

FANZINE FRÅN SPELFÖRENINGEN W.A.R SOCIETY

FRONTLINE

NR 13: 2016



DET FÖRLORADE NUMRET - 15 ÅR SENARE

DET BÖRJAR BLI LÅNGT MELLAN NUMREN NU...

FRONTLINE 13 är här! Det börjar bli långt mellan numren nu. Jag startade upp min första Pentium-dator senast jag var hos mina föräldrar i Lerdala. Det fanns föga förvånande en mängd dokument i den. Att föra över dem till den moderna världen blev en utmaning. Kan man ens plugga internet i en så gammal dator? Det kunde man inte, visade det sig. Men via diskett, till extern disk-drive till Google Drive räddades texterna i den här tidningen innan datorn skrotades. Texterna är skrivna någon gång sent 1999-2001 i syftet att hamna i Frontline nr 13. Fanzinet som aldrig kom. Eller dröjde. Lite. Tills nu. Texterna i detta häfte är föga aktuella nu, 15 år senare. Men de är intressanta som tidsdokument. De berättar vem man var. Hur såg man på världen? Vad gjorde man? Låt de här texterna bli en tidsspegel.

Sedan jag gjorde Frontline Nr 12 i Hofors våren 2000 har det gått femton år. Jag gått på serietecknarutbildning, konstskola, arbetar på Volvo, gått en Högskoleutbildning och tagit kandidatexamen, flyttat land och rike runt, varit gymnasielärare, jobbat på bibliotek, jobbat på webbyrå, gjort 15 kortfilmer, arbetat som kommunikatör, gjort kortfilmer, gjort serier, gjort 20st seriefanzines och 18 avsnitt av webbserien Ångestspel. (Kolla in den på Youtube) Det har kort sagt runnit en del vatten under rätt många broar. Jag har inte gjort så mycket spelfanzines, men själva fanzinen har fortsatt vara en del av mitt liv. Jag gillar helt enkelt att sätta ihop små tidningar, publicera dem och det kommer jag att fortsätta med.

Hur ser det ut på spelfronten då? Frontline är ju trots allt ett organ för en spelförening. Visserligen en spelförening som är insomnad nu, men ändå. Jotack. Jag spelar mycket konsolspel på gamla konsoler (retrospel!), försöker spela brädspel regelbundet och *vill* sjukt gärna spela rollspel mer.

Mig håller man koll på via www.lenneer.se eller min Facebook eller mitt twitter. Jag är minst lika mycket uppkopplad som man är i den dystopiska framti-

den i Mutant 2089 och lämnar nästan aldrig min hemterminal.

W.A.R Society-gänget + nytt blod träffas i Skövde och spelar Magic kring jul varje år. Mycket har hänt men på andra sätt har inget hänt. Vi har kontakt. Vi bor på alla möjliga håll i Sverige och i världen. Men det spelar mindre roll. Via internet håller vi kontakt. Och vi spelar fortfarande spel. Vänskap och spel. Det är det som räknas. Nu kommer senaste nytt från frontlinjen - för 15 år sedan!

//Daniel Lenneer
januari 2016

FRONTLINE NR 13

Frontline (från början "From the Frontline") är/var ett fanzine från spelföreningen W.A.R Society med säte i Lerdala. Publikationen grundades av Tobias Sölvefjord men hölls vid liv i tolv nummer av Daniel Lenneer. Föreningen W.A.R Society spelade rollspel, tabeltopspel, brädspel och kortspel. Ibland grillades det på Bockön, spelades in film, trimmades moped eller arrangerades boffer-lajv. Frontline gavs ut i tolv nummer 1996-2000. Det här trettonde numret är lite försenat, en eftersläntare, som släpps i januari 2016.

Text och redaktion:

Daniel Lenneer
daniel@lenneer.se
www.lenneer.se
[@superlennox](https://twitter.com/superlennox)

Illustrationer:

Lars Krantz (Omslaget), Micael Nyberg (Zelda), Daniel Lenneer (kollage, data-grafik och Yoda-anka på baksidan)

Frontline 13 kopieras i liten upplaga i Karlshamn och sprids som .pdf i januari 2016.



Mycket spel, lite sömn och mycket kaffe

Den 21-23 april 2000 arrangerades Gothcon för tjugofjärde året i följd. Platsen var Hvitfeldska gymnasiet i centrala Göteborg och tidpunkten påskhelgen. Med andra ord var allt så som det hade varit. Över tusen personer försakade det traditionella påskfirande för att komma till Göteborg, och istället ägna sig åt sin favorithobby, denna gång.

