.  
[www.at-comics.com](http://www.at-comics.com)

# Gillar du serier?

Då finns bokklubben [Serieklubben.com](http://Serieklubben.com)



**Ernie**  
48 sidor, färg  
**35 :-**  
Normal pris: 49 :-

**35 kr**



**Spirou**  
62 sidor, färg  
**65 :-**  
Normal pris: 90 :-

**65 kr**



**Blueberry**  
62 sidor, färg  
**45 :-**  
Normal pris: 70 :-

**45 kr**



**Rocky**  
98 sidor  
**149 :-**  
Normal pris: 193 :-

**149 kr**



**Love Hina**  
130 sidor  
**56 :-**  
Normal pris: 100 :-

**56 kr**



**Tintin**  
62 sidor, färg  
**55 :-**  
Normal pris: 106 :-

**55 kr**

Titta in på vår webbplats [www.serieklubben.com](http://www.serieklubben.com) !

**Serieklubben.com**



# Ett första möte med Iajv

- en nybörjares betraktelser



Foto: teamnegativ.com

*Det är svårt att beskriva känslan jag upplevde när jag blev inbjuden att fotografera ett lajv från insidan. En sak är säkert, det var verkligen något alldeles extra. Club Finit var ett levande rollspel i science fiction-miljö och jag fick spela assistent till en stjärnreporter.*

BAKGRUNDSINFORMATION VAR ENKEL att ta till sig. Året var 3457 enligt den gamla tideräkningen på jorden. Platsen för lajvet var Club Finit, en klubb som ligger på rymdstationen Luna-Pro3. Som ett fåtal andra rymdstationer med tillhörande klubbverksamhet har man fått rätten att vara i frizon och "kan" (läs *måste*) ta emot vem som helst. Ingen ska vara förvägrad att vistas där. De som känner till den här typen av ställen vet dock att detta inte alltid efterlevs till punkt och pricka, även om långt fler kriminella vistas här än någon annanstans. I lajv världen har tidsresor varit uppe på

över avgifterna men är tacksamma över att man numera kan färdas relativt säkert i rymden.

#### Lajvet börjar

Klockan är halv sex, lamporna släcks ner och sirenen ljuder, lajvet är igång. Hjärtat bankar och lite tafatt vänder jag blicken mot min journalistkollega Bea som nu helt plötsligt blivit min chef och även den aktade stjärnreportern Lilith. Självt är jag bara en fjuttig fotoassistent.

– Ska du stå här hela dagen och glo? Iväg och jobba med dig, säger hon och spanner blicken i mig.

som tränger sig fram. Helt plötsligt står jag nu sist i kön. Efter att ha påtalat det hela för min chef tar hon tag i bartendern och frågar varför inte hennes assistent fått beställa. Och vips är både mat och dryck serverat.

#### Slutligen, vilken upplevelse!

Lajvet, som pågick under några timmar, slutade för mig med att jag försökte ta livet av min chef genom att förgifta henne. Jag "dealade" också till mig pengar genom att sälja upplysningar och rymd-knark. Det hände mycket och det var en otroligt spännande upplevelse, jag fick också muta hemliga agenter och uppleva saker som jag aldrig skulle ha upplevt i vår vanliga värld.

Men eftersom det skrivna ordet inte är min favoritsätt att uttrycka mig tror jag att det enklaste är om de bilder jag tog under lajvet får tala för sig själva.



tapeten i debatter och forskning. Stora resurser läggs på att försöka resa framåt i tiden för att utforska och dra nytta av de framsteg som man väntar sig har gjorts då. Samarbeten har också blivit en viktig del av utvecklingen, man har tagit fram ett samarbetsavtal för handel med intergalaxiska tullar och regleringar. Dessa samarbeten har också lett till ett gemensamt signalsystem ute i galaxen. Många ägare av rymdskepp och skyttlar svär

Hjälp! Vad är det som händer? Hur kan snälla Bea bli en sån ragata på några sekunder? Hm, just det, vi lajvar ju tänker jag. Lilith armbågar sig fram till baren och säger med hög röst:

– Finns det något att äta i den här sjabbiga baren?

Bartendern ordnar direkt fram en drink och ber stjärnreportern vänta några sekunder så ska strax maten vara serverad. Mig däremot är det ingen som lägger märke till, förutom en android

Sist men inte minst vill jag ge ett jättest tack till Jessica Karlsson, tjejen som såg till att jag fick chansen att uppleva och fotografera ett lajv från insidan. En upplevelse jag aldrig kommer att glömma.



Hasse Larsson  
Fotoassistent  
info@teamnegativ.com

# Vart tog fantasin vägg

UNDER STORA DELAR av 80- och 90-talet spelades det väldigt mycket rollspel i Sverige. Det spelades på skolor under "roliga timmen" och under helgerna i pojkrummen. Böckerna om Conan och Elric med sin stormbringare blev uppslag till hemgjorda äventyr. Äventyr som ledde till många timmar vid söndersuddade karaktärsformulär och regelböcker fläckade av otaliga Colaolyckor. Timmar ägnades åt att skriva nya regler för att få rollspelen så detaljerade och balanserade som möjligt. Pärmarna fylldes med kopierade Sinkadus-sidor med nya yrken och äventyr.

Idag verkar det som att allt färre kompisgäng spelar rollspel. Går man in på en grundskola och frågar barnen där om dom vet vem Anders Blixt är får man bara ett frågetecken till svar. Inte ens Conan är känd längre, möjligen som en usel film där Kaliforniens guvernör spelade huvudrollen. På frågan om kidsen har läst Sagan om Ringen får man motfrågan om varför man skall läsa den när den finns som film. Suck.

Unga människor idag spelar mindre rollspel och läser mindre böcker. Kan det vara så illa att vi inte längre orkar fanti-

*Det finns en växande trend i vårt samhälle. Vi rör på oss mindre och väljer nästan uteslutande enkla och snabba alternativ när det erbjuds. Hur påverkar detta oss som spelare, och spelen vi väljer att spela?*

sera hur saker och ting ser ut? Måste vi se det på film eller på en datorskärm för att bry oss?

