

NR 6, 2006

08-NYTT

SVEROK STOCKHOLMS DISTRIKSTIDNING

Ny butik!

Spiel -06

brädspelarnas Mecka

Foto: Marcus Brissman

Whispers from the past, Havgard, V-spel

Våra grannar i väst

Sverok är inte ensamt i världen. I Finland finns det gigantiska konventet RopeCon som mer och mer antar den roll som Sverok har, i Danmark håller LRR till och i Norge har de Hyperion. Hyperion är särskilt intressant eftersom de är så lika oss. Likheterna ger större kontrast till våra olikheter, och vi kan lära mycket av att jämföra organisationerna.

Hyperion delas precis som Sverok upp i distrikt – fylkeslag. Än så länge är de främst till för att söka pengar på lokal nivå, precis som distrikten startades, men de utvecklas allt mer till att fylla samma funktion som t.ex. Sverok Stockholm gör här. Service till medlemmarna, oavsett om det är i form av konkreta saker som kansli och tryckverkstad, eller sådant som att agera kontaktperson eller hjälpa till att stödja projekt och idéer.

En stor fördel med distrikt och fylkeslag är att det är lättare hålla personlig kontakt på lokal nivå, och Sverok har en styrka på så sätt att vi i distrikten är självstyrande. Vi är en del av förbundet, och vill någon av ni stockholmare eller



Foto: Marcus Brissman

gotlänningar ha stöd av det är distriktet en bra start.

Nu har t.ex. en lajvarbetsgrupp startat upp i distriktet, den är till för att ta tillvara på alla idéer och möjligheter som finns runt lajv. Rent konkret kan det innebära allt ifrån att ta fram en samling med grundmönster till att hålla arrangörsnätverk.

Vi ses runt spelborden!

– *Aimée Kreuger,*
ordförande för Sverok Stockholm



Resurser för dig

Sverok Stockholm har införskaffat olika saker och verktyg som våra medlemmar har önskat. Allt för att det skall bli enklare att ha roligt.

Den resursen som tar mest plats är nog den Grafiska verkstaden som inte bara består av en trevlig RISO med 4-färg, utan även limbindare, skärmaskin och en laminator. Allt för att ni som förening skall kunna göra er information snygg och gratis.

Innan man kan producera informationen måste man skapa den och då har vi dels ett data-projektum för det mer handgrip-liga arbetet, dels ett konferensrum för utsävande idémöten. Allt detta är inhyst i vår största resurs, Kansliet. Bokningsbart för alla föreningar som vill skapa möten och aktiviteter.

Andra mindre saker som Sverok Stockholm förfogar över som ni föreningar kan få låna och använda i er verksamhet är:

- **Knappmaskin**
Visa vem ni tillhör, bara fantasin sätter gränsen.
- **Ljudinspelningsutrustning**
Mixerbord av enklare modell samt talmikrofoner för ljud-påläggning.
- **Lajvmynt**
Så man slipper Svea rikes mynt i Lajvien.
- **Switchar**
För LANpartyn och andra som vill bygga nätverk.

Innehåll

| | |
|--|----|
| Ledare | 2 |
| Resurser för dig | 3 |
| Spiel -06 – Brädspelarnas Mecka | 4 |
| Whispers from the past | 6 |
| Havgard | 8 |
| Sverok – sagospelens förbund | 10 |
| Vill du jobba med Stockholms Spelkonvent? | 11 |
| Tu-lajv | 12 |
| Stockholm By Night | 14 |
| Ny spelbutik i Stockholm | 15 |
| Nischade spel går sällan hem | 16 |
| Med och mot verkligheten | 18 |
| Onsdagsmiddagar | 20 |
| Hitta till kansliet | 20 |

Gratis tryck

Du vet väl att din förening får använda Sverok Stockholms fyrfärgsrisograf (som den här tidningen är tryckt på) helt gratis? Kontakta John Lundgren för att få veta mer på john.lundgren@stockholm.sverok.se

08-Nytt ges ut av Sverok Stockholm

Bolidenvägen 16 B
121 63 Johanneshov
Telefon: 08-653 43 21
E-post: stockholm@sverok.se
Org. Nr.: 802017-0919

Skicka gärna in artiklar, bilder och artikelförslag till redaktionen på distriktstidningen @ sthlm.sverok.se

Kontakta ordföranden direkt på aimee.kreuger@sthlm.sverok.se





Sverok
Stockholm

SPIEL -06 – BRÄDSPELARNAS MECKA



Foto: Ludwig Seitz

Spiel är världens största spelmässa, den hålls i Essen i Tyskland i oktober och fokuserar mest på sällskapsspel och kortspel men det finns även figuspel och lajvprylar på mässan. De som besöker mässan är allt från inbitna gamers till vanliga barnfamiljer. Spiel -06 gick av stapeln mellan 19:e och 22:a oktober.

