

Rustan Håkansson och Joe Manker på Spiel i Essen.



FENIX INTERVJUAR SPELSKAPARE

# SVENSKAR

## I BRÄDSPELSBRANSCHEN

TEXT **MARCUS BRISSMAN**  
 SVAR **JON MANKER**  
 & **RUSTAN HÅKANSSON**  
 BILD **JOHAN GÄRDERUD**

Det är fredag eftermiddag på den gigantiska spelmässan *Spiel*. I hall tre tränger vi oss fram bland spelglada tyska familjer, entusiastiska spelnördar från hela världen och utställare som utstrålar en blandning av stress och eufori. Det är i stunden omöjligt att förneka hur brädspelsbranschen har växt de senaste åren och även om mässan alltid varit stor, så har den bara blivit större och större. Sverige har aldrig varit särskilt stort i branschen, men i takt med att resten av världens spelintresse växer så hänger vi med och fler och fler spel, med svenskt upphov får uppmärksamhet även utanför rikets gränser. På plats på brädspelens samlingspunkt i Europa fick jag möjlighet att träffa ett par av de som har ett finger på pulsen: Jon Manker, som vid mötet nyligen hade avslutat en framgångsrik Kickstarterkampanj för *Expedition Zetta* och Rustan Håkansson, en av skaparna bakom *Nations* och den spirituella uppföljaren, *Tribes*. Vi möttes i det lilla fiket i entrén för ett avslappnat samtal om spelbranschen i stort och Sveriges plats i den, i synnerhet.



### Vad är er spontana tanke om jag säger svensk speldesign?

**Jon Manker:** Det är jättekul att det finns så många företag vilket eventuellt kan härledas till att vi har en stark digital spelindustri i Sverige, så det har skett en del avknoppningar därifrån. Det finns ett intresse hos dem som designar digitala spel att utforska även lite mer avancerade brädspel, just i designsyfte. Sen finns det ju några som börjat satsa helhjärtat och faktiskt lyckats bra och då blir de ju inspirerande exempel för andra.

Jag har hållit på med brädspelsdesign mer fokuserat sedan 2007, och jag har varit med i några olika speldesigngrupper, men jag märker ett lite mer allvarligt skifte de senaste åren, till exempel i samband med Kickstarter och med starkare kontakter för tillverkning i Kina.

**Rustan Håkansson:** Jag tror absolut det digitala påverkat, men jag tror också det finns influenser från "andra hållet", i rollspel. Sverige har en stark rollspelshistoria med folk som är uppvuxna med rollspel i någon form och sen kommer det digitala in i nästan allas liv på ett eller annat sätt. Men det kan finnas en längtan efter det analoga ändå och rollspel har en stark tradition av att göra sitt eget material, vilket kanske inte datorspelen har på samma sätt. Det är mycket lättare att komma igång med brädspel, man kanske gör en liten förändring till ett spel man spelar ofta och tycker om. Sedan är steget inte jättelångt att ta för att designa något helt eget.

**Jon Manker:** Jag har kommit fram till att det kanske finns tre faktorer till var det Svenska spelundret kommer från. En av dem är tillgången till Internet som funnits i Sverige, en annan är demoscenen som började i och med Commodore 64, men sen är just en stor del rollspel. Så många av de som sitter i styrelser och är aktiva inom digitala spel har en bakgrund som rollspelare på 80-talet. I Sverige har den subkulturen levt kvar, ganska starkt, dels genom lajv.

### Kickstarter nämndes, hur tror ni den plattformen påverkat möjligheterna att som svensk engagera sig i speldesign?

**Jon Manker:** Jag har genomfört två framgångsrika Kickstarters själv och det är klart det blivit lättare, men det är ännu lättare om du bor i exempelvis USA. Man skall inte underskatta hur viktigt förarbetet är och hur värdefullt det är att bygga momentum i förväg. Jag tycker Kickstarter är jättbra och kommer fortsätta använda det, men skulle jag lägga all tid och energi som gått åt till Kickstarterkampanjen på att hitta en utgivare till spelet och promota det själv, så kanske det gett liknande resultat. Kickstarter har hjälpt oss att se en möjlighet som vi kanske kunde utnyttjat själva istället.