## Datorn tar över

Istället för traditionella rollspel har fler och fler hoppat på ett av det senaste fenomenet inom datorvärlden. Spelgenren som har en av de svåraste förkortningarna inom hela datorspelsindustrin. MMORPG (Massive Multiplayer Online RolePlaying Game) marknadsförs som den nya generationens rollspel där man spelar med sina vänner och äventyrar tillsammans med tusentals andra på nätet.

MMORPG är egentligen bara dagens MUD, de textbaserade onlinerollspelen som har spelats av rollspelsfantaster sedan datorns begynnelse. Den stora skillnaden är dock att gamers förr i tiden varvade MUD med vanliga rollspel. Nu har allt

fler helt slutat med rollspel och spelar bara MMORPG.

## Teknikens fördelar

Men finns väl förstås anledningar till att det är som det är. Det finns ett antal fördelar med MMORPG jämfört med traditionellt rollspel. Det är lättare att få tag i ett datorspel och sedan är det betydligt lättare att komma igång med det än med ett vanligt rollspel. Man behöver inte ha några förkunskaper för att skapa en karaktär och hoppa in bland tusentals andra spelare. Man behöver inte längre kunna en halv regelbok utantill bara för att skapa sin karaktär.

En annan sak som är positivt är att man inte längre behöver samla flera personer på samma plats för att spela. Nu sitter man hemma framför datorn och kan börja äventyra tillsammans med sina

# gen?

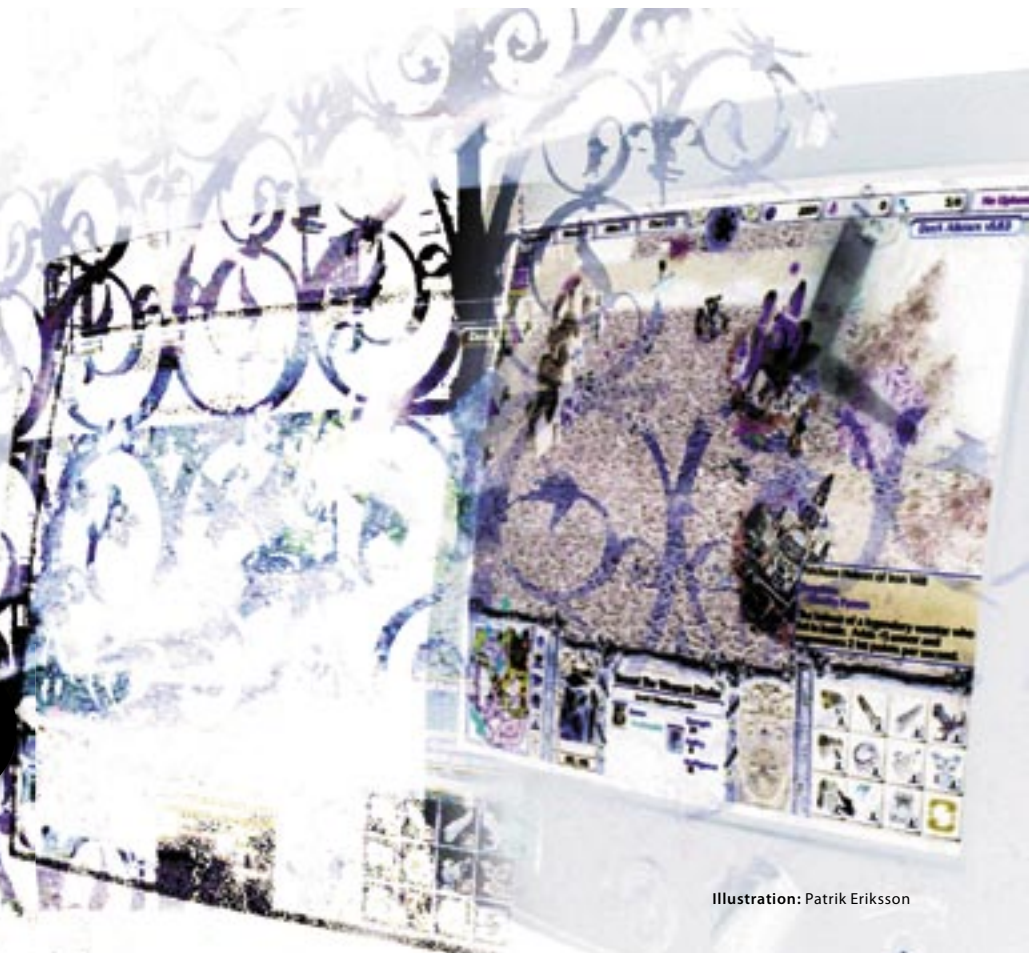


Illustration: Patrik Eriksson

vänner som sitter tio mil bort eller kanske på andra sidan jorden. Detta är kanske framför allt bra när man blir äldre, då jobb och annat börjar ta upp allt mer tid av livet. Även språkkunskaperna får sin del av kakan, för sällan får man ju så mycket praktisk träning i att läsa och skriva engelska som när man spelar onlinespel. Detta gäller framför allt i spel som tar ut en månadsavgift, där slipper man ofta oseriösa spelare som skickar ut en svordom i var och varannan mening.

## Varför rollspelen behövs

Just detta med månadsavgifter för mig in på de negativa delarna med datorspelen och onlinespelen. Just kostnaden för att spela är väldigt höga. Dels måste varje spelare ha sin egen dator och sitt eget exemplar av spelet. Sedan tillkommer ju ofta en månadskostnad för spelet, och kostnaden för Internetuppkoppling. Det är inte alla som har råd med en kraftfull dator och dessutom kan betala en avgift varje månad för att spela. Ett annat problem är att datorspel fortfarande är allt för linjära och du kan inte bestämma speciellt mycket, även om spelföretagen hävdar att du skapar dina egna äventyr.