Ända sedan jag anmälde mig till Sveroks bussresa till spiel -06 i Essen har jag känt ett pirr i magen av förväntan och dagen innan jag skulle åka kändes det som natten innan julafton när man var liten.

Efter en lång bussresa ner var vi äntligen framme, en och en halv timme innan de skulle slå upp dörrarna, en och en halv väldigt långa timmar. När jag kom innanför dörrarna kunde jag snabbt konstatera att ryktena var sanna, Essenmässan är stor, jättestor. Den består av 8 mässhallar, vardera

ungefär lika stor som Älvsjömessan och i stort sett varenda kvadratmeter är fylld med stånd, spelbord, butiker och människor.

Hade jag inte skrivit ut en karta över mässhallarna på SVEROKstockholms kansli kvällen innan hade jag varit helt borttappad i allt myller, det fanns till och med en mässhall som jag, trots kartan, missade helt och aldrig besökte under mässan, jag hittade heller aldrig till några av de spel-företag vars stånd jag planerat att besöka, andra hann jag helt enkelt inte med. Spiel-06 var som att släppas lös i en gigantisk godisaffär och bara veta att man får köpa och provsmaka några av de godissorter de har i sitt utbud, man får helt enkelt räkna med att missa några väldigt spännande spel på mässan.

Om du åker till Essen för att handla spel gäller det att vara förberedd, om





Foto: Marcus Brissman

inte din budget är begränsad så lär utrymmet i din packning vara det och du vill varken slösa bagageutrymme eller euros på dåliga spel, det finns tillräckligt mycket spännande spel för att det ska räcka och bli över för vilken väska eller budget som helst. Själv hade jag skrivit ut listor på de nysläpp som skulle komma till Essen, vilket inte bara var bra för att veta vad man skulle köpa, utan också fyllde ut tiden på bussresan där jag hade gott om tid på mig att gå igenom och planera mina inköp.

Men Essenmässan handlar inte bara om att köpa spel, det handlar om att spela spel också. Trots att det finns bord nästan överallt där man kan spela nysläpp, gamla spel och även en del prototyper kan det vara svårt att hitta bord att spela vid, publiktrycket är så stort. Det gäller att vara kall och inte vänta allt för länge vid ett spelbås

om de inte ser ut att vara precis klara. Ett knep man kan använda för att få plats vid ett bord är att om du ser några vänner spela ett spel du vill prova, be dem skicka dig ett sms när de har c:a 10 minuter kvar. Man kan tycka att det är lite fult, men på Spiel - 06 väntar ingen på sin tur, här gäller det att armbåga sig fram och ta för sig så gott man kan. Det kan vara värt att nämna att spelinstruktörerna sällan ger en djupare introduktion och lär inte ut alla regler alternativt ändrar i några spelregler för att det ska gå fortare att komma in i. Du kommer bli frustrerad om du förväntar dig en ingående regelgenomgång av alla spel, tänk på att företagen vill att folk ska köpa deras spel och vill då att så många som möjligt testat deras spel.

– Kristoffer Lindh



Whispers from the past

Arrangerades av: Niclas Lundborg, Pernilla Rosenberg, Sofia Stenler

"Life holds one great but quite commonplace mystery. Though shared by each of us and known to all, it seldom rates a second thought. That mystery, which most of us take for granted and never think twice about, is time. Calendars and clocks exist to measure time, but that signifies little because we all know that an hour can seem an eternity or pass in a flash, according to how we spend it. Time is life itself, and life resided in the human heart. The men in grey knew this better than anyone. Nobody knew the value of an hour or a minute, or even a single second, as well as they. They were experts on time just as leeches are experts on blood, and they acted accordingly."

- Momo, ch IV

Under hösten 2006, från den 6 oktober till den 4 november, levde 30 deltagare med Prosopopeia-överenskommelsen "spela som om det vore verklighet" i arrangemanget *Momentum*. Under denna månad fick ett unikt samarbete sin upplösning när sju av deltagarna från *Momentum* ovetande drogs in i spelet *Whispers from the past*. Vi, i Sverok föreningen Cassandra, hade i samarbete med *Momentum* skapat ett separat spel vilket sömlöst integrerades i *Momentum* som ett av fyra scenarier under spelets crescendo, den 20-22 oktober.

För att kontrastera mot *Momentums* urbana estetik placerades *Whispers from the past* på den idylliska sörm-ländska landsbygden i området mellan Flen och Katrineholm. Med en stark berättelseram kring en fri spelstruktur fick spelarna stort utrymme för att utveckla och svetsa samman sina karaktärer samtidigt som vi kunde garantera ett intensivt spel med en stark upplevelse på uppsätningens tematik.

