

HISTORIEN BAKOM EON

DET FINNS GANSKA MÅNGA ROLIGA, intressanta och ibland tämligen osannolika saker som kan inträffa under den långa tid som det tar att utveckla ett nytt rollspel från grunden. Eon var inget undantag – mycket blod, svett och tårar, men också mycket glädje, skratt och munterhet har spilt under skapandet av Eon. Här följer en liten inblick i vad som hände 'bakom kulisserna'.

Tiden före Eon

Carl Johan Ström är en man med en vision och en vilja att skapa bra, roliga och framför allt realistiska rollspel. Sitt första rollspel, Monsterspelet, skapade han redan 1980 och det var ett spel med inslag av grottgångar, monster, vapen och skatter. Han gjorde det enbart för personligt bruk och det publicerades aldrig. Ett par år senare, närmare bestämt 1986, skrev Carl Johan rollspelet Tomtar och troll. Spelet publicerades kommersiellt och hade en upplaga på bara 80 exemplar – alla är sedan länge slutsålda och de är mycket svåra att få på nu för tiden. Efter Tomtar och troll funderade han en hel del på ett fantasyspel till och började skissa på världen Pendara. Kartor gjordes, länder skapades, religioner uppkom men spelet blev liggande då studierna tog för mycket tid. Tiden gick och Carl Johan grundade rollspelsförlaget NeoGames 1991. NeoGames' första riktiga spel var det heltokiga brädspellet NeoBunnies i vilket målet var att mutera och ta över Tomteskogen. Mot slutet av 1991 föds tankarna på att göra ett svenskt kommersiellt cyberpunkrollspel – projektnamnet var Future Shock. Carl Johan sökte efter skribenter och efterlyste idéer på konvent och fick med notiser i rollspelsbutikens prislistor.

Ett flertal personer hörde av sig och kontakt instiftades med främst Krister Sundelin och Dan Hörning. Dessa tre satte sig och hjälptes åt att skapa rollspelet NeoTech. Carl Johan satt vid den här tiden hemma i sin lägenhet i Göteborg och skrev och layoutade hela NeoTech på en Apple Macintosh SE med en svartvit 9-tumsskärm. Han intervjuades även av Göteborgs Lokal-tv, vilka gjorde ett inslag om rollspel. NeoTech färdigställdes slutligen och släpptes på spelkonventet GothCon under påskhelgen 1993. I slutskedet av projektet infann sig också en annan medarbetare, Marco Behrmann.

Dan Hörning försvann nästan helt från NeoGames efter NeoTech, då han valde att prioritera sina studier och kvar fanns då primärt Carl Johan Ström, Marco Behrmann och Krister Sundelin. Dessa tre fortsatte med att följa upp NeoTech med diverse bakgrundsmoduler, äventyr och kampanjmaterial. Det hela var fortfarande på hobbybasis, eftersom alla tre hade annat att göra vid sidan om.

Eon föds

Efter att NeoGames och 101 Production publicerade rollspelet Viking under 1994 återkom tankarna på ett fantasyspel. Dan Hörning hade för länge sedan framfört att ett 'NeoFantasy' vore en bra idé, men detta projekt förverkligades aldrig. Andra projekt hade hela tiden fått högre prioritet. Efter det att Carl Johan Ström och frilansskribenten Ola Nilsson möttes och pratat om just ett fantasyspel började ett frö gro hos Carl Johan. Både Marco Behrmann och Krister Sundelin kontaktades under sommaren 1994 och efter lite brainstorming var vissa fundament till fantasyspelet satta.

Carl Johan letade upp alla sina gamla skisser från Pendara-världen och delade ut dessa. Ola och Marco utbytte en hel del idéer om regelsystem och stämning i spelet. Ola hade använt vissa delar av NeoTechs system och bearbetat dessa för att de bättre skulle passa ett fantasyspel. Ola släppte därefter sitt synopsis som han kallade för Mundi. Mundi visade sig vara en mycket mörk fantasy, ganska udda från den mer traditionella och klassiska fantasy som främst Marco, men även Krister gärna önskade.