**Rustan Håkansson:** Kickstarter fokuserar väldigt mycket på pengarna. Det hjälper till med många delar, framför allt pengarna, men det är samtidigt många andra delar som man måste lägga mycket tid på. Så om en går vägen via Kickstarter så måste man veta att det är väldigt mycket som man behöver lägga tid på, som inte är speldesign och att fila på det, utan som kanske är till exempel kundhantering.

**Jon Manker:** Verkligen. Man måste vara medveten om att i en Kickstarterkampanj handlar 90% av tiden om annat än just speldesign. Det är kontraktsskrivning, det är fullfillment, det är tullavgifter, det är kontakt med tillverkare, prata med backers och hantera deras frågor. Det är allt det här som en utgivare och en distributör gör. Det är mycket jobb, som man inte skall tro är särskilt enkelt, vilket man måste vara medveten om ifall man vill gå glad ur den processen.

**Rustan Håkansson:** Kickstarter passar också mycket bättre för vissa typer av spel. De spel som går riktigt bra, som kan finansiera en hel tryckning, är framförallt de som har mycket stretchgoals, mycket prylar och då främst miniatyrer. För att komma till läget där man kan genomföra en kampanj så måste man investera en hel del pengar. Det går inte att komma från noll och producera ett spel med miniatyrer. Det är helt enkelt inte tillräckligt färdigt för att få backare. Kanske kan en göra små projekt tidigare, för att bygga upp lite kapital, men det är svårt att gå in och tro att man kan göra ett stort projekt bara, eller direkt. Kanske behövs även delfinansiering från andra källor, för sätts målen för nära den faktiska kostnaden att producera spelet riskerar kampanjen att missa målet.

**Jon Manker:** Jag har också hört att om 3D-modeller, alltså spelpjäser inte har ett direkt syfte i spelet så finns det dem som så att säga ser igenom det och då istället bojkottar kampanjen. Om det är figurer med som lika gärna skulle kunna vara träpluppar, så kan det få folk att istället sky kampanjen.

**Rustan Håkansson:** Sen är det som sagt en hel del typer av spel som inte passar på Kickstarter. De som inte har ett väldigt udda tema, som inte står ut i mängden. Det kan ändå vara riktigt bra spel, som skulle kunna finnas i produktion, men som lite försvinner i mängden, kanske för att skaparen inte är så bra på att skapa videor, presentationsmaterial eller grafik som är av världsklass.

**Jon Manker:** Och sen är det ju framförallt förarbetet, att bygga upp "awareness" på olika plattformar. Det är ungefär som här i Essen. Du säljer ju inte så mycket spel här, du säljer i förväg. De som kommer hit har redan bestämt sig i förväg vad de skall köpa. Så även om själva försäljningen sker här, så är beslutet fattat långt tidigare.

### Du menar att det inte sker så mycket övertygande i själva bålet här?

**Jon Manker:** Nej, jag kanske kan sälja in några stycken om dagen, 10-15 på sin höjd, men ingen mängd som kan motivera resan hit och kostnad för bås och så. Det måste göras under hela året före mässan. Essen är ju bara ytterligare en plattform. Phil (Ekluns reds. anm.) som vi delar bås med, har ju Essen som sin primära plattform under året, där han släpper sina nya spel. Han har haft det så pass länge att alla vet det, vilket gör att det fungerar bra för honom.

### Om man kollar på den svenska marknaden, kontra den internationella, så känns det som om den svenska marknaden växer, fler får upp ögonen för brädspel, men det känns fortfarande som den är för liten?

**Rustan Håkansson:** Finland har kommit längst av de nordiska länderna, Danmark som nummer två och sedan Norge och Sverige ungefär lika. Men den svenska marknaden är långt efter. Och för liten, absolut, för att kunna publicera i någon större mängd, bara för den svenska marknaden.

**Jon Manker:** Möjligtvis med undantag för rollspel.

**Rustan Håkansson:** Absolut, men inom hobbybrädspel av lite mer avancerad sort är det svårt.

### Ni har båda valt en global lansering av era spel, de är på engelska och så vidare, vilket jag antar är av den anledningen?

**Rustan Håkansson:** Det stämmer. Det finns fler aktörer, fler förlag, mycket större publik, som kan motivera en tryckning på 2-3000 exemplar. Det är mycket lättare internationellt än i Sverige.