Sedan innan *Momentums* spelstart, hade spelarna kontinuerlig kontakt via

e-post, med en person vid namn Johannes. Denna kontakt gav spelarna incitament att en mörk och regnig fredagskväll, bege sig till en sommarstuga utanför Flen, för att träffa honom. Men då de efter en två timmar lång bilresa genom höstmörkret kom fram till stugan fanns Johannes inte längre där. Kvar på köksbordet, jämte en kopp kallnande te, fanns mängder av fotografier, anteckningar och broschyrer. Spåren från Johannes undersökningar ledde spelarna in i berättelsen och genom scenariot.

I berättelsens fokus ligger sex historiska platser från sex olika historiska epoker. Varje plats unik med sin berättelse, sin plats i tiden och sin historia. Spelarnas uppgift var att ta del av denna historia, försöka förstå den, och genom att utföra en enkel rit, väcka platsen. När spelarna gjort detta, funnit insikt i platserna och väckt dem, vävde de dem samman till ett kraftnät i en stor ritual. Midnattstimman vibrerade av deras ritualsång medan regnet öste ner från himlen och fräste i eldens flammor i cirkelns mitt. Denna slutritual, på toppen av en





fornborg från järnåldern, samlade energin från de knutar de knutigt upp under helgen och kanaliserade historiens kraft till en mur kring de hotade fria stjälnarna på den andra sidan.

Projekt Prosopopeia handlar om kamp, och med vilka medel den kan och bör föras. *Whispers from the past* väljer att fokusera på historien, och den kraft som finns där. Vi arrangerar vill med detta arrangemang belysa hur historien är en del av, samt en stor drivkraft, i vårt liv idag. Att vare sig vi vill det eller inte så påverkar vår historia både vår samtid och framtid. Vi vill visa på olika sätt att beskriva historien och tidens gång, hur man kan försöka se människorna i krukskärvor och husgrunder. Att vidga sitt perspektiv, att kunna se bakåt i tiden och reflektera över den, öppnar för att se fler möjliga vägar i nuet.

*Text: Pernilla Rosenberg
Sofia Stenler
Foto: Niclas Lundborg*



Foto: Niclas Lundborg

Byline från Staffan Jonsson

Momentum var ett spel som kombinerade styrkan hos levande rollspel, "alternate reality games" och datorspel till en sammanhållen berättelse, en sömlös upplevelse. Genom att använda estetik och koncept från urban utforskning, politisk kamp och riktigt historia skapade vi en rik och genomgripande upplevelse för deltagarna.

Under 36 dagar levde och andades spelarna som sina karaktärer. De genomförde uppdrag, demonstrerade, diskuterade filosofiska dilemman och interagerade med sin vardag. Bakom scenen arbetade spelledare, skribenter, tekniker, designers och skådespelare för att hålla upp illusionen och ge input till spelet.

För över en månad var *Momentum* inte bara ett spel, det var verklighet.

Momentum är ett forskningsprojekt inom iPerg och producerades av P, SICS och Interaktiva Institutet. För mer information se: <http://www.prosopopeia.se>

Text: Staffan Jonsson



Havgard

*Traditioners mark folk dragna till
Husregent till kung väljas vill
De komma från ro
Och bringa sin tro
Valet ska ske med heder
Svärjas ska många eder
Ty åt Havgard, folkets land
Sträck ut din hjälpande hand*

Åtskilliga timmar har jag begrundat dessa ord från mina anfäder, men oavsätt hur jag på orden vrider och vänder kan jag inte förstå dess innebörd. Jag ser inte det djup som min far alltid talade om. Jag vet inte varför vi nu samlas på dessa marker. Jag vet att kungen ska utses och hur allt ska ske, ty jag vet inte mer. Jag vet att berättelsen något förtäljer, det ger mig ångest.

Nu anländer de nobla och rättvisa Karatea, i skogen kan jag höra Morgohnstjernas fanfarer och marcherande soldater. Ur de mörkare vråarna av skogen stiger Eben in i all enkelhet, och långt bort kan jag höra de halvnycktra skratten från Aserus Rodier. Dessa olika människor ska enas om en kung, alla av olika hus, alla av olika bakgrund. Alla fostrade till olika mål, jag frågar mig bara hur detta ska gå? Men även om ungdomen sägs vara dum, vill jag nog hävda att vårt val kommer äga rum. Detta blir denna generations inlednings vers. Nu stundar ett val i all dess prakt.

