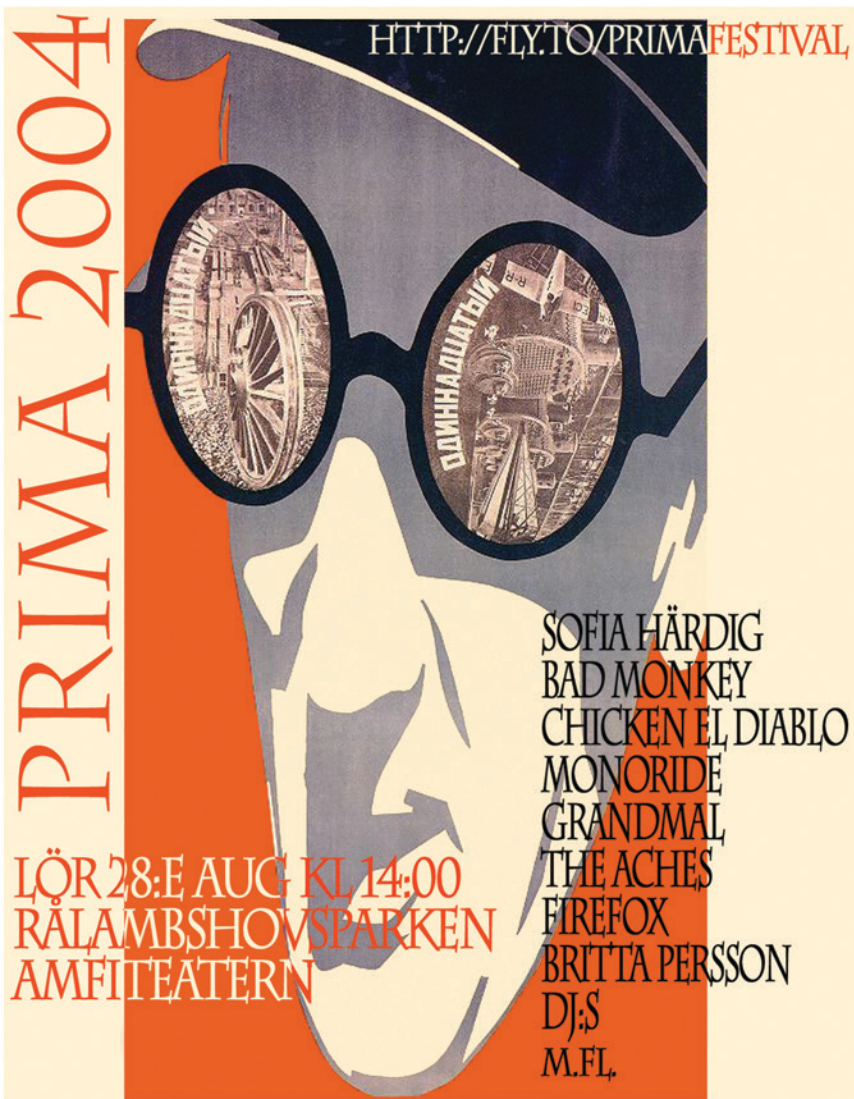


En av affischerna som jag gjorde för Prima,
en gratisfestival som jag och några av mina
vänner anordnade varje sommar i fyra år.
Originalet är en sovjetiskt propaganda plansch.



KLUBB **Trompe le Monde**

Nedan är en serie posters och flyers som jag skapade när jag drev klubb Trompe le Monde i Hornstull, STHLM. Serien baseras på filmbilder av aktriser från "Nouvelle Vague"-eran.



trompelemonde@telia.com

trompe le monde

40kr

18+leg

onsdag

27/11

kl 21:00

***anna
termheim*** & the makers

the tiny

+dj niklas

RESTAURANG ATHENA HORNSBRUKSGATAN 26 T-BANA HORNSTULL





trompe le monde

tisdag

29/10

21:00

18+leg

40kr

ane brun

+ Johnny Boy & Johnny Cancer...

NY KLUBB!

