

Närvarande: Birger Hanning (punkt 1-8), Johan Herrnsdorf, Magnus Haglund, Mikael Ölmestig, Rasmus Palm och Robert Tiinus

- 1. Mötet öppnas**
Robert Tiinus öppnar mötet 18.28
- 2. Mötets beslutsamässighet**
Mötet anser att mötet är behörigt utlyst.
- 3. Val av mötesordförande**
Mötet väljer Rasmus Palm till mötesordförande.
- 4. Val av mötessekreterare**
Mötet väljer Mikael Ölmestig till mötessekreterare.
- 5. Val av justerare**
Mötet väljer Robert Tiinus att justera protokollet.
- 6. Adjungeringar**
Mötet väljer att ge Birger Hanning närvaro- och yttranderätt.
- 7. Godkännande av dagordning**
Mötet bestämmer att justera dagordningen löpande.
- 8. Genomgång av föregående protokoll**
Protokoll från 2011-08-17, 2011-04-28, 2011-06-21 och 2011-08-17 gicks igenom.
- 9. Genomgång av inkommen post**
Har fått räkning från SafeTeam och brev från räddningstjänsten.
- 10. Dokumentation av per capsulam-beslut**
Inga per capsulam-beslut är tagna.
- 11. Dokumentation av rapporter från arbetsgruppernas ansvariga**
Se bilaga 1.
- 12. Bidragsansökan LEDLAN Scaler**
Mötet beslutar att avslå ansökan med motivationen att det inte uppfyller distriktets projektbidragsriktlinjer. Mikael tar kontakt med föreningen och meddelar om beslutet och informerar om andra sätt att lösa problemet. För projektbeskrivning: se bilaga 2.
- 13. Bidragsansökan Milsim Tunguska**
Mötet beslutar att avslå ansökan med motivationen att det handlar om arrangemang som inte utspelar sig inom distriktets geografiska område och att summan som söks är för hög. Mikael tar kontakt med föreningen och meddelar om beslutet och informerar om andra sätt att lösa problemet. För projektbeskrivning: se bilaga 3.
- 14. Framslaget 23-25 september**
Styrelsen diskuterade frågan.
- 15. Sverok Västs årsmöte 2012**
Styrelsen diskuterade frågan. Årsmötet hålls preliminärt 2012-02-25. Ett planeringsmöte kommer hållas 2011-10-02 kl. 13.00.
- 16. District News**
Mikael informerade att DN kommer ut vecka 40.

17. Implementering av samarbetsmodellen

Styrelsen beslutar att delegera frågan till DEG-gruppen och Robert hjälper dem att ta fram riktlinjer för arbetet.

18. Befogenheter för Spelets Hus-rådet

Mötet beslutar att Spelets Hus-gruppens mötesbeslut ska ske med insyn av distriktsstyrelsen, som har vetorätt. Arbetsgruppens budget sätts i enlighet med årsmötesbeslut.

19. Konventkonferens

Ingen i styrelsen har möjlighet att medverka på konferensen.

20. Övriga frågor

a) A1-skrivare

Styrelsen beslutar att ge Magnus Johnson i uppgift att ge ett utlåtande om skrivaren och ger befogenhet att köpa in en A1-skrivare.

b) Nätverksdragning

Styrelsen beslutar att ge Mattias Tauson i uppgift att sätta igång arbetet med att dra nätverk till Spelets Hus.

c) Inför möte till riksmötet

Styrelsen beslutar att distriktet gärna ställer upp med att hålla möte inför riksmötet.

21. Datum för nästa två möten

Mötet beslutar att nästkommande möte ska hållas 2011-10-17 klockan 17.30 i Spelets Hus och mötet därefter ska hållas 2011-11-21 klockan 17.30 i Spelets Hus.

22. Mötet avslutas

Rasmus Palm avslutar mötet.

Bilaga 1: Dokumentation av rapporter från arbetsgruppernas ansvariga

Spelets Hus (Rasmus)

Internet finns nu i huset.

Rådet hade under ett av sina möten besök från IOFF som berättade om vilket stöd de kan erbjuda. Ansökan av Särskilt Drifts- och VerksamhetsBidrag från IOFF har lämnats in i tid.

Ett möte med SDN Majorna-Linné har också ägt rum, men dessvärre kunde inte så många från Spelets Hus-föreningarna närvara. Under det mötet snackades det ganska mycket om Meeths nya lokaler, belägna längre ner på Djurgårdsgatan och som planeras öppna i början av december.

