

Kristeligt Dagblad

KULTUR

Quiz uden terninger og tilfældigheder

28. jul 2008 00:00 Et kærestepar blev så trætte af de traditionelle quiz-spils held og tilfældigheder, at de nu har udviklet et helt nyt spil helt fra grunden. Selvom det har kostet al fritid det seneste halvandet år, fortryder de ikke

Tomas Revsbech

For to år siden var kæresteparret Niels Berg og Merete Aistrup efterhånden blevet godt trætte af traditionelle quiz-spil.

Der var ganske enkelt for meget held og tilfældigheder indblandet, når det var terningerne, der skulle bestemme, om man landede på det rigtige felt eller kom i mål, mente de.

– De fleste synes, det er sjovt at spille quiz. Mange får imidlertid en dårlig oplevelse, når de ikke kan svare på spørgsmålene, og det skyldes, at terningen i sidste ende bestemmer, hvilken kategori spilleren ender på. Eksempelvis er min gamle mor god til geografi og historie, men knap så god til sport og underholdning. Derfor gad hun ikke spille, fordi chancen for at ramme de rigtige felter var for små. Vi synes da, det var ærgerligt, at hun og andre skulle have det sådan, og derfor fik vi idéen om at lave et nyt spil, siger Niels Berg, der til daglig arbejder som kriminaljournalist på lokalavisen Helsingør Dagblad.

Han og Merete Aistrup, der driver et lille marketingsfirma, har derfor brugt al fritid det seneste halvandet år på at udvikle et helt nyt quiz-spil fra grunden, og det har efter måneders hårdt slid resulteret i spillet Wise Man – Beyond Luck, som kan oversættes til Vismænd – hinsides held. Et spil uden terninger, hvor deltageren helt og holdent selv bestemmer, hvilken kategori og sværhedsgrad, der skal stilles spørgsmål i.

– Vi har forsøgt at skabe et spil, hvor der er luget ud i al held og tilfældighed, hvor det hele foregår på den enkelte deltagers egne præisser. Spilleren vælger nemlig selv kategorier, og hvilken sværhedsgrad spørgsmålet inden for kategorien skal have, siger Niels Berg.

Han og Merete Aistrup har opgivet at tælle, hvor mange timers fritid de efterhånden har brugt på at udvikle spillet. Ingen af dem har haft lyst til at opgive deres normale arbejde, og derfor er alle aftener og weekender med tiden blevet inddraget til at gøre spillet færdigt. Ikke mindst spillets 3200 spørgsmål har voldt en del kvaler for Niels Berg, der har udarbejdet alle spørgsmålene selv.

– I begyndelsen gik det nemt. Med tiden blev det imidlertid sværere og sværere at udvikle nye, og det gik op for os, at det var en temmelig stor opgave. Vi vidste dybest set ikke, hvad vi havde givet os i kast med, da vi begyndte, siger Niels Berg, der først og fremmest set frem til igen at have bedre tid til venner og familie.

– Det har været en dejlig opgave og et spændende projekt, men vi har ikke fået set så mange mennesker i fritiden det seneste halvandet år. Det ser jeg frem til, at vi kan nu, siger Niels Berg.