& dj niklas

trompelemonde@telia.com

RESTAURANG ATHENA HORNSBRUKSGATAN 26 T-BANA HORNSTULL

trompe le monde

trompelemonde@telia.com

18+leg

40kr

kl 21:00

tisdag

15/10

paper
grandmal
+dj judas

NY KLUBB!

RESTAURANG ATHENA HORNSBRUKSGATAN 26 T-BANA HORNSTULL



trompe le monde trompelemonde@telia.com

40kr

18+leg

tisdag

10/12

kl 21:00

**stackars lajka
star avenue**

+dj niklas

säsongsfinal!

RESTAURANG ATHENA HORNSBRUKSGATAN 26 T-BANA HORNSTULL

Skivkonvolut för mitt gamla band Grandmal.

- 1.dirty punk in love
- 2.slowly
- 3.i don't make sense
- 4.x
- 5.control
- 6.kill you

songs 1-3 recorded in 2000 at soylent green studio
mixed by grandmal & soylent green
songs 4-6 recorded in 2002 at ove anderssons studio in gävle
mixed by ove andersson & karin stewe

guitar/vocals - egils kronbergs
bass/vocals - damien conroy
drums/percussion - david boda



mail:grandmal@telia.com contact: david 0739 53 20 86
grandmal on the web:<http://w1.839.telia.com/~u83906011>



grandmal

Våra bästa år med

Möt företaget som skapade Myth och Marathon

I utkanten av Chicago finns det ett litet programhus som om man ser till fasaden inte gör så mycket väsen av sig. Men när du väl har klivit in i speltillverkaren Bungies kaotiska värld inser du att man aldrig ska döma en bok efter omslaget.



Succen med Marathon gav Bungie resurser att bygga upp företaget till dagens nivå.

Efter en fem minuters taxifärd, där jag lämnar Chicagos magnifika skyskrapar bakom mig, stannar taxi-chauffören och säger att jag är framme. Jag tackar, betalar, kliver ut och tittar förvånat omkring mig. En vit byggnad står intill en nedgången parkeringsplats i någonting som inte är Chicagos finaste bostadsområde. Mitt emot finns det en stor datoraffär som skamligt stoltserar med att de gått i konkurs, men inte en enda skylt meddelar mig att vi står utanför Bungies lokaler. Har taxin kört fel?

Bungie är programföretaget som blev världsberömt tack vare actionspelet Marathon. Just nu pågår arbetet för fullt med storsatsningen Myth II, men av Bungies storhet märks ingenting på lokalerna.

När väl representanten för Bungies distributör GT Interactive dyker upp leds jag in i byggnaden och åker upp med hissen.

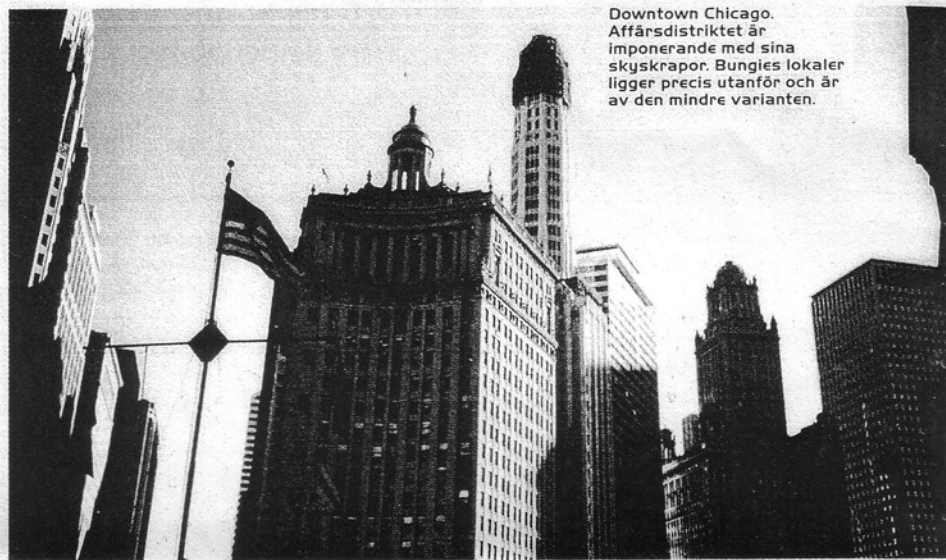
Lokalen jag kliver in i ser ut som en ganska vanlig kontorslokal med en mängd rum i olika storlekar. Receptionen utgörs av ett litet skrivbord med en dator. Ingen grandios lobby här inte.