Kansliet har flyttats till Spelets Hus.

Massor av gratis möbler har hämtats i och med att Lernia byter lokaler på Hisingen.

Städning av Spelets Hus via städfirma har påbörjats.

Passersystemet och lås är färdiginstallerat men vi har ännu inte fått någon genomgång hur administrering av brickor och rumsbokning går till.

Räddningstjänsten har varit i lokalen och inspekterat brandsäkerheten samt skickat ett protokoll med nödvändiga åtgärder. Det och en faktura från SafeTeam har dock Posten lyckats slarva bort, men efter ett telefonsamtal till dem ska det förhoppningsvis inte kunna inträffa igen...

Toaletten med mögel har åtgärdats.

Invigning av Spelets Hus har hållits och de som närvarade tyckte helt klart det var en lyckad tillställning. I samband med invigningen har det publicerats en artikel i GP och en i Metro om Spelets Hus.

Distriktsresor (Jennie)

Inget nytt när det gäller distriktsresor.

Informationsflöden [HUR] (Johan)

Hemsidan skulle ha kommit upp till mötet, men har blivit fördröjda.

Innehåll [VAD] i/på nyhetsbrev, blogg, twitter, facebook etc (Johan)

Inget nytt har kommit upp.

Fysiskt informationsmaterial (Johan)

Planscher till invigningen fixades.

Kansli (Robert)

Det gamla kansliet är nu helt avslutat, flyttstället blev godkänt och nycklarna lämnades över utan anmärkning. Det nya kanslirummet är upppackat och ska slutligt ställas i ordning.

Arrangemangsstöd och -utveckling (Mikael)

Kontakt har hållits med Milsim om deras Tunguska-projekt och LEDLAN om deras Scaler-projekt.

Arkivering (Sara)

Inget nytt har hänt sedan sist.

Rutiner (Robert)

Inga nya rutiner har färdigställts sedan föregående möte.

Spelveckan (Magnus)

Har försökt starta upp ett underforum på Sverok Västs forum men Admins på forumet har inte gjort detta ännu.

Annars så har det inte hänt något på den fronten.

Utåtriktad direkt verksamhet (Magnus)

Sverok Väst var närvarande på Gubbspel Galore. Vi var endast där på en dag av de tre

Distriktsutredning av Sverok Väst (Mikael)

Mikael har startat debatt i frågan



Protokoll Styrelsemöte 2011-09-20

2011-09-20

Kontakt på region- och kommunnivå (Mikael)

Möte med SDN Majorna-Linné 30/8. Har pratat med samarbete med Metz. Det nämndes också om ett samarbete med Majornas samverkansförening.

IOFF var på besök 18/8 tillsammans med rådet.

Utbildning, studiecirklar eller föreläsningar (Jennie)

Inget nytt.

Bilaga 2: Bidragsansökan LEDLAN Scaler

Beskrivning av hela projektet

LEDLAN driver under sommar och höst 2011 ett projekt med mål att köpa ny mediateknik.

Målet är att köpa en mediadator, en projektor, en scaler och lämplig programvara till mediadatorn. Föreningens målsättning är att mestadels av kostnaden för projektet, uppskattningsvis 22 000 kronor (tjugotvåusen kronor), kommer att finansieras med eget kapital från LEDLAN men framförallt genom olika sponsorer. Exempel på några tilltänkta sponsorer är Sverok, Mac huset, Fristad Byggvaror och Swedbank Sjuhärad.

Delmål ett - Scaler

En scaler gör det lättare att byta mellan olika bildkällor på ett snyggt sätt och ger då deltagarna en bättre upplevelse. Föreningen har under flera arrangemang hyrt en scaler från förening Hellö Röman med säte i Göteborg. Något som styrelsen inte anser vara hållbart i längden. I skrivande stund finns en Scaler av typen Kramer VP724xl till salu för 2 500 kr (se länk nederst på sidan). Med frakt och en ny förvaringslåda inräknat uppskattar LEDLAN att priset hamnar på 3200 kr (se länk nederst på sidan).