Konventstidningen

Undertecknad hade bokat upp helgen som medproducent av den planerade konventstidningen Gothcon Gazette. Men jag hade ändå haft planer på att hinna spela lite mellan allt jobb. Något som visade sig vara lite väl optimistiskt. Den katastrofala spelledarbristen (se nedan) resulterade i att jag hoppade in som spelledare under ett pass. I övrigt spelade jag lite Ultra ducks och speltestade vårt egna Svenil rollspelet med några gamla vänner en liten stund. Det var allt. Gothcon bestod för min del av lite spel men mycket jobb och kaffe, ändå hade jag kul på något ofantligt och oerhört mystiskt vis.

Att driva en konventstidning var som sagt inget lätt företag. Speciellt eftersom vi kämpade med nästan alla materiella ting emot oss. Vi hade endast tillgång till en enda dator, vilket segade upp arbetet en smula. Dessutom hade vi ingen (!!?) skrivare. Tidningen blev aldrig häftad, eftersom vi snabbt övervägde att det skulle bli för mycket jobb att häfta varje exemplar manuellt, då skolans kopiator inte förmådde häfta.

En sak i arbetet med konventstidningen som jag tyckte var anmärkningsvärt var att Gothcon inte kunde bekosta kopieringen. Vi kunde således inte dela ut tidningen, utan var tvungen att sälja den för löjliga summor som en och två kronor. Inte för att priset var så skrämmande högt, men det var ändå nog för att avskräcka potentiella köpare som antingen var för snåla eller för lata för att betala några små mynt. Detta ledde till att tidningen inte fick riktigt den spridning som man kanske kunde önskat.

En trist brist

Vid konventets början konfronterade jag en konvents-general i upplösningstillstånd. Spelledare till rollspelsarrangemangen hade lämnat återbud eller försvunnit på de mesta mystiska sätt. Totalt saknades det 24 spelledare, hörde jag vid något tillfälle, och rekryteringen tog sig desperata proportioner. Situationen var så desperat så att undertecknad slängde sig i kast med spelledaruppdraget. Först fick jag kompendiet till Discworld-scenariot i händerna. Rena barnleken, trodde jag, men sedan visade det sig omöjligt att tolka texten utan viss Terry Pratchett och Discworld-kännedom. Då hoppade jag på SL-rollen i Drakar och Demoner istället. Det var de två klassiska introduktionsäventyren Fritagningen och I draken käftar som skulle spelas. Två äventyr jag i stort sett trodde mig behärska utantill trots att det var år och dag sedan jag spelade dem. Arrangemanget var i första hand tänkt för nybörjare, men eftersom Neogames Eon-scenario blev inställt under mystiska omständigheter, dök även en del bittra och desperata fantasyörstande veteraner upp.

Det gick faktiskt bra att spela, trots att det var första gången för mig som konventsspelare. Mina spelare klagade förstås på att äventyren och intrigen var så linjära... Men jag menar... En introduktionsäventyr till Drakar och Demoner... Vad kan man begära? Att göra någon omberbetning hann jag ju direkt med på de tio minutrar jag hade på mig att förbereda.

Välbesökt konvent

Det rädde bra uppslutning från de flesta håll på årets Gothcon. Spelföretagen NeoGames, Rävspel och Cell hade egna montrar. Neogames drev sitt nya Neotech, tidningen Codex och ett knippe nya Eon-moduler hårdast. Cell chockerade genom att i stort sett ge bort sitt rollspel Gemini! Eller i varje fall sälja det till ett löjligt lågt pris. Detta var dock positivt eftersom spelhobbyn verkligen behöver främjas, plus att det nämnda spelet faktiskt är otroligt bra.



Butikerna Tradition, Flammans spel och Trollspel fanns där med förmånliga erbjudanden. Roligast var nästan Trollspels skrymsle där man fick slå fram sina priser själv med tärningar. Eller vad sägs om två block med rollformulär till Stjärnornas krig för två kronor... Dessutom blev det ekonomiskt försvarbart att investera i en display med Monty Python-kortspelet för första gången... Äntligen!

På fansinfronten var det liv i luckan, vilket var en fröjd att se. Folket bakom Runan satt vid ett bord i kaffeterian och sålde sina baknummer. De hade även gjort ett speciellt "Gothcon edition-nummer" som delades ut gratis som ren propaganda så långt lagret räckte. Kul och ambitiöst initiativ!

Nasses Nekrozin var där och bedrev en starkt offensiv lansering av sitt femte nummer, som denna gång var berikad med ett färgomslag. Det ryktades även att en del "Nisse-Nyttare" hade synts i omlopp, men om det är sant agerade de i det fördolda. Håkan Ackegård satt och tecknade och krängde sina bilder i ett hörn. Han börjar ju bli ett självklart inslag i konvents bilden, vid det här laget. Ungefär som piercade lajvare med svartfärgat hår och fjortonåriga Magic-spelare...

