



Praktiske erfaringer for rollespil i Danmark.

Indledning

Som en del af evalueringen af Bolvaerk i oktober 2008, startede vi følgende dokument.

Dokument bygger i første omgang på de erfaringer vi har gjort os i forbindelse med scenariet Bolvaerk og siden er der tilføjet pointer fra Babylon (feb. 2009).

Dokumentet er tilgængeligt på nettet, og bliver opdateret løbende efterhånden som nye erfaringer gøres og "indrapporteres".

Vi håber, at andre arrangørgrupper løbende vil nedskrive et par erfaringer eller løsninger på konkrete problemer, og sende dem til os. De vil så blive inkorporeret i dokumentet, der med tiden vil blive til en database over erfaringer i miljøet.

Formålet med dette er naturligvis, at gøre det nemmere, og mindre planlægningstungt at producere et scenarie, således, at tankekræfterne kan bruges på historien og selve spillet.

Alle spørgsmål kan rettes til Ebbehoj@gmail.com

-Anders, Søren og Kasper

Fundering og bidrag

Til dette dokument har følgende bidraget, og tak for det:

Søren Ebbehøj	Bolvaerk, Babylon
Anders Rasmussen	Bolvaerk
Kasper Friis Hansen	Bolvaerk
Troels Barkholt Spangsbo	Babylon

Bolvaerk, og dermed dette dokument er støttet af følgende:

*Initiativstøtten, Dansk Ungdoms Fællesråd
Rollespilspuljen, Landsforeningen for Rollespil*

Bolvaerk blev lavet af Rollespilsfabrikken.



Indhold

PRAKTISKE ERFARINGER FOR ROLLESPIL I DANMARK.	1
Indledning	1
Fundering og bidrag	1
Indhold	2
Økonomi	3
Budget grundlæggende	3
Fondssøgning	3
Økonomistyring	3
Administration	4
Madbudget	4
De tre S'er	4
Generelt	4
Spise	4
Skide	5
Sove	5
Kommunikation	5
Hjemmeside	5
Spillerkontakt	5
Walkier	6
Logistik	6
Transport	6
Transportskader	6
Hjælpere	6
Frivillige Leverandører	7
Oprydning og affald	7
Materialer	7
Tømmer	7
Byggematerialer	8
Søm og skruer	8
Værktøj	8
Tovværk	9
Armeret plast	9

Økonomi

Budget grundlæggende

Budgettet er et af de vigtigste redskaber under hele projektet. Vi arbejdede til Bolvaerk med to forskellige. Det første budget, Fondssøgningsbudgettet er et meget overordnet budget, hvor udgifterne falder inden for brede kategorier som Forplejning, Kostumer/probs, Transport osv. Dette budget bør udformes efter faktiske priser, selvom det kan være svært at have nøjagtige tal så tidligt i projektet.

Uanset hvad, er det vigtigt, så snart man har en ide om hvor mange penge, der er til rådighed, at lave et driftsbudget, som er det, der skal bruges som rettesnor resten af projektet. Hvis ikke Fondssøgningsbudgettet allerede er det skal Driftsbudgettet laves med faktiske priser, så man undgår ubehagelige overraskelser undervejs i produktionen. I dette budget bør der indgå en post til uforudsete udgifter på omkring 10% af de samlede udgifter.

Budgettet kan selvfølgelig godt revideres undervejs, for eksempel hvis der sker ændringer i planerne eller produktionen. Det er dog vigtigt, at være konservativ om ikke at indføre aftaler og beløb der ikke er sikre, selvom det er fristende.

Regnskabet for projektet laves løbende med udgangspunkt i Driftsbudgettet, da det er her de egentlige udgifter er beskrevet.

I forbindelse med afrapportering overfor foreninger, fonde osv. vender man dog tilbage til Fondssøgningsbudgettet og får posterne til at passe til sidst, således at regnskabet passer nogenlunde med det budget fonde eller foreninger i sin tid godkendte.

Fondssøgning

Der kan skrives rigtig meget om fundraising. Det har Peter Munthe-Kaas allerede gjort. Hans guide kan hentes på <http://munthe-kaas.dk/downloads/fundraisingguide.pdf> - den var grundlaget for fundraising til Babylon og det gik glimrende.