Som ett familjeföretag

En sak som gör Bungie unikt är att de sköter praktiskt taget allting själva.

– Vi har kontroll över varje aspekt i produktionen, säger Doug Zartman som är PR-ansvarig. Om det är något vi inte kan göra själva fixar vi hit någon istället för att lägga ut det utanför huset. Det finns inget som slår att ha personen bredvid dig så att du kan snacka direkt med honom eller henne.

I köket står ett gammalt arkadspel som ser ut som Asteroids, ett bord, en kyl fylld med koffeinhaltiga läskedrycker, och – en säng. Faktum är att Bungie har sex sängar, en dusch och ett fullt utrustat kök eftersom många av de anställda inte



Downtown Chicago. Affärsdistriktet är imponerande med sina skyskrapar. Bungies lokaler ligger precis utanför och är av den mindre varianten.

går hem på flera dagar i streck. Det här gäller särskilt nu strax innan jul när de är mitt uppe i produktionen av Myth II.

De jobbar tills de somnar, löser av varandra, vaknar och jobbar vidare. Vem sa att dataspelsbranschen är glamourös?

– Många av oss på Bungie jobbar väl mer än vanliga arbetstider och tyvärr blir det sociala livet ofta lidande, säger Doug Zartman.

– Men det får man ta, tillägger han. Vi vill vara säkra på att vi kan stå för alla produkter och tjänster som vi sätter vårt namn på. Och så kan vi vara helt självständiga.

Det finns fem olika grupper på Bungie: marknadsföring och utgivning, support och direktförsäljning samt tre utvecklingsteam. Vart och ett har en representant som regelbundet träffas och kontrollerar att alla vet vad alla håller på med och kommer med förslag och kritik.

Ska släppa fler spel

Enligt Doug Zartman är planen att Bungie ska växa sig så stort att de kan släppa fler spel per år. Men de vill hellre satsa på tre, fyra bra titlar per år istället för att slänga ut tio dåliga titlar.

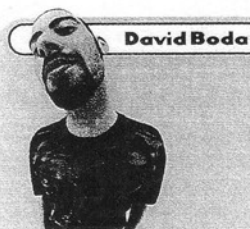
– Bungie ska alltid vara så pass litet att alla känner alla och att alla känner att de kan bidra utvecklingen av

spelen. Vi lär fortsätta att vara som ett familjeföretag i framtiden, säger han.

Sagan om Bungie började inte med en ung man med pottfrilla och glasögon som hade en dröm om världsdominans. I stället var det en ung man som var missnöjd med utbudet av Macintosh-spel. Bungies skapare Alexander



Myth II är uppföljaren till Bungies genombrottsspel på PC, Myth. Kanske blir det tvåan av Myth som definitivt sätter Bungie på PC-kartan.



David Boda

NR6
1998

32

david.boda@idg.se

familjen Bungie

Mark Bernal, lead artist, var den ende som till utseendet passade in på mina fördomar. Socialt obegåvad var han däremot inte.



Seropian beslöt sig därför att skapa ett eget. Det första spelet han gjorde var ett väldigt enkelt Pong-liknande spel som hette Gnop.

Nästa projekt blev lite mer seriöst. Operation Desert Storm var ett pansarvagnspel som Alex Seropian gjorde i kommersiellt syfte. Efter fem månader av kodknackning lånade han lite pengar av sin familj så att han kunde tillverka kartonger och manualer i sin lägenhet. Sedan gav han sig ut och försökte sälja spelet i affärer och på olika mässor.

Bungie bildades för att publicera Operation Desert Storm. Alex Seropian ville ha ett namn som lät roligt och skulle passa till ett spelföretag. Bungie låter fjädrande, studsande och han gillade ordet.

