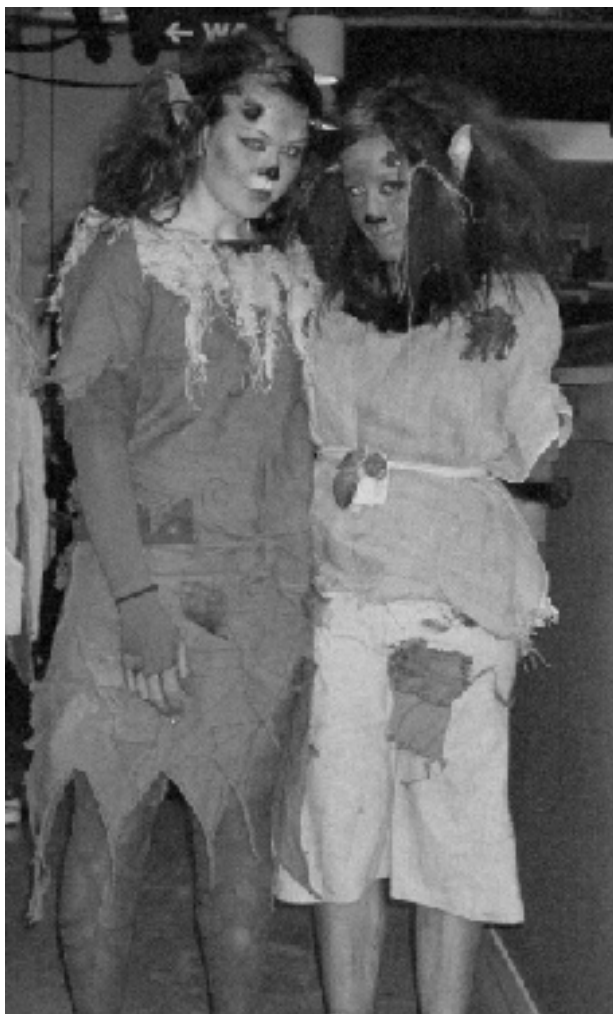


Föreningstidning Knytt



Ledare

GAMs föreningstidning ser åter dagens ljus. Att en förening som GAM ska ha en medlemstidning är en självklarhet men av ett antal skäl lades föreningstidningen Knytt i malpåse mot slutet av 90-talet. Tidningen trycktes inte i många exemplar men dess betydelse som inspiration är uppenbar med tanke på exempelvis namnet till Unionens medlemstidning, den beryktade Oknytt. Den gamla Knytt-tidningen utmärktes av sannslösa skrönor om rollpersoner som dräper enhörningar, rafflande noveller samt massor av tackning av föreningens spelverksamhet. Den återupptagna tidningen kommer innehålla detta men även så mycket mer. Faktum är att det är ni medlemmar som avgör vad som dyker upp i tidningen genom era bidrag. I vilket fall, välkommen att läsa detta nummer av föreningstidningen.

Chefredaktör Per-Anders Staav

Innehållsförteckning

- Sid 2 Ledare samt innehållsförteckning
- Sid 3 Citat sida
- Sid 4 Tävling och uppmaningar
- Sid 5 Fria Spel (artikel från SLUG)
- Sid 19 Finatchia Mytos Intro (Rollspel GAM)
- Sid 25 Ett brev från Finatchia Major (Rollspel GAM)
- Sid 28 Nyheter från Finatchia (Rollspel GAM)
- Sid 33 Jämställdhetsplan
- Sid 35 Vi är skuldfria
- Sid 37 Vadå GAM?

Citat-sida

"Jag skulle vilja ha 11 handelskepp i små valörer" -
Stefan Björk ("Vikingatid")

"Men man kommer väl till Proxxi för att sova?" - Carl
Drouge

"Jag tror att hon vill, vad gör jag nu?" - Wictor 17år

"Det finns fyra sorters ledarstilar över vättar. Demokratisk
ledare, låt gå ledare, aktoritär ledare samt magiker" -
Spelargrupp Finatchia Major

"Raoul Julia är en puertoricansk B-skådespelare som jag
alltid haft ett gott öga till," -okänd

"Datorer är inte alkoholkänsliga. De är inte som
människor." - Carl Drougge

"Så gav han telefonen till sin ännu fullare kompis," Hanna
Jonsson om Abtin och fylle-klas

"Elias: Den där myran är efterhängsam. Johan: Är du
säker på att det är samma myra? Tog ni signaliment?

Elias: Japp, 6 ben och liten."

"Jag vill inte va taskig men...BOM BOM BOM BOM,"
Martin 9 år

"Är det okej att förkorta Sverok Stockholm till SS?"
-styrelsemedlem GAM

"Klas: Vad ska man med barraker till? Druid: Alla dina
enheter blir veterinärer,"

Tävlingar och uppmaningar

Namntävling för tidningen

Knytt är ett ärovärdigt namn men pga det långa uppehållet så kan det hända att okunniga uppfattar det som vi tagit inspiration av Unionens tidning. Därför utlyser redaktionen nu en namntävling. Vem i föreningen har bästa förslaget på namn till tidningen. Förslag skickas till redaktion@proxxi.org Vinnaren kommer få läsk eller godis.

Varför händer det inte?

Har du undrat varför föreningen inte gjort den där coola grejen du tycker saknas i verksamheten? Svaret är uppenbart, eftersom du inte varit med och hjälpt till att göra aktiviteterna. Styrelsen letar aktivt efter medlemmar som vill göra något coolt i föreningen. Har du en idé kontakta då någon i styrelsen. Tveka inte för att din idé kostar pengar, allting går att lösa om idén är tillräckligt bra.

Vad vill du se i föreningstidningen?

Noveller, spelrecensioner, spelskröner, egenproducerade spel eller tävlingsresultat är möjliga inslag som dyker upp om du skriver dem. Hör av er till redaktion@proxxi.org om ni känner inspiration.

Fria spel

Häng med när SLUG tittar närmare på den fria spelmarknaden!

Fri mjukvara. En term som på senare år har fått en hel del uppmärksamhet, inte minst tack vare operativsystemet GNU/Linux framfart i datorvärlden. Det pratas mycket om detta nya synsätt på programutveckling i dagens samhälle, och när en del företag försöker hålla fast vid sina gamla värderingar och ideal så undersöker andra vilka möjligheter detta nya tankesätt kan frambringa. Men vad kommer fri mjukvara att innebära för spelmarknaden? Vilka förändringar har den gett spelvärlden, och vilka förändringar kommer den att ge?