Vidar Alf Uhwisla, 524 e.e



Välkommen till Havgard

Upplevelser är det som driver oss. Alla vill vi uppleva något nytt och spännande. Med *Havgard* vill vi skapa en upplevelse utöver det vanliga. Gillar du levande rollspel är vår förhoppning att du kommer älska *Havgard*!

Vår Vision

Med *Havgard* vill vi göra ett arrangemang som tar lajv till en helt ny nivå. Vi vill skapa ett lajv med bra organisation, en organisation där alla är delaktiga. Vi vill att *Havgard* ska bli **lajvarnas lajv**!

Vårt mål är att alla ska få en enormt stark och positiv lajvupplevelse. Alla ska känna sig delaktiga i lajvupplevelsen, erfaren som nybörjare.

Vi kommer ha mycket och bra kommunikation med deltagarna.

Vi kommer satsa mycket tid på att se till så att *Havgard* är i full gång under hela lajvtiden inga off-svackor och vi hoppas på att inga dötider ska förekomma.

Vi vågar lova dig att du kommer ha kul på *Havgard*, bara du vill!

Fiktion

Lajvet handlar om en union av fyra nationer som för drygt 500 år sedan enades under en och samma fana. Havgard är egentligen namnet på den lilla kontinenten som lajvet utspelar sig på men numera även namnet på

unionen. Nationen Havgard styrs av en kung som gemensamt utses av de fyra så kallade husen. Kungen regerar på livstid varpå en ny regent utses.

Vi befinner oss i tider då en ny regent ska utses, kring detta sker alltid ett stort högtidligt kungaval. Till denna högtid färdas alla i Havgard som har råd, för kalaset är storslaget och därmed dyrt. Då de fyra husen ska samarbeta - vilket de sällan kan - uppstår omätligt många kulturkrockar, ty de är alla vana med sina egna traditioner.

Fakta

Lajvet kommer utspela sig under **sommaren 2007**, närmare bestämt 27 Juni till 1 Juli. Vi kommer vara på ett område i Stockholmstrakten, förmodligen i Uppland och max 8 mil från Stockholms centrum. Vi siktar på mellan 400 och 500 deltagare och vill gärna se dig där!

Skapa ditt lajv

Vi arrangörer vill inte skapa arrangörernas lajv. Vi vill skapa deltagarnas lajv. Vi jobbar mycket med kommunikation och har tagit fram en portal där du kan ta del i skapandet av lajvet. Bli medlem på havgard-portalen så kan du också påverka *Havgard*!

www.havgard.se





Sverok – sagospelens förbund

Tänkt dig att du står med en kompis och berättar att du är medlem i ett förbund som heter Sverok. En situation man kan befinna sig i titt som tätt.

Din vän frågar då intresserat.

”Jaha, vad är det?”

Det är här det besvärliga börjar.

”Jo, Sverok är ett förbund för rollspel, lajv, kortspel, ..ähm, just det, figurspel, brädspel, och vad är det sista jag alltid glömmet, jo dataspel”

Någonstans i den här frasen har du blivit tvungen att räkna på fingrarna och försöka komma ihåg vilka grenar du har glömt. Det finns också en vis risk att personen har tappat intresset. Då har du inte ens nämnt paintboll och airsoft som ändå är hobbygrenar godkända av förbundet.

Trots den här pinsamma situationen känns det för mig ändå ganska självklart vad Sverok är och inte är. Det känns självklart att Sverok inte är poker och trots att lajv och figurspel kan synas vara väldigt olika så kan vi alla förstå det logiska sambandet och tycka att det funkar i alla fall ok. Men varför är det så svårt att förklara då?

För att bli lite klokare kan man vända sig till stadgan för att se vad den säger om vad syftet med Sverok är:

”Förbundets syfte är att genom organiserad kultur- och fritidsverksamhet främja intresse för sällskapsspel som socialverksamhet, men tonvikt på roll- och konfliktspel.”

”Jo, jag är med i Sverok, det är ett förbund som genom organiserad kultur- och fritids...”

Kanske inte funkar så bra heller.

Men vad är egentligen en Sverok-hobby?

Jag har kommit på det. Man kan se Sverok-hobbyn som en axel, en skala. I ena hörnet står det saga och i det andra står det tävling. Alla hobbygrenarna rör sig på den här skalan och har element av båda i sig. Om vi tittar på de båda delarna av axeln.

Sagan

Sverokare älskar sagor och att få skapa andra världar. Om man tittar på till exempel brädspelen så är ju de en tävling i och med att någon vinner så borde de lika gärna kunna vara lagda i nutid, eller som monopol, en stad med gator. Istället finns det en uppsjö av olika historiska spel, kolonispel, bygga järnväg på 1800-talet etc. Även om sagan inte alltid har så stort inflyttande när spelet väl börjar så finns den där, ofta genom finurligt utformade kort där riktiga historiska händelser kan ge inflyttande i spelet.