Nästa milstolpe i Bungies historia var när Jason Jones kom med i Bungie. Han hade skapat ett spel för sitt eget nöjes skulld och la ut nätverkskablar mellan hans och kamraternas studentrum så att de kunde spela över nätverk.

Se upp bakom dig! Jason Regier, en av huvudprogrammerarna på Myth II, ser inte att chefen kommer bakifrån.



Jason och Alex träffades i en artificiell intelligens-klass och Jason visade upp sitt spel för Alex som ville att han skulle sälja det. Jason var inte alls inne på samma banor men lät sig tillslut övertalas. Spelet blev döpt till Minotaur: The Labyrinths of Crete och släpptes 1992 till Mac.

Det viktigaste som Jason bidrog med till

Bungie var hans programmeringskunskaper och känsla för speldesign. Alex är en hyfsad programmerare men Jason är en naturbegåvning som har det i blodet. Han kan göra saker som andra programmerare inte ens tänkt var möjligt. Med Jasons kunskaper och Alex visioner var Bungies kärna fullständig. Den kärnan ser likadan ut än i dag, fast med ett lite större yttre lager.

"Bungie låter fjädrande, studsande, och han gillade ordet"

Från Mac till PC

Bungies genombrott blev spelet Marathon som släpptes i decem-

ber 1994. Det var ett actionspel som liknade Doom fast med snyggare grafik. Marathon hade även en del finesser, som att du kunde titta upp och ned. Det som var unikt med Marathon var att spelet kunde mäta sig med dåtidens PC-titlar. Vid den tiden fanns det inget spel av den kalibern till Macen, som inte direkt ansågs vara en speldator. Bungie tyckte att det var dags för ändring.

Spelet var en vidareutveckling av det tidigare Bungie-spelet Pathway Into Darkness som liknade Wolfenstein 3D.

Marathon hade nätverksstöd, vilket knappast glädde cheferna på de tidningsföretag som framför allt kör Mac. Marathonhysteri utbröt och tidningar ställdes in eftersom ingen ville slita sig från spelet och jobba.

Än i dag är Marathon, och dess uppföljare, ett av de bäst säljande spelen till Macintosh genom tiderna.

Alexander och Jason började programmera på Macintosh eftersom det var den plattformen som de och deras vänner kände till och var bekanta med. De visste dock hela tiden att om företaget skulle bli en kraft att räkna med inom spelbranschen så var de tvungna att börja producera spel till PC. Det var också viktigt för företagets egen tillväxt. När de väl hade satt sig på toppen inom Mac-spelvärlden var det dags att satsa på PC:n.

I september 1996 gjorde Bungie en PC-version av Marathon 2: Durandal. Tidpunkten för PC-satsningen berodde till stor del på att

Mac-spelmarknaden genomgick en smärre kris under den perioden. 1997 släpptes Myth som blev Bungies genombrott på PC-marknaden. Att de kommer att fortsätta göra spel till PC kan man ta för givet, även om de hoppas på ett genombrott för Macen i och med lanseringen av den heminriktade IMac.

Inga flaskbottnar

Man skulle kunna tro att människor som jobbar med att programmera datorspel är feta, femtonåriga killar med tjocka glasögon, finner och bristande sociala kunskaper. Den bilden stämmer inte in på Bungiepersonalen.

En av programmerarna är Jason Regier. Han jobbade tidigare hos ett företag som tillverkar mobiltelefoner, men på kvällarna satt han och knackade kod, vilket var det han älskade att göra. Spelet han skapade hette Amoeb Arena och när det var klart gavs det ut av en liten Mac-spel distributor.

Jason gick fram till Bungie-montern på en mässa frågade om de behövde en programmerare. Alex Seropian gillade vad han hade gjort och vips så var mobiltelefoner ett minne blott.

När jag satt och pysslade med mobiltelefoner var det ingen som tackade mig eller en märkte mitt jobb. Nu när någon ringer och tackar oss för att ha gjort ett bra spel så vet jag att jag har varit delaktig och att det uppskattas, säger Jason.

Jasons dagar – och ibland nätter – består mest av att sitta och programmera, men också att gå runt och diskutera idéer och lösningar på olika problem med de andra.