Jeg vil blot anbefale DUFs Initiativstøtte. Hvis du laver et arrangement for børn og/eller unge under 30 år, og i din ansøgning fokuserer på de nye initiativer der er i dit projekt (har du f.eks. aldrig arrangeret rollespil før? Involverer du spillerne på en ny måde?) er du i deres målgruppe. Det grundlæggende fokus hos initiativstøtten er selv projektet, og ikke det færdige produkt(rollespillet) og især den udvikling og de erfaringer, du som ny eller relativt ny arrangør gør dig. Læs mere på www.duf.dk.

Uanset hvilken fond du modtager penge fra, skal du aflægge regnskab og udføre en eller anden form for regnskab. De fleste fonde arbejder med den dato for afslutningen af projektet. Efter denne dato må man normalt ikke have flere udgifter, men datoen må godt ligge betydeligt senere end selve scenariet slutter. Projektet kan nemlig også indeholde evaluering afrapportering osv. Det kan være en stor fordel at sætte denne dato nogle uger efter scenariet, da det giver bedre tid til regnskab og afrapportering, samt mulighed for at bruge et evt. overskud fra scenariet fornuftigt inden fristen udløber.

Økonomistyring

En god erfaring fra Bolvaerk og Babylon er, at lave regnskabet løbende. Det lyder simpelt, men er det åbenbart ikke. Et skema, der indeholder tre kolonner er nok. Budgetteret, Løbende og realiseret. Budgetteret kolonnen bør indeholde de budgetterede udgifter fra driftsbudgettet. Altså enten faktiske priser, konservative overslag, eller rammer (div. materialer f.eks.). Realiseret indeholder alle udgifter der allerede er afholdt, og dette kan bruges som starten på det egentlige regnskab.



Herimellem er den Løbende kolonne. Den skal indeholde samtlige poster fra Realiseret kolonnen. Derudover skal alle endnu ikke realiserede poster overføres fra Budgetteret kolonnen. På den måde giver Løbende et billede af hvordan økonomien ser ud lige nu, idet den indeholder alle de udgifter vi har haft samtidig med dem vi planlægger med.

Hvis arket holde opdateret i hvert fald ugentligt, giver det det fornødne overblik over økonomien, der gør at der kan træffes gennemtænkte økonomiske beslutninger.

Den endelige begrundelse for dette er, at både Bolvaerk og Babylon, der kørte efter denne model gav overskud.

Administration

Det er en god ide, at have en administrationspost i sit budget, allerede fra starten.

Denne post behøver ikke være særlig stor, og kan evt. slås sammen med PR, men det er rart at have et sted at kontere telefonregninger, papir, kuverter, frimærker osv. (se Kommunikation)

Madbudget

En store joker i budgetterne er maden fordi mange af os har svært ved at lave fornuftige estimater, og hvad skal spillerne egentlig have at spise?

Bortset fra at regne de faktiske udgifter ud, kan man ikke gøre meget andet end at trække på den erfaring der allerede er i miljøet. Og hellere sætte beløbet for højt end for lavt.

Til Bolvaerk brugte vi 15.000 på forplejning af både spillere og npc'er under spillet plus opstilling og nedpilning. Dette svarer til at bespise omkring 110 mand i 2 døgn.

De tre S'er

Generelt

De tre S'er er generelt ikke noget man skal spørge med. Det er det første sted spillerne brokker sig over fejl (selv meget små fejl) og problemfri løsninger bliver sjældent hyldet. "Det skal bare virke". Der er lige så mange holdninger til løsningerne som der er spillere. Min holdning er, at man godt kan presse spillerne lidt på alle tre, hvis det bidrager til den samlede oplevelse, og hvis man fortæller spillerne det på forhånd. Det er vigtigt, fordi spillerne skal have tid til at forberede sig på "presset" og fordi de ikke skal få den opfattelse at primitive løsninger kommer af mangel på planlægning.

Spise

Første sten til vellykket bespisning lægges med madbudgettet. Den anden ved planlægningen af hvem der skal lave maden, og hvilke faciliteter der er til rådighed. Dette afhænger selvfølgelig af scenariet, og der er mange muligheder.