Förutom det faktum att Linux har visat sig vara ett väldigt stabilt alternativ till Windows vad gäller spelservrar så skulle jag vilja påstå att spelvärlden ser ut ungefär likadant som den gjorde på slutet av 90-talet. Det finns goda skäl till detta, skäl som jag senare kommer att gå in på. Just nu räcker det att veta att spelmarknaden är en av de få branscher där fri mjukvara inte lönar sig i dagens läge. Trots detta finns det en väldig massa av fria spel ute på marknaden. Det finns i alla genrer, från ASCII-baserade rougeklonersom Dungeoncrawl och Nethack till strategispel som Freeciv och Freecraft samt MMORPG:n som exempelvis PlaneShift. Men vad är det som gör dessa spel fria?

SLUG: Fria spel

Det är egentligen en ganska enkel definition; de fria spelen ger dig frihet att ändra och omdistribuera spelet, hur du vill, när du vill. Om du har tillåtelse att modifiera spelet, att studera källkoden till det, då är det ett fritt spel. Men varför skulle man vilja ha den friheten? Det räcker väl att bra spel utvecklas och släpps på reguljär basis... Eller?

Jodå, det räcker för de flesta. Men om man tittar på de kommersiella datorspel som finns ute i dagens läge så är det väldigt många spel som erbjuder möjligheten att skapa utökningar till grundkonceptet, så kallade modifikationer, eller moddar. Half-Life är ett utmärkt exempel på detta, där det existerar hundratals moddar som på ett eller annat sätt ändrar spelsättet. Vissa moddar som exempelvis Unreal 4Ever (Unreal Tournament) ger bara nya coola vapen att leka runt med. Andra, som Counter-Strike (Half-Life) och Day of Defeat (även det Half-Life) omdefinierar hela sättet du spelar på med nya kreativa speltyper och genrer. Moddar tillför väldigt mycket till ett spel, och medan det kanske inte är helt 100% fritt, så är det fritt nog för de flesta.

Med detta i åtanke kan man dra några paralleller till de fria spelens värld. I bägge fallen handlar det om att kreativa personer använder en grund, i det här fallet en spelmotor, och bygger vidare på den.

SLUG: Fria spel

Skillnaden är att i den fria spelvärlden så är även den grund som dessa personer baserar sitt arbete på modifierbar. Både moddar och fria spel görs oftast av entusiaster och volontärer som helt enkelt har en ide om hur man kan göra något spel ännu bättre än tidigare. Tack vare denna entusiasm så får man se väldigt mycket nytänkande -eftersom det inte finns några pengar som måste tjänas in så välkomnas alla ideer, bra som dåliga. Detta gör att de flesta moddar och fria spel blir mer eller mindre innovativa.

En värld av hinder

Ett annat utmärkande drag för de som skapar moddar och fria spel är att de faktiskt har mycket fritid. Det märks, bland annat på det faktum att snittåldern på personerna bakom spelen inte är högre än 18-19 år. Det är inte heller så konstigt, att utveckla ett spel kräver tid. Mycket tid. Det kräver att du lägger ner tid på att lära dig att programmera, det kräver att du aktivt och hela tiden arbetar på att lösa buggar och problem. Att göra ett spel är ett rent ut sagt ett helvete, och du kommer stöta på stora partier som inte alls är roliga att göra, men som ändå måste göras för att få spelet färdigt.

SLUG: Fria spel

Detta är den enskilt största anledningen till att så många mods och fria spel aldrig kommer längre än pre-alpha; personerna bakom insåg helt plötsligt hur svårt det var, och gav helt enkelt upp. Om det är ett företag så har du en morot för detta, lönen. I ett volontärprojekt så kan du inte säga "Gör det här, annars får du ingen lön", för den enda lönen du får för mödan är en sorts stolthet när du väl har gjort färdigt ett spel (även om den känslan är väl värd det). Dessutom är spel bland de mest komplexa och sofistikerade projekt du kan hålla på med i mjukvarubranschen. En annan sak som talar mot att spel är bra som Öppen kod-projekt är att spelen är en av de få branscher där den gamla traditionella utvecklingsmodellen med små slutna team av begåvade programmerare, grafiker och musiker fungerar bäst. Varför då?

Jo, för att hur man än vrider och vänder på det så är spel underhållning; och precis som en musiker inte vill släppa sitt musikalbum förrän det är färdigt, så vill inte spelskaparen släppa ett spel förrän det är någorlunda spelbart. Spel är ett av de få mjukvaruprojekt där du inte tjänar något på att ge allmänheten tillgång till ett pre-Alpha demo; och alltså finns det ingen som helst anledning för spelföretagen att börja använda öppen källkod.

SLUG: Fria spel

Tack vare sin komplexitet och framför allt den kunskapsnivå som krävs i dagens läge för att utveckla ett kommersiellt spel, så är spelmarknaden ett lika ogenomträngligt fort för fri mjukvara som Microsofts operativsystem Windows.

Öppna spelmotorer

Dock finns det vissa delar av spel som faktiskt skulle kunna göra mer nytta som fri mjukvara snarare än som proprietära diton. Jag tänker framför allt på spelmotorn och de utvecklingsverktyg som ändå måste utvecklas. Om Epic skulle släppa Unreal2-motorn samt den medföljande editorn UnrealEd under GPL så skulle det helt plötsligt innebära att motorn skulle vidareutvecklas i rask takt, de skulle få input och hjälp av en massa utvecklare världen över, de skulle få en hel del buggar snabbt utsorterade och de skulle framför allt få en spelmotor som skulle vara lättportad till alla system och vara väldigt attraktiv hos **alla** spelutvecklare.

Nackdelen med detta är att de skulle förlora licenspengarna för motorn (som vem som helst nu skulle kunna använda). Detta vägs dock upp av det faktum att **allting** baserat på U2-motorn kommer också vara licensierat under GPL.

SLUG: Fria spel

Epic-folket skulle fortfarande kunna sälja ett spel; Det finns inget som förbjuder dem att ta betalt för texturerna, 3D-modellerna, banorna eller ljudet i spelen. Men istället för att behöva lägga ner alltför mycket tid och manskap på en 3D-motor så kan de fokusera på att få ut ett bättre spel, vilket alla tjänar på i längden.

Och det är det fria spel handlar om; Att skapa en gemensam bas som vem som helst sedan kan bygga vidare sina egna kreationer på. Vänd sida för att se några exempel på riktigt bra spel!

Fri Mjukvara

Det finns ett antal kriterier som skall uppfyllas för att en mjukvara ska kunna kallas fri. Enligt the Free Software Foundation så är ett program Fri Mjukvara när programmet erbjuder:

1. Friheten att köra programmet för vilket syfte du än anser vara lämpligt
2. Friheten att studera hur programmet fungerar och anpassa det till dina egna behov
3. Friheten att omdistribuera kopior så att du kan hjälpa din nästa
4. Friheten att förbättra ett program och släppa dina förbättringar till allmänheten så att alla kan ta del av det.