I övrigt hade Sverok Västra Götaland en monter. Lincon och Sydcon passade också på att sprida sin propaganda inför framtiden.

Prima filmutbud!

Årets filmutbud höll mycket hög klass. Bissarra filmer och skräckrullar stod i centrum, vilket skapade goda förutsättningar. I varje fall enligt min egen (dåliga) filmsmak.

Att köra tre klassiska zombierullar som upptakt till den andra nattens zombielajv var genialt! Sådär efteråt önskar jag faktiskt att jag tagit lite mer tid att spendera i filmsalen. Det är goda ord, för filmvisningen på konvent brukar ju oftast vara tidsfördrivet när inget annat finns att göra. På årets Gothcon var filmerna, tvärtom, någonting att avsätta tid till.

Sammanfattningsvis

Vädret utanför lokalernas väggar varierade från skinande sol till hållande regn. Naturligtvis så brydde sig inte de flesta, eftersom det var inomhusaktivitet i form av olika spel som gällde. Men jag minns ändå hur förra årets Gothcon fick ett extra plus i kanten på grund av det fina vädret.

Gothcon var i sedvanlig ordning ett gott con. Mycket folk kom, spelade och verkade ha kul. Det mesta verkade fungera, bortsett från spellearproblematiken. Att åka på Gothcon är ungefär som att äta på McDonalds. Du vet vad du får. Du vet att du blir mätt. Och oftast nöjd. I år serverades dock Gothcon med kalla strips, i form av spellearbrist.

//Daniel Lenneér

Tjugofemte gången Goth

Påskhelgen innebär Gothcon för många svenska gamers och 13-15 april 2001 var inget undantag. Denna gång firade detta svenska storkonvent tjugofemårsjubileum, och befäste en ställning som världens äldsta årligt återkommande spelkonvent. 1977 hölls det första spelkonventet i Göteborg, visserligen under ett annat namn, men ändå. Bra coolt. Låt oss hoppas på minst tjugofem år till av spel!

Vi arrangerade företagsarrangemanget "Blod, svett och dårar" och det gick över förväntan bra. Konventsscenarioet hade haft en långdragen arbetsprocess. Den beryktade och traditionsbundna spelledarebristen lyckades vi tackla tack vare ett tappert gäng som hoppade in med kort varsel. Dessa tre nyrekryterade spelledare härstammade paradoxalt nog alla från Skaraborgsbygden och gjorde en beundransvärd insats. Varmt tack till er inhoppare!

Tretton lag infann sig och alla fick spela. Ett av lagen dök upp utrustade med hemmavirkade lösskäggs och befäste därigenom en spelledare.

Naturligtvis hade Svenilgames hade försäljningsstånd på Gothcon. Vi hade fått med oss alldeles för få spel och försäljningsbiten blev därför inte på långa vägar vad vi hoppats. Efterfrågan överskred vida vårt medhavda sortiment, så att säga.

Förutom våra Svenil-spel förvann också alla Bad taste-spel, alla dekalerna och alla flygblad. Till och med mitt eget personliga och väl begagnade exemplar av Svenil Rollspillet såldes när jag vände ryggen till! Det talar ju sitt tydliga språk.

Tack till alla som deltog, skrattade och äventyrade sig igenom "Blod, svett och dårar". Varmt tack även till Gazetten, Sverok, Codex, OLG, Sydcon och BSK;arna som höll stånd med oss uppe i den väl avskiljda aulan. Otack till dem som snarkade högt om natten i samma lokal.

//Daniel Lenneér
Projektledare, Svenilgames



Mer än Magic...

Bland "gamers" är kortspel någonting man antingen älskar eller hatar. Särskilt på konvent är denna indelning tydligt. Men kortspel är mer än bara Magic. Det finns andra spel också.

Antagligen bottenar dessa stämningar i den frustration många roll- och konfliktspelare kände när Magic kom och förvandlades från en hungrig modefluga till ett monster som snabbt åt upp delar av den etablerade hobbyn. Till viss del var denna kritik befogad. Fle- ra "seriös rollspelföreningar" jag känner till förvandlades över en natt till kortblandande Magic-föreningar. Men såhär i efterhand kan man nog säga att kortspelsflugan, efter att ha stagnerat, tillförde en välkommen nyrekretering till hobbyn, som helhet.

