116! SIDOR!

JULENS BÄSTA SPEL!

SVENSKA

PC GAMER

SVERIGES STÖRSTA SPELTIDNING
NR 132 DECEMBER 2007 PRIS SEK 69⁹⁰ NOK 79 €7⁷⁰

VINN! CALL OF DUTY 4 LIMITED EDITION

FÖRSTA SVENSKA RECENSIONEN

UNREAL TOURNAMENT 3

BRUTALT UNDERHÅLLANDE MULTIPLAY!

6 SIDOR RECENSION

CRYSIS

VI TESTAR ÅRETS HETASTE SHOOTER!



PC GAMER GER DIG BÄSTA

KLAPP-TIPSEN!

EXKLUSIVT!

SPACE SIEGE

VI KOLLAR IN SPELET OCH PRATAR MED CHRIS TAYLOR

DESSUTOM RECENSERAR VI:

- GEARS OF WAR
- KANE & LYNCH
- TIMESHIFT
- NFS: PROSTREET
- SIM CITY: SOCIETIES
- TABULA RASA
- FIFA MANAGER 2008

OCH MÅNGA FLER

Future MEDIA WITH PASSION

TIDSAM 0755-12
12
7 388075 506997

VÄLKOMMEN TILL SVERIGES STÖRSTA SPELTIDNING!

SÅ TILL SIST...

Julen är här och vi hoppas på skönt hårda klappar i år igen.

Problem med att fylla julstrumpan? Brist på sysselsättning under julledigheten? Vi har receptet. När du läser det här har både *Crysis* och *Unreal Tournament III* hunnit släppas och framför allt *Crysis* känns som ett klimax efter en lång väntan. Ända sedan *Far Cry* har vi undrat över vad bröderna Yerli skulle hitta på härnäst, nu vet vi svaret. Det blev en avancerad scifi-shooter i vackra miljöer med state-of-the-art-grafik, kanske inte så förvånande men icke desto mindre tillfredsställande. Däremot kan man ju undra över varför vi ska uppgradera till Vista och DX10 efter att det visat sig att det gick att få en liknande prestanda med lite enkelt pillande i spelkoden under XP. Särskilt med tanke på att ett av de starka argumenten för Vista som spelplattform är just att vi ska kunna njuta av *Crysis* på ett sätt som inte går i XP. Vilket i princip visat sig vara felaktigt. *Unreal Tournament III* är senaste delen i en numera klassisk spelserie och vi ger vårt omdöme i det här numret. Konsolportningar brukar sällan vara en bra idé men när konsolen är Xbox ligger det ändå ganska nära vår kära PC. Enligt upphovsmännen ska *Gears of War* fungera ännu bättre på PC än på Xbox, hur det är med den saken kan herr Craftleeng upplysa om. Chris Taylor är aktuell allt som oftast. Hans *Supreme Commander* har nyligen begåvats med en expansion betitlad *Forged Alliance* och vi tar oss en närmare titt på det kommande *Space Siege*. Dessutom passar vi på att ställa lite frågor till mannen själv i det här numret. Så medan snön faller och du väntar på att julskinkan ska bli klar föreslår vi att du häller upp glöggen, tar på raggisarna och kryper upp i soffan i sällskap med PC Gamer, samtidigt som du börjar plita ner alla ovanstående spel på önskelistan.

”Konsolportningar brukar sällan vara en bra idé”

Förresten så finns fortfarande PC Gamer Special att köpa hos din tidningshandlare ett tag till. Skulle du mot förmodan inte hitta den i butiken kan du alltid beställa den från vår tidningsshop, kolla sidan 110!