### Jon, du har ju precis avslutat en framgångsrik Kickstarterkampanj med Expedition Zetta och du Rustan har hits med Nations och Nations: The Dice Game. Terraforming Mars från svenska Fryxgames har också blivit en stor succé. Tror ni att världen har fått upp ögonen för svensk speldesign nu?

**Rustan Håkansson:** Nej. Marknaden är för lite fortfarande. Ta till exempel Tjeckien, där Czech Games Edition och Vlaada Chvátil gjorde flera framgångsrika designer som satte landet på kartan. Vi är väldigt långt ifrån att ha någon sådan "kändis" som Vlaada är i Sverige. Det behövs fler.

### Tror ni att vi kan komma dit då?

**Rustan Håkansson:** Det är fullt möjligt. Polen har också blivit ett sådant land, där det finns flera företag som börjar bli stora och har en internationell inriktning. Men Sverige är inte där än, det är ganska långt ifrån.



Rustan Håkansson's uppskattade brädspel Nations.

**Jon Manker:** Det är också smart av dem att kalla sitt företag för Czech Games. Det sätter liksom hela deras marknad på kartan. Men som sagt, jag tror inte heller vi är där än, men ibland hör jag kommentarer, framför allt när jag själv pratar om att jag är från Sverige, så säger folk "jaha, vänta nu, är inte det där Mars-spelet från Sverige?". Så det kanske börjar spridas en medvetenhet kring att det pågår saker i Sverige. Om det är många som engagerar sig och många som håller på med speldesign så tror jag verkligen att det drar åt det hållet. Vi är ganska bra på att vara entreprenörer i Sverige.

**Rustan Håkansson:** Vi har ju ingen organisation typ Korea Board Games eller Japon Brand som samlar spel under ett paraply, mycket beroende på att den svenska marknaden antagligen är för liten fortfarande.

*Förr i tiden pratade man mycket om Tyska brädspel, som väl numer går under samlingsnamnet Euro Games. Men jag tycker fortfarande man kan se viss stil från olika länder. Tjeckiska spel känns på ett visst sätt, de ryska spelen har en speciell stil. Kan ni se att det finns en svensk stil?*

**Rustan Håkansson:** Inte än. För få spel, för litet urval.

**Jon Manker:** Framförallt så som vi jobbat så tänker vi ju för en global marknad. Jag har nog aldrig tänkt att jag skall göra ett spel i svensk stil. Återigen kopplar jag tillbaka till rollspel, där det kan gå att se en svensk stil, det som Fria Ligan gjort till exempel, tillsammans med Simon Stålenhag. Det har ju en speciell stil liksom. Men på det hela taget nej, inte än. Och jag vet inte om vi någonsin kommer dit. Jag tycker vi är så flexibla i Sverige. Vi anpassar oss och finner oss i alla lägen att det kanske inte kommer gå åt det hållet. Jag tror på sikt att Sverige kan bli en nation att räkna med inom brädspel, men jag vet inte om det kommer leda till en "Swedish Style". Lite som Dice är bra på att göra globala digitala spel, även Paradox, så kanske brädspel går samma väg.

*Om man tänker allmänt om framtiden då, vad tror ni kommer hända och vad tror ni behöver göras för att Sverige skall växa på den internationella spelmarknaden?*

**Jon Manker:** Producera fler spel helt enkelt, ha ha!  
**Rustan Håkansson:** Jag har byggt en samarbetsplattform, för att hjälpa till. Jag vill göra det jag kan. Jag har ju varit med i en hel del sammanhang så jag vill försöka hjälpa dem som är nyare i branschen än jag. Jag kan titta på deras spel, ge tips och kommentarer. Men jag märker att jag inte riktigt räcker till själv, så jag har skapat plattformen så att de kan hjälpa varandra med till exempel speltest. Istället för att ha en mailinglista med 50 speltestare och försöka sammanställa feedback från dem så är detta mer öppet och den som vill gå med kan gå med och lägga upp sin design. Man kan titta på vad andra behöver hjälp med. Jag har gjort det på engelska, för en global marknad, men än så länge har jag pratat mest med svenska aktörer. Det är ett sätt jag kan hjälpa till. Jag kan bygga infrastrukturen. Jag hoppas det skall kunna bli fler möten mellan speldesigners. Jag vet att det är en del, men jag har inte kunnat vara med själv, jag bor ju inte i Stockholm. Men jag hoppas på fler och kanske ännu större, där det kan samlas 50 eller 100 personer och lite mer dedikerat ägna sig åt speldesign och tester över två dagar eller liknande.