Själv spelar jag gärna kortspel, så länge det är på en rolig nivå. Men jag har stadigt förnekat att Magic skulle vara "det Enda" kortspelet, som många fanatiska fans hävdar. Detta trots att Magic är det kortspel jag överlägset spelat mest. Just för att det är... bäst. I varje fall på vissa punkter. Men inte alla.

Ett storslaget spel där humorn är det centrala är Groo. Som namnet antyder baserat på Sergio Argones populära seriefigur. Här spelar man med samma kortlek och slumpen (som praktiseras genom att slå speciella "Groo-tärningar") spelar en central roll. Tidningen Inquest sågade brutalt sönder spelet eftersom slumpen spelade en för stor roll och spelaren taktik och förmåga att bygga krossande lekar inte alls var central. Det kändes som de i detta uttalande missade poängen med några kilometer. Det är just det som gör Groo så fantastiskt kul.

Kortspelens Hall of Fame

Jag har tagit mig friheten att efter tycke, smak och erfarenhet rangordna några kortspel i några valda kategorier.

Bästa regler: Magic

Det går inte att förneka. Reglerna är bra och kompletta. Det finns variationsmöjligheter ut i oändligheten. Talesättet; Lätt att lära, svårt att bemästra, kan knappast passa bättre in på något annat spel.

Mest ospelbara: Doomtrooper

Jösses. Var ska jag börja? Redan innan alla expansionerna var spelet en förvirrande och irriterande soppa. Sedan blev det bara värre.

Största överraskning: Kult

Ett svenskt kortspel som inte bara var snyggt förpackat genom mästerliga illustrationer och snyggt utförande, utan även erbjöd en rolig och annorlunda spelupplevelse.

Mest känsla: Star Wars CCG

Feel the force. Känslan av att spela ut Luke Skywalker på Taatoine, röja runt med Darth Vader eller spränga en X-vinge till stoft med övermakten hos en Imperial Stardestroyer är total.

Snyggast: Guardians

Montera korten i en ram och du har konstverk att hänga på väggen.

Roligast: Groo

Sällan har ett spel varit så enkelt och samtidigt skänkt glädje till så många. Helt enkelt underbart.

Varför inte testa på ett kortspel? Det behöver inte vara Magic, och det där med att det inte räcker med varsitt starterdeck är en myt. Faktiskt.

//Daniel Lenneér

På äventyr med en pojke som heter Link...

Det finns inget TV-spel som trollbundit mig i närheten lika mycket som Nintendos Zelda-serie. Redan från det första äventyret, *The Legend of Zelda*, till NES var jag såld.

Jag spelade och spelade. Såhär i efterhand kan jag inte förstå vad som gjorde att höll intresset uppe. Jag klarade det nämligen inte att slutligen sätta silverpilen i den onde Ganon förrän många år senare. Ändå fanns det några oförklarligt stimulerande i att gå runt i palatsen och leta efter utrustning och rubiner...

Uppföljaren *The Adventure of Link* spelade jag också med stort intresse. Men mot slutet blev spelet nästan löjligt svårt. Denna uppföljare var märkbart annorlunda från originalet. Det var sidocrollande och fyllt av action, erfarenhetspoäng och magiska besvärjelser. Links uppgift var inte heller att sätta silverpilen i Ganon denna gång, utan placera magiska stenar i åtta statyer för att väcka prinsessan Zelda ur sin magiska sömn.

När en god vän införskaffade en SNES typ 1993 var även *A link to the past* ett givet inköp. Detta spel blev utnämnt till världens bästa spel då. Och då trodde vi också att det var så bra som ett tv-spel någonsin kunde bli.

Det starkaste intrycket skulle bestå. Det kom långt senare när jag gav mig i kast med *Ocarina of Time* till Nintendo 64 förra hösten. Jag fann att Hyrule hade blommat ut till en stor färgspråkande tredimensionell värld och det fanns hur mycket nytt som helst att finna och förundras över. Förundran, var verkligen ordet. Aldrig tidigare hade ett tv-spel fått mig att glömma bort att äta och sova och vackla iväg till skolan hungrig och dödstrött för att spelet hade snott hela nattsömnerna.

Nu finns det en ny medlem i familjen också, *Majoras mask*. Även den till Nintendo 64, baserad på samma spelmotor, på ytan likt och minst lika bra sägs det. Jösses. Jag vet nästan inte om jag vågar inhandla det och börja spela. Det finns ju en rädsla att tappa kontakten med verkligheten och allt socialt liv.

Det går inte att förneka. Jag förr eller senare kommer jag att köpa Majoras mask. Och jag kommer att bli seriöst fast. Igen. Och den förtrollningen kommer inte att släppa förrän spelet är avklarat.