Vi hörs,

Anders Björlin



INNEHÅLL
NUMMER 132
DECEMBER 2007

NOTERAT

16 DE ENDA NYHETER DU INTE KAN VARA UTAN

PÅ GÅNG

24 ALONE IN THE DARK
36 SPACE SIEGE

REPORTAGE

28 ÖVERKLOCKA DIN DATOR

INTERVJU

34 MARK REIN
38 CHRIS TAYLOR

RECENSIONER

50 CRYSIS
56 UNREAL TOURNAMENT III
62 SIM CITY SOCIETIES
66 TABULA RASA
70 GEARS OF WAR
74 NEED FOR SPEED: PRO STREET
78 PRO EVOLUTION SOCCER 2008
80 FIFA MANAGER 2008
82 SUPREME COMMANDER: FORGED ALLIANCE
84 AGE OF EMPIRES III: ASIAN DYNASTIES
86 SAM & MAX: ICE STATION SANTA
90 KANE & LYNCH: DEAD MEN
94 TIMESHIFT
96 SINKING ISLAND
98 DEATH TO SPIES

MODDAT

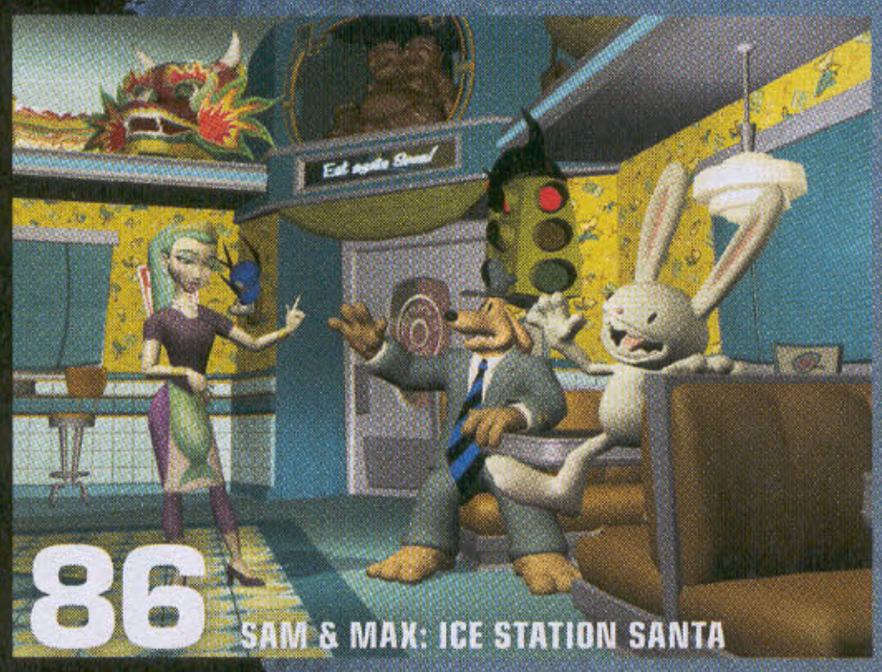
100 VI TESTAR MÖSS
104 FATE BY NUMBERS

RETRO

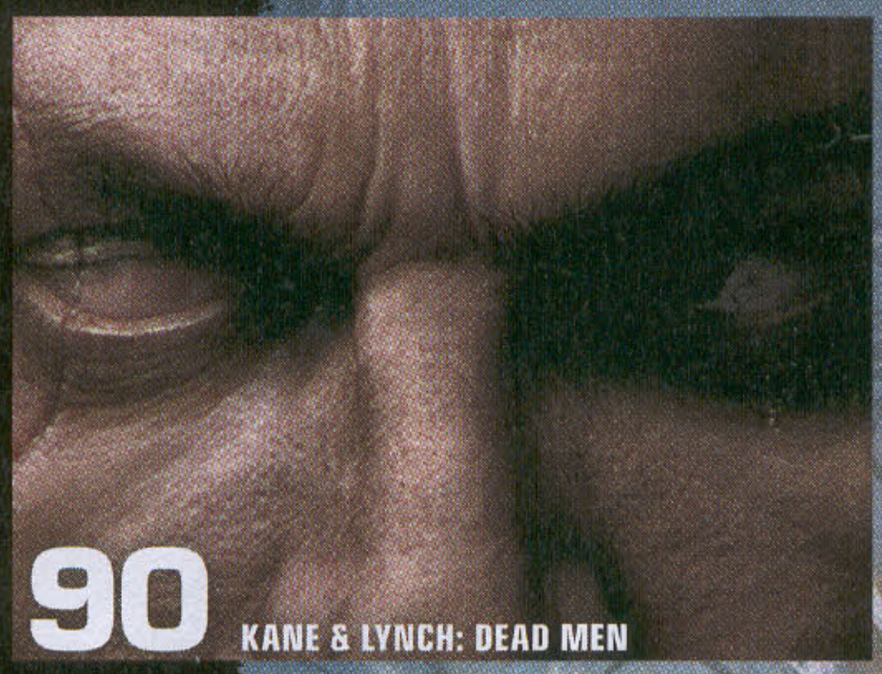
108 FADE TO BLACK

ÖVRIGT

7 LEDARE
10 MEDARBETARE
12 OCENSURERAT
112 VI SES IGEN
114 NÄSTA NUMMER



86 SAM & MAX: ICE STATION SANTA



90 KANE & LYNCH: DEAD MEN



70 GEARS OF WAR



50

CRYSIS



JAKOB SVÄRD
DVD-kung/mittfältare

Specialiserad på
Strategi och rollspel
Spelar just nu
Crysis, Zelda: Phantom Hourglass



JOEL ASTBO
Graffespecialist

Specialiserad på
Hårdvara och grafikkort
Spelar just nu
Thief 3



OVE KAUFELDT
Svordomsuppfinnare

Specialiserad på
Tunga rollspel
Spelar just nu
Football Manager 2008



ADAM ANDERSSON
Pepparkaksgubbe

Specialiserad på
Managerspel, rollspel, strategi
Spelar just nu
NWN2: Mask of the Betrayer, Football Manager 2008