SLUG: Fria spel, presentation Nethack

Nethack

Nethack började ett ganska simpelt liv som en Rouge-klon och har sedan dess växt i popularitet och storlek till att bli det mest spelade Rouge-lika spelet genom tiderna. Storyn i Nethack är ganska enkel, Du beger dig ner genom "The Dungeons of Doom" för att hitta "The Amulet of Yendor", som senast sågs till då en Gnoll som hade stulit den flydde nedför en trappa på källarvåning 27. Där stötte dess förföljare på en stor drake som slaktade alla utom en som faktiskt lyckades undkomma bara för att dö av sina sår precis efter att han berättat vad som hänt. Sedan dess har "The Dungeons of Doom" blivit besökt av miljontals äventyrslystna spelare, alla sugna efter äran och berömmelsen att hitta amuletten och nå "Demi-God" status.



SLUG: Fria spel, presentation av Nethack

Nethack har, trots sitt namn, ingenting med internet eller nätverk att göra; Spelet hette från början Hack, men när Internet dök upp så beslutade utvecklarna sig för att döpa om det till Nethack, eftersom det var en vidareutveckling av Hack som aldrig hade kommit dit den skulle utan Internet. Nethack är ett spel med extremt primitiv grafik med dagens mått mätt, Det är helt teckenbaserat. Du är ett litet snabela som springer omkring och slår på diverse bokstäver och tecken som ska föreställa monster. Exempelvis så är ett rött "d" en räv, och ett grönt %-tecken en slime.

Men det är inte grafiken som är det charmiga med Nethack; det är det faktum att ingen spelomgång är den andra lik. Världen byggs slumpmässigt upp vilket leder till ett helt unikt spelfält varje gång du spelar. Detta gör att Nethack, trots sin jättesimpla grafik, är ett av de mest komplexa spelen någonsin. Du kan dö på hundratals olika sätt, jag känner inte till något annat datorspel där du kan förvandlas temporärt till en vit drake, lägga ett ägg, kläcka sagda ägg och uppfostra en baby-drake till en fullvuxen drake. Spelet utvecklas fortfarande, årtionden efter att den första versionen såg dagens ljus, och mängden saker du kan råka ut för är bara otrolig.

SLUG: Fria spel, presentation av Nethack

Tyvärr har Nethack en nackdel, och det är att det är hur svårt som helst att klara. Jag känner personligen bara en som har kommit ut med amuletten, och i hela världen kanske ett hundratal har klarat hela spelet. Detta till trots är Nethack ett av de bästa spelen någonsin, och du har nästan oändligt med underhållning framför dig när du väl har satt dig in i det.

Animekvällar:

30 Juli och 21 Augusti är det animekväll på Proxxi. Exakt schema kommer upp på hemsida och epostlistor. Missa inte möjligheteten att avnjuta japansk kultur när den är som bäst.

Lokalen öppnar vid 17 och visningarna börjar vid 18.

SLUG: Fria spel, presentation av Freeciv

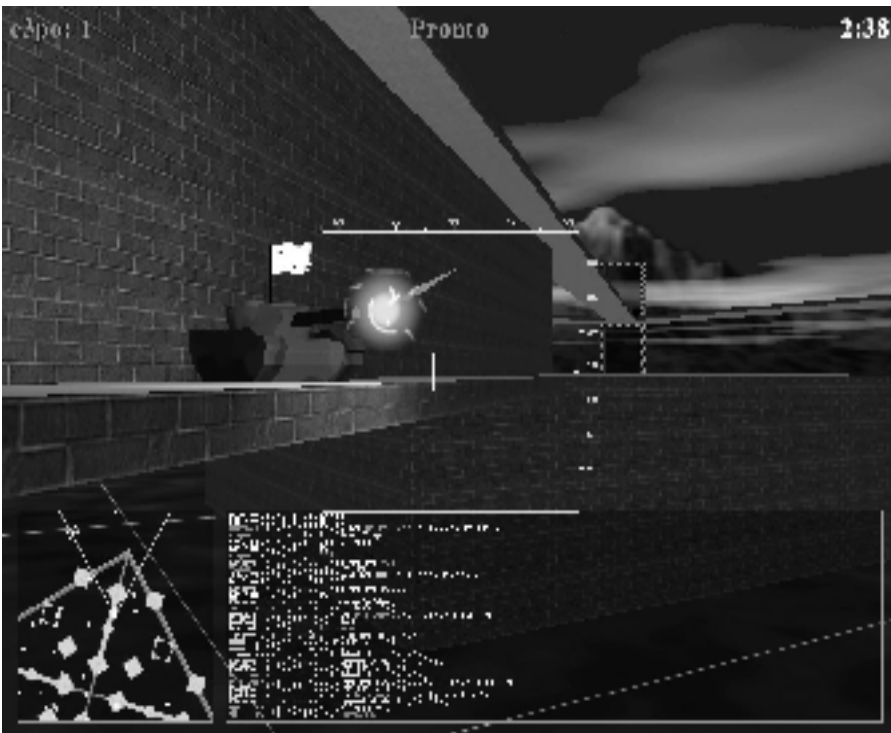
Nethack må vara hur bra som helst, men det finns andra fria spel där ute. Ett av dem är Freeciv. Freeciv är likt Nethack och de flesta andra Open-Source projekt ett spel i konstant utveckling. Det är en re-make av Civilization, och är i dagsläget en riktigt bra klon på Civilization 2. Om du gillade Civ 2 så kommer du älska Freeciv. Freeciv har mängder av förbättringar dock, där den största är nätverksstödet. Upp till 32 spelare kan nu delta i Freeciv, med eller utan datorer, vilket leder till matcher av episka proportioner. Dock inget för de otåliga, då en sådan match oftast tar flera veckor att spela klart.



SLUG: Fria spel, presentation av BzFlag

För er mer action-orienterade fans så finns det bzFlag. bzFlag är ett First Person Shooter där du kör runt med en tank och försöker skjuta sönder motståndet. Vad som gör bzFlag unikt är dock två saker; dels är det kontrollsystemet, dels är det spelsättet.

Kontrollsystemet är helt unikt - Du styr din tank helt med musen, och kan med andra ord sitta med ena handen bakbunden om du så önskar. Ett väldigt unikt koncept som man faktiskt vänjer sig vid ganska så snabbt.



SLUG: Fria spel, presentation av Bz-flag

Spelsättet är väldigt enkelt. Du har en tank. Du ska ta flaggor. Det finns vissa fördelar med dessa flaggor, som exempelvis Tiny, en flagga som gör dig mindre och därmed svårare att träffa. Andra exempel är Cloak som gör dig osynlig (fast du syns fortfarande på radarn) samt Stealth som gör att andra inte kan se dig på radarn. Men det gäller att se upp, helt plötsligt kanske du hittar en elak flagga, som exempelvis Obesity som gör dig extra stor eller Left-Turn Only somenbart tillåter dig att svänga vänster. Eller varför inte Blindness som gör dig helt blind? Alla flaggor är bra på något och det finns alltid någon flagga som motverkar en annan. Detta leder till väldigt intensiva och strategiska matcher.