Marco och Krister satte sig efter Mundi ned och började skissa på sitt egna förslag till upplägg. Efter ett par mycket intensiva veckor i slutet av sommaren '94 var detta synopsis klart. Det bearbetades under hösten 1994 av de fyra konstruktörerna tillsammans och flera slutsatser drogs. Bland annat att den mörka stämning som genomsyrade Mundi inte skall dominera, utan att Avalon (som spelet hette vid den här tiden) skulle vara betydligt mer traditionell och klassisk fantasy, med alla dess ingredienser som alver, dvärgar, magi, riddare, monster, slott, drakar, sagor, myter, legender och hjältar. Ur Mundi skapades istället ett rike som finns med i den nuvarande versionen av Eon – det jargiska kejsardömet, vilket blev Ola Nilssons egna lilla skötebarn. Carl Johan önskade dessutom att Avalon skulle kännas realistiskt och att världen skulle kännas verklig – att världen hade en historia och att det fanns anledningar till varför si var så och varför så var si. Dessutom var det alltid intressant och spännande med gamla lämningar och forntidens påminnelse när man väl satt sig ned och äventyrat och utforskat världen. Alla dessa aspekter togs om hand och blev riktlinjer för det fortsatta skapandet av spelet.

Eon börjar ta form

Under vintern och våren 1995 skapades många av regelsystemen till Avalon. Marco skrev ihop ett utkast till stridssystem vilket snabbt kasserades. Nästa generation fungerade mycket bättre och beslutades användas som grund. Systemet bantades, strömlinjeformades och förenklades. Efter speltester bantades, strömlinjeformades och förenklades det ytterligare, och därefter ytterligare och ytterligare. Hela filosofin med stridssystemet var att det skulle kännas realistiskt, att det skulle vara kul och att man skulle kunna göra de saker som man kan göra i verkligheten. Samtidigt fick det inte bli för komplicerat. Carl Johan myntade uttrycket "gärna avancerat, men aldrig komplicerat", vilket ständigt hölls i bakhuvudet hos konstruktörerna.

Krister höll under tiden på att skapa ett rollpersonsgenereringssystem som var baserat på NeoTech. Carl Johan höll sig vid denna tiden ännu i bakgrunden och sysslade med att skapa tillbehör till NeoTech.

Under våren och sommaren 1995 gjorde Carl Johan och Marco klart världskartan och markerade upp de primära områ-

den vilka skulle finnas med och beskrivas i Avalon från starten. Världen fick namnet Mundana. Ola Nilsson fick Jargien utmärkt och började genast skissa på riket med grannländer (främst Kamor och Múhad). Krister Sundelin fick sina områden och började snabbt bygga vidare (exempelvis Consaber och Thalamur). Målsättningen var att alla länder och riken skulle beskrivas och förverkligas av olika individer, vilka alla prioriterade olika saker och som har olika erfarenheter. På detta sätt minskade risken att alla länder och riken blev 'likadana' eller enformiga. Kontinuerlig kontakt hölls hela tiden mellan alla olika världsbyggare, så att alla delar av världarna byggdes i hop och sammanflätades till en integrerad värld.

En annan mycket viktig aspekt i ett fantasyrollspel var magisystemet, vilket Carl Johan och Krister skapade efter många och långa diskussioner. Carl Johan fortsatte med att bygga upp ett gudsystem och regler för gudomlig makt. Spelet hade vid den här tiden, i mitten av 1995 fått namnet Eon. NeoGames satte en optimistisk deadline för Eon i mitten av november 1995 i samband med Borås Spelkonvent. Under hela hösten skrevs material, material layoutades och manuskripten skickades ut på speltester. Nästan hela hösten upptogs av mycket intensiva speltester med många inblandade parter. Men konstruktörerna var inte nöjda. De var inte nöjda alls. Eon var ett komplett rollspel, men det var fortfarande inte såpass strömlinjeformat, så bra eller ens så fräckt som de alla ville. Deadline sköts upp ett halvår och regelsystemen sågs över än en gång. Mundana fixades till och regler ändrades så att de blev enklare och mer lättfattade.