Det är inte lätt att vara farsa och datorspelsnörd på samma gång. Livet innan min dotters födsel var ganska enkelt. Jag gjorde i princip saker när de passade mig och min fru gjorde sina saker. Ibland hade vi gemensamma saker på agendan och det styrdes lätt upp. Jag behövde aldrig byta blöja på min fru till exempel och jag behövde absolut inte mata henne. Min dotter däremot behöver hjälp med allt och har förtur mot alla sido-

”Jag behövde aldrig byta blöja på min fru till exempel och jag behövde absolut inte mata henne”

intressen man har, även spel. Egentligen är det ingen överraskning, jag var ju medveten om vad som väntade, men ändå är det jobbigt emellanåt. Man kommer hem från ett heltidsjobb och då tar ett annat heltidsjobb vid. Man smälter dock rätt bra när hon ler. När hon blir lite större kan vi förhoppningsvis spela *Football Manager* tillsammans.



EMIL KRAFTLING
Redaktör emeritus

Specialiserad på
Strategi, rollspel och allt annat
Spelar just nu
Crysis, UTIII

Oavsett vad jag höll på med tidigare denna månad upphörde allting när *Crysis*-demot damp ner på hårddisken. Efter så lång tid av hype kan det vara svårt att bli imponerad, men jag måste säga att *Crysis* höll för mina egna förväntningar. Först och främst blev jag förvånad att det ens flöt så bra som det gjorde på min 1,5 år gamla dator, sedan förvånades jag över hur pass bra medium-inställningarna såg ut.