Likaså i figurspelen med noggrant målade figurer för att framhäva sagan. Var poängen bara att spela skulle man ju kunna skipa figurmålningen och köpa färdigmålat. I rollspel och lajv har ju sagan en central plats. I dataspel läggs mycket tid ner på grafik för att få allt att se verkligt ut. Ja, och tänk dig kortspelen utan sagan. Då skulle de kunna ha SM på Lincon i ”finns i sjön” lika gärna som *Magic*, utan personligheterna på korten och de olika effekterna de ger. Varför är det



annars så viktigt att ha en bild på kortet?

Så vi kan konstatera att Sverokare; vi älskar sagor och berättelser. Likaså historia, fantasi, SciFi mm. Det finns i våra bokhyllor. För böcker, det läser vi.

Det är därför paintboll som utspelar sig på en bana, när man springer omkring i rosa trikåer och ska skjuta varandra så snabbt som möjligt känns väldigt lite Sverok. För jag menar, vad är sagan? Var är estetiken? Är de ena de goda rymdvarelserna och de andra de onda? Eller är det bara motion? Hu!

Tävlingen

Förutom sagan så innehåller Sverokhobbyn tävling och optimerande. I både kortspel, brädspele, dataspel och figurspel finns det en klar tävling. Du ska optimera något, må det vara tillgången till klegg, eller den bästa korthanden. Det ska genom noggrann uträkning optimeras. Vi har till och med ett eget slangord för det; att opta.

De flesta rollspel innehåller också moment av tävling. Det kan vara tabeller du ska slå i, tärningslag som ska sättas etc. Likaså har visa lajv även sin del av tävling. Vad kommer annars begreppet KP (kroppspoäng – du har ett visst antal som du förlorar när du blir träffad) och vampyrlajv-arnas sten-sax-påse ifrån?

Här finns ju naturligtvis också extremen; där tävlingsmomentet nästan helt är borttaget, tex visa lajv och rollspel. Där bara berättelsen är det viktiga. Men jag skulle vilja hävda att även i många sverok grenar där fokus ligger på tävling är berättelsen



viktigt. Till exempel Diplomacy så kan en snygg back-stabbing vara bra, även om den inte nödvändigtvis leder till seger.

Så nästa gång du eller någon annan frågar dig vad Sverok är; så har du svaret. Det är Sagospelens förbund.

- Anna Westerling

Vill du jobba med Stockholms Spelkonvent?

Just nu pågår förberedelserna för Stockholms Spelkonvent 2007. Vi söker folk som vill engagera sig och hjälpa till att göra konventet ännu bättre. Intresserad? Kontakta oss på stockholm@spelkonvent.se





Tu-lajv

Efter att ha åkt buss ett tag kommer man till en station som känns ganska mitt ute i ingenstans, här går jag av. Sedan bär det iväg mot Moriaberg, Tu-lajvs lajvområde. När man går in mot området går man på en större stig, det är fler än jag som är på väg in till området, 4 personer till ska dit men det är bara jag som känner mig lite off då jag inte har lajvkläder på mig. När vi kommer fram till själva området möts vi av en av dem som var funktionärer den dagen. Vi blir hälsade välkomna och vandrar in i själva byn. Direkt när man kommer in möts man av det största huset av dem alla, värdshuset. Det finns inte många hus just nu men fler är enligt uppgift på väg. De andra husen i byn finns i närheten, men är inte i närheten lika stort som värdshuset. När jag går in i värdshuset är det mörkt, men det finns ljuskronor med

levande ljus i och det är en härlig stämning. Idag säljs det fika till billigt pris. Äppelkakan var verkligen jättegod, men det fanns allt från bullar till kaffe, och allt serverades på ett sätt som var in-lajv. Värdshuset är indelat i tre delar, köket, själva platsen där man sitter och umgås och så det sista rummet där man kan sova.

Väl ute igen ligger det en äng nedanför, på ängen är det folk som prövar på att skjuta pilbåge, kasta yxa och fåktas med boffersvärd, det är väldigt populärt. Sporadiskt får man även se när det jongleras och få höra lite musik. Människorna som kommer är av väldigt blandad ålder, allt från småbarn till äldre. Många kom för att de var intresserade av att få veta vad lajv är i allmänhet, andra kom för att de var intresserade av *Tu-lajv* och Moriaberg och sen så var det dem





som kom för att umgås med folk som håller på med samma hobby. När man går runt i byn är det en del som går klädda i lajvkläder och när folk vill ha bilder så ställer dessa glatt upp och blir fotograferade.