Budget för delmål ett:

| Budget | |
|-------------|------|
| Sverok Väst | 2500 |
| LEDLAN | 700 |
| Summa | 3200 |

Summa som söks från Sverok Väst är 2 500 kr.

http://www.blocket.se/ystad/Videovaxel_Scaler_VP724xl_34871758.htm?ca=15&w=3

Bilaga 3: Bidragsansökan Milsim Tunguska

Sammanfattning

Tunguska är ett levande rollspel som utspelar sig i en alternativ nutid där effekterna av meteornedslaget vid Tunguskafloren fått stora konsekvenser. Runt nedslagsplatsen blossar titt som tätt olika fenomen upp, oftast i form av "fickor" av förvrängd verklighet eller i form av märkliga varelser i skogarna runtomkring. Ingen förstår sig egentligen på dessa fenomen, mer än att man kan nyttja dem för en mängd olika (lönsamma) teknikframsteg. Lajvet handlar om de människor som brutit sig in på det avspärrade området för att söka rikedom, kickar eller förståelse för fenomenen. Vi siktar mot en uppsättning å 100 deltagare, alternativt två uppsättningar om 50-60 spelare vardera, exklusive spelledarpersoner, funktionärer och statister.

Tunguska ämnar experimentera med lajvkonceptet på två huvudsakliga sätt. För det första är Tunguska mycket inspirerat av datorrollspelens spelmekanik, något som kommer att översättas i lajvsystem och workshopas ihop med deltagarna innan. Vi kommer att använda oss mycket av t.ex quests, sidequests, upgrader och så vidare, klassiska datorrollspelskoncept. För det andra är Tunguska ett mycket teknik-tungt lajv. Vi ämnar flytta fram gränserna för lajvteknik och interagerbar rekvisita genom bland annat GPS-system, mikroprocessorprogrammering av diverse tekniska föremål, nätverkande rekvisita, RFID-teknik, datorinteraktion och digitala handouts och mycket annat.

För mer information om lajvprojektet:

<http://spetsnaz.su/tunguska>

<http://tunguska-lajv.blogspot.com> (lajvets dev-blog)

Vid pennan,
Sebastian Utbult

Bidragsansökan

Vi ansöker härmed om **30 000** kronor i bidrag för teknikutveckling och -produktion. Fokus kommer att ligga på:

- Arduino och/eller PIC-kretsar, för t.ex fjärraktivering av rekvisita, rörelsedetektion, ljud/ ljusstyrning, interagerbara datorinterface och så vidare.
- Specialeffekter och styrsystem, t.ex för pyroteknik, ljud/ljus-effekter, spelmekaniska interaktioner och så vidare.
- RFID/near field-teknologi, primärt för avläsning av identitet, säkerhetssystem, "uppläsning" av specifik data och så vidare
- GPS-integration, för positionering och styrning av både spelare, spelledarpersoner och fjärraktivering/interaktion med rekvisita, samt också för bättre sjukvårds- och säkerhetsinsatser om olyckan är framme.
- Mask/attributmakeri
- Miljörekvisita. Med detta menar vi "modifiering" av närmiljön för att skapa en känsla av överklighet i närmiljön. Detta kommer primärt att ske genom t.ex små mobila ljudspelare utspridda i skogarna, (helt ofarlig) färgning av vattendrag och så vidare.

All teknik, programkod och övrig rekvisita kommer att i görligaste mån göras tillgänglig som open source/creative commons, och all rekvisita och teknik byggd specifikt för Tunguska kommer att vara utlåningsbar efter projektets genomförande, om andra lajvarrangörer vill nyttja tekniken. Vårt förslag är att vi dokumenterar allt som produceras, och efter arrangemanget handhar/förvaltar tekniken, men att alla Sverok-anslutna föreningar kostnadsfritt får låna utrustningen. Vi kommer också att arrangera ett seminarium på lajvkonventet Prolog under 2012, där vi går igenom den teknik vi tagit fram, hur vi tillverkat den, vad man kan använda den till och så vidare. Vid intresse kan vi tänka oss att hålla fler sådana föredrag. Vi kan också tänka oss att producera artiklar om arbetet för t.ex Signaler. Under 2011 och 2012 kommer vi också att hålla ett antal workshops, både i Stockholm och Göteborg, där vi producerar teknik, håller deltagarträffar och bygger masker/kostymer. Workshopsen kommer att hållas i Spelets Hus (Göteborg) och på Sverok Stockholm.

Efter överläggningar med diverse Sverok-personer har vi valt att skicka denna ansökan till både Sverok Väst (där vår förening har sitt säte) och Sverok Svealand (distriktet där arrangemanget kommer att äga rum). Distrikten får själva avgöra var kostnaden bör landa, om den t.ex skall delas mellan distrikten, och isåfall hur. Har distrikten själva andra idéer på finansiering tar vi tacksamt emot det.