Det är inte din fantasi som sätter gränserna, det är spelföretagens.

Rollspel ger erfarenheter som inte många onlinespel ger. Rollspelen tvingar oss att umgås i verkliga livet. Rollspelen tränar konfliktlösning på ett sätt som datorspelen inte kan, man kan inte bara koppla ifrån datorn så fort man blir ovänner, du måste lösa problem tillsammans för att lyckas och då är det bra om du kommer överens med dina medspelare. Detta kan vara nog så bra och viktig träning för många människor, både unga som gamla.

## Den verkliga överkligheten

Framförallt tränar rollspelen tankeverksamheten och fantasin. Detta är enligt mig rollspelens verkliga styrka. Du måste fantisera och tänka när du spelar. Visst, spelledaren berättar hur handlingen utvecklas och ungefär hur miljön ser ut, men det är spelaren som skapar bilden i sitt huvud, en bild som säkert skiljer sig från spelledarens synsätt många gånger. Rollspelen uppmuntrar och väcker vår fantasi till liv. De ger oss en möjlighet att uppleva stämningar och känslor genom vår egen inlevelse. Datorspelen

är på ett sätt ungefär som färdig mat för mikrovågsugnen. Gott ibland, men inte särskilt spännande eller utvecklande i längden. På något olustigt sätt känns det som i filmen *Den oändliga historien* där datorspelen, TV:n och Internet liknar "det stora ingentinget".

Vi lever i en tid då vi behöver datorspel som *The Sims* för att skapa oss virtuella verklighetstrogn liv till virtuella verklighetstrogn människor. Dokusåporna, som visar "riktiga" människor i "verkliga" situationer svämmar över i TV-kanalerna. Det behövs en motvikt till den verkliga överkligheten. Den perfekta motvikten är enligt mig rollspelens och böckernas värld. Jag ber er, fortsätt att spela rollspel och uppmuntra andra till att göra detsamma. Låt inte Fantasia utplånas, låt inte "ingentinget" segra.



Lars Östlund  
Vice ordförande  
i föreningen Frost  
dawk@frost-kalix.net



Foto: Högskolan Gotland

**DE SOM SPELADE** spel som barn fortsätter att göra det i vuxen ålder. Bland fjorton-åringar är det ungefär lika många tjejer som killar som spelar och det är troligt att en större andel kvinnor kommer att spela spel i framtiden. Det betyder att marknaden väntas växa och därmed också behovet av kvalificerad arbetskraft.

Detta har Högskolan på Gotland tagit fasta på och startar ett nytt program i höst där spelutveckling är huvudämnet. Det fanns tidigare ett liknande program, men i höst kommer antalet poäng i huvudämnet att öka till hela femtio procent. Resten av tiden ägnas åt att lära sig programmera eller skapa grafik till spel. Studenter från det tidigare programmet har varit med och utformat den nya kursplanen. Efter tre års studier och projektarbeten får man en fil. kand. i spelutveckling och kan välja att studera vidare ett fjärde år på magisternivå. Man måste ha minst G i Matematik B för att

*Vem kunde ha trott att spel skulle bli ett högskoleämne för ett par år sedan? Inte jag i alla fall. Men spelbranschen har vuxit i takt med att de som spelar har blivit äldre och inget tyder på att den kommer att minska i framtiden.*

få söka in. Programmerare söker in på sina betyg medan grafiker måste visa upp en portfolio. Den som kommer in är garanterad bostad.

#### Utbildningens upplägg

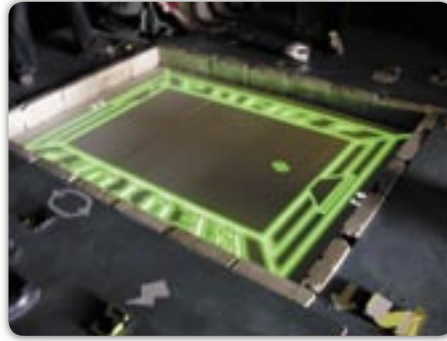
För att få reda på mer träffar jag Mikkel A.C. Müller, en intensiv dansk man med bångstyrt brunt hår som ivrigt och engagerat berättar om utbildningen han är programansvarig för. Vi sitter på ett mysigt café i Visby, en stad känd för sin medeltida stadskärna och sin ringmur, ökad för sin medeltidsvecka.

Spelutbildningar brukar fokusera på digitala spel, men på Gotland sysslar

man med alla typer av spel. Olika sorters spel fungerar på olika sätt, men de har alla en bakomliggande struktur.

– Ett spel är ett dynamiskt system som kan manifesteras i olika medier. Grunden i varje spel är systemet, som finns i både brädspel och dataspel. På utbildningen studerar vi allt ifrån brädspel, rollspel, kortspel, 3D-spel... alla sorters produkter som innehåller spelsystem. Varje delkurs mynnar ut i en produkt, vi kombinerar teori och praktik.

Den som någon gång satt sig ner och försökt skapa ett spel märker snabbt att det skiljer sig från att skriva en novell eller spela in en film. Istället för att for-



**THEMEPARK 2002.** I ett examensprojekt från 2002 får spelarna testa sin koordinationsförmåga i en multiplayer-variant av det legendariska konsolspellet Pong. Genom att trampa på tryckkänsliga plattor styrs spelet. Man spelar i lag om två, där en kontrollerar paddeln och en olika specialeffekter.

mulera en linjär berättelse som löper på räls från punkt A till punkt B skapar speldesignern ett system med olika möjliga utfall.

Mikkel understryker vikten av att lära sig hantverket från grunden. Att lära sig grunderna i spelutveckling är en förutsättning för att kunna gå vidare kreativt och leda ett team med utvecklare som ska skapa en nyskapande produkt. Det är svårt för någon som inte har arbetat med produktion att leda en utvecklar-grupp. Det betyder att studenterna först lär sig producera spel, sedan att planera och leda spelprojekt. Under det fjärde magisteråret lär man sig bland annat produktionsmetodik, redovisning, finansiering och projektstyrning. Med sådana kunskaper kan man starta ett eget spelföretag.