//Daniel Lenneer



Från Forsvik till Hyrule

Svenska Bergsalas klubbtidning Club Nintendo kommer under hösten (2000) att publicera en serie baserad på kanske tidernas bästa tv-spel; *Zelda; The Ocarina of Time*. Seriens upphovsman är mot alla odds en helt vanlig 21-årig yngling bosatt i Gävle som lystrar till namnet Micael Nyberg. Frontline sökte upp honom och ställde honom mot väggen.

Berätta lite kring projektet "Ganons lärjunge"

Det är en 16-sidig serie med den svärdsvingande och våghalsiga ynglingen Link i huvudrollen. Vi får återse det saliga Hyrule där vi befann oss i *Ocarina of Time* med en massa bekanta ansikten och kanske till och med ett nytt.

Vågar du avslöja lite av handlingen?

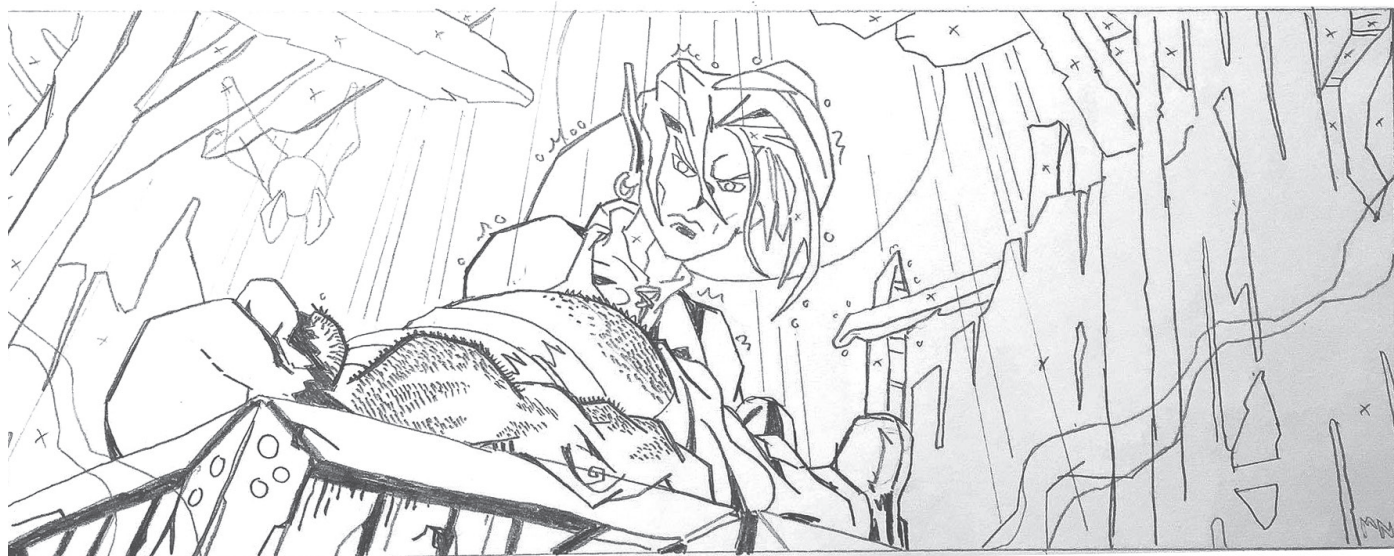
Den alltför djarva Link fylls oförklarligt med ett växande missmod som plågar honom. Ganondorf sänder en mystisk och obekant gestalt efter Link för att ta det legendariska Mästarsvärdet från honom och för att förgöra honom. Modfälligheten som Link bär inom sig eskalerar och når sin kulmen när Ganondorfs utsända undersåte kidnappar Malon på Lon Lon Ranch och tvingar in Link i en oundviklig situation. Link måste inte bara möta denne mystiska gestalt i en dödskamp utan också sitt eget sinnes vacklan och fruktan vilket redan satt honom i ett, innan aldrig upplevt, underläge.

Andra serieskapare har uttryckt problem när de ska konvertera en berättelse från ett media till serieform. Vilken är den största svårigheten med att göra serie av ett tv-spel?

Den största svårigheten ligger i frustrationsmomentet att man redan genom tv-spelet har en färdig mall över hur karaktärerna ser ut, och att man själv inte gärna kan tillföra dem allt för mycket av sin konstnärliga egenart utan att folk skulle reagera på ett sådant sätt som om jag besudlade hela *Zelda*-konceptet. Samtidigt är det ju också oerhört smidigt att figurerna har bestämda utseenden, det sparar mycket tid som man skulle ha behövt lägga på karaktärsdesign, men nu kan man istället koncentrera sig på andra faktorer.