När det senare kom ännu mer folk hade en tjej hunnit sminka sig klart, orchen var stämningshöjande måste jag säga. När jag sen tog mig en pratstund med Fredrik Hellman så var han ganska trött, men han gick med på en intervju.

Vad är det ni håller på med här?

Här håller vi på med lajv, runt 15 personer är här och hjälper till att bygga och underhålla byn.

Resten då?

De håller på med de annat, rollspel, brädspel, airsoft och så vidare. Annars händer det att de är med när

det är lajv här ute. Vi är 30-40 medlemmar i föreningen just nu.

Får man komma hit ut andra dagar också?

Ja då, det brukar inte vara låst här ute.

Vad är det som ändrats från när föreningen startades?

Det är i stort sätt samma vision som det var när vi starade, men vi är väl lite större nu än vad vi var då.

Var du med och startade föreningen?

Ja då, jag var med. Jag har varit engagerad i föreningen i 3 år nu.

Är det någonting speciellt du skulle vilja ha sagt?

Kom gärna ut och kolla här, alla får hyra området om de vill. Vi ser gärna att det blir fler som gör så.

– Olivia Totemark-Lindström





Stockholm By Night

Har du det där magsuget efter intrigerande, lögner, passion och svek? En drivkraft att utforska vad nattens skuggor döljer? Drömmer du om att köra dubbelspel å la "Days of our lives", eller saknar du bara känslan av att det är du mot dem? Oavsett vad du föredrar så kan *Stockholm By Night* bli din frälsare, ditt ljus i mörkret.

Regelbunden kampanj

Stockholm By Night är ett vampyrlajv med några år på nacken, som utspelas i nutid och baseras på White Wolf's "Vampire: the Masquerade". Vår aspiration är att vara flexibla, då det viktigaste för oss är själva spelupplevelsen. Vi spelar vanligtvis två lördagkvällar i månaden och då mellan 3 och 5 timmar eller så länge vi själva har lust med. Det mesta av vad karaktärerna tar sig för mellan sammankomsterna varannan

vecka sköts via lajvets hemsida. Men spelarna kan naturligtvis även mellan lajvtillfällena låta sina karaktärer mötas ansikte mot ansikte, för privata överläggningar... Vi har en rekommenderad åldersgräns på arton

år eftersom vårt spel innehåller och utgår från vuxna teman som återspeglar vår verklighet, men vi har ingenting emot att göra undantag så länge vi kan känna oss säkra på att alla som är med och spelar känner sig trygga nog att hantera spelet.

Pudelns kärna

Lajvet i sig är nästan uteslutande ett intrigilajv - vildsint skjutande med pistoler till höger och vänster, powergaming och furstebytten var och vartannat lajv fungerar inte hos oss. Ska någon utmanövreras ska det antingen göras med list, mutor, utpressning och hot, eller med charm, allianser och gemensamma intressen. Utmaningar hålls till ett minimum och om någon tvunget måste slå ärkefienden på käften så gör man en snygg scen av det istället. Kärnan är alltså ett socialt baserat spel som fokuserar mycket på maktrelationer, status och hierarkier. Vi har inga planer på att ändra på det.

Om du nu känner dig modig nog att kasta dig huvudstupa in i den bubblande, fräsande kittel som Stockholms Besläktade kallar vardag så är du väldigt välkommen. Alla bär sitt eget bagage. Ett sista tips innan dörrarna stängs om dig: kasta en extra blick över axeln.

På nätet hittas lajvet vid www.camarilla.se och spelledningen nås enklast via email på spelledningen@camarilla.se

– Anders Jonsson





Foto: Anders Mörch

Ny spelbutik i Stockholm

Butiken ligger på Hagagatan 6, bara ett kvarter från Odenplan i Stockholm. Butiken ägs och drivs av Anders Mörch och Stefan Olsson, kända som Kalle & Hobbe eller Spelantikvarietet på konvent, samt Conny Larsson som också han syns på konvent och i föreningssammanhang.

Arcane skiljer sig från många andra spelbutiker genom sin inriktning på att

ha ett stort utbud av gamla spel som är av out of print (både i originalförpackningar och i begagnat skick). Utöver försäljning av spel erbjuds även utrymmen och bord för spelande, en trevlig trend som sprider sig till allt fler butiker runt om i landet. Arcane har öppet torsdag-fredag 11:00-19:00 och lördag-söndag 10:00-18:00.



Nischade spel går sällan hem

Fler och fler spelar spel. Från att ha varit en fritidssysselsättning för utstötta nördkillar i yngre tonåren har spel tagit klivet in i offentligheten. I takt med att spelen har nått fler stämmer inte längre den stereotypa bilden av spelaren som man.