**INTERAKTIV MUSIK.** Dansarnas rörelser styr musik och video.

### Vem kan söka?

Vilka är det då som ska gå en sådan här utbildning? Att spela spel är ju enkelt och roligt, men det är något helt annat att arbeta professionellt med att göra dem. Och har man verkligen någon chans att få något jobb inom en så ung bransch?

– Vi letar efter kreativa personer som tänker i otraditionella banor och vill ha verktyg att förverkliga sina idéer. Mäniskor som vill arbeta hårt och som söker utmaningar. Om man inte klarar av att ta ansvar och vara självgående har man kommit fel. Man ska inte söka hit och tro

att man kan leka sig igenom programmet. Vi letar inte efter personer som enbart är intresserade av en enda spelgenre, som rollspel eller first-person shooters, utan av alla sorters spel. De som går den här utbildningen har den äldre generationen

emot sig, människor som inte förstår att spelutveckling är ett riktigt arbete.

### Kursdeltagarnas möjligheter

Det är svårt att säga hur den framtida arbetsmarknaden inom spel kommer att se ut och hur en utbildning inom området kommer att värderas av företagen. Men det är klart att en person med en fyraårig utbildning och ett par

egna spel i portfolion väger tyngre än den som inte kan visa upp något annat än sitt brinnande intresse. Spelutbildningen har kontakt med och får besök av företag som Electronic Arts, Dice, Starbreeze, Daydream, It's alive och Namni Group.

– Om du är vansinnigt bra kan du få jobb i spelindustrin, annars kan du få jobb någon annanstans. Kunskaperna går att tillämpa på andra områden, men speciellt dynamiska realtidssystem.

Spelteori har till exempel använts för att förutsäga hur krig utvecklar sig, inom ekonomin och för att göra beräkningar på djurpopulationer. Spel används för att skapa simuleringar av olika situationer, för att göra framtidsscenarioer och inom undervisning. Mikkel är övertygad om

att spel kommer att få en mer framträdande roll i andra branscher än de man traditionellt tänker på när man tänker på spel.

Utbildningar brukar annars vara det bästa sättet att träffa andra med samma intressen som du själv och få möjlighet att inom utbildningens ramar göra det du drömmer om. På skolan finns utrustning för studenternas projekt: projektrum, 3D-datorer, mobillabb och motion-capturestudio. Något som Mikkel fortfarande saknar är ett laserdomekit med IR-pistoler och sensorvästar.

Högskolan på Gotland har ett samarbete med Trans-Reality Game Lab, som är en enhet inom Interactive Institute. De sysslar med avancerad spelforskning och undervisar även på utbildningen, framförallt inom nya spelformer. Som ni kanske minns handlade ett reportage i Sverox nummer 31 om verklighetsspel. Det var första gången det svenska ordet verklighetsspel nämndes i tryck. I skrivande stund pågår den nya kursen "Verklighetsspel 5p" i högskolans lokaler. Snabbt jobbat, måste jag säga.

När vi lämnar caféet kan inte jag undgå att känna ett sting av avundsjuka mot dem som får möjlighet att gå en sådan här utbildning. Hade den funnits för ett par år sedan hade jag sökt den själv.



Andreas Nordwall  
nordwall@verkligheter.se

# Stort och mindre stort under 2005

*Riksmötet tar beslut om många stora och små frågor. I förbundsstyrelsen förslag till verksamhetsplan för 2005 föreslås inriktningen för förbundets arbete under året. I denna artikel presenteras en del av den föreslagna verksamhetsplanen för 2005.*

**DEN INRIKTNING SOM** föreslagits av förbundsstyrelsen är en fortsättning på 2004 års konsolideringsfokus. Det handlar om att ha ett fortsatt huvudsakligt internt fokus, om att stärka ekonomin på kort och lång sikt. Det handlar om att vårda existerande medlemmar framför att värva nya, om att utveckla befintliga strukturer framför att bygga helt nya. Under detta år behöver vi bygga den plattform från vilken vi ska ta en ny ansats mot framtiden. Nedan presenteras en del konkretiseringar av verksamhetsplan och budgeten.

## **Om verksamhetsplanens syfte**

Sverok drivs av ideellt engagemang och under 2005 bör det satsas extra medel på att dels ta hand om de som idag är aktiva och dels på att värva nya aktiva. Pengar behöver sättas av för att fler ska kunna resa och arbeta med förbundet. Ideellt arbete är, hur paradoxalt det än låter, inte gratis. Fler arbetsgrupper av olika slag ska kunna bildas och arbeta självständigt med sina uppgifter.

Att bygga gemenskap och kontakt inom förbundet är en fortsatt hög prioritet. För att uppnå det ska det bland annat tas fram och spridas bättre information om förbundet till alla föreningar. Profilprodukter med Sverok-tema ska färdigställas och erbjudas föreningarna. Den nationella spelveckans potential för kontaktskapande mellan föreningar och andra delar av spelhobbyn ska utnyttjas bättre än tidigare år.