SLUG: Fria spel, presentation Planeshift

Det sista spelet jag tänker gå in på är ett Online-RPG vid namn PlaneShift. Planeshift utspelar sig i världen Yliakum, och har redan över 100 000 registrerade spelare. Detta är inte dåligt för ett spel som inte har mer än en stad och lite nätkod implementerat.

PlaneShift är ett mastodontprojekt. Den har en väldigt intressant licensform som jag tror kommer visa sig bli framtiden för spelvärlden, nämligen att grunden, själva spelmotorn, är helt Open-Source, men all grafik, alla texturer etc är PlaneShifts proprietära verk. Spelet baseras på den GPL-licensierade OpenGL-motorn Crystal Space, som i sig har som mål att skapa en gemensam 3D-motor för alla sorters spel. Att döma av grafiken till PlaneShift så har de redan nu en bild motor som inte ligger alltför långt efter kommersiella diton



PlaneShift i sig är just nu inte speciellt imponerande. När detta skrivs håller teamet på med de sista finjusteringarna i nästa release, döpt till Crystal Blue. När denna release är klar så kommer dock innehåll kontinuerligt läggas upp på serverna. Förhoppningsvis så har Crystal Blue släppts när du väl läser detta.

PlaneShift utlovar en värld där du får rollspela snarare än ett Hack'n'Slash som är alltför vanligt förekommande i dagens spel. Om de kommer lyckas får framtiden utvisa, men det ser åtminstone lovande ut. Det här spelet är väl värt att hålla ögonen på.

Länkar till sidor som handlar om spelen som tagits upp:

<http://www.bzflag.org>

<http://www.freeciv.org>

<http://www.nethack.org>

<http://www.planeshift.it>

Finatchia Rollspelsinformation

Finatchia är den rollspelsvärld som Per-Anders Staav har skapat och sedan flera år använder i sina rollspelskampanjer. För närvarande pågår två kampanjer. En kaotiskt skeppsfarande äventyrskampanj för nybörjare under namnet Finatchia Minor: Piraterna och skeppet Albatros där spelarna alltid har turen på sin sida när det gäller liv eller död samt en episk utforskande mysteriekampanj under namnet Finatchia Major: Nadoroths hemlighet där dumma karaktärer tenderar att dö mycket våldsamt.

För att sprida information kommer föreningstidningen publicera information och skrönor från kampanjen. I detta nummer kommer den allmänna introduktionen till Finatchias myter, ett brev som skickats till en karaktär i major kampanjen samt aktuella nyheter och skrönor. För att kunna publiceras på internet och nå en stor publik är vissa av Finatchia texterna på engelska. Kommentarer om språkliga misstag är alltid välkomna.

Finatchia Mythos intro

Finatchia is a world haunted by old mistakes and terrible secrets. The recorded history of humans goes back 10000 years, though it is a well known fact that this is only a fraction of the real history.

Finatchia Rollspel, Myhos intro

Ancient magic threatens the living that are unwise enough to dabble with things best forgotten. Unfortunately the free people seldom have much choice but to take the risk due to the ever present threat from the lands of night, cursed lands filled with even worse monsters than the ones that roam the free world. There are educated whispers going around concerning corrupt gods ruling both humans and demons in lands of the night but few know for certain.

The recorded history starts with a horrible war fought when the lands of the night tried to conquer the free world, but an mighty alliance of elementals repelled the attack. The elementals do still speak about the deeds done by then but always with sorrow since this is the moment when the elementals started to lessen in numbers.

In the aftermath of the war, close to 10000 years ago, the oldest of the human kingdoms that still exists was formed. Much has changed since then but for good and bad the age of man has come.

Finatchia Rollspel, Mythos intro

The elementals speaking of the war left no doubt that it was only temporary relief. The forces of darkness would sooner or later return. The only human people who had taken part in the war thus took as their responsibility to guide the other peoples in combat with darkness. Their best knight, named Zenatharion, enlisted himself in the services of Yvlum, god of justice, to form an order to lead the free races in times of crisis.

At first the knights of Zenatharion was passive but in time they begun launching crusades into the lands of the night to weaken the possible attackers. Some of these expeditions was illfated but in many cases the knights held parts of the cursed lands for many years.

Besides the crusades the knight order also did clean up supernatural crises of unholy origin. Soon the nations saw an need for a group that tries to prevent situations to turn to crisis in the first place. Galasos Ertheria, the guild of magic was formed. By keeping a tight hold of all magic use and pooling the resources of all religious fractions the guild finally managed to put a stop of the magic disasters that had been common before.

Finatchia Rollspel, Mytos intro

The need of crusades organized by the knights became apparent when reluctant kingdoms wanted to end the crusades 6000 years ago. A huge war between high elves and dwarfs had ended with both peoples gone from the face of the earth and the rest of the nations didn't want to take part in dangerous border struggles in the land of the night without the valuable high elf and dwarf fighters.

The folly of this action was learnt when the lands of the darkness grew strong enough to launch a major invasion of the free world. Elementals and humans fought together but all would have been lost unless the previously unknown troll people had intervened and defeated one of the attacking armies.

To this date there have been 14 crusades to the lands of the night and it is wellknown that the next should have come already. One thing that may explain why so have not happened are a number of prophecys that hints of danger from inside the free countries themselves.

Finatchia Rollspel, Mytos intro

The most famous of these are the prophecy given to the adventurer Nadoroth by the oracle god of Syruth.

“The horror forgotten shall strike when 12000 seasons has passed. When three masters of might have shown themselves the danger is coming. Out of Selbano, Aranvidio, Ar Cald, Zonar, Emvygion, Al Cattar, Chytocar, Nenya and Wynwald shall the masters be chosen. Three masters to be chosen but three others are visible. The horror is not coming from the masters but related to two of them. Striking from the grave to bring down the living. Walking from kingdom to kingdom and killing everything until it reaches your hometown. Madness and anger shall fill the defenders. Still through your heritage shall a chance open. A chance to send the darkness back to the origin. To bridge the gap of terror.” Most countrys has adopted the new era counting to keep track of when 3000 years has passed. Especially those countries that are adjactant to Inzita where the city named Nadoroth lies.

Another prophecy that is currently frightening people are one given by the witch Ezhinia from Uzcadia.

"Three warlocks of powers and evil shall torment the free lands. Each one more powerful than the one before. The first one draws powers from the circle of the past. When the wind turns against him shall he be defeated.