Att planera och utföra anfall på små fiende-utposter med hjälp av cloaking, buskage och ljuddämpade pistoler har blivit min nya favorit-sysselsättning. Det och att demolera små koreanska plåthus på så uppfinningsrika sätt som möjligt. Allt detta bara från ett demo! Och just när jag inte trodde att jag kunde bli mer imponerad av spelet, kickade jag igång spelets editor och plötsligt låg världen för mina fötter. Madre de dios! Det här blir något att sätta tänderna i. Synd att Fox är sådana tjurpuppor, annars är ju spelet som gjort för en Predator-modd. Tät djungel, cloaking, grabba tag folk i halsen, lasersikten, gatling guns… kan det bli mer Predatorvänligt? If it bleeds, we can kill it!

”Madre de dios! Det här blir något att sätta tänderna i. Synd att Fox är sådana tjurpuppor, annars är ju spelet som gjort för en Predator-modd”



HENRIK NORDENBERG
Fartfantom

Specialiserad på
Sport, bilspel, action
Spelar just nu
Hitman Blood Money, STALKER



TOMAS ANDERSSON
Biljardfetischist

Specialiserad på
Bilspel, sport och shooters
Spelar just nu
Flight Simulator X: Acceleration



MIKAEL HJALMARSON
Seniorskribent/ålderman

Specialiserad på
Action, äventyr, strategi och rollspel
Spelar just nu
Call of Duty 4



ANNICA JOHANSSON
Löpardrottning

Specialiserad på
Rollspel
Spelar just nu
Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer

Äntligen börjar det bli vinter och mer legitimt att krypa ihop i sitt hörn och spela. Dessutom lutar det åt att det kommer att bli en väldigt intressant spelvinter, inte minst för oss som blivit bortskämda med grafik-godis som *Oblivion* och *Dark Messiah of Might and Magic*. *Crysis* ser ut att bli något

”Det som kommer att avgöra i slutänden är känslan, spelglädjen och hur välgjort det är”

alldeles exceptionellt om de inte i sista sekunden lyckas tabba sig totalt. Det är lätt att bländas av grafiken, fast med konkurrensen från *Unreal Tournament 3* som också kommer att stödja DX10 kommer det inte att bli någon promenad i parken. Allt är inte guld som glimmar och det som kommer att avgöra i slutänden är känslan, spelglädjen och hur välgjort det är bakom kulisserna. Själv lutar jag mig bakåt och ser fram emot en härlig spelvinter.



THOMAS PETERSSON
Tomtig redaktör

Specialiserad på
Habil på det mesta
Spelar just nu
Crysis, Sim City: Societies, Sam & Max Ep. 201, Peggle



MIKAEL BRUNNHEDE
Utfattig prylgalning

Specialiserad på
Hårdvara, speciellt processorer, minnen och grafikkort
Spelar just nu
FEAR

Chefredaktör	Anders Björlin anders.bjorlin@pcgamer.se
Redaktör	Thomas Petersson thomas.petersson@pcgamer.se
Grafisk form/ Layout	Petra Wikström petra.wikstrom@pcgamer.se Saga Areng
Illustrationer	Eric Persson
Korrektur	Henrik Johnsson
Medarbetare	Emil Kraftling, Mikael Hjalmarson, Jakob Svärd, Adam Andersson, Tomas Andersson, Joel Astbo, Ove Kaufeldt, Henrik Nordenberg, Annica Johansson, Mikael Brunnhede
DVD-produktion	Electric Media och Jakob Svärd. Förfrågningar om DVD Gamer kan göras på **www.pcgamer.se** klicka på Kundtjänst i menyn till vänster.
Utgivare	Hjemmet Mortensen AB
Adress	PC Gamer, 113 78 Stockholm
Besöksadress	Gävlegatan 22, uppgång C

VD	Per Kjellander
Förlagschef	Per Melander
Ansvarig utgivare	Anders Björlin anders.bjorlin@pcgamer.se
Marknadsansvarig	Lotta Fjelkegård lotta.fjelkegard@hjemmetmortensen.se
Försäljningsdirektör	Mats Lagerholm
Annonser	Tony Gustavsson, Tel: 08-692 66 35 tony.gustavsson@hjemmetmortensen.se
Annonstraffic	Tommy Wendt Tel: 08-692 66 36 tommy.wendt@hjemmetmortensen.se
Prenumeration	www.pcgamer.se PressData AB, Box 3263, 103 65 Stockholm, E-post: pcgamer@pressdata.se, Tel: 08-799 62 13 Prenumerationspriset är 549 kr för 12 nummer.
Adressändra	www.kundservice.net Klicka på Kundtjänst.
Tryck	Hansaprint Åbo, Finland