Förbundets ekonomi har förbättrats under 2004 och fortsätter att stärkas från det dåliga utgångsläget för något år sedan. På längre sikt är det dock många frågetecken, främst på grund av osäkerheten om de närmare 70 procent av förbundets intäkter som kommer från det statliga spelbolaget Svenska Spel. Återhållsamhet med ekonomin är därför nödvändig även under 2005. Detta går även hand i hand men en annan viktig fråga, nämligen att förbundet behöver göra sig mindre beroende av en källa till inkomster (idag kommer närmare 100 procent ifrån staten). Sverok behöver utvärdera

## **► FÖRSLAG FRÅN STAFFAN ERICSSON MED FLERA**

Staffan Ericsson och ytterligare några personer har lagt en motion med ett förslag på nytt valsystem. Detta förslag bygger på några enkla principer:

- Alla föreningar är lika värda för förbundet
- Föreningen är den röstande parten
- Föreningarna är förbundets primära medlemmar
- Föreningarna ser inte alla kandidater som likvärdiga
- Det ska vara lätt att förstå systemet

Valet går till så att varje förening får rösta på upp till 5 personer. Dessa fem får 8, 5, 3, 2 respektive 1 poäng. En förening kan lägga röster på alla 5 röstplatserna eller på ett urval av dem. De 101 kandidater som får flest poäng blir riksmötesombud. Vid lika poängantal avgörs ombudens placering av hur många föreningar som har röstat på respektive ombud - ju bredare stöd hos föreningarna, desto högre upp på ombudslistan hamnar personen. I sista hand avgör, liksom i dagens system, slumpen. Systemet ger alla föreningar samma möjlighet att få in en person - fler om de samarbetar och många om de verkligen jobbar på det. Men det är ändå svårt att få dominans då antalet personer som kan få röster är begränsat.

och testa nya sätt att finansiera sin verksamhet för att få mer resurser på kort sikt och på lång sikt undvika stora problem om det statliga stödet minskar. En central del i budgeten för förbundet är de pengar som går direkt till föreningarna. Förbundsstyrelsen uppskattar att nio och en halv miljon kommer betalas ut till föreningarna under 2005.

## **Inlämnade motioner**

Det har lagts ett antal motioner som kommer att tas upp under riksmötet. De behandlar vitt skilda frågor och här tas några av dessa upp i korthet.

En motion från Alexander Kjäll behandlar frågan om annonser i Sverox. Förslaget är att försäljningen ska stoppas för att inte konkurrera med andra spel-



## ► Hur ska förbundets valsystem fungera?

Valsystemet inom förbundet är något som diskuterats i många år. Till riksmötet finns två motioner som delvis utifrån samma grunder föreslår ändringar i valsystemet.

### ► FÖRBUNDSSTYRELSENS FÖRSLAG

Detta förslag är uppbyggt för att låta både stora och små föreningarna vara med och påverka. Samt för att få maximal mångfald bland de valda ombuden, så att så många åsikter som möjligt ska bli representerade. Idén är att 50 av 100 ombud utses genom principen "en förening - en röst" och att de andra 50 utses genom principen "en röst per föreningsmedlem", dvs 354 medlemmar ger 354 i röststyrka. Detta ger effekten att de mindre föreningarna har möjligheter att rösta fram ombud i ena valgruppen och de stora föreningarna kan påverka den andra valgruppen genom sin mängd medlemmar. Detta bygger också på att man bara röstar på en person. Eftersom bara en person får röster per förening oavsett valgrupp kommer inte någon enskilda förening dominera och få många ombudsplatser.

Sammanfattningsvis gäller följande:

- Varje förening röstar på en person.
- Valet förrättas i två valgrupper: föreningsvalgruppen och medlemsvalgruppen. Föreningens röst räknas i bägge valgrupperna.
- Varje person som får röst i föreningsvalgruppen får en röst per förening.
- Varje person som får röst i medlemsvalgruppen får lika många röster som föreningens medlemsantal.



tidningar. Alexander har även motionerat om ett förslag som begränsar möjligheten för personer över 25 år att vara ombud på riksmötet. Detta för att bibehålla en ungdomlig prägel på förbundet.

Dan Sivnert har motionerat om införandet av ett verkställande utskott, det vill säga en arbetsgrupp som ska formalisera och stärka det informella arbete som idag bedrivs av personer utanför förbundsstyrelsen. Staffan Ericsson med flera har dessutom lämnat en motion om valsystemet, du kan läsa mer om den motionen i rutan ovan.

Även förbundsstyrelsen har lagt flera motioner. En handlar om att anta ett program där Sveroks övergripande ståndpunkter i relevanta politiska frågor sammanfattas. Två andra motioner hänger

lite ihop och behandlar frågor om vad förbundet är idag och vad vi ska vara och göra i framtiden. Den ena handlar om principer för framtidsarbetet och den andra om en stor undersökning om spelhobbyn och medlemmarna.

Två andra frågor som det motionerats om är stödet till Internetbaserad organisering och att definiera förbundets verksamhetsgrenar tydligare. Inom det förstnämnda området föreslår förbundsstyrelsen att Sverok under 2005 ska initiera ett projekt för att utveckla och studera Internetbaserad organisering.

Ett delmål ska vara att tillhandahålla bra verktyg för att hålla årsmöten över nätet för förbundets föreningar. Inom det andra området vill förbundsstyrelsen att makten över antagandet av nya verksamhetstyper ska ligga hos riksmötet och att dagens verksamhetsgrenar ska vara klarare fastslagna än idag. 🗳️

### ► FÖR FRAM DIN ÅSIKT!

På [forum.sverok.se](http://forum.sverok.se) pågår debatten inför riksmötet fullt. För den som vill veta mer, följa argumentationen samt kasta in egna idéer, åsikter och brandfacklor är det fritt fram. Alla dokument och förslag inför riksmötet finns samlade i möteshandlingarna som du kan ladda ner från förbundets hemsida. Handlingarna har skickats ut till alla föreningar så är du medlem kan du få tag i dem genom din förening.

I kommande nummer av Sverox bjuder Sofia Sundström på tekniker och tips kring hur du kan förbättra ditt spel. I detta nummer har hon pratat med Sebastian Persson från laget Joy Division om teknikövningar som används på reballhallar runt om i Sverige.

