

RECENSIONER I FENIX

Det viktigaste i *Fenix* recensioner är våra skribenters texter, där de i detalj redogör för hur de uppfattar det testade spelet eller speltillbehöret.

Samtidigt är det bra att snabbt kunna få en överblick också. Därför har vi infört ett sifferbetyg. Detta utgår ifrån de två grundvärdena INTRYCK och INNEHÅLL, eftersom det är två variabler som berättar helt olika saker om spelet.

BETYGSSKALA

INTRYCK och INNEHÅLL bedöms var för sig på en tiogradig skala, där 1 är uselt och 10 det bästa möjliga. Dessa två betyg läggs sedan ihop till ett totalbetyg, som således kan variera från 2 till 20.

Intryck

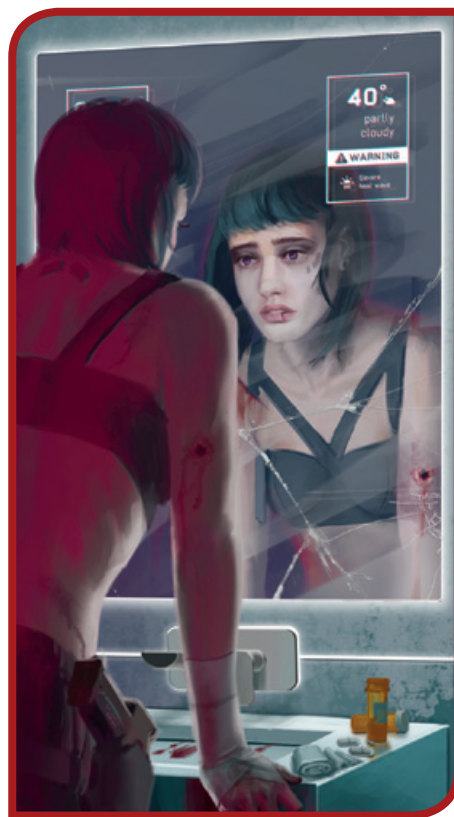
INTRYCK handlar om spelets (eller speltillbehörets/expansionens) utformning, och tar fasta på saker som grafik, formgivning, illustrationer, komponenter, stämning och känsla.

Innehåll

INNEHÅLL är språk, spelmekanik, regler, spelbarhet, spelvärld, story, känns det komplett samt om det är generöst eller snålt tilltaget.

FENIX REKOMMENDERAR

Det kommer alltid en flod av nya spel och tillbehör, av den mest skiftande kvalitet. De allra bästa av dessa kan få *Fenix* kvalitetsstämpel FENIX REKOMMENDERAR – om de når upp i ett sammanlagt betyg på 16 eller mer i *Fenix* recension.



Neotech Edge

FÖRLAG
Helmgåst

FORMAT
Hårdpärm

SIDOR
312

WEBB
helmgaast.se

RECENSENT
Christoffer Krämer

INTRYCK ●●●●●●●●●●●●●●●●

INNEHÅLL ●●●●●●●●●●●●●●●●

16



NEOTECH EDGE SPÄNNER BÅGEN OCH TAR SIN GENRE PÅ ALLVAR

Jag har recenserat spel i trettio år och detta är kanske den svåraste recension jag har skrivit hittills. Sällan har ett spel slingrat sig så mycket, varit så oovilligt att låta sig fångas och klassificeras, varit så vrängt och icke-fjäskande, rent ut sagt varit så jäkla störikt, som *Neotech Edge* är. Detta är det första spel som fått mig att messa *Fenix* och säga att jag inte klarade av att hålla recensionsdeadline. Vad är det då med *Neotech Edge* som gör det så besvärligt? Ja det har genren trogen, valt *style over substance*, och på något störikt sätt ändå fått med substance också. Låt mig förklara: 1998 var jag med och gjorde konventsfoldern till *SydCon7* – på den tid konvent fortfarande hade foldrar. Temat var science fiction. Hela foldern var gjord som en dagstidning från framtiden och all information om allt som hände på konventet var genomgående omskapat så att det såg ut artiklar och annonser. Schemat för konventet var gjort som TV-tablåerna längst bak. Det var utan tvekan den fetaste foldern konventsverige sett. Problemet var att ingen förstod att det var en folder. Vi hade gjort formen så cool att innehållet inte riktigt syntes. Det fanns inte brist på innehåll – tvärtom, det var galet mycket innehåll – det syntes bara inte riktigt på grund av all yta. Där har ni *Neotech Edge*. Det är massor av spel mellan pärnarna, men också gömt under en otroligt mycket yta. Spelet är snyggt. Riktigt snyggt till och med. Det känns glassigt och påkostat. Det är mer eller mindre genomgående välillustrerat och