Vi som arrangerar heter Onni Qvickström, Torbjörn Elgh och Sebastian Utbult, och vi arrangerar under föreningen Milsims paraply (säte Göteborg, Sverok Väst).

Tekniken

Inför Tunguska har vi ett teknikteam som kontinuerligt arbetar med de tekniska lösningarna som lajvet kräver. Fokus ligger på diverse mikroprocessor-system, för att styra specialeffekter och spelinteraktion, vad vi kallar "levande rekvisita". Teamet består i dagsläget av Onni Qvickström och Sebastian Utbult i Göteborg, samt Staffan Rosenberg, Daniel Sundstöm och Niclas Lundborg i Stockholm. Vi bygger dels helt ny teknik, dels återanvänder och utvecklar vi teknik som tagits fram för lajven *Felsäkert Läge*, *Kejsarplanet* och *Prosopopeia*.

GPS-spårning

Under lajvet kommer vi att använda oss av de "GPS-puckar" som Staffan m.fl. utvecklat, och som tidigare använts på några levande rollspel och airsoftarrangemang. Systemet består av ett antal lådor som kombinerar en GPS och en GSM/3G-sändare. Med regelbundna intervaller läser lådan av sin GPS-position och skickar den via GSM-nätet till en server, som i sin tur genererar en Google Maps-karta med alla positioner på.

I detta system kan man också definiera "zoner", t.ex. "minfält" eller lajvområdets gränser, som lådan själv känner av och kan reagera på (t.ex. via att spela upp ett ljud eller blinka en diod). Vidareutvecklingen av detta system kommer bland annat fokusera på att förlänga batteritiden, och ett förenklat administrationssystem för att spelledning skall kunna dirigera lajvets deltagare och B-styrka över ett större område. Vi kommer också att integrera olika nivåer av kartsystemet i terminaler som är tillgängliga för spelarna på lajvet, så att de t.ex. kan se händelser på kartan i realtid och reagera på dem.

"Hitpoints"-lådor

Ett projekt som påbörjades inför lajvet Felsäkert Läge, men som aldrig blev färdigt. I grund och botten är det en låda som reagerar ihop med GPS-positionen och/eller diverse radiosändare utplacerade i terrängen/i rekvisita. Tanken med lådorna är att kunna simulera faror i terrängen för spelare, t.ex. radioaktiva områden, minfält, giftig sumpmark och så vidare.

Lådorna kommer vara förinställbara för olika "fält" som vi definierar på kartan, och kommer t.ex. att kunna programmeras så att om man går in i en specifik zon börjar lådan räkna ner ett antal dioder för att visa hur lång tid man kan vistas där inne utan fara. Lådorna kommer också kunna reagera på direkta effekter, som t.ex. ett objekt som man tar skada av att komma nära.

Anomalier

Lajvet Tunguska kretsar mycket kring "anomalier" (små områden där naturlagarna förvrängts se t.ex. datorspelet S.T.A.L.K.E.R.). Dessa kommer under lajvet att symboliseras av diverse objekt som alla har olika specialeffekter (t.ex. pulserande ljus och ljud). Dessa anomalier kommer att placeras ut av lajvets funktionärer löpande, och "aktiveras". När de aktiveras placeras de ut på den interaktiva kartan, och spelarnas uppdrag är att leta upp (eller i vissa fall undvika) dessa anomalier.

Anomalierna kommer i grund och botten bestå av arduinokretsar som styr specialeffekter, samt reagerar på vad spelarna gör med rekvisitan. Vissa anomalier aktiveras när spelare kommer nära (genom IR-fotoreceptorer eller ultraljudssöndare), andra reagerar på starka ljud, vibrationer, lutning/kinetisk energi och så vidare. Våra anomalier kommer alla i princip ha tre "lägen" som skall simuleras; lågaktiv, aktiv och utbränd. I det lågaktiva stadiet är anomalin inte farlig för karaktären, utan ligger mest och "sänder" (genom t.ex. pulserande ljus) så att spelarna kan se dem. I det aktiva läget (vilket oftast aktiveras av att spelare kommer nära) blir anomalin "farlig" och kan skada karaktärerna, varpå spelarna måste interagera med anomalierna på olika sätt för att försätta dem i sitt "utbrända" läge, varpå de kan "skörda" anomalin.

Här kommer vi jobba med en mängd olika tekniker, t.ex. RFID, GPS-positionering, accelerometrar/gyron, ultraljudssöndare, IR-fotoreceptorer och radiosänd data, utöver de påkopplade specialeffekterna.