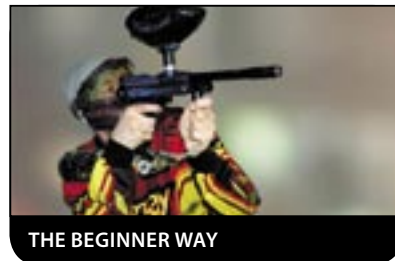
## Lektion ett:

# Förbättra din skytteprecision

Foto: Louise Alciç



**RUSSIAN WAY.** Markören alltid centrerad framför ansiktet. Skygger dock en del sikt.



**THE BEGINNER WAY**



**DYNASTY WAY.** Markören vid midjan, ger mindre precision, men fri sikt.

DET HAR UNDER årens lopp funnits många olika tekniker för hur man bäst hanterar sin markör. En revolutionerande stil skapades 2000 av det amerikanska topplaget Dynasty – The Dynasty Way. Utmärkande för dessa kaliforniska ynglingar var att de höll bössan nästan nere vid midjan när de sprang och sköt. Springa och skjuta kunde alla men Dynasty träffade dessutom vad de sköt på.

Nästa steg i utvecklingen stod ryssarna för. Under vintersäsongen 2003 utvecklade Russian Legion sin egen stil som nu kallas The

Russian Way. Den går ut på att placera markören mitt framför ansiktet och där ska den förbli i alla lägen. Fördelen med detta är att markören alltid är placerad på samma ställe när man siktar, oavsett om man springer och skjuter eller skjuter från bakom ett skydd. Tidigare höll man bössan lågt, vid midjan, när man sprang, och framför ansiktet enbart när man skulle skjuta med precision. Ryssarna kom på att om markören alltid är placerad i samma position blir man en bättre skytt.

### Springa och skjuta – The Russian Way

Fatta markören i ett stadigt grepp. Placera markörens bakstycke mot masken eller magasinets bakstycke mot pannan. Placera lufttanken mot bröstkorgen och pressa ihop armbågarna samtidigt som axlarna skjuts framåt.

Böj på knäna. Börja gå sakta fram och tillbaka i sidled samtidigt som du skjuter. Se till att hålla bakstycket av markören tryckt mot masken eller magasinets bakstycke mot pannan under hela övningen. När det känns bekvämt, öka takten, men se till att ha lätt böjda knän för att markören inte ska skaka för mycket. När du kan springa och skjuta hyfsat snabbt och pricksäkert, kan du testa att böja dig framåt för att minska din profil.



Sofia Sundström  
sofia@mail.nu

### OM OVERDOSE



TEAM OVERDOSE GRUNDADES år 2001 av paintballgurun Sebban. Han byggde upp ett lokalt Skövdelag som kunde träna och tävla tillsammans. Spelarna blev snabbt rankade som Sveriges bästa och kontrakterades för Joy Division – Europas bästa 7-mannalag. Overdose har haft stora framgångar i Europa och har även blivit nordiska mästare två år i rad, 2003 och 2004. Under 2005 kommer laget att expandera till ett komplett 7-mannalag som kommer att tävla ute i Europa. De ursprungliga medlemmarna spelar dock kvar med Joy Division.



# AutoREALM

## ett kartritarprogram för rollspel

*Leif Eurén, känd i rollspelsammanhang, har tidigare arbetat med många av de rollspelsprodukter som en generation av svenska rollspelare vuxit upp med. En av de saker som han gjort är att rita kartor, i denna recension tar han en titt på ett kartritarprogram.*

JAG HADE TÄNKTT börja recensionen med en varning om att AutoREALM snart kanske skulle hamna på bit-kyrkogården. Men strax innan manusstopp släpptes v2.1 med många mindre bugfixar. Tyvärr har jag inte hunnit prova den, så en del buggar jag klagar på kan nu vara fixade. Men prova gärna själva – det kostar inget!

AutoREALM är ett program för att rita kartor, och gör det hyfsat enkelt att skapa kartor över i princip allt man kan tänka sig behöva för en rollspelskampanj. Det är uppenbart att programmets skapare, Andrew Gryc, en gång skrev det för att rita kartor till fantasyäventyr, men med lite envishet går det att använda det även för andra miljöer.

### Programmets möjligheter

Grundläggande är att skapa kurvor. Dessa kan ha olika utseende: raka, Bézier-kurvor eller fraktala, heldragna, streckade eller punktlinjer, försedda med pilsymboler i ändarna osv. Slutna kurvor kan fyllas med färger och mönster. Det går att lägga till och ta bort punkter i en kurva, och även att ändra den från öppen till sluten och vice versa – något som är mycket praktiskt när man ska lägga sista handen vid kartan. De linjer och ytor man skapar kallas för objekt, och kan sammanföras i en grupp och hanteras som ett enda objekt. Symbolerna i biblioteket är sådana grupper, och hanteras som alla andra objekt. De kan alltså, om

man vill, lösas upp i sina beståndsdelar om man vill ändra någon detalj. Därtill finns många verktyg. Förstora, förminska, rotera och skjuva objekten. Ensa eller sprida flera objekt. Mätverktyg för att bestämma avstånd på kartan (med många olika måttenheter). Lägga på olika rutnät – hexagoner, kvadrater, trianglar osv. – för figurspel och liknande.

### Hjälpmedel och nackdelar

Symbolbiblioteket är knapphändiga och grafiken medioker – förmodligen ett resultat av att ingen fått betalt för att rita – men tillräckliga för att man ska klara sig. Och eftersom det går att skapa egna bibliotek, kan vi hoppas att de växer i antal och omfång med tiden. Dessutom kan man importera bildfiler, vilket löser de mesta akuta problemen. Det går även att med valfritt typsnitt skriva in text på kartan och en finess är att det går att få texten att följa en slingrande linje – något som verkligen förhöjer känslan av kartan. Så med lite möda kan man åstadkomma vilken miljö som helst. Ett av de främsta problemen är att det saknas vettig dokumentation. Det finns en utförlig hjälpfunktion, men det saknas en manual att läsa lokalt på sin dator. Än mer allvarligt är att det saknas en handledning som lär nybörjare en vettig arbetsgång. Ett embryo finns på Internet, men den kan knappast kallas fullödig. Därför är det bökigt att komma igång med att använda AutoREALM, och det är lätt att ge upp eller tro att det man vill göra inte går. Detta, tillsammans med att användargränssnittet är komprimerat för att ge tillgång till alla funktioner samtidigt (vilket medför att alla ikoner är små och därmed mycket förenklade) gör inlärningströskeln väldigt hög. Slutligen har programmet fullt med små men irriterande buggar.