känns i huvudsak sammanhängande trots flera olika illustratörer. Layouten är god även om jag som börjar bli gammal ibland muttrar om liten text och dålig kontrast – i brist på augmented ögon som kan hjälpa mig. Informationen presenteras genomgående som material som existerar år 2070. Karaktärsgenereringskapitlet är rekryteringslagret från företaget Nimrod, kapitlet om strid presenteras som en fältguide från ParaMil och så vidare. Det finns många ställen där Helmgäst hade kunnat säga: vi fegar lite och förenklar eller gör det mer lättillgängligt för läsaren. Men i *Neotech Edge* fegas inte. Konsekvent hela vägen in i kaklet. Är det coolt – ja, det är det faktiskt. Är det lättillgängligt – nej, inte så värst. Detta grafiska/tematiska stildrag multipliceras exponentiellt av språket som boken presenteras i. Även här hålls stilen konsekvent. En framtid där Monde krympt skapar ett moe språk där slang från alla världsdelar blandats agogo. Så mycket att det är zrat-svårt för en jello att grokka. Ja, du fattar aibo. 312 sidor av detta kräver sitt fokus. Det är som att vara fast i de första trettio sidorna av en episk sci-fi-roman där nya ord, koncept och termer regnar över dig från första meningen. På sidan 72 kommer förklaringen av koncept som används konsekvent från sida ett. Ja, ni hör. *Neotech Edge* tar inga fångar. Och det var någonstans här jag messade *Fenix* och sa: jag behöver mer tid! Ganska mycket mer tid.



Är det bra då?

Ja, det är bra. Det är riktigt bra. Cyberpunkgenren fastnar lätt i en retrofuturistisk cliché nu för tiden och fortsätter att presentera framtiden som vi trodde att den skulle bli på åttiotalet. *Edge* undviker denna fälla och levererar ett innehåll som smart balanserar mellan gårdagens igenkännsel och en uppdatering utifrån dagens teknik och situation. Som bra sci-fi ofta lyckas med blir *Edge* framtid en arena för samtidskritik och kommentar. Genom den framtida linsen kan vi utforska många av de frågor som är aktuella idag: kapitalismens moralöshet, miljökatastrofen, relationen mellan människa och teknik, den stundande singulariteten, personlig integritet och mycket mer. Här finns en kärna som är på riktigt och spelet är bra på att lyfta fram materialet på ett sätt som öppnar för spel. *Edge* är ett spel som inte snålar. Där andra spel levererar en massa regler i fluffig layout och tjuvhåller på världsinformation (i väntan på framtida släpp) vräker *Edge* ut världsinformation i en takt som bitvis gör det svårt att sälla. Allt är inte nyskapande men du går inte ifrån regelboken tomhänt. Världen som presenteras har vuxit upp sedan första utgåvan. Där första *Neotech* var en finnick europeisk tonåring som tyckte att spegelglasögon var coola är *Neotech Edge* en sliten presplit från *PRD* som inte har tid för sådant posering. Etnocentrismen är släppt; världen är global och multikulturell på riktigt även om balla killar fortfarande gillar stora bössor.

Formmässigt lyckas spelet också balansera väl mellan det simulationistiska med tabeller och kvantifiering av verkligheten och det berättarstödande med enkla och välfungerade system. Reglerna för downtime – tiden mellan speltillfällen – är mycket bra och förvandlar utvecklingen av karaktären till historiedrivande element på många plan. Reglerna för personekonomin under downtime är särskilt lyckade och fångar lätt spelarna i en fälla där framtidens ekonomiska livegenskap kommer att kännas närmast klaustrofobisk. *Spelledarkapitlet* är gör en bra genreöversikt och öppnar upp dörren för olika sorters spel. Det ger fo SI/admin en bra förankring i den historia de vill berätta – vilken den än är. Genom regelboken hittar man QR-koder som leder spelaren och spelledaren vidare. En del leder till extramaterial, en del leder till digitala versioner av bokens resurser och en hel del leder till platser som än så länge gapar tomma men det är ändå ett grepp som fungerar väl med bokens tema och stil. 2020 är ett år för cyberpunkgenren. I höst kommer CD Projekt Red med *Cyberpunk 2077* och i anslutning till detta rollspelet *Cyberpunk Red*. *Neotech* ligger således både väl i tid och tar sig an värdiga utmanare. *Neotech Edge* är inte perfekt. Det trillar nästan över sig själv i sin ansträngning att vara allt det vill var. Men jäklar vad det spänner bågen på ett uppfriskande sätt. Jag skulle inte alls bli förvånad om *Edge* ger *Cyberpunk* en rejäl kamp om pengarna.