Det enda som inte fick någon kritik från speltestare var dock världen – Mundana. De som hade börjat spela i den kände

genast att den var intressant, mångbottnad och framför allt mycket välgenomtänkt. Alla kopplingar, intriger, personer och städer kändes levande och verkliga. Reglerna för skador byggdes om igen – det är version 7.0 av skadesystemet som ingår i Eon idag. Magisystemet och besvärjelser utvecklades av Carl Johan under många mörka vinternätter. Yrkena byggdes om och gjordes mer intressanta och mångsidiga. Överallt småfixades och polerades systemen för att bli än bättre och mer användbara.

Färdigställandet

Eon gick in i så kallat 'beta-läge' i februari 1996, det vill säga att spelet var klart men att kopior fanns ute hos speltestare för att regelfel och andra felaktigheter skulle hittas. På GothCon 1996 demospelades Eon för första gången ute bland icke-insatta individer och gensvaret var mycket gott. Under resten av våren och sommaren 1996 blev mer och mer av Eon helt klart och bara småsaker fanns kvar att göra, bland annat utrustningslistor, beskrivningar över vapen och regler för utmattning och resor.

Nästa deadline sattes till Borås spelkonvent, i början av november. Denna deadline missades på grund av trycktekniska problem men på konventet fanns Marco Behrmann och visade upp ett demoex av Eon v1.0 för hugande intresserade – podiet var inte tomt någon gång under den tid som spelet visades upp. Drygt två veckor senare, den 18:e november 1996, släpptes Eon i sin slutliga form (v1.01) och spelet har redan fått en stor och trogen publik.

Under hela arbetets gång har realism och spelbarhet varit nyckelord i Eon, jämte en intressant värld med en bra och rolig stämning. Eon och dess värld Mundana innehåller alla dessa element.

KONSTRUKTÖRERNAS KOMMENTARER

NEOGAMES ÄR MYCKET MÅNA om att ha bra relationer till sina kunder. För att understryka detta har författarna själva berättat om arbetet med Eon. NeoGames har som målsättning att göra spel för sina kunder – inte till kunderna. I samband med detta vill vi passa på att uppmana våra kunder att bidra med synpunkter och idéer som kan göra Eon till en ännu bättre rollspelsupplevelse.

Marco: Projekt NeoFantasy

Eon har varit ett av de längsta projekten jag har varit med om och det har varit roligt nästan hela tiden! Startskottet för Eon gick under sensommaren 1994, när jag och Krister Sundelin skrev ihop ett synopsis. Detta synopsis var baserat på Carl Johans och Olas ursprungliga funderingar och manus. Jag och Krille gjorde tillsammans utkast till stora delar av värld, system och framför allt stämning. Dessa tre veckor var bland de mer intensiva under projektets gång och en hel del rekord sattes, som till exempel över 70 (!) telefonsamtal under ett dygn eller nedknackandet av 15 sidor dvärgar på dryga sex timmar... Av de ursprungliga namnen på de sex alvstammarna har två överlevt tills än i dag (thism och pyar). Krilles misslor, vilka är från hans eget spel Trollvinter, hamnade i Eon. Olas idéer om utdöda alver och deformerade tiggardvärgar försvann. Detta var en tid fylld av glad optimism och en sällan skådad energi!