Finatchia Rollspel, Mythos intro

The second draws power from square of terror. When starlight shines on him shall he defeated. The third has already been defeated but returns victorious, this time unbeatable. When he has succeeded and is gone a terrible artifact of evil shall be released to change the course of history".

Det är allmänt känt att den första häxmästaren anses vara den mystiske Zaban in Nur vars namn speds genom berättelser från de olyckliga själar som häxmästen hade som fångar. 2995, något år efter att fångarna fritagits, ryktas en magiker vid namn Idil Man besegrat Zaban in Nur slutgiltigt.

Den andra häxmästaren ryktas förnärvarande vara den Encralion som efter flera års uppror blev besegrad av okänd alvisk hjälte.

Identiteten för den tredje häxmästaren är en av de mest diskuterade gåtorna bland Finatchias lärda kretsar.

Gällande de maktmästare den första profesian nämner har bortsett från den Zonar som ledde magikergillet även namnen Selbano och Al Cattar figurerat på de mest oväntade ställen.

I kommande nummer av föreningstidningen kommer andra aspekter av Finatchia introduceras.

Finatchia Rollspel, ett smakprov

För föreningstidningens läsare kommer här ett brev som fungerade som inspel till en spelare i Finatchia Major kampanjen. Till skillnad från de rykten och nyheter som kommer efter brevet så är innehållet i brevet tänligen överspelat, även om sådant givetvis sällan är helt avgjort.

Dear Amadeus

We thought that he did just make it up. How could he possibly be right. That such a horror could be forgotten seemed impossible. Eventually he tried to show one of us what he had discovered. I don't remember who it was, but he returned saying that Ertang had only found some bones, that Ertang's words about a giant inside the burial mound was just founded on a bad dream and some animal bones found in the ground around it.

Ertang was desperate and started to tell nasty things the monster in the mound dreamt of doing. Perhaps the more educated of us should have reacted at this point. The ideas didn't sound like Ertang's. In fact, they sounded like no sane person's ideas.

I have trouble continuing the recollection. When I think about it, terror freezes my memory. How can it be that these dreams by Ertang sound worse than the real horror that was to come. Perhaps the reason is that only the mild visions of what Ertang spoke about has happened. The cursed giant in the mound have not yet done the slaughter that fraighted Ertang enough to bring him to the border of madness.

Tonight we will have a meeting discussing what to do. Some argue for that we shall run for our lives. Other are hesitant, pointing out that perhaps the monster will follow us to more settled areas. For now the giant is satisfied with hunting us, descends to the farmers that forgot why they should make offering at the burial mound with the unknown graves, will it continue until everyone of us is dead, or will it someday leave because the food is starting to turn hard to find? Thus leaving the burial mound that contains the only known way to bind the monster. Poor souls, you should not meet the giant without knowledge of how to fight it.

I guess that, at this point, you wonder why we don't do it when we know of the possibility to stop the terror. The answer is that we are not hero material. A few of the others tried a week ago, they are all dead by now. The killings had gone too far before they tried and they lacked the mental strength to finish the dangerous task. There is no way to do the ritual without the giant to be aware of it. You must challenge the giant in a contest of bravery. If done successfully the giant will never finish his task before the ritual is done. Unfortunately failure from your part to continue will allow the giant to cheat and escape the trap. My friends tried this but when fear overcame them they became giant snack.

I am sending this letter to you since my grandfather often spoke of you with great respect. No other magic user ever impressed him. Could possibly be since you saved his life but I think it is more to it. In your search for the silver leaf root you showed more courage and honor than any hero of legend. Please save us.

Mathan Dober
Pot maker of Ebanaria

Nyheter från Finatchiavärlden

På följande sidor kommer diverse nyheter från Finatchia. Är ni nyfikna till vad som finns bakom så är det bara att fråga runt bland Finathchia rollspelarna.

Den högalviska Ljusorden vill härmed tillkännage att vi tagit över operativ kontroll över magikergillet. Under lång tid har magikergillet vanstyrits av mycket långlivad människa vid namn Zonar. Främst exemplifierat genom oförmågan att ta i tu med utbrytaren Encralion. Encralion utmanade magikergillet's existens och hade pakt med demoner men Zonar och magikergillet förblev överksamma. Ljusorden har givetvis skyndsamt åtgärdat problemet och med hjälp av vapnet Klippan slagit ut Encralion och alla trupper som var lojala mot honom. Ljusorden vill vidare med denna kommunique tillkännage att Zonar och hans hejdukar är lovligt villebråd. Så fort bevis kommer in om att denna irriterande störande människa är utplånad kommer Ljusorden utse kandidater för ledarposten över magikergillet som magikergillet's medlemmar kan rösta om.

Ljusorden, Zyr, 2992 nya eran

Finatchia Rollspelsnyheter

Zenatharions riddarordern vill härmed tillkännage att de undersökningar som funnits om oegentligheter inom Syruths kyrka är nedlagda. En större styrkare av Zenatharion trupper har intagit Itanx, Syruth kyrkans högkvarter, och rensat det från de demoner som manipulerade Syruth dyrkare att gå Darsogoth Darquinia och Encralions ärenden. Demonfursten Maltuga som allierade till Encralion fört in är besegrad och magikergillet har tagit hand om Encralion och de magiker som låg bakom det hela vilket gör situationen normaliserad.

Harmon Harx, paladingeneral över Zenatharion, Hygion,
2991 nya eran

Finatchia Rollspelsnyheter

Hasans handelshus söker upplysning om vad för dåre som retat upp salamandrarna till den grad att de nu överfaller till och med Hasans karavaner när dessa kommer för att handla med Salamandrarna.

Handelshuset Hasan, Inzitanion i Inzita, 2992 nya eran

Zenatharions riddarorden efterfrågar kunskap om de två maktdemoner som magikergillet nedgjorde i Encralions fäste. De betecknas enligt anteckningar lämnade av Encralion till att vara så kallade stormkrigare. Zenatharions riddarordern avser att ovillkorligt bekämpa dylika varelser och söker därför svaret på vilken makt som kunde betvinga demoner av sådan magnitud att sammarbeta.

Harmon Harx, paladingeneral över Zenatharion, Hygion, 2992 nya eran

Finatchia Rollspelsnyheter

Kejsaren av Aldarcia efterlyser uppfinningar som kan nyttjas för att ge tillträde och herravälde till luftrummet. Aldarcia kommer inte följa andra länders exempel om att underteckna kapitulations liknande allianser med högalverna.

Kejsarliga ämbetet av Aldarcia, 2991 nya eran

Folket i staden Hynia i Kzardon vill härmed sända sitt tack till den Mark Eymer som mycket hjältemodigt frälste dem från de zombier som hemsökte trakten.

Agiril, byäldste Hynia i Kzardon, 2991 nya eran

Urd Na'dash säger: Döda Maraboc och skända hans kropp.