**Jon Manker:** Jag har jobbat en del med det där, jag har ju bland annat utvecklat en utbildning för speldesign och försökt få in mer av analog speldesign i det. Det gäller att publicera fler spel, så det är det något jag ofta försöker pusha på med våra studenter, att de faktiskt skall publicera något. Att tvinga sig själv att visa upp något för andra och säga att jag kommer göra något av det här. Vi har en idé om en plattform för att samla små designers för att kunna publicera och eventuellt försöka knyta lite större utgivare till det, men det är fortfarande i sin linda.

*Var hittar man mer om ditt projekt Rustan?*

**Rustan Håkansson:** bgdev.club, Board Game Development Club.

*Har ni några avslutande tankar om Sverige i spelhobbyn i stort?*

**Rustan Håkansson:** Spelhobbyn ökar ju, vilket är jättekul. Ju större den blir och ju fler som tillkommer som spelare, desto större möjligheter att göra något. Fler blir intresserade av att designa själva och jag ser inga tecken på att det skulle vända. De som gör ett bra jobb kommer fortsätta växa och de som inte riktigt lyckas kommer försvinna, men det är inte ett stort problem. Asmodee är ju den stora saken som händer i branschen just nu och det är svårt att förutsäga vad de kommer göra härnäst. De påverkar ju definitivt branschen.

**Jon Manker:** Man kan ju också se på att spel som konstform frodas starkt i det att spel generellt sätt är en form av media som fler konsumerar. Jag träffade en stor e-sportstjärna på Dreamhack och han frågade vad jag sysslade med och när jag sa att jag designade spel tyckte han att det var coolt, men när jag vidareutvecklade till att det var brädspel tyckte han att det var ännu coolare. Jag tror det utvecklar sig hos fler också för att det är enkelt. Skall du LANa så måste du ha med massa utrustning och du kanske måste patcha upp för att kunna spela eller har med fel sladdar. Medan ett brädspel är bara att ställa upp. Och det är ändå lite samma att interagera kring ett system och ha social interaktion. Jag tror acceptansen för brädspel ökat helt enkelt. Brädspel kanske kan accepteras som mer utvecklande hos vissa, vilket kan främja det som konstform.

**Rustan Håkansson:** Något jag hoppas på, men som jag inte alls vet om det kommer inträffa är att brädspel växer som kulturform. Att det går mot det seriösare och experimenterande hållet. Men det är svårt att hitta en marknad för det. Det finns inget system för distribuering av spel åt det hållet på det sätt som det finns för spel som underhållning idag.

**Jon Manker:** Det finns en organisation som heter Kulturbryggan som ger ut kulturbidrag i Sverige till udda kulturyrtingar och på deras uppdragslista finns faktiskt spel. Så där kan du kanske söka bidrag för att göra med konstnärliga spel.

**Rustan Håkansson:** Jag har gjort några spel som är lite mer politiska, som en kommentar på samtiden, men där har jag inte riktigt hittat ett sätt att ge ut dem. Men jag ser ett stort hål där som skulle kunna fyllas.

**Jon Manker:** Kanske om du söker dig till förlagsbranschen, de har ju en vana att trycka mer ideologiskt innehåll.

**Rustan Håkansson:** Jag tror det finns utrymme för brädspelsbranschen att växa i icke-etablerade kanaler, områden där vi inte har någon närvaro nu. Det är något jag hoppas på.

**Jon Manker:** Det tror jag också. De digitala spelen finns ju på kultursidorna nu och har börjat etableras som något intressant ut kulturkontext. Dit tror jag brädspel också kan komma.

*Med det tackade jag för vårt samtal och medan vår fotograf Johan tog lite bilder så delade Rustan och Jon kontaktinformation och vandrade sedan iväg i folkvimlet tillsammans, smidandes planer för framtiden. Jag delar deras syn på Sverige i brädspelens förlovade värld och var glad för den lite djupare insikt de skänkt mig. Sen var det återigen dags att ge sig in i hall tre för att trängas med spelare, barnvagnar, Ikeakassar och en sprudlande spelglädje.*