Jag gillar att jobba i små grupper. Om vi vore fler än tre programmerare på ett spel skulle det bli alldeles för rörigt. Jag gillar friheten vi har att prova oss fram med olika alternativ. Det finns aldrig något som är "det rätta sättet".

Oftast är det en person som kommer på idén till ett spel men alla bidrar till att utveckla den till ett färdigt spel. Inspirationen kan komma från en mängd olika håll. En av inspirationskällorna till Myth var filmen Braveheart, en annan var fantasy-böckerna från författaren Glen Cook.

Varför så framgångsrikt?

Bungie har stora ambitioner, men vad är egentligen företagets största styrka?

Vi är alla gamers, svarar PR-chefen Doug Zartman. Det finns ingen på kontoret som inte spelar spel. Att alla är med i utvecklingen och har en direkt andel i vinsten eller förlusten av varje projekt. Det gör att alla är motiverade till att göra varje spel inte bara bra utan utmärkt.

Det var Doug som sa det, men jag är säker på att alla andra i familjen Bungie håller med. 



Den här hyllan är fylld med konkurrenternas spel. Är det härifrån Bungie får sin inspiration måntro?

David mot Goliat

Attack mötte världsmästarna i Quake

Hur duktiga är egentligen världsmästarna i Quake? Attack Games utmanade Clan9, fast beslutna att vi skulle vi lämna arenan med raka ryggar och bevarad heder, kosta vad det kosta ville.



Det ser stilla ut på ytan men innanför kokar blodet och adrenalinnet flödar.



Det brinner i knutarna, eller rättare sagt i Attacks bak.

"Se upp var du skjuter!"



Janne tog på sig rollen som ledare. Här övertygar han Fabian om att är tillräckligt bra för att döda någon, synd bara att det enda han dödade var sig själv. Janne bytte efter matchen karriär och är nu Sveriges enda manliga cheerleader.



Antingen har Chris druckit för mycket kaffe eller också är det skräcken att stirra ned i pipan på fiendens vapen som lyser igenom.

Taktiksnacket innan matchen är kort och koncist. Vi vet att vår enda fördel ligger i att vi är så dumma och usla. Quakespelare att klanen, som är van att spela mot lite mer kvalificerat motstånd, inte kan förutse våra excentriska drag.

Efter vissa tekniska komplikationer intar vi våra platser och väntar spánt på startskottet. Alla signalerar att de är redo och matchen sätter igång. Det börjar bra. Vi vet att vårt övertag i antalet spelare, plus våra avbytare som kan lösa av de skadade spelarna, kanske ger oss en chans. På våra skärmar står det att vi lyckats få två frags (när någon dör räknas det som en frag till motståndarlaget), och det har inte ens gått en minut av speltiden. Vårt självförtroende ökar och vi blir djärvare.

Attacksenioren Janne tar på sig rollen som lagledare varpå han springer runt och ger oss

"Slakten är redan i gång och det är vi som är offer-lammen"

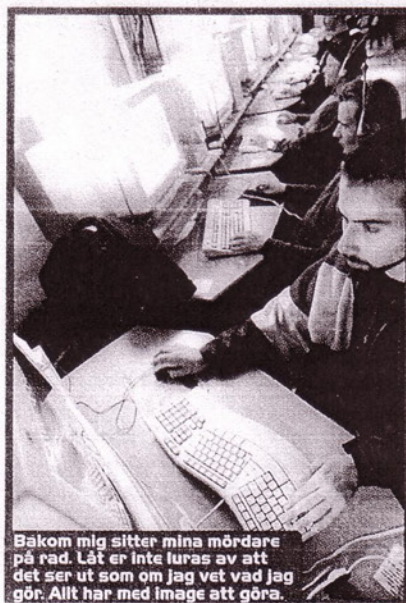
Fabian druknar

Världsmästarna rör sig med enkelhet över hela banan och har samlat på sig alla de bra vapen och rustningar som finns. Vi springer runt som vilsna division fyra-spelare med våra tontiga hagelbössor.