Nadul Ikhara, talesman för magikergilletts gren Urd Na'dash, 2992 nya eran

Adelsdam Melina Dyar efterlyser härmed upplysningar om de vetvillingar som rånade henne 2991 på landsvägen mellan Sapath och Suni. De är spårade till att i Suni även halshuggit en handelman på öppen gata samt skadat stadsvakter under efterföljande strider. Upplysningar lämnas via det kejsarliga ämbetet i Aldarcia.

Melina Dyar, Al'Krytza, 2991 nya eran

Finatchia Rollspelsnyheter

Maritox, samt övrig besättning på skeppet Paranoia, efterlyses med en belöning på 50 guld för Maritox samt 10 guld per huvud för övriga. Belöningen kan hämtas ut från kapten Hatom Eldyrok eller General Kylad Marox.
diverse sjöfarare, 2990-2992 nya eran

Den rena trons orden söker upplysningar om Rahm Levy som försvunnit spårlöst. Obekräftande rykten gör gällande att Levy begett sig till Nattens länder för att söka den utlovade tusende krigaren. Upplysningar kan lämnas till någon av många sökande grupper som söker Levy runt om i de fria länderna.

Rena Trons orden, Ardezia, 2991 nya eran

Mystisk kort figur som dölde sina anletsdrag har i Inzitanion frågat runt efter kampsportsturnering. Kort efter anländandet sågs han övermannas av Inzita präster som förde bort honom.

okänd, Inzita, 2992 nya eran

Jämställd verksamhet!

Deltar alla medlemmar på samma villkor? Får det överhuvudtaget finnas tvivel om något sådant? Efter beslut från årsmötet har GAM tagit ett aktivt steg för att försäkra att alla medlemmar deltar på lika villkor. Årsmötet utsåg jämställdhetsrepresentanter som medlemmarna kan vända sig till vid problem men en grupp bildades även för att utarbeta en jämställdhetsplan för föreningen.

Jämställdhetsplan för GAM

Denna plan betstår av områdena styrelsearbete, jämställdhetsgruppsarbete och medlemsarbete. Kanaler för att förmedla denna plan är via styrelse, jämställdhetsgrupp, hemsida och medlemstidning.

Styrelsearbete: Styrelsen ska i sitt arbete aktivt verka för att styrelsebeslut, verksamhet och reklam för föreningen är neutral vad gäller kön, socialbakgrund och handikapp. Medlemmar som kommer till aktivitet som ordnas av GAM ska kunna vara säkra på att de har styrelsens ovillkorliga stöd för att inte utsättas för kränkande behandling. I de fall att problem inte går att lösa med dialog är det styrelsen som beslutar om eventuell avstängning för störande medlem.

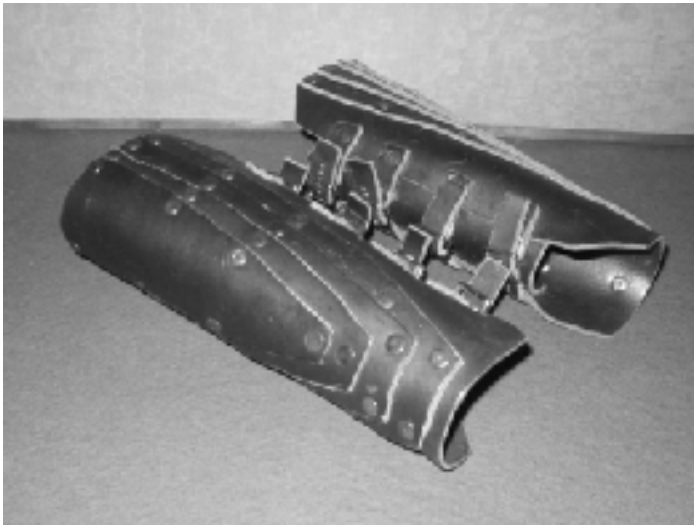
Jämställdhetsplan för GAM

Jämställdhetsgruppsarbete:

Utgör ett buffertplank dit medlemmar kan vända sig till om de har problem eller funderingar . Gruppen själv tar inga beslut om skuldfrågan utan utgör neutrala referenspersoner som kan tala med de inblandade och försöka lösa problemen via dialog. Jämställdhetsgruppen väljs bland personer utanför styrelsen för dessa ska slippa att sitta på två stolar.

Medlemsarbete:

Alla medlemmar bär personligt ansvar för att bemöta övriga medlemmar och besökare i lokalen på ett korrektsätt. Uppträdande som kan uppfattas som stötande ska givetvis undvikas. Alla medlemmar bör hjälpas åt att påminna varandra om följa denna plan.



Vi är skuldfria!

En glädjande nyhet för föreningens medlemmar är att GAM betalat tillbaka de sista lånen föreningen tagit. Bakgrunden till lånen är de kostnader föreningen drog på sig när föreningen skaffade lokalen på Engelbrektsgratan 4 under åren 2000 till 2002.

Fakta ruta

Bidragsreglerna för lokaler i Stockholm är förhållandevis generösa förutsatt att man verkligen har en lokal med stort antal besökare. Detta innebär i praktiken att uppstarten av en lokal blir ofinansierad eftersom man då inte har en stadig grupp besökare i föreningslokalen.

När GAM tog över Proxxi lokalen hösten år 2000 bekostades starten med pengar från Sverok Stockholm, det distrikt vi tillhör. Upprättandet av kontrakt drog dock ut på tiden och föreningen behövde därför låna 34000 för att betala hyra och el. Under flera års tid har föreningen därför betalat tillbaka på dessa skulder utan att kunna bygga upp någon buffert för oförutsedda utgifter.

Den tiden är dock över. Den sista skulden har blivit återbetald och varenda krona föreningen drar in i fortsättningen genom att ni skriver upp er på närvaro korten eller handlar i kisoken går till föreningen själv.

Det hela förtjänar givetvis att firas. Fredagen den 17 september är det tio år jubileum för föreningen och styrelsen hoppas att massor av medlemmar dyker upp och firar med picnic, brännboll och dator relaterade grenar (t.ex kast med liten hårddisk)

Jubileumsfest GAM

När: Fredagen 17 september

Plats: Samling vid Proxxi och sedan om vädret tillåter det förflyttning till Ugglevikskällan

Tid: annonseras på e-post listorna



Vadå GAM?

GAM är en ideell förening som bildades 1994 på södermalm, stockholm. Mest känd är föreningen i dagsläget för att den driver föreningslokalen Proxxi på Engelbrektsgatan 4. Detta blir den första i serie presentationer av föreningar som är verksamma i loklaen.