HJEMMET MORTENSEN

Hjemmet Mortensen är ett av Nordens största tidskriftsförlag och ger ut 73 titlar i Norge, Sverige och Finland. Med över tjugo titlar i Sverige är Hjemmet Mortensen AB en av de största aktörerna på den svenska mediamarknaden. Hjemmet Mortensens specialitet är tidningar och webbplatsersom tillgodoser läsarnas specialintressen och livsstilar inom områden sombilar, datorer, spel, sport och fritid. För mer info om oss se **www.hjemmetmortensen.se**

Future MEDIA WITH PASSION

© 2006 Hjemmet Mortensen AB
ISSN 1401-922

Some articles in this issue are translated or reproduced from PC Gamer copyright Future Publishing Limited, England 2006. All rights reserved. For more information about this and other Future Publishing Magazines via the World Wide Web contact: www.futurenet.co.uk

TS kontrollerad upplaga 22 200 (2006).

OCENSURERAT

TJENA RED!

Jag undrar om spelet *Titan Quest* kommer att fungera på Windows Vista? Vi ska nämligen köpa en dator med Windows Vista och jag oroar mig för att vissa gamla spel inte ska fungera. Snälla, svara på detta! PS Er tidning äger!



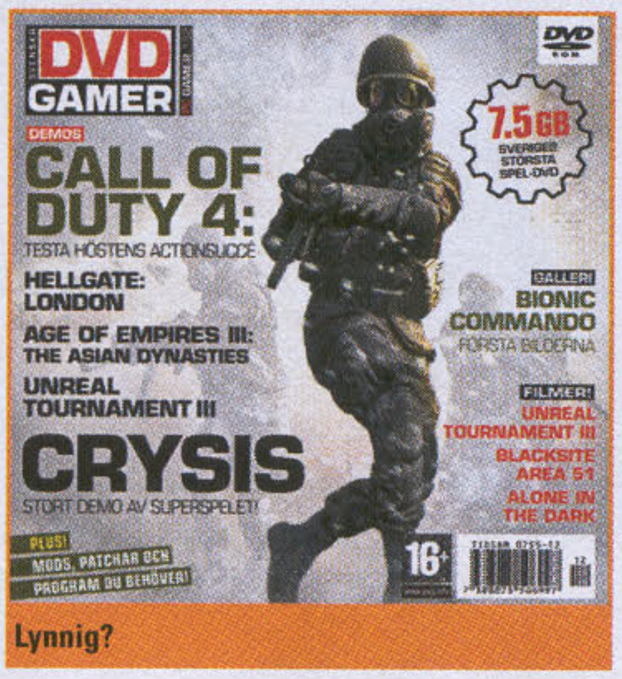
Tjena där. Garantier finns aldrig med "gamla spel på för ny dator", men det borde funka hyggligt. Kolla kompatibilitetsläget också. Högerklicka på spelets startbild, välj egenskaper och välj sedan det operativsystem spelet passar bäst för.

/Red.

SYNTAX ERROR

Hej PC Gamer! Skall väl börja med att följa traditionerna genom att tacka för en bra tidning. Nu till det viktiga som faktiskt handlar om kritik av er. Som en riktig lantis så uppskattar jag både tidningen och skivan som kommer ner i min brevlåda varje månad. Tidningen är som alltid lysande. DVD:n tycker jag däremot har börjat bli sämre på senare tid. Många demon har på sistone haft problem vid installation eller start. Jag har även märkt att ni inte tagit med några uppdateringar till oss Vista-användare. Själv så uppskattar jag er DVD eftersom jag har världens segaste uppkoppling. Tar mig timmar att ladda ner patchar och drivrutiner. Ett demo kan ta dagar i mitt fall. Skärpning ni på redaktionen! Kolla igenom filerna innan ni skriver in dem på DVD:n. Det är också på tiden att vi Vista-användare får lite mer uppmärksamhet. Vi må vara få, men vi finns också!