Til Bolvaerk blev der lavet mad fælles, og spillerne havde på forhånd udpeget de 12 der i løbet af scenariet skulle deltage. Således blev ingen tvunget til at lave mad. Maden skulle i øvrigt laves over bål, den var ret simpel, og råvarerne var sat i spil af arrangørerne.

Til Babylon, fik spillerne forskellige former for konserves. En stor del var sponsorerede færdigretter på dåse med in-game klistermærker på. Morgenmaden bestod af færdige poser med havregryn, sukker, mælkepulver og rosiner og resten var cup-noodles. Spillerne tilberedte selv maden, og havde kogeplader, elkedler og en mikroovn.

Jeg mener ikke, man skal presse spillerne med for lidt mad, da det kræver overskud af energi at spille godt rollespil, men man kan presse på madens kvalitet og hvor spændende den er, hvis det er vigtigt for oplevelsen.



Skide

Igen afhænger løsningen af dette fuldstændigt af scenariet.

Den mest udbredte løsning ved udendørs scenarier er, at leje festivaltoiletter fra www.godik.dk. Til Babylon havde vi to af de blå "rakter" og de rakte lige netop til 45 mand i 36 timer.

Til Bolvaerk valgte vi at grave latriner. Det gjorde vi dels for at spare penge, og dels fordi vi mente det bidrog til spillernes oplevelse. Husk, at melde ud om løsningen på forhånd, så ingen bliver kedeligt overraskede, og husk at spørge skoven om lov, hvis der skal graves. Uanset hvad, skal der være rigeligt med toiletpapir og algogel, som kan købes på apoteket eller hos Matas.

Sove

Hvordan og hvor spillerne skal sove afhænger også af scenariet.

Hvis det er vigtigt for spillet hvordan spillerne sover, så tag konsekvensen og skab så gode forhold som muligt inden for de rammer. Ellers, så lad spillerne sove med så meget luksus som muligt.

Man kan godt presse spillerne lidt på deres søvn, men lad være med at gøre det hvis det ikke er strengt nødvendigt for scenariet, og husk at fortælle dem det.

Alternativt kan man nemt få spillerne til at føle sig pressede, ved at skubbe døgnrytmen, kun lade dem sove 6 timer i stedet for 8 eller ved at vække dem pludseligt eller voldsomt.

Kommunikation

Hjemmeside

Valget af hvordan man reklamerer for sit scenarie er et spørgsmål om smag.

I forbindelse med Bolvaerk gjorde vi os et par erfaringer.

- Det er vigtigt at være meget kort og kontant, og meget præcis i det man skriver på sin hjemmeside. Der er ikke plads til lange beskrivelser, og man skal skrive det man mener uden omsvøb.

- Hjemmesiden skal være simpel, og underbygge scenariets stemning. Ingen fancy skrifttyper, ingen bevægelige elementer, og et meget overskueligt design er en god ide. Det bidrager til en følelse af professionalisme, som er guld værd.

Som blikfang for scenariet er det en god ide at lave et eller andet kreativt. Lad være med at skrive en in-game tekst. Ingen af os er tekstforfattere, og det bliver aldrig lige så godt som i D&D bøgerne. Til Bolvaerk lavede vi billeder. Det virkede fordi vi brugte lang tid på dem, og fordi vi havde nogle ekstremt dygtige folk til at tage og redigere billederne. Det er gjort før, og mange har gjort det siden, men hvad der virker næste gang er ikke til at sige.

Spillerkontakt

Det er en god ide, fra starten, at udvælge én i gruppen der står for al kommunikation med spillere, npc'er og interesserede. Det giver konsistente svar, ordentlig flow i informationen og færre oplysninger går tabt. Det er vigtigt igen fordi det giver en følelse af professionalisme.

Pas på med at undervurdere denne opgave. Den er stor, og ham der løfter den skal ville det, og måske aflastes for andre opgaver.

Overvej at sætte penge af til at betale en telefonregning. Til Bolvaerk steg regningen for kontaktpersonens telefon til det dobbelte de sidste tre måneder inden scenariet. Det samme skete til Babylon.



Walkier

Under afviklingen kan der være et meget stort behov for kommunikation mellem arrangører, hjælpere, afviklere, og måske også spillere. For at gøre det let og begrænse brugen af telefoner, er det en god ide at skaffe walkie talkies.