Presentation av spelföreningen GAM

Vid grundandet 17 september 1994 var ett tiotal av de 20 medlemmarna närvarande. Det som drog ut på tiden vid bildandet var namnet. Många namnförslag stöttes och blöttes, bland de mer horibla kan nämnas Excaliburg svärdet i hamburgaren och Altors sumpråttor. Efter ett utdraget möte upptäcktes att det fanns en majoritet för namnet GAM. Eller rättare sagt för förkortningen GAM. En falang av mötet förespråkade Goblins and Monsters medan en annan ansåg att Gurkor att Mosa var överlägset och ingen sida ville ge vika. Efter förslag från kvinnlig medlem på mötet så enades fraktionerna om att föreningen skulle heta GAM och att förkortningen skulle lämnas ospecificerad. Det togs även ett informellt beslut om att föreningen skulle undvika att specificera vad gurkor var utifall den senare betydelsen skulle var riktig.

Den första tiden för föreningen kännetecknades av mycket rollspelande och små resurser. Föreningens första bidrag anlände inte förrän decemeber vilket gjorde att föreningens första inköp skedde efter att terminen var slut. Detta var det första av många inköp för att "rädda budgeten" som föreningen gjorde under sina första år. Det första inköpet innefattade spel som Viking, Kult, Beach Bunnies, Chock, Rolemaster Compannion 1 samt äventyret Dolkarnas natt.

Presentation av spelföreningen GAM

Den föreningslokal som föreningen träffas i idag motsvarades på den tiden av olika mötelokaler som föreningen lånade. En lokal som nyttjades flitigt var en verkstad i markplanet på varvsgatan vid hornstull som var mycket lämpad genom att den hade bord, stolar, toalett samt diskho. Det enda problematiska med denna lokal var att föreningens sekreterare som fixade lokalen saknade nyckel, många spel sessioner blev försenade när han försökte låna nyckel från grannar som var bortresta.

Träffarna under åren som följde skedde på skiftande platser. Pingisrum vid brommaplan och ute i Duvbo avverkades liksom otaliga vardagsrum på södermalm, abrahamsberg, Sundbyberg. Bland de mer exotiska platserna kan nämnas ett torp på en ö i roslagen.

Medlemsantalet pendlade mellan 20 och 30 medlemmar. Huvudfokus på verksamheten var rollspel och datorspel men föreningen sysslade även med annat. En sak som fortfarande kan framkalla suckar från gamla föreningsaktiva är de planer som fanns på att ordna vampyrlajv. De inledande planerna kännetecknades av det storhetsvansinne som är normalt för nya lajvarrangörer, fullt Blå Hallen vore helt klart coolt. Det hela började med ett mycke lyckat mini lajv i lägenhet vid södermalmstorg. Efter detta föddes tanken på uppföljaren Don Cruzes hämnd.

Presentation av Spelföreningen GAM

I slutändan blev det inte Blå Hallen som först tänktes utan Hartwidska huset på söder. Deltagarantalet får möjligen sägas vara ganska minimalt men det gav värdefulla erfarenheter när personer som var med då engagerade sig i Post Mortem kampanjen några år senare. De första lajven i Post Mortem kampanjen ordnades för övrigt i GAMs regi innan dessa fick en egen förening.

1999 inleddes samarbete med föreningen Sklorf från Sundbyberg. GAM medlemmar åkte med Sklorf på lajvet Sierskans spådom som gruppen Fey Branche. Rasen som spelades var drowalver som där innan endast hade spelats av en enda grupp i Sverige. Vad Sklorf egentligen bidrog med annat än att samla in medlemsavgifter och förskingra dessa är höjt i historiens dunkel, det var medlemmar från GAM som fixade allt praktiskt. Under månaderna efter lajvet så gjordes försök att styra upp samarbetet mellan föreningarna men efter lajvet Trolldom samma år så upphörde Sklorf verksamheten helt och de aktiva lajvarna flyttade över till GAM. GAM medlemmar fortsatte att åka som Fey Branche och i sinom tid avknoppades gruppen av till att bilda sin egen Sverok förening vid namn Fey Branche.

Presentation av spelföreningen GAM

Vid nyår 1999 ordnade GAM bejublat firande för att fira det nya seklet. Ett 40-tal medlemmar och vänner besökte festen i Sundbyberg där det spelades brädspel och lanades (mest Magic and Mayhem). Vissa av deltagarna var möjligen inte så sociala. Ryktet säger att en person från Sklorf, som turligt nog aldrig varit med i GAM, dök upp och lade sig att sova upp och ned i trappa. De flesta var dock betydligt mer vakna och det skålades i champagne, spelades och sköts väldigt stor raket.

Bland de längsta aktiviteterna som ordnades innan föreningen flyttade till Proxxi var nog när föreningen under en helg lärde sig spela Vikingtid. Efter 18 timmars spel gjorde någon misstaget att starta storkrig och allas handelsimperium låg snart i aska. Det skulle ta flera år innan föreningsmedlemmar igen satte sig med Vikingatid och konstaterade att man faktiskt kan spela ett komplett spelparti på en dag (en väldigt lång dag iofs men det går att spela brutalt mycket snabbare än vad vi gjorde den där första gången när vi måste läsa reglerna hela tiden)



En av de viktigaste händelserna i föreningens historia inträffade våren år 2000. Några i styrelsen träffade på ett möte aktiva i Sverok Stockholm. Själva mötet var kanske inte i sig så givande men när personerna vi träffade en tid senare upptäckte att Unga forskare lokalen Proxxi riskerades att läggas ned insåg de att en seriös Sverok förening kunde ta över driften. GAM kontaktades och tvekade inte länge innan vi sade ja. Ett kontrakt upprättades med Proxxis minimala kvarvarande styrelse och verksamheten rivstartades efter en enormt slit med att tömma lokalen på skräp från gamla fester från Proxxi tiden. Av de som inledningsvis sade sig vara intresserade från olika föreningar så skulle med tiden endast personer från GAM samt Swedish Usergroup of Amiga (SUA) visa sig uthålliga. Efter ett tag anslöt sig även föreningen Stockholm Linux User Group (SLUG) som tidigare varit aktiva i en lokal där SUA haft verksamhet.