Dator- och tv-spel är idag en enorm industri. Från att på sjuttioalet ha betraktats som något av en kuriositet för teknikentusiaster med hemmabyggda postorderdatorer har spelindustrin växt till en global nöjesindustri. Enligt vissa källor har datorspelsbranschen till och med större omsättning än filmindustrin, men det beror lite på vad man räknar in. I vilket fall har spelen mognat från att vara en angelägenhet för en subkultur till att bli en inflytelserik kulturform.

Liksom alla andra industrier i en marknadsekonomi söker datorspelsproducenter ständigt efter nya marknader att expandera till. I en bransch som omsätter uppemot 50 miljarder kronor varje år ses kvinnor som en framtidsmarknad. Europa ligger långt efter länder som USA, Japan och Korea. Här uppskattas andelen kvinnliga spelare till ungefär 25 procent, USA och Japan ligger på 39 respektive 37 procent medan Korea har en majoritet av kvinnliga spelare – hela 66 procent! De jämförelsevis låga europeiska siffrorna pekar på ett enormt ekonomiskt incitament att nå fler kvinnor.

Genom att nischas spelen och göra dem mer feminina ska fler kvinnor





köpa fler spel. Detta har lett till många sockerglittrande försök att locka tjejer till en mansdominerad kulturform. Ett typiskt exempel är floppserien *"Barbie's Horse Adventures"* där spelaren ska rädda gulliga föl, samla guldpengar och köpa rosa hårspännan. Spelserien har fått urusel kritik och inte sålt speciellt bra. Ett spel som däremot gjort det är *"The Sims"* – som är världens mest sålda PC-spel med över 16 miljoner exemplar. På tv-spelsmarknaden är *"Super Mario Bros"* överlägset, antagligen eftersom spelet levererades tillsammans med den populära gamla grå Nintendokonsolen. Näst efter *"Super Mario Bros"* kommer det sovjetiska pusselspelet *"Tetris"*.

Den troligaste anledningen till att dessa spel har blivit så populära är att de är väldigt tillgängliga för de flesta. Ett spel som *"The Sims"* eller *"Tetris"* känns lika angeläget oavsett kön, medan spel som *"Barbie's Horse*

Adventure" knappast kommer att intressera andra än tolvåriga hästtjejer (som nog hellre rider riktiga hästar än polygoner). Vad en spelbransch som domineras av män kanske glömt är att många av de spel vi har idag inte är neutrala, utan gjorda av killar för killar. Skoningslös eldgivning mellan rymdmarinsoldater beväpnade med roterande jättemaskingevär är lika nischat som Barbies präktigt rosa hästäventyr.

Frågan är inte om utan när kvinnor kommer att vara lika viktiga som män i spelbranschen – längre ner i åldrarna jämnas statistiken ut. Det är förhoppningsvis bara en tidsfråga innan vi ser en ny och mer jämställd generation spelutvecklare som sätter spelkvalitet framför kön. Ett ungdomsförbund som Sverok har stora möjligheter att visa att spel inte behöver vara till för vissa utan kan vara kul för alla.

- Leo Nordwall





Med och mot verkligheten

En ny spelform har ser dagens ljus. I Stockholm har ett gäng olika verklighetsspel arrangerats de senaste åren, till exempel *Prosopopeia* (som det skrevs om i förra 08-Nytt) och *Junitestet*. Nu släpper Sverokföreningen Interacting Arts en ny hemsida för att samla erfarenheter och idéer om verklighetsspel och i vinter kommer ett fett häfte som ska tryckas på Sverok Stockholms nya fina risograf. Här kommer ett utdrag:

Verkligheten är en konstruktion, en ihärdig illusion. Allt du ser och känner omkring dig är skapat av människor. Hela stadsmiljön är skapad för att livet ska inordnas i en effektiv och överblickbar organisation. Väggar och vägar, bilar och bussar. Rum och reklam, parkerings-

platser och parker. Tyget i dina kläder och din fräsiga frisyr – allt är design. Alla våra upplevelser är skapade, artificiella, mänskliga konstruktioner. Alla intryck vi får har producerats av någon, ingenting finns där det är av en slump. Gud skapade inte den verklighet vi lever i, det gjorde människan. Det betyder att vi kan omskapa världen, göra om den på nytt, låta den formas efter våra lekar och nyckfulla begär. Vårt glada budskap är detta: framtiden ligger i våra händer. Allting är möjligt om vi bara hittar de nya vägarna och de dolda stigarna, de som leder bort från vår nuvarande situation av uttråkat elände.