Energivapen

I linje med lajvets "datorspelsmekanik" kommer spelarna att behöva uppgradera sin utrustning och sina vapen för att ta sig vidare i spelet. Här kommer bland annat våra "energivapen" in i bilden. Energivapnen byggs i grunden på stora, futuristiska nerf-gevär i plast, som vi modifierat och snyggtat till.

Energivapnen är också arduino-baserade, och styr specialeffekter inuti vapnet. Vårt primära energivapen är en slags "blixtkanon", som när spelaren trycker in avtryckaren tänds en mycket stark xenonblixt längst fram i pipan, och kombinerar detta med att spela ljud. Vapnen kommer också att vara "intelligenta"; de går att ställa in i förväg med ammunitions mängd som räknas ned vid varje skott, och kommer att ha ett "tutorial"-läge där vapnet pratar med deltagaren och förklarar dess funktion, önskar en god dag när man stänger av det och så vidare. Vi kommer också att ta fram mindre vapen, i pistolformat, som primärt använder laserpekare och roterande speglar. Utöver detta kommer diverse one-offs att byggas, t.ex. en lång stav med "plasma" längst fram (för att simulera en lång taser), och en fjärrstyrd "fälla" (här snor vi inspirationen från Ghostbusters).

Terminaler & Datadiskar

För lajvet kommer också ett "terminalsystem" att tas fram, ett plattformsoberoende datorsystem i vilket spelarna kan kolla kartan, interagera med diverse datorrekvisita på området, "hacka" datorsystem i, läsa datadiskar med och så vidare. Terminalen är textbaserad, men kan spela både video, ljud och visa bilder. Detta datorsystem kommer att vara "färdigpackat" åt deltagarna vid lajvstart, och innehålla all relevant data för hela lajvet, plus den deltagarspecifika data som enbart den deltagaren skall ha. Således sker ingen faktiskt kommunaktion eller nätverkande, vilket minskar komplexiteten och chansen för tekniska problem väldigt mycket.

Datadiskarna på området kommer, om vi har råd med det, att innehålla RFID-kretsar som spelarnas datorer kan avläsa och "läsa upp" information i sitt system. Om detta visar sig vara för dyrt kommer datadiskarna istället vara helt inerta, men alla ha en specifik nummerserie på sig, som spelarna kan knappa in i sina system för att läsa upp datan.

Övrig teknisk rekvisita

Utöver ovanstående, som är de primära teknikbitarna för Tunguska, kommer vi också (i mån av ekonomi och tid) att bygga en hel del annan teknisk rekvisita. Vi laborerar för tillfället med "störsändare" (som stör ut radiotrafik), magnetfältsgeneratorer (för att förvirra kompasser), små mp3spelare utplacerade på området för att skapa en bakgrundsljudbild som passar lajvet, videokommunikation spelare emellan, ett centralt "datadelningssystem" där spelarna kan kommunicera och dela information och mycket annat. Detta är dock sekundärt, och kommer enbart ske i mån av tid och ekonomi, och är inget som berör denna ansökan.

Specialeffekter

Utöver att vara tekniktungt är Tunguska också ett specialeffekt-tungt lajv. För det bidrag vi nu söker kommer vi också att med enkla och billiga medel använda oss av en hel del specialeffekter.

"Monster"

En mycket viktig del av Tunguska är vår B-styrka, bestående av en dedikerad grupp funktionärer på runt 25 personer som kommer att porträttera Tunguskaområdets "monster", det vi i vår funktion kallar Merzosti. Inför lajvet kommer vi att ha utvecklat ett antal distinkta monstertyper, med sina egna utseenden, beteenden och svagheter/styrkor. Dessa kommer primärt att jaga deltagarna och göra livet surt för dem, och också tvinga deltagarna att samarbeta med varandra för att övervinna hotet. Monstren kommer också att "utvecklas" under spelets gång, vilket tvingar deltagarna att uppgradera sin utrustning och använda andra taktiker.

Vissa av monstren är "enkla" typer, egentligen inte mer än djur, och ganska enkla att hantera. Andra monstertyper är immuna mot spelarnas vanliga vapen (och kan således endast motas bort av energivapen), ytterligare andra kräver olika taktiker (vissa ser enbart rörelse, andra reagerar enbart på ljud).