Foreningen bag Fastaval, Alea, har Walkier, som man kan leje til rollespilsprojekter.

Kulturhavnens grejbank i København har også walkier, som de låner ud gratis til foreninger under Københavns kommune (www.kulturhavn.dk). Kraftverket på Enghavevej har også Walkier, i øvrigt de samme som Kulturhavnens. Disse kan lånes gratis til projekter. Uanset hvor man skaffer dem, er de en stor hjælp, og kan spare rigtig mange penge på telefonregninger.

Og så et tip om walkier. Hvis der er head-sets eller øresnegle til walkierne, er det en god ide at bruge dem når der kan være spillere i nærheden. Hvis alle gør det, kan man tale frit på nettet uden at afsløre noget. Selv almindelige ”legetøjs” udgaver kan man normalt slutte almindelige høretelefoner til.

Logistik

Transport

Afhængig af produktionens størrelse vil der være et større eller mindre transportbehov.

Det er størst i starten af produktionsfasen og lige efter oprydningen starter.

LEJ EN VAN!

En varevogn koster omkring 600 kroner om dagen at leje, og de penge kan ikke gives bedre ud.

Prøv for eksempel Budget.dk eller lign.

Eller endnu bedre: Lej en lastbil. Det koster omkring 2500 at leje en lastbil i et døgn hvis man vil køre ca. 400 km. Dertil kommer diesel til omkring 600 kroner.

Når det kommer til lastbiler er AVIS billigst (blandt de store selskaber). Man kan desværre ikke leje lastbiler uden selvrisiko, og husk i øvrigt at det kræver særligt kørekort at køre lastbil.

Lastbilen har den fordel over varevognen, at man kan koncentrere transportindsatsen på kort tid (ellers bliver det for dyrt i leje) hvilket til gengæld kræver noget planlægning. Dette er mest effektivt hvis man skal flytte meget fra et sted til et andet, eller hvis der er langt. Lastbiler er til gengæld upraktiske til rundture. Især i større byer.

Transportskader

Og så et par råd om skader oven på fire af slagsen til Bolvaerk.

- Hvis det er muligt, så betal ekstra for at slippe for selvrisiko. Selvriskoen er typisk omkring et par tusinde, og betalingen for at slippe er måske 50-100 kroner om dagen.

- Lad være med at bruge de billigste firmaer som Lej et Lig. Risikoen for at bilen bryder ned er formentlig større end du vil risikere for dit scenarie.

- Undgå at tilfældige hjælpere, spillere eller npc'er kører i biler du har ansvaret for. Sørg for at det kun er folk du har tillid til. Hvis dette ikke er muligt, og bilen SKAL køres af nogle andre, så gør dem opmærksom på to ting. 1) At de skal køre forsigtigt, og koncentrere sig. Hellere komme for sent end komme til skade. 2) At der er en selvrisiko på bilen og hvor stor den er. Samt at de forventes at betale noget af den hvis I har besluttet det.

Hjælpere

Sørg for at der er nok til at hjælpe med opsætningen. Fortæl spillerne det, hvis de forventes at deltage, og skaf ellers alle de folk du kan. Der kan aldrig være for mange.



Skaf også nogle folk der vil hjælpe med afviklingen. Lige meget hvor mange arrangører i er, kan i altid bruge ekstra hænder, og der er masser derude der gerne vil give en hånd. Det kan være med madlavning, oprydning, praktiske opgaver eller ligefrem hjælp til selve afviklingen af plottet. Uanset hvad, er det rart at have folk omkring sig, der kan se på opgaven med friske øjne, og hjælpe til hvor der er brug for det.

Og endelig. Man kan godt bede hjælpere og npc'er om at betale, men sørg for at de kan se hvad de får for pengene. Sørg for at der er mad nok, og at der bliver købt smøger eller sodavand et par gange undervejs.

De penge er givet rigtig godt ud!

Frivillige Leverandører

Det kan være fristende at have ting med i scenariet, som man ikke selv kan finde ud af at lave. Det kan være lyd og lys, computere, andet tech., special effects osv. Når man bruger disse ting skal man finde nogle til at lave det, og typisk har man ikke råd til at betale sig fra det professionelt. Derfor hiver man mere eller mindre kendte kontakter ind, der kan lave det.