Verkligheten skapas inte bara av de intryck vi får utan lika mycket av de sociala överenskommelser som





hör till varje given situation – vad som är ok att säga, göra, tycka, tänka, på en viss plats vid ett visst tillfälle. Överenskommelser hjälper oss att kommunicera med varandra, men de fjättrar oss också i ett förutsägbarhetens och feghetens fängelse. De allra flesta överenskommelser skapar vi inte själva, de är bestämda på förhand. När vi kliver in i klassrummet, köket, cafét så finns det redan en uppsättning regler för hur vi ska bete oss. Tillsammans kan vi börja utmana dessa överenskommelser och hitta platser där de inte är givna, där vi kan hitta på nya. Detta är ett av v-spelets viktigaste vapen i sin lek med och mot verkligheten. Genom den kollektiva berättelsen eller fiktionen kan vi förändra världen.

Detta vapen är mycket farligt på grund av en väl bevarad hemlighet: Skillnaden mellan fiktion och verklighet är påhittad. Berättelser reflekterar en verklighet som reflekterar berättelser. Liv och bilder av liv har skapat bilder som är liv och liv som är bilder. Människor har blivit roller som blivit människor. Dessa element: spel och verklighet måste mötas och uppblandas för att vi ska kunna ta kontrollen över våra egna liv.

Vi spelar med och mot verkligheten.

Kolla vidare på www.verklighetsspel.se och www.interactingarts.org/blogs/

– Gabriel Widing



Prenumerera på 08-nytt

Vill du vara säker på att få kommande nummer av 08-nytt? Gå in på stockholm.sverok.se och registrera din prenumeration. Det kostar ingenting, och vi lovar att inte göra något elakt med din adress.

/Sverok Stockholm

Onsdagsmiddagar

Sverok Stockholm har ett kansli, visste du det? På onsdagar efter klockan fem är det öppet hus – välkommen dit och se vad det har att erbjuda! Vi träffas, spelar, umgås och diskuterar till en bit mat.

I slutet av förra året startade Susanne Vejdemo onsdagsmiddagarna. Hon skapade en knutpunkt där spelare i stan kan byta tankar och idéer. Kansliet öppnades upp för medlemmarna så att fler började använda det. Vårt kansli är en konferenslokal med tryckanläggning som är öppen för alla medlemmar i någon av Stockholms Sverokföreningar.

Nu har Linda och Roos tagit över och vidareutvecklar onsdagarna tillsammans med styrelsen. Vi vill att det ska bli ett återkommande tillfälle för nya och gamla spelare att knyta kontakter (nyfikna, idérika, erfarna, pratglada, energirika, ensamma, sociala, unga och gamla i en salig blandning). Här finns också folk som vet hur man söker bidrag, startar föreningar och dragglar sig genom sverokbyråkrati.

Vi bjuder på mat för dem som hjälper till med tillagning, disk eller städning. Om du är allergisk mot något är det bra om du hör av dig i förväg om du vill vara säker på att kunna äta maten. Vill du veta mer om vad som händer en viss onsdag kan du titta på

<http://forum.sverok.se> Det går också bra att ringa Linda (0737238531) eller Roos (0704374706).

Onsdagsmiddagen kan också bli ett skyltfönster för din förening eller dina projekt. Du är välkommen att ta över delar av, eller en hel, onsdag om du vill köra ett minievent eller kanske laga din favoriträtt. Eller varför inte hålla en öppen föreläsning i något ämne du vill dela med dig av. På onsdagarna är alla välkomna, vi har inga stängda dörrar.

– Linda och Roos



Hitta till kansliet

Sverok Stockholms kansli – även kallat Renseriets 25 – ligger ett stenkast ifrån Globens tunnelbane- och tvärbane-station. Kansliet är en viktig resurs för distriktets medlemmar och för projekt i hela landet. Här finns distriktets tryckverkstad, och även plats att hålla möten eller arbeta med projekt.

Åker du kollektivt hoppar du av vid Globen, men går ut i den andra änden av stationen. Där tar till höger på den lilla bron och därefter ner till vänster på den lilla skogsvägen. Efter något hundratal meter kommer du till en stor väg där du svänger till höger. Efter ytterligare något hundratal meter svänger du vänster, då du passerat Reklamskylden Profilkläder. Där ligger Bolidenvägen 16 B – du är framme.

Ser fram emot att ses på kansliet!



Ring gärna innan du kommer!

Om du vill komma till eller använda kansliet någon gång då det inte finns utannonserade aktiviteter är det klokt att höra av dig i förväg, så du kommer in. Kontakta ordförande Aimée på aimee.kreuger@stockholm.sverok.se eller 073-510 26 26.