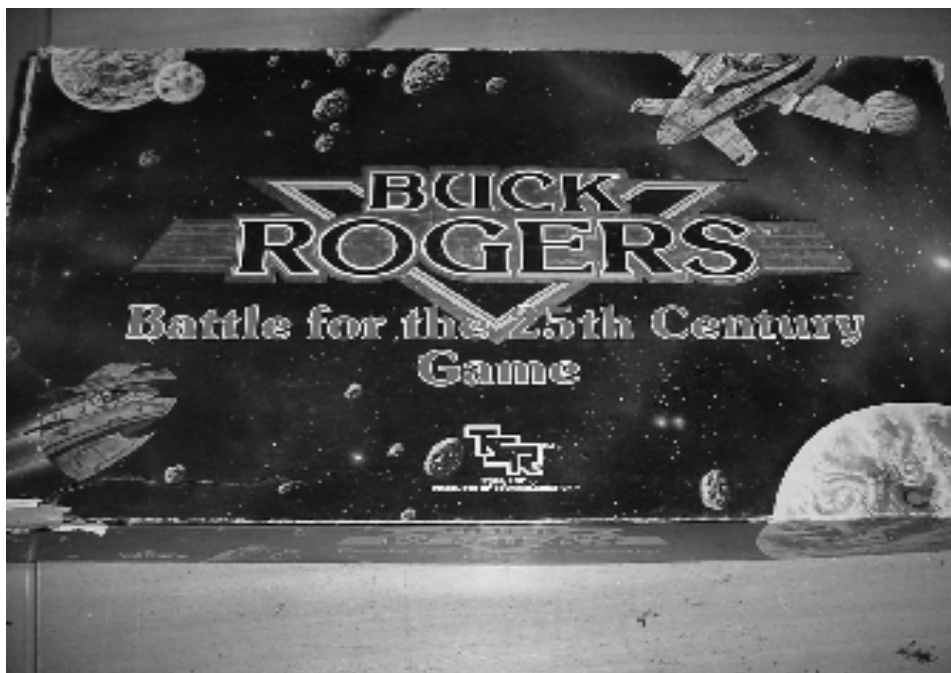
Presentation av spelföreningen GAM

Det hela komplicerades av att konstruktionen med att vara inneboende i Proxxi lokal hade ett fundamentalt fel. Föreningar måste ha första kontrakt för att få lokalkostandsbidrag från idrottsförvaltningen. GAM behövde alltså överföra kontraktet till sig för att få bidrag men hyresvärden hade åtskilliga skäl att tvivla på våra försäkringar om att det inte var GAM som varit involverad i spritfesten. Proxxi hade under åren åtskilliga gånger gjort liknande saker med allt mellan flaskor som kastats på ambasadfasaden och allmänt störande av omgivningen. 2002 genomfördes överföringen av avtal och en nya era inom föreningen GAM historia kunde inledas.

Genom förlängt stöd från Sverok Stockholm. Lån från föreningar och privatpersoner samt tidsbunda projekt som operation Frispel kunde föreningen fortsätta att hålla lokalen öppen. Lokalen och föreningen levde bokstavligt på lånade pengar.

Med tiden skulle fler föreningar ansluta sig till lokalen. Rogue Traders och Genesis bestod mest av folk utifrån medan föreningar som KAST, Kort, Fey Branche och Världssmedjan mest rekryterade internt. Information om dessa kommer dock först i senare nummer.

Den tidiga verksamheten i lokalen kännetecknades av Starcraft, brädspel som Buck Rogers, Axis and Allies samt rollspel. Öppet var det söndag, måndag och tisdag. Det största smolket i gläden var några idioter som hyrde föreningslokalen och olovligt ordande en spritfest. Spyor på gården och klottrade fasader var precis det som föreningen inte behövde. Den restriktta hållningen om att låna ut lokalen som finns idag är en direkt konsekvens av det som hände då.



Presentation av spelföreningen GAM

Buck Rogers tål förövrigt en extra kommentar. Spelet var ett av de nya spel föreningen fick tillgång till när föreningen kom till Proxxi. Efter ett kortare tag i lokalen kom berömd brädspelsfanatiker förbi lokalen och påstod sig ha koll på varenda spel som föreningen hade. Buck Rogers verkade kul och det frågades därför om han kunde lära oss spelet. Personen instämde och ett parti genomfördes. Spelet verkade iofs inte helt dåligt, ungefär som Axis and Allies i rymden, men föreningsmedlemmarna såg få skäl, knappt några att inte spela mer balanserade riktiga Axis and Allies. Det var först åtskilligt senare som undertecknad satte sig ned och djupläste reglerna nyfiken till varför så många sidor behövdes till att beskriva de enkla Axis reglerna som sanningen uppdagades. Buck Rogers är och förblir ett eget spel med mycket små likheter med Axis. Faktum var att på varenda punkt där GAM medlemmarna tyckte att Buck Rogers varit segt eller obalanserat under första spelomgången fanns det andra helt andra regler som helt förändrade situationen till att bli helt spelbar. GAM har inte anlitat den så kallade brädspelsexperten mer....

Ett av de längsta projekt som GAM bedrivit är det beryktade rollspelandet inom snöbollskastargillet. Spelarna inom detta rollspel för nybörjare skulle bytas av kontinuerligt men en sak skulle bli konstant. Att spelargrupperna alltid var totalt inkompetent på att lösa uppdrag. Innan kampanjen om intriger vid tronskifte i landet Arnak avslutades och gruppen äntligen fick svar varför den mystiska Rosen anlidade en sådan grupp av klåpare deltog 24 spelare. För att vara ärlig fanns det faktiskt enstaka uppdrag som inte gick käpprätt åt skogen för gruppen. I vilket fall är skrönor från denna rollspelskampanj är värd sin egen artikel.

En annan lyckad satsning var diplomacy kampanjen Stockholm Under Siege (SUS). Det enda mysteriet med denna är att det ska vara så svårt att dra igång en fortsättning, kanske beror det på ryktet om hur mycket tid SUS slukade från de entusiastiska deltagarna första gången.

Presentation av spelföreningen GAM



En sak som inte kan ses som enskild satsning är visandet av japansk anime film om tidigt startades och snart blev en återkommande aktivitet. Hur många serier och filmer som hunnits ses är hisnande.

GAM är idag föreningen för de som vill vara på Proxxi men det är och förblir en förening med större visioner än så. GAM är föreningen att söka sig till om du vill ha trevligt sällskap och inte vill sitta på rummet och pula med något eget. Börja smått men sluta stort har alltid varit devisen för GAMs verksamhet.

Baksida

Bli populär genom att servera muffins i lokalen

Ungstemp: 200 grader Varmluft: 175 grader

100 g margarin eller smör

2 ägg

2 1/2 dl strösocker

1 1/2 tsk vanillinsocker

1 kryddmått salt

4 msk kakao

2 dl vetemjöl

en halv tsk bakpulver

Smält matfettet. Vispa ägg och socker pösigt. Blanda i allt med matfettet sist. Fördela i muffinsformar. Fyll till max $\frac{3}{4}$. Grädda i ca 10 minuter

Fakta om knytt

Knytt är föreningstidning för den ideella spelföreningen GAM.

Omslagsbild: Knyttan (Josefin och Joanna) från Genesis modevisning på Lava hösten 03

Ansvarig utgivare: Per-Anders Staav

Utgivningsår 2004

Utgivningsmånad Juli

Redaktionen kan nås på redaktion@proxxi.org

Kontakta GAMs styrelse innan något material i tidningen reproduceras eller kopieras.