I den forbindelse kan der opstå problemer i og med, at disse hjælpere eller leverandører pludselig står med en meget stor magt over projektet, uden at have medansvar, gejst for projektet, eller deler den fælles vision. Det betyder, at der kan være behov for meget tæt styring eller kontrol med hvordan og hvor hurtigt de løser deres opgaver. Især hvis den korrekte udførsel af opgaverne er vigtig for scenariet.

Man kan gøre flere ting, og dette er ikke en færdig løsning, men man bør lave en nøjagtig beskrivelse af præcis hvad der skal laves, og sørge for at hjælperen er inde i, hvilke funktioner, der er vigtige, og hvilke prioriteringer der kan laves.

Derudover er tæt kontakt med hjælperen gennem hele forløbet den eneste effektive måde at følge med i om tingene skrider frem som de skal. Dette gøres mest effektivt ved at arbejde sammen med vedkommende, eller i hvert fald være til stede når denne arbejder. Det er på den anden side tidskrævende, og man er derfor nødt til at lave en afvejning.

Oprydning og affald

Oprydningen til Babylon bestod i uanede mængder husholdningsaffald, 35 m³ møbler og en container fuld af byggematerialer. Vi havde svært ved at skaffe folk nok, da oprydningen lå en måned efter scenariet, men havde til gengæld økonomien til at betale os fra meget.

En container til blandet byggeaffald (ikke husholdningsaffald) kostede omkring 4500 for udsætning, afhentning og afskafning af affaldet. Det koster i øvrigt ikke ret meget at have containeren stående (~25,-/dag). Men ca. 1500 i faste udgifter, og 1500 per ton affald. Og der kan være meget i en container. Det er en stor hjælp, ikke at skulle køre frem og tilbage til genbrugspladser med en van eller trailer, men at kunne betale andre for at klare det let og smertefrit.

Materialer

Tømmer

Til bolværk brugte vi en masse tømmer, og der er et par ord at sige om det.

Rafter er meget dyre at købe, med mindre man kan få en aftale om selv at skove dem. Det kan man hos Viborg Kommune eller Kim Cichelski. Alternativ kan man typisk låne eller leje hos spejdercentre. Vi lejede 150 rafter (3-4 m) for 750 kroner i ca. en uge. Hegnsrafter (220cm, 4-9cm Ø) koster omkring 20 kroner stykket, og er derfor ikke rigtig en mulighed i større mængder.

Hvis man skal bygge mure er skaller et godt alternativ til rafter. Skaller er rester fra savværker, men de fleste savværker er begyndt at hugge dem til flis med det samme. Vi har fundet steder på



Sjælland hvor de sælger skaller: Kagerup Savværk i Helsingør og Mobilsavværket i Bogø. Og så et i Jylland, nemlig Jydsk Savværk i Skanderborg.

Skaller skal koste omkring 200 kroner per rummeter og købes normalt i bundter på 2-3 rummeter. De bedste skaller er af nåletræ (gran eller lærk) da de vejer mindst, er mest lige og blødest at arbejde med. Kirsebær er tungere og mere irregulære, og eg er hårdt tungt og i mærkelige faconer.

Byggematerialer

Skal der bygges i lægter og brædder kan det godt betale sig at undersøge markedet for priser. Der er mange byggemarkeder og tømmerhandler rundt omkring, men også på nettet findes der en del, der typisk er billigere. www.byggestore.dk var de billigste vi fandt på lægter og forskallingsbrædder.

De bringer i øvrigt ud, og gratis ved køb for mere end 10.000.

De billige byggemarkeder giver sjældent rabat, med mindre man køber i meget store mængder, så lad være med at regne med det.

Overvej altid om et billigere materiale kan gøre det lige så godt. Har du for eksempel brug for krydsfiner til 150,- for en plade, eller kan du klare dig med spånplade til 100,- pladen? SKAL brædderne være afhøvlet, eller vil du spare ~1/3 ved at bruge ikke afhøvlede brædder?