//en bonde i en by//



Lynnig?

Hallå bonden. Det är märkligt det där, skivorna med tillhörande filer testas på flera håll innan de når er läsare. Samtidigt är vi ärliga nog att erkänna att fler hört av sig om problem den senaste tiden. Vi får försöka skärpa till det helt enkelt. Ju mer Vista det blir där ute desto mer på vår skiva. Tack för ros och ris!

/Red.



Team Fortress 2 använder inte bara Svanen-märkta patroner, det är snällt mot gamla datorer också.

KONSERVATIV GAMER

I full fart kör vi igenom och maxar grafiken i spel. Men jag har bestämt mig, jag stannar här, hur ni än går framåt i tekniken tänker jag slåss där jag är nu. Med en 2 GHz processor, 512 MB RAM och Nvidia Geforce FX 5700VE ska jag dominera världen! De bästa spelen kommer med dålig grafik enligt mig, dock accepterar jag och min dator ett eller annat Sourcespel (*Team Fortress 2* funkar fint, tack gode Gud för det). Fast jag antar att jag kommer att fastna vid *WoW* eftersom det är det enda moderna spelet med låga krav som troligen kommer att finnas kvar i

MÅNADENS BREV

Månadens brev belönas med ett spel från: CDON.COM

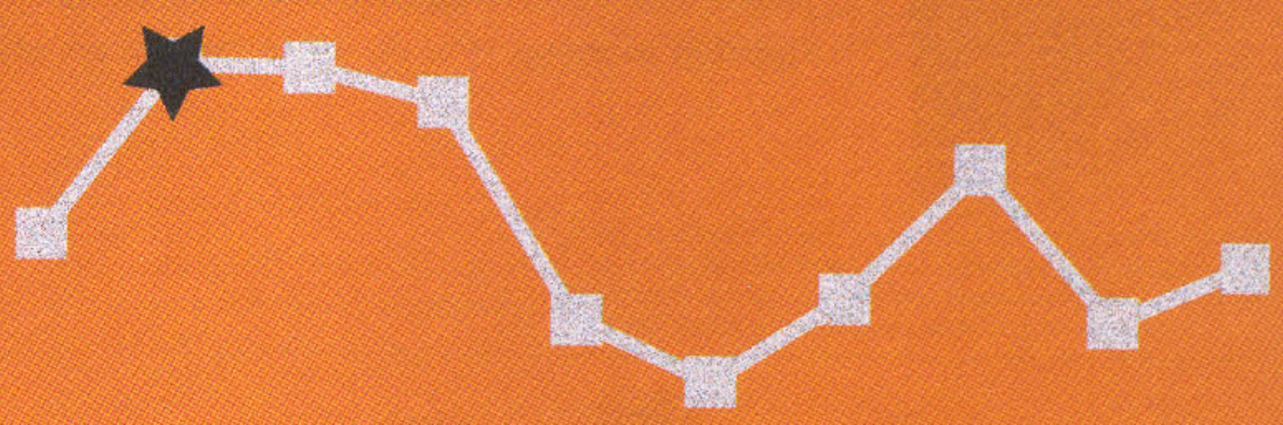
HEJ PCG!