Andra TV-spel-baserade serier jag har sett knyter ganska löst an till det spel de är baserade på. Hur mycket gemensamt kommer din färdiga serie att ha med spelet *Ocarina of Time*?

Det beror på hur man ser på saken. Det skulle ju vara ganska dödfött att göra en serie som punkt och pricka följde spelet eftersom de som spelat det redan skulle veta vad som inträffar och hur det slutar. Men om man istället bibehåller de miljöer, platser och figurer som är med i spelet för att sedan skapa en egen berättelse i samma värld ger man läsarna en chans att få återkomma till det Hyrule de minns



samtidigt som de inte riktigt vet vilka utmaningar Link kommer att ställas inför. Jag skulle nog säga att serien är en s.k ”spin-off” på Ocarina of Time, det som inträffar i serien är händelser som inte förekommer i spelet. Serien tar vid en bra bit in i spelets tidslinje och den är utformad på ett sådant sätt att skärpan på spelets premiss och klimax inte förflyttas eller förändras.

Du känner dig inte tyngd av ansvaret?

Det är givetvis en stor ära för mig att få både skriva om och teckna Shigeru Miyamotos kanske allra mest uppskattade figurer någonsin. Jag hoppas att min tolkning av hans fantastiska värld skall erinra oss alla om den enastående magi hans verk är fyllda med och få oss att längta efter *The Legend of Zelda: Majoras Mask* till Nintendo 64 som skall komma nu till vintern.

Hur gick det egentligen till när du fick rättigheterna från Nintendo/Bergsala?

Låt oss säga att jag var rätt kille på rätt plats vid rätt tillfälle. Jag visade mig vara av rätt potential och äga rätt ambitionsnivå för detta projekt.

Hur fria har dina händer varit när det gäller utformning av manus och karaktärer?

Jag fick faktiskt förvånansvärt mycket eget svängrum. Min uppdragsgivares enda krav var att serien skulle utspela sig i den tidsrymd Link är vuxen i *Ocarina of Time*, resten var upp till mig. Jag hade en idé redan från början men jag visste inte om de skulle vara villiga att acceptera den eftersom den var mer eller mindre beroende av att jag fick lov att införa en ”egen” karaktär. De gav grönt ljus för manuset utan några synpunkter eller önskade ändringar. De betnade däremot vikten av att Link behöll sitt ”officiella utseende” serien igenom, och det var givetvis något jag hade räknat med. Resten av persongalleriet som är med i serien kommer också vara tecknade i spelets anda men med en dos av min egna konstnärliga särprägel.

Serien ska ju färgläggas också. Det ryktas att du söker hjälp på just detta område?

Jag känner för egen del att jag i grund och botten är en tecknare och jag har därav aldrig varit riktigt intresserad av färger och valörer. Visst inser jag väl vidden av det fundamentala färgerna utgör i allt som kan kallas för konst men jag anser att jag hellre lär mig att teckna ordentligt med endast en färg (blyerts/tusch) innan jag ger mig in på det ofantliga område färgerna breder ut sig på. Men för den delen betyder det inte att jag inte kan eller aldrig använder mig av kulörer, jag känner främst att det är något jag vill sätta mig in i när jag blir lite äldre och har mer tid att fördjupa mig. Just i denna serie har jag sökt hjälp av en god konstkollega, Stefan Petrini, han har en god och väl avvägd känsla för färg och texturer.

Hinner du med andra projekt också eller tar Zelda-serien all tid och energi?

Jag kan inte förneka att denna serie slukar mycket tid för mig men jag hinner ändå med att planera och strukturera mina tankar kring kommande projekt och verk.

När kommer vi att se den färdiga versionen publicerad i svenska Club Nintendo?

Den beräknas börja i septembernumret. Det blir fyra sidor per nummer.



Bildindex

t.v Blyertsskissad ruta från serien

t.h Tuschad omslagsbild (tidigare opublicerad)

STAR WARS CONVENTION 2001

Lördagen den 31 mars anordnade danska Star Wars-föreningen sin årliga happening; Star Wars Convention 2001 i Köpenhamn, Danmark. Naturligtvis var det värt en kraftanstängning för att ta sig över sundet till främmande land och närvara denna dag.

Ganska snart kände jag av de kulturella skillnaderna när jag insåg att det danska språket var praktiskt taget omöjligt att förstå. Försökte man prata engelska blev man direkt genomskådad som svensk, och besvarades med en salva ännu grötigare danska rakt upp i ansiktet...

Lyckligtvis hade jag funnit några likasinnade landsmän med samma destination utstakad så vi kunde slå följe från stationen ut i det okända med en mystifierad gul buss.

Platsen för Convention 2001 visade sig vara en ganska centralt belägen och otroligt anspråklös portuppgång. En diskret markering med ett A4-papper där det stod vart vi hade hamnat intygade att vi hittat rätt i storstadens myller.

När vi kom in bemöttes vi av bombastisk Star wars-musik. Lokalerna var inte speciellt stora, men ytorna var väl använda och mycket folk var i rörelse. Runt i lokalerna strövade fyra stormtroopers och en Boba Fett. En av stormtrupperna visade sig vara svensk och berättade i glädjerus att han betalt 12 000 för att få sin dräkt skeppad över Atlanten. Det hade varit värt varenda krona!

Eftersom vi var på dansk mark följdes också dansk sed. Det vill säga att det serverades öl och det röktes flitigt inne på konventet. Ganska förundrande för en strikt svensk.

En glad dansk konfrencier anträdde scenen och berättade med jämna mellanrum vad som stod på programmet. Jag förstod inte ett ord förutom de engelska termer som smög sig in här och där. En vänligt sinnad dansk yngling utrustad med en stor pipa snabböversatte dock det viktigaste till engelska genom en kompakt rökridå.

Mycket ögongodis fanns naturligtvis att beskåda. De gamla leksakerna, filmerna, prylarna och serieorgi-

nal visades upp i montrar. Vad som inte visades upp i montrar var en imponerande samling av autografer från Star wars-skådelspelare. Samlingen var imponerande komplett och hängde enkelt uppnålad på skärmar. Med andra ord hade det inte varit svårt för någon med ohederliga avsikter, flinka fingrar och raska ben att snabbt roffa åt sig en imponerande autografsamling och försvinna från platsen. Fast då hade väl förstås arrangörerna bussat Boba Fett efter förövaren och det ville väl ingen riskera...

Naturligtvis såldes det prylar. Kopiösa mängder leksaker, tidningar, böcker och alla tänkbara prylar med anknytning till en viss rymdsaga såldes bort. Precis som jag trodde var det bara tillgången till pengar och det sunda förnuftet som satte gränserna när man gick runt och tittade. Lite prylar som man inte tänkt fick man förstås med sig hem.

Specialinbjuden gäst till konventet var ingen mindre än Warwick Davis. Denne man är antagligen mest känd för att ha spelat Willow i filmen med samma namn och Wicket the Ewok i Return of the Jedi. Davis medverkade nu senast i Episode I i några mindre roller.

Davis signerade kort så att pennan glödde vid två tillfällen under dagen. Själva köade vi i en dryg timme för att hälsa, köpa ett signerat kort och skaka hand. Mycket av pengarna som drogs in vid signeringen tillkännagav Davis skulle skänkas till en fond för handikappade barn. Ont mycket pengar i ett gott syfte. Heder åt Warick Davis!

Warwick Davis skulle även haft med sig filmen *Return of the Ewok* som följde hans egen väg genom Star wars-sagan, innehöll ovisade behind-the-scene-scener och aldrig tidigare visats i Skandinavien. En lätt skamsen Mr Davis erkände dock att filmen inte fanns med honom. Den hade blivit kvarglömd i London. En uppgiven suck fyllde lokalen. Långväga besökare hade vallfärdat just för att se den filmen. Jag tyckte mig höra några dämpade svordomar på tyska bakom mig i kön.

Dagen präglades av diverse happenings. Bland annat hölls DM i Star wars-kunskap. Det hade varit intressant att följa, men det gick naturligtvis inte att förstå ett ord.

På scenen visades hur en ljussabelduell var uppbyggd, steg för steg, av folk i jedikläder beväpnade med färgade plaströr. Därefter delades plaströr ut till den våldsbenägna kidsen som stod framme vid scenen och golvet utrymdes mer än snabbt när de påvisade stridsfärdigheterna skulle utövas praktiskt. Det verkade dock som om ingen kom till någon större skada.

Sammantaget var Convention 2001 en ganska liten men riktigt trevlig upplevelse som varmt rekommenderas för de som brinner för Star wars, inte har allt för lång resväg och inte låter sig skrämmas av det danska språket.

//Daniel Lenneér



Scandinavian Sci-fi, Game & Toy Convention 2001

Bakom denna talande titel finns den väl etablerade årliga mässan på Slagthuset i Malmö, som visar upp precis det som namnet antyder. Malmö blir framåt västkanten något av ett Mecka för folk som gillar film, med en dragning år si-fi, en helg om året. I år inföll mässan 28-29 april.

Spektakulära gäster har alltid varit Malmömessans kännetecken. I år var inget undantag. På plats fanns Dave Prowse (Darth Vader från Star Wars) lalllalla (Jabba the Hutt mfl från Star Wars, kommer inte ihåg hans namn... Författ.anm.) och Douhg Bradley (Pinhead från Hellraiser-filmerna). Kön till signeringen ringlade sig genom hela lokalen och tog åtskilliga timmar att genomlida om man började från slutet. Gästerna pratade och skojade vid signeringsbordet, festade på läsk och frukt och såg ut att trivas.

Såhär i efterhand bör tilläggas att man skulle dykt upp konventets andra dag, ty då var mängden köande människor i det närmaste obefintlig.

Originalfilmrekvisita från Terminator-filmerna, Star wars, Femte elementet med mera fanns att beskåda i montrar. Det var intressanta och väldigt facinerande att se hur prylar som kunde se så häftiga ut på vita duken, kunde vara så ofantligt fula och plastiga i verkligheten.

Ofantliga mängder av leksaker, prylar, spel, filmer, dräkter, affisher, böcker och tidningar fyllde upp lokalen. Folk trängdes, språkade och konsumerade. Det var varmt men trevligt och när man åkte hem var man lycklig men fattig. Precis som det ska vara med andra ord.

På hemvägen tangerade vi nog rekordtid på sträckan Malmö- Bräkne-Hoby framförandes ett fordon på fyra hjul. Men hem kom vi. Trötta, men nöjda.

//Daniel Lenneér

Bättre krig - i ankdammen



Ultra Ducks – Special Edition

Pris 60 kr, Outer Limit Games

Till Gothcon kom den till sist. Den efterlängtdade regelmodulen till Ultra Ducks, som hade lovat att göra spelet både roligare, enklare och mer actionladdat. Jag talar förstås om Ultra Ducks Special edition.

Rykten från teamet bakom produkten talade om att spelet skulle tillföras kort med skräckfilmstema. Detta hade nått mina öron och gjort att alla förväntningar var trissades till max när jag äntligen inhandlade modulen och började slita i plasten. Nu återstod det att se om produkten skulle leva upp till de högt ställda förväntningarna!

Innehållet

I påsen medföljer ett tjugigt försättsblad, en regelbok i A4 format, 18 nya kort, ett ark med nya markers, nya snygga ankstamsbrickor och en påse med blandade plastpluttar i tre eleganta färger. Regelboken är inte helt oväntat ny, utökad och mer komplett. Reglerna från grundlådan binds elegant ihop med de nya och bildar en lätthanterlig helhet. Regelbokens utförande är enkel, rent och snyggt, utan krusiduller.

Specialregler för bland annat demoner, stenar och tanter (!?) har lagts till och det är till dessa som det nya arket med markörer används. Ankstamsbrickorna har för övrigt fått nytt utseende och nu kan man flytta plastpluttar istället för att skriva och sudda. Detta är antagligen hela anledningen till att spelet skulle blivit snabbare och enklare, som baksidestexten utlovar, men det är en bra förändring. Någoting som slår mig är att specialreglerna, som tillfördes spelet i Duckssories 2, inte finns representerade i Special edition. Lite underligt, kan tyckas, om den nya regelboken nu ska vara komplett och allsmäktig...

De 18 nya korten bär modulens skräcktema, och kategoriseras i 3 scenariokort, 6 händelsekort och 9 vrakkort. Bland de nya karaktärerna finns bland annat Duck Featherface, Jason Duck, Pinhead Duck och Duck Krueger. Med andra ord kommer skräckfilmsdiggare att ha extra stor behållning av att strimla sina motståndare i fortsättningen. Det enda jag saknar är fler bisarra och humoristiska tillhyggen.

Nya spelmodeller

I regelboken presenteras också två nya spelmodeller som helt, eller delvis, förändrar spelets karaktär, Hotet från kloakerna och Jakten på den försvunna artefakten. Av dessa tycker jag att den senare är den mest intressanta. Den förvandlar nämligen UD till något av en mer actionladdad variant av den gamla klassikern Jakten på den försvunna diamanten.

Sammanfattningsvis

UD blir faktiskt både roligare och mer spelbart med Special Edition. En aspekt som är ganska tråkig är den att de som provat spelet med denna tilläggsmodul, antagligen kommer att känna sig tvingade att köpa med både den och grundboxen när de köper spelet. Då kan man ju fråga sig om UD-lådan fortfarande är ett komplett spel.

//Daniel Lenneér

(Recension även publicerad i Codex #007)