Plötsligt ser jag att en av klanmedlemmarna står med ryggen emot mig medan han skjuter på vår vänsterback Chris som vettskrämt försöker ta beteckning. Jag avlossar salva efter salva men utan resultat. Efter det att Chris upplöses i miljoner småbitar vänder hans mördare, tittar på mig och skjuter ett skott. Det behövs inte mer för att skicka mig till nya jaktmarker.

Med nyfunna krafter ger jag mig åter ut på planen. Den här gången hittar jag raketgeväret och siktar in mig på en fiende som är upptagen med att avliva tre av mina kamrater. Projektalen flyger iväg och träffar... en av oss! Marcus har i sin iver sprungit rakt in i mitt

skottfält. Uppgiften går jag till avbytarbänken och låter Janne försöka. Jag sneglar över på våra motståndare vars fingrar rör sig i ljusets hastighet. De hoppar med lätthet tre våningar upp medan Janne kämpar med att ta sig upp för en trappa. Plötsligt hörs ännu ett tjut från Fabian. Det visar sig att han mitt i sin desperata



Bakom mig sitter mina mördare på rad. Låt er inte luras av att det ser ut som om jag vet vad jag gör. Allt har med image att göra.

kamp lyckas med konststycket att dränka sig själv. Tiden börjar bli knapp och Fabian funderar på att börja på simskola.

Jag ger mig åter in på plan med endast två minuter kvar av matchen. Om jag skärper mig kan jag bli hjälten! Istället tar jag av misstag fram yxan och börjar hugga mot en vägg. Kanske är det mitt undermedvetna som försöker hacka mig därifrån. Bakom mig väntar fienden tålmodigt tills jag får fram ett annat vapen. För kampens skull låter han mig till och med sikta in mig på honom men vad hjälper det. Jag dör ännu en gång.

Krökta ryggar

Så är matchen över. Efter 20 minuter av ensidigt slakt är resultatet 508 mot -2 fördel Clan9. Det visar sig att våra två frags i början av matchen berodde på att två av oss teleporterades på två Clan9-killar, alltså räknas det inte som giltiga frags. Våra halvkrökta ryggar böjer sig till marken och den lilla gnutta stolthet vi har kvar går upp i rök. Vi tackar för en god match och lämnar skamset arenan.

David Boda

Laguppställningen i mästartmötet

Clan9: Niklas Nikodemus Persson, Krzysztof Spice Rebkowski, Harv Xenon Migotti, Carl Henrik Liquid Nilsson, och Alexander Paralyzer. **Arsenijevic.**
Attack Games: David Boda, Kim Dahlroth, Marcus Engstrand, Christofer Loneberg, Johan Moberg, Jan Sandbladhi och Fabian Vreede.



Spelredaktör David Boda, david.boda@idg.se

Spelnyheter

Gud har ett eget husdjur

Lejon i hagen. Lejonkungen tar sig en promenad i staden och fönstershoppas lite.

Black & White ser ut att bli Peter Molyneuxs mest ambitiösa spel i vilket han försöker att skapa en annorlunda, helt unik och sammansatt strategi.

Har du funderat på en ny karriär, är du trött på att vara bankir, postman, studerande eller bilmekaniker? Varför inte prova att vara gud. I Black & White får du chansen att vara den allsmåktiga handen, och då menar jag verkligen handen. En stor hand är nämligen det enda som representerar dig i spelet.

Din uppgift är att få invånarna på ön Eden att avguda dig. Ön befolkas av olika stammar men problemet är att du inte är ensam. Samtidigt som du försöker få någon av stammarna att avguda dig finns det en konkurrent som gör samma sak på någon annan del av ön. Till slut blir konflikter oundvikliga. Ju mer ditt folk avgudar dig desto starkare blir du och desto större chans har du att besegra din motståndare med din magi.

Oturligt nog kan du inte påverka invånarna direkt utan är tvungen att använda olika besvärjelser. Om en by svälter kan du till exempel skapa regn och ge dem en bra skörd så kommer byborna att vara dig tacksam. Om dina invånare strun-

tar i dig kan du ge dem olycka så att de börjar avguda dig av rädsla. Vad för sorts gud du vill vara är helt upp till dig. Dina moraliska beslut formar inte bara befolkningens uppfattning om dig utan även öns utseende. Om du är en ond gud så kommer ön att vara fylld med vulkaner och mörk atmosfär, om du är en kärleksfull gud kommer ön att bli ett blomstrande paradys som Adam och Eva skulle stormtrivas i och ormen skulle avsky.