Når det kommer til plader, kan man i øvrigt overveje at bruge gipsplader frem for træ. Der er godt nok ingen styrke i gipsplader (man kan ikke stå på dem) og de kan ikke tåle vand, men de koster det halve af spånplade, og er nemme at arbejde med hvis man er lidt forsigtig, og ved hvordan man skærer dem ud.

Spørg før du køber materialer, om du må tilbagelevere ubrugte materialer og om du i så fald får pengene retur eller bare kan bytte til andre materialer. Det sparede os masser af penge og overvejelser til Babylon at vi f.eks. kunne købe rigeligt med el-kabler fordi vi kunne få pengene tilbage for dem vi ikke brugte. Så slap vi for at købe flere små portioner eller brænde inde med 1,5 km kabel vi ikke havde brugt.

Søm og skruer

Det samme gælder ved køb af skruer. Der er enormt mange penge at spare, ved større byggerier, ved at overveje skruerindkøb. Køb de billigste skruer, du kan få, hvis ikke det der skal bygges skal stå længe. Det er typisk indendørs skruer, men til en uge eller en måned udendørs er det lige meget. Og sørg for at alle indkøbte skruer bruger har samme kærvi!

Torx skruer (sekstakket "stjerne" der minder om umbrakonøgler) er bedst, da bits hertil holder længst og er klart nemmest at arbejde med, men der kræver at det er den rigtige størrelse. Så køb gerne alle skruer i samme bit-størrelse og køb ekstra bits til dem (de forsvinder altid). Torx 20 eller 25 (TX-20/TX-25) er normalt et godt valg.

Endelig skal sømpistoler have et ord med på vejen. Hvis ellers det er praktisk muligt, er en sømpistol 1000 gange så effektiv som en skruemaskine, den er relativt billig at leje (2-400 kroner plus søm for en weekend) og så er den jo et slags automatvåben, og derfor sjov.

Værktøj

Skaf godt værktøj og powertools. Det sparer tid og kræfter. Og så bliver der bedre tid til at bygge alt det sjove i stedet for at save med håndkraft. Godt værktøj er f.eks. en gearingssav (en rundsav du monterer fast et sted og bruger til at save lægter og brædder over) – den blev vi til Babylon utrolig lykkelige for selvom vi egentlig lånte den ved et tilfælde.



Generelt er penge og tid brugt på ordentligt værktøj givet rigtig godt ud, og kommer igen i et bedre resultat, og sparet tid. Hvis man ikke selv har en forening eller en værktøjssamling i ryggen, kan man tit låne af foreninger. I København, kan man for eksempel låne en gearingssav på Kraftverket. Og så et ord om hæftemaskiner. De kommer i mange prisklasser og udformninger. Hvis der er strøm på location er en elektrisk hæfteklammepistol langt bedre end en mekanisk. Sådan en købte vi til Babylon. Prisforskellen var 100 kr. til gengæld sparede vi en masse kræfter og ømme hænder – og arbejdet gik hurtigere.

Tovværk

At tovværk er dyrt er en myte.

Man kan enten leje besnøringsreb hos spejdergrupper/-centre, hvis de vil af med dem, eller købe dem hos Spejder Sport. En rulle 6mm. Tre-slået manilla reb (tyndt besnøringsreb) koster 250 kroner for 230 meter.

Sissal (sejlgarn) kan man også købe hos Spejder Sport i ruller med 4 kg. (det er meget!) for 150 kroner. Hvilket er langt billigere end i byggemarkeder!

Armeret plast

I stedet for presenning og i stedet for plader til afskærmning kan man benytte armeret plast. Det er kraftigt mat-gennemsigtigt plastik dug med hvide armeringstråde i. Det kan skæres eller klippes ud med en kniv eller saks og sættes op med strips eller hæfteklammer.

Derudover er det næsten gratis. Man får det fra Stilladsfirmaer, der bruger det til at afdække stilladser. De smider det ud, når de er færdige med det, og har tit noget liggende. Typisk kan man få lov at hente et par hundrede kvadratmeter for en kasse øl. Man slår bare op i telefonbogen under stilladsfirmaer i den nærmeste større by, og ringer rundt. I København er det i hvert fald intet problem. Men ring gerne til et par stykker. Vi var heldige at få det bragt, da de alligevel skulle køre det væk.