Leif Eurén  
vindalf@yahoo.com

Programmet kan hämtas från  
[www.autorealm.org](http://www.autorealm.org) eller  
[autorealm.sourceforge.net](http://autorealm.sourceforge.net)



**PRAKTISKT MEN BUGGIGT.** Programmet AutoREALMs har både fördelar och nackdelar.



*Skymningshem: Andra Imperiet är ett rollspel som inspirerats av genrerna manga, wuxia och space opera. Den här blandningen ger ett väldigt intressant koncept. Detta är ett av de få rollspel på den svenska marknaden som utspelas i rymdmiljö.*

# Skymningshem: Andra Imperiet

**JAG SITTER NU** en vecka efter att Skymningshem: Andra Imperiet ramlade ner i brevlådan. Jag har under denna vecka försökt att förstå mig på spelet, vilket visade sig inte vara så svårt som jag trodde att det skulle bli när jag först slog upp den mycket snygga 288 sidor tjocka regelboken. Spelets miljö är annorlunda, ungefär som om man slagit ihop valfri mangafilm, filmen Hero och Star Wars. Eller för att jämföra med andra rollspel så är det som om man flyttar ut känslan av Exalted i rymden.

## Om spelet och formgivningen

Skymningshem: Andra Imperiet utspelas i en avlägsen framtid, år 1704 i den nya tideräkningen. Enligt legenden sägs det att människan gav sig ut i rymden och började kolonisera för ungefär 2000 år sedan. Bland stjärnorna bildade de ett stort imperium som sträckte sig över tusentals stjärnor. Men för drygt 1700 år sedan föll det första imperiet och

kolonier kollapsade och förföll. Ingen vet dock varför. Sedan dess har människorna försökt återbygga sitt imperium. Det tog människorna nästan 1300 år att lyckas ta sig ut i rymden igen för att knyta kontakt med de andra människorna och människoliknande raserna. Men nu lever mänskligheten ett liv bland stjärnorna igen.

Regelboken är snyggt designad med många illustrationer i mangastil. Den är bra uppbyggd, lätt att läsa och det tar inte lång tid att läsa igenom hela boken. Om du känner dig sugen på att börja spela och har lite koll på hur rollspel fungerar kan du börja spela eller spelleda efter bara någon kvälls läsning. Skymningshem: Andra Imperiet använder sig av Tro-systemet som Rävsvans förlag tidigare har använt sig av. Detta är ett enkelt system som går snabbt att sätta sig in i och man behöver inte vara något geni för att klara av att vara spelledare. Man behöver inte heller sitta och slå i en massa

tabeller så fort man ska strida utan det är också enkelt.

Det finns en sak i utformningen som är lite komisk och ger rollspelet en lite mindre seriös ton. I slutet på varje kapitel så finns det en liten serie som på något sätt berör det kapitel den tillhör. Det är en kul idé, men jag tycker det får en förlöjligande effekt.

## Nybörjarvänliga tips

Spelet erbjuder bra hjälp till den som är nybliven rollspelare eller spelledare. Det finns många bra förklaringar, tips och tricks för hur jag spelleder och vilka fällor jag som spelledare bör undvika. Till och med jag som har hållit på med rollspel i 15 år hittade användbara tips.



I boken finns många olika rollpersonmalar som jag som spelare kan använda som inspiration eller stjäla rakt av när jag gör min roll, eller så kan spelledaren använda dem som SLP:s. Till viss del påminner det här mig om "Drakar och Demoner" 91-års utgåva i upplägget, i avseendet hur jag som nybörjare kommer in i spelet, vilket ger en liten nostalgitripp. Här är det dock både mer utvecklat och bättre.

Något som skiljer Skymningshem från många andra rollspelsvärldar är att

alla roller som är medborgare i Federationen har rätt till en medborgarlön. Den är ganska liten, men man klarar sig på den och kan leva ett ganska hyggligt liv. Många vill dock ha

ett jobb för att för att få en bättre lev-

nadsstandard än den medborgarlönen ger. Men det

är svårt att få jobb eftersom många arbeten har blivit mekaniserade och utförs av robotarmar.

Detta är anledningen till att man har tagit fram en medborgarlön, så att man inte är arbetslös i den traditionella bemärkelsen. Det här ger spel-möjligheter som inte finns i andra rollspel.

### Nyskapande stridssystem

En annan sak som är speciellt med Skymningshem: Andra Imperiet är att det inte finns några krutvapen. De enda avståndsvapen som finns är pilbågar, kastvapen och något som kallas för eldlans. En eldlans är en lång stav, mellan 1,2 meter och 2 meter som kan avfira en plasmaboll ifrån ena änden.

Det här vapnet känns som



**MANGALIKNANDE SPACE OPERA.** Ungefär så kan Skymningshem: Andra imperiet beskrivas i korta ordalag.

det är hämtat ur tv-serien Star Gate, men det gör inget för det är en tuff idé och passar mycket bra in i världen. Svårt är annars det vanligaste vapnet och eftersom det är mangainspirerat så är det katanan som gäller. Sen finns det något som kallas för aktiva stridsrustningar, vilket är ungefär som robotar fast det sitter en person i dem och styr. Både de aktiva stridsrustningarna och rymdskeppen har eldlansar som skjutvapen. Till stridsystemet har man tänkt till och lagt till något som kallas taktiker, vilket i princip fungerar så att du väljer en taktik och motståndaren väljer en taktik och sen jämför man resultaten och slår de nödvändiga slagen. Till exempel om den ena spelaren väljer offensiv taktik och den andra väljer avvaktande kommer den avvaktande ha större chans att skada den offensiva då den avvaktande kan vänta på vad den offensiva gör och ta fördel av det. Stridsreglerna är nytänkande och väldigt intressanta. Men de kan till en början vara lite krångliga att hantera, då de flesta är insnöade på de gamla sätten att spela strider, men man lär sig snabbt.