Dessa monsterdräkter- och masker kommer att produceras av vårt dedikerade maskteam (bestående i nuläget av Anna Sortti, Torbjörn Elgh och My Lemon), med hjälp av monsterspelarna själva. Mycket av arbetet kommer att förläggas till workshops med deltagarna.

För att skapa trovärdiga, imponerande monster kommer vi använda oss delvis av egengjort material (framför allt latexmasker, vax och smink), dels av kommersiellt producerade latexmasker. Alla dessa masker, och tillhörande kostymer, kommer att finnas tillgängliga efter lajvet för utlåning. Vi kommer också att noggrannt dokumentera smink- och mask-arbetet och bygga det i artikel/howto-format efter lajvet, för t.ex publicering i Signaler, eller på den kommande Arrportalen.

"Slem"

De flesta av våra monstertyper producerar, i fiktionen, ett enzym som är mycket åtråvärt och lönsamt att skörda. Detta kommer bland annat att symboliseras av "slemsäckar" fästa på monstren, och "ägg" som monstren ruvar på. Här kommer vi att bygga diverse behållare (som ser organiska ut), samt olika tekniska hjälpmedel för att extrahera detta enzym.

Enzymet i sig (som är metylcellulosa-baserat, och således helt ofgiftigt) kommer också att "hettas upp" med diverse kemiska processer. Vissa enzym kommer att innehålla flourescin (vilket gör att det är självlysande samt reagerar starkt på UV-ljus), andra enzym kommer att med enkla kemiska reaktioner i laboratorium som deltagarna har tillgång till t.ex ändra färg.

Ytterligare andra enzym måste kombineras med varandra för att uppnå effekt.

Skadesmink

En ofta eftersatt effekt på levande rollspel är skadesmink. Det vill vi råda bot på under Tunguska, genom att låta våra deltagare dels lära sig skadesminktekniker, men också genom att tillhandahålla "sminkstation" och expertis vid fiktionens triagestationer. Vi kommer att använda oss av teaterblod, smink, vax och latex för att gestalta de skador som uppstår under lajvet.

Budget

Utgifter

| Utgiftspost | Antal för 1 | Antal för 2 | Kostnad | Kostnad för 1 | Kostnad för 2 |
|--------------------------------|-------------|-------------|---------|---------------|---------------|
| Område[1] | 1 | 1 | 8000 | 8000 | 8000 |
| Fordon & bensin[2] | 1 | 1,5 | 10000 | 10000 | 15000 |
| Tech[3] | 1 | 1 | 25000 | 25000 | 25000 |
| Monster[4] | 1 | 1 | 16000 | 16000 | 16000 |
| Mat[5] | 1 | 2 | 8000 | 8000 | 16000 |
| Rekvisita övrigt[6] | 1 | 1 | 8000 | 8000 | 8000 |
| Sanitet[7] | 1 | 2 | 4500 | 4500 | 9000 |
| Funkisar & NPCer [8] | 1 | 2 | 2000 | 2000 | 4000 |
| Verktyg & förbrukningsmateriel | 1 | 1,5 | 5000 | 5000 | 7500 |
| El[9] | 1 | 2 | 3000 | 3000 | 6000 |
| Sjukvård[10] | 1 | 1 | 1500 | 1500 | 1500 |
| Arrkostnader[11] | 1 | 1,5 | 3000 | 3000 | 4500 |
| Övrig/oförutsedda utgifter | 1 | 2 | 8000 | 8000 | 16000 |
| TOTALT UT | | | | 102000 | 136500 |

Inkomster

Kommentarer:

1. Hyra av område + off-barack + el/vatten
2. Främst bränslekostnader för att frakta saker till/från området, men också eventuellt hyra av bil
3. Lejonparten av budgeten. Inköp av 25-40st Arduinos, lödkolvar, kablage, dioder, högtalare, reläer och övriga komponenter.
4. Smink, dräkter, blod, metylcellulosaslem osv osv. Materiel här kommer också att användas i workshops samt på Prolog 2012.
5. Beräknat på 30kr / deltagare, i tre dagar. Detta inkluderar även inköp av matlagningsgrejer, värmekärl osv.
6. t.ex datadiskar, skyltar osv
7. Bajamajor, alcogel, tvål osv
8. Omvårdnadspaket för våra funktionärer och NPCer (kaffe, bulle, nån pizza osv).
9. Hyra av elcentraler, kablage och generatorer.
10. Komplettering av sjukvårdsmateriel. Denna punkt kanske inte kommer belasta vår budget.
11. Rekningsresor + omkostnader + Prolog 2012