Efter denna urladdning kommenterades, skickades och redigerades material om-och-om-igen under hela hösten och våren mellan alla inblandade konstruktörer. Stora delar fick skrivas om,

andra modifieras och justeras – ytterligare andra fick strykas helt. Projektet svällde och ganska snabbt upptäcktes att om vi ville ge ut ett komplett spel så skulle tiden aldrig räcka till. Speciellt eftersom våra övriga spel, NeoTech och Viking, inte fick försummas. Dock, under hösten 1995 började man se ljuset i tunneln och projektet började ta en slutlig form. Nu började speltestningen och praktisk applicering av system och världsbild.

Namnet 'Eon' framkom efter en fyra timmar telefondebatt där jag och Carl Johan kastade mängder av mer eller mindre seriösa, hejdlösa, osannolika, löjliga och otroliga namnförslag fram och tillbaka.

Vi insåg ganska snart att det inte var så enkelt att göra enkla, smidiga och realistiska regler som skulle fungera i praktiken lika väl som i teorin. Stridssystemet förenklades igen och fixades på en rad punkter – bland annat ändrades systemet som tillät att en missla kunde välta en drake! Rollpersonsgenereringen gjordes till stora delar om från scratch och fick mer liv och mer konsekvens. Det gamla systemet hade vissa ologiskheter – exempelvis kunde

man skaffa sig ett helt hertigdöme för kostnaden av 72 höns. Magireglerna justerades och gjordes mer lättbegripliga och vet-tiga. Det var helt plötsligt inte längre betydligt enklare att återuppväcka en död rollperson än att tillfoga minimalt med skada. Skadesystem efter skadesystem skrotades tills det nuvarande tog form över en pizza en kall och regnig onsdagskväll i Göteborg.

Hela projektet Eon började kännas lite segt och det kändes som att de små förbättringarna inte motiverade tidsåtgången. Det enda som inte fick några som helst klagomål var stämningen och världen, vilket kändes som en befrielse! Regler och system går alltid att modifiera och göra om, men om stämningen i spelet saknas så kvittar det hur bra reglerna är. Med denna vetenskap fortsatte arbetet tills vi en gång för alla sade: ”nu blir det inte bättre, oavsett hur mycket mer tid vi lägger ned på det.”

Eon blev klart till slut och jag måste säga att trots alla förseningar, trots spräckta deadlines, trots sena kvällar, trots upprörda känslor och högljudda debatter och trots tekniska och världsiga problem så är jag mycket nöjd med resultatet. Eon blev i mitt tycke ett mycket bra och stämningsfullt fantasyrollspel med de saker som jag uppskattar. Jag hoppas verkligen att denna slutliga version av Eon lyckas förmedla den känslan och den stämning som är meningen skall genomsyra hela Mundana, med alla dess invånare, konflikter, intriger, glädjeämnen, sorger och mångfald!

— Marco Behrmann

Krister: Vad får man om...

...man kombinerar NeoTechs regler med fyra motstridiga viljor, fyra olika uppfattningar av klassisk fantasy, långa kommunikationsavstånd, tre olika principer om hur regler ska konstrueras, tre års telefonkonferenser, kompatibilitetsproblem mellan inte mindre än tre olika datorer, frustration, kaos, sömnlösa nätter, massor med information som inte kommer fram, tre middagar på restaurangen Bamboo och ett omslag av Keith Parkinson?

Det vete f-n hur det gick till, men vi fick ihop ett Eon av det hela. Och ja, det har varit minst lika jobbigt som det låter.

Å andra sidan har det varit fantastiskt kul att skriva Eon. Det är liksom omöjligt att syssla med ett och samma rollspel i tre år om man inte tycker att det är kul. Det har varit oerhört roligt att se världen utvecklas och blomstra. Av den ursprungliga mörka fantasyn finns numera bara Jargien kvar och av min idé om ett återkommande krig mellan teknokrater och en mer normal fantasybefolkning finns bara magikratin Thalamur kvar. Och det ursprungliga arbetsnamnet Avalon är sedan länge glömt och begravet.

Är Eon det perfekta fantasyrollspelet? Nej. Det perfekta fantasyrollspelet skulle förmodligen bara jag personligen uppskatta och i morgon skulle det inte vara perfekt längre. Däremot är Eon en förbaskat bra kompromiss.