Först och främst vill jag tacka för en grymt bra tidning! Och det är inte bara någon tom fras – utan jag vet verkligen vad jag talar om. Jag har nämligen 99 procent av alla nummer som har kommit ut. Idag när jag satt och bläddrade igenom gamla PC Gamer-nummer funderade jag på om spel var bättre förr eller inte. Efter en stunds spekulationer kom jag på idén att jämföra dåtidens spelbetyg i PC Gamer med nutidens. Men att bara bläddra igenom tidningarna och kolla lite sporadiskt fungerar inte. Särskilt inte när man ska skicka in ett brev om det till Ocensurerat. Nä... istället tog jag på mig professorglasögonen och gjorde en ordentlig utvärdering av det hela: jag räknande ut medianen på betygen varje årtal (start 1997) januari, april, augusti, december (med vissa undantag). 4 nummer per år får alltså stå för statistiken. När jag hade räknat ut medianen på betygen i varje nummer räknade jag ihop medelvärdet av de fyra månadernas medianbetyg. Detta kom jag fram till:

1997: 78,5 % → **1998: 84,6 %** → 1999: 84,5 % → 2000: 83,3 % → 2001: 75,5 %
2002: 73,3 % → 2003: 76,3 % → 2004: 81 % → 2005: 75,5 % → 2006: 77,5 %

Detta tog väldigt lång tid. (Mycket längre än beräknat.) Så att räkna ihop alla recensioner i alla nummer skulle ta alldeles för många dygn. Därför valde jag ut fyra månader varje år. Se det här därför mer som en fingervisning än som ett facit. Så vad kan man säga om resultatet? Tjaa... Spel var bäst 98–00. Sämsta året var 2002, sedan dess har det gått upp och ned. Var spel bättre förr? Personligen tror jag inte det. Spelbranschen har sina upp- och nedgångar. Jag tror att vi kommer att se många fantastiska spel under de kommande tio åren. Förmod-ligen med upp- och nedgångar. Men rent generellt kommer vi att få se bättre spel, tror jag. Ju mer tekniken går framåt – desto större möjlig-heter har ju också spelutvecklarna. Så gräv inte ned dig i en evig nostalgikänsla – utan njut av allt vad framtiden har att erbjuda oss PC-spelare.

/Mikael



Hej Mikael!

Faktum är att 98–00 *var* bra år Micke. Att det går upp och ner är logiskt, och det är klart att bättre teknik plus lärdom av tidigare spel möjliggör allt bättre spel, i alla fall i teorin. Hoppas bara att höga utvecklingskostnader och monopoltendenser inte ställer till det för mycket. Nostalgi och framtid i en härlig symbios, det är skiten det. Sådan hängivenhet (har du samma entusiasm på mattelektionerna?) bör premieras. Skaffa dig ett spel vetja.

Vi bjuder.

/Red

HAR DU NÅGOT ATT SÄGA OSS OCH ÖVRIGA LÄSARE?
BESÖK www.pcgamer.se/forum
SKRIV TILL PC Gamer, 113 78 Stockholm, eller maila red@pcgamer.se

framtiden. Behöver lite tips... Vilka spel är aktuella och spelbara just nu med min prestanda? Har kört det mesta min dator klarar. Tills dess håller jag mig till mitt PSP, *CSS/TF2* och har nu kommit tillbaka till *WoW* efter 1,5–2 års break! Förresten, favoritklass i *Team Fortress 2*, Tomas A? Själv är jag utmärkt som medic. Ha en fortsatt trevlig spelhöst (vinter?). Och fortsätt dela ut den grymmaste underhållning man kan få på papper!

/Rikard

Hallå där Rikard. Den bästa underhållning man kan få på papper, jo vi tackar vi. Det är klart man blir frustrerad över den snabba utvecklingen ibland, och visst finns det hur många grymma klassiker som helst som din burk klarar. Men att totalvägra framtiden känns mest dumt. Det kommer fler spel som *TF2* och *WoW* du vet. :o) Tompa säger att han gillar soldier bäst. Lycka till med världsdominansen; vi har samma mål du och vi!

/Red.

RÖVSLICKERI – BRA ