

Ti spill jeg ikke lagde til årets RISK-konkurranse

Av Gilbert Kraag

Årets RISK-konkurranse sammenfalt i tid ganske nøyaktig med en sykemelding for depresjon. Derfor har jeg ikke hatt fult til å designe noe spill, men presenterer isteden skissen til ti spill jeg kunne ha laget i alternative virkeligheter. Med takk til Esperum og Müller.

Abrakadabra

Et rollespill med magisk intensjon. Bruker friformteknikker til å hensette spillerne i transelignende tilstander der de samhandler på et meta-mytisk nivå. Formålet er å oppnå en eller annen magisk gave spillerne blir enige om i forkant (opplysning, vinne i Lotto eller lignende). Spillets fiksjon blir tett sammenvevet med spillernes virkelige liv og opplevelser, og utspiller seg i byrommet (eller skogen, om man foretrekker det) blant ikke-involverte. Mye bruk av hemmelige tegn, passord og teatersminke. Kanskje en eller annen form for hierarkisk gradsstruktur etter hvert som man «levler» i spillet. Involverer ofte (men ikke alltid) påkallelse av guder, engler og demoner, og å la seg besette av dem.

Verden på en-to-tre

Et spill vagt influert av Aria Worlds og Microscope, men likevel vesensforskjellig. Gruppen skaper i fellesskap en fiktiv verden på et gitt tidspunkt i denne verdenens eksistens, og kan siden zoome inn og spille ut scener fra denne. Verden på en-to-tre kan brukes til å designe fantasyverdener, science-fictionvirkeligheter eller andre genre. Involverer bruk av en eller annen finurlig mekanikk jeg aldri klarte komme på i min sørgelige, energifattige tilstand. Antakelig noe med kort man skriver på. Og kart man tegner i fellesskap.

Det sosiale nettverket

Et kortspill som simulerer sosiale medier. Poengene i spillet simulerer positiv respons i form av «likes» og «retweets». Man må passe seg for å havne i den uproduktive maskinsonen der man bare scroller og scroller og scroller gjennom andres feriebilder. Det finnes mange finurlige taktikker man kan benytte seg av: koz og klemz, lurker, stalker, innholdsprodusent, lenkekurator, osv. Noe av fascinasjonen ved spillet er å se hva slags ekkokammer man blir sittende igjen i.

Sex

Det andre RISK-spillet med denne tittelen, men en langt mindre anemisk variant. Dette Sex-spillet bobler av sevje og strutter av potens! Ja, det er faktisk en orgie du kan gjennomføre med dine hårete, tykkfalne venner. Bruker mange tabeller og terninger som korresponderer til plansjer hentet fra populariserte utgaver av Kama Sutra og ulike sex-og-bruk-håndbøker. Kan minne litt om en laivversjon av «Alvekuken spruter på».

Being Gilbert Kraag

I dette rollespillet får man anledning til å være meg for en dag. Jeg låner bort nøklene til mitt hjem, mobiltelefonen min, passord til sosiale medier og så videre, og begge mine venner. Så er det bare å forlyste seg med medisin, alkoholisme, arbeidsavklaringspenger og

kunstnerambisjoner et døgn i strekk. Spillet er over etter 24 timer, heldigvis. Ingen vinner dette spillet.

Myke Menn Gjør Ting De Ikke Kan

Et hack av Kaare Bergs klassiske RISK-bidrag Harde Menn. Handler om feminiserte (ikke nødvendigvis feminine, feminiserte som i klisjebetydningen kuert-av-«feministstaten») menn. Disse møtes siden med utfordringer og scenarier opprinnelig produsert for Harde Menn. Altså kan man se for seg Myke Menn som dørvakter, leiesoldater i jungelen, kriminelle på rømmen og lignende.

Selvutvikling

Du er en sørgelig figur. Enten er du for feit, for innadvendt, har for kjedelig jobb, er avhengig, får ikke realisert drømmer og mål. Et eller annet er feil med deg, i hvert fall. I stedet for å sørge bør du spille Selvutvikling! I dette livsbejaende og positive rollespillet setter vi oss konkrete, oppnåelige mål og gjennomfører realistiske tiltak for å nå dem. Dette kan være mål på det emosjonelle, sosiale, materielle eller andre eksistensplan. Bruker enkle flytskjemaer og er trygt forankret i positiv psykologi, mindfulness og hva det heter alt sammen.

Ti spill jeg ikke lagde til årets RISK-konkurranse

Dette spillet gjør bruk av tabeller for å la deg snekre sammen et RISK-spill lett som en plett. En tabell tar for seg typiske temaer (livslede, morsbinding, angst, ting som synker, temaer som er for grusomme for internett, fantasy heartbreakers, dårlig kamuflerte øvelser fra improvisasjonsteater, osv), en annen typiske systemer (kort som er ferdig utfylt, kort du må fylle ut selv, tabeller, terninger, flytskjemaer, ballonger), en tredje spillfilosofier (Bergsiansk One-True-Wayism fra sent 00-tall, Holtersk La Flyte Hippieskumisme, Kraagsk Pøbelstrek eller Mørkridsk Jeg-Kommer-Fra-En-Annen-Planet-I-Fremtiden-Og-Har-Brakt-Dere-Sannheten-Hvorfor-Vil-Ingen-Lytteisme?). Så triller man noen terninger og dett var dett! Fikst ferdig RISK-spill som kan oversettes, legges ut på Nørwegian Style og skape jordskjelv i det internasjonale rollespillsamfunnet.

Men er det et spill?

Dette brettspillet simulerer definisjonsdebatter på nettforum. Det er et worker-placement spill, og den som får flest poeng vinner. Enkelt og greit.

Reglene for ditt liv

Du spiller deg selv i en modell av virkeligheten som er representert i et 1:1-kart over dine omgivelser. Ditt liv er styrt av en rekke regler. Noen, som naturlovene for eksempel, er vanskelige å gjøre noe med. Andre, som juridiske regler, følger det i noen tilfeller negative sanksjoner med å bryte. Atter andre regelsett, som sosiale normer og konvensjoner, er kanskje mer fleksible. Hvordan velger du å bruke din stadig økende innsikt i reglene for ditt liv? Hvilke regler bryter du? Hvilke ignorerer du? Og hvilke er det du lager selv?