### Spelarna utvecklar världen tillsammans

Det speciella med Skymningshem: Andra Imperiet är att spelet är knutet till en aktiv databas, en så kallad "Wiki", via spelets hemsida ([www.foxtail.nu/shi2](http://www.foxtail.nu/shi2)). På hemsidan finns det möjlighet för spelare att hitta artiklar och produktioner från Rävspel förlag som bara kommer att släppas i digitalt format. Det finns också möjlighet för spelarna att lägga upp sina egna alster, så som en ny stad, en ny planet eller kanske en ny nattklubb. Sen kan någon annan utveckla idén med någon form av tillägg. Det här ger Skymningshem: Andra imperiet en interaktiv värld som vi spelare utvecklar tillsammans.

Som helhet tycker jag att spelet är mycket bra och jag hoppas att det kommer att hålla sig kvar på den svenska marknaden länge. Nu ska jag fortsätta planera ett äventyr för mina spelare.



Emil Fröjd  
[emil\\_frojld@postmaster.co.uk](mailto:emil_frojld@postmaster.co.uk)

# 17 år av ingen utveckling

**JAG VAR ÅTTA** år första gången jag provade racingspelet OutRun. Det var i början av 90-talet och spelet hade funnits i arkadhallar över hela världen i några år. Hänförd körde jag den blänkande röda sportbilen på tätt trafikerade motorvägar. Banorna kantades av palmer och långa stränder. Föraren var en ung, häftig kille. I passagerarsätet satt en snygg blond tjej. Med ett coolt soundtrack i bakgrunden försökte jag köra genom nivåerna innan tiden tog slut.

OutRun var en svåröverträffad road-movie. Jag fick följa med det unga paret på en fartfylld, farlig resa. Där stod jag framför den stora skärmen, med ett krampaktigt grepp om ratten. Och i mitt oskyldiga, spelsugna medvetande planterades ett frö till en stereotyp uppfattning om kön. Jag kastade mig ut i den livsfarliga trafiken. Dödsföraktande fick jag lära mig att vad en kvinna borde uppskatta hos en man är branta kurvtagningar och våghalsiga sladdar. Och att man imponerar på tjejer med en hand på ratten, ett nonchalant leende och en häftig bil. Ibland spelade jag, ibland stod jag bredvid. Det fanns alltid en publik, en skara åskådare som väntade på sin tur, eller bara tittade på. Tillsammans lärde vi oss att jubla, skratta och peka vid rätt tillfälle. Vi hyllade eller hänade spelaren, precis på samma sätt som kvinnan i spelet, förpassad till sin åskådarröll. Oavsett om hon visade vad hon tyckte, eller bara satt där, tyst, visste jag att det som hände på vägen betydde allt för hennes bedömning av mitt värde som man.

**SPELFÖRETAGET SEGA GAV** oss jämsides med spänningen på motorvägen, en mall för kvinnligt och manligt beteende. Spel är en naturlig del av vardagen för miljontals människor, ett sätt att uppleva något



Illustration: Tor Viktorsson

utöver det vanliga. Därför är det sorgligt att de ständigt kommer fyllda av sexism. Nyligen släpptes uppföljaren, Out Run 2 till arkad och Xbox. Sjutton år efter originalet intog arkadhallarna. Jag spelar det för första gången i en butik. Mina förväntningar är skyhöga när jag ställer mig framför teven med huvudet fullt av glada barndomsminnen. Små hjärtan flyger upp från tjejen när det går bra. De är stora och röda. När jag gör ett misstag, krockar eller missar en kurva, blir hennes hjärtan små och lila. De flyger inte upp lika fint heller. Ganska snart släpper jag kontrollen. Spelets sexism och traditionella könsrollsindelning tar död på fartkänslan och spelglädjen. Nedslagen och förbannad går jag därifrån och i kön bakom mig står några ivriga, 13-åriga killar, redo att lära sig allt om tuffa bilar och könsstereotyper. Out Run handlar fortfarande om skeva ideal och könsmaktsordning. Det lär oss att kvinnor inte kör bil.

**EFTER NÄSTAN TVÅ** decennier känns det ledsamt att se hur lite spelindustrin har utvecklats. Tekniken gör framsteg. Men Out Run 2 bygger på exakt samma upplägg som föregångaren. Skillnaden i grafik, ljud och kontroll är stor. Men temat kvarstår. Samma tjej sitter på passagerarplatsen i samma bil med samma kille i förarsätet. De har kört i tjugo år nu. Men de kommer ingen vart, och tjejen får fortfarande inte bestämma vart de ska åka.



Ruben Brundell  
rubenbrundell@hotmail.com

# NÄR DU VET ATT DU SPELAT FÖR LÄNGE



AV: LUKAS & MAGNUS

## KALENDARIUM

### Riksmötet 11-13 mars

Sveroks högst beslutande organ sammanträder i Skövde.

[rm.sverok.se](http://rm.sverok.se)

### Finnåker Spelkonvent 24-28 mars

Ett lite mindre, men exklusivt, spelkonvent.

[www.cops.nu/fs](http://www.cops.nu/fs)

### GothCon XXIX 25-27 mars

Sveriges äldsta spelkonvent hålls som vanligt under påskhelgen.

[www.gothcon.se](http://www.gothcon.se)

### Fastaval 23-27 mars

Danmarks näst äldsta och näst största konvent arrangeras i Århus.

[www.fastaval.dk](http://www.fastaval.dk)

#### ► 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](http://www.sverok.se) eller kontakta Sveroks kansli*

#### ► KONTAKTA SVEROK!

Sandbäcksgatan 2

582 25 Linköping

E-post: [info@sverok.se](mailto:info@sverok.se)

Tel: 013 - 14 06 00

Fax: 013 - 14 22 99