— Krister Sundelin

Carl Johan: Varför heter spelet Eon?

Detta är en intressant fråga som jag faktiskt har svar på. Anledningarna är trenne: Eon är ett kort namn, Eon blir Neo om man kastar om bokstäverna och Eon betyder en mycket lång tidsålder. Jag har lite skämtsamt kallat Mundanas historia

för en ”Ob-historia”. Just det här sista är det lite fina med Eons värld Mundana. Till skillnad mot, så vitt jag vet, alla andra fantasy-världar är Mundanas historia obegränsad. Med detta menas att det inte finns någon som vet när Mundana skapades. Detta hindrar dock inte att det finns en hel massa olika skapelsemyter i Mundana. Ingen av dessa skapelsemyter är förmodligen den korrekta. Sammanfattningsvis kan man säga att det inte finns någon absolut sanning om Mundana.

Det kan vara värt att notera att det faktiskt inte finns någon absolut sanning om någonting i Mundana – mängder med teorier och åsikter existerar, men ingen behöver vara rätt.

En annan komponent som jag tillfört Mundana är konflikterna som finns på alla nivåer i världen. Det finns politiska, ekonomiska, religiösa, etniska, militära och personliga konflikter. Konflikter är det som gör att en historia kan berättas och rollspel går ju faktiskt i huvudsak ut på att berätta historier.

Avslutningsvis skulle jag vilja passa på att mina två nyckelord för spelkonstruktion, realism och spelbarhet, alltid kommer att vara viktiga i de spel som jag och mina vänner producerar.

— Carl Johan Ström

Ola: Inte bara spel

Eon har varit en trogen följeslagare under en ganska lång tid nu. Jag är tacksam över att fått förmånen att tillsammans med Kalle, Marco och Krille skapa ett nytt svenskt riktigt fantasyrollspel. De riktlinjer jag och Kalle en gång i tiden drog upp för Eon är sedan länge förändrade till okännelighet. Men det har varit en kreativ process som betytt mycket och Mundana har blivit en mångfasetterad värld. Det viktigaste för mig har varit att inte efterapa en standardiserad fantasy, utan att skapa något nytt men inte helt främmande. Det måste finnas dvärgar, alver och orcher, men de får inte vara utformade enligt någon standardmall. Arbetet med Eon har inte bara inneburit skrivande. Kalle fick mig att flytta till Göteborg när jag valde mellan KTH och Chalmers, Marco lärde mig att vara tyken och Krille har gett mig många nya spelidéer.

Jag tillhör den generation som började med att spela rollspel på svenska 1985. Det var den svenska översättningen av Chaosiums Basic Roleplaying (ett introduktionshäfte om rollspel som följde med i andra utgåvan av RuneQuest). Det var skitskoj! Det var inte bara en fantasi att fly till, utan det var en högst verklig värld som öppnade sig. Jag träffade många nya kompisar genom spelandet. Vi bildade föreningar och lärde oss hur man söker bidrag och hur en styrelse ska skötas. Föreningen köpte in engelsk litteratur och nya spel. En egen föreningstidning gavs ut. De första numrena gjordes på skrivmaskin och sedan på min trogna Macintosh. En snäll mamma lät oss fotostatkopiera upp tidningen på hennes jobb. Föreningsträffar anordnades och de växte snart ut till mindre spelkonvent. Föreningen värvade nya medlemmar och försökte inviga de yngre i spelhobbyn.

Eon blev ett sätt för mig att dokumentera den tiden och sätta pränt på både gamla erfarenheter och nya idéer. Jag har lånat episoder och saker som hände mig och rollpersonerna i mina spelgrupper. Jag har velat frammana den tjuvning som grep mig när jag var ny inför rollspel. Och jag vill att ni skall bli delaktiga i detta.

— Ola Nilsson