Uppfostra ditt djur

Din personlighet avspeglas mest på ditt husdjur. Du kan bland annat välja mellan att adoptera en passiv ko, neutral apa eller en aggressiv tiger. Det fantastiska är att du väljer djuret när det är ungt och sedan måste lära det rätt och fel under uppväxttiden. Om du är en snäll gud och din tiger återupp en bybo måste du ge honom smisk. Men det tar inte slut där, nästa gång som din tiger får för sig att äta någon men ångrar sig i sista stund måste du belöna honom genom att klia honom på magen.

Det motsatta gäller om du är ond. Vad som är än mer fantastiskt är att ditt djur lär sig hurdan du är och tar egna beslut utifrån det. Djuret kan lära sig vilka dina favoritbesvärjelser är och om du är god blir djuret också det.

Djuret, likt landskapet, formar sig också till utseendet beroende på hur du är. Om du



är ond kommer tigern att få huggtänder och en ondskefull uppsyn, motsatsen leder till en leende tiger med fluffiga tassar. Syftet är att inga djur ska se likadana ut. De kan vara smala, feta, starka svaga och alla skador de får lämnar ärr som de tar med sig livet ut.

Husdjuret umgås med andra

Tanken är att Internet ska ha en stor del i ditt djurs utveckling. Du kan spela och mäta din styrka mot andra spelare men du använder samma djur när du spelar mot andra människor som när du sitter hemma och spelar dina uppdrag själv. Allt som händer ditt djur i nätverksspelet sparas och tas med i beräkningarna när du återgår till ditt singelspel.

Men det bästa är det tänkta Internetsamhället där ditt och andras djur ska kunna träffas under fredliga former och umgås. De kan lära varandra speciella attacker, nya besvärjelser eller dåliga vanor. Även detta förs tillbaka till ditt eget spel så när du fortsätter med det efter ett besök på nätet



Smiska apan. Din apa har varit dum och kräver lite uppfostran.

kan din varelses personlighet ha ändrats en del. Exakt vad för slags spel Black & White blir i slutändan vet vi inte riktigt innan vi testat det själva. Men det är redan nu helt säkert att vi aldrig sett något liknande. Väldigt ambitiöst och nyskapande. Hoppas bara Lionhead Studios med Peter Molyneux i spetsen kan förverkliga alla galna idéer.

De populäraste spelen just nu

På Internet finns en topplista där dataspelare världen över varje vecka röstar fram sitt favoritspel. Det här är de 20 första titlarna på listan. Vill du själv rösta kan du göra det på adressen www.worldcharts.com.

Placering	Titel	Utgivare
1 (1)	Age of Empires 2	Microsoft
2 (3)	Unreal Tournament	GT Interactive
3 (2)	Heroes of Might and Magic 3	3DO
4 (6)	Alpha Centauri: Alien Crossfire	Electronic Arts
5 (5)	Baldur's Gate	Interplay
6 (4)	Jagged Alliance 2	Talonssoft
7 (8)	Quake 3	Activision
8 (16)	Planescape	Interplay
9 (7)	Half-Life: Opposing Force	Sierra
10 (12)	Starcraft: Brood Wars	Blizzard
11 (9)	Homeworld	Sierra
12 (14)	Ultima 9	Electronic Arts
13 (15)	Might and Magic 7	3DO
14 (13)	C&C: Tiberian Sun	Electronic Arts
15 (10)	System Shock 2	Electronic Arts
16 (11)	Age of Wonders	G.O.D.
17 (18)	Railroad Tycoon 2	G.O.D.
18 (19)	Gabriel Knight 3	Sierra
19 (17)	Fifa 2000	EA Sports
20 (Ny)	Civilization 2	Microprose



Gullivers resor. Om jag inte minns fel var väl Gulliver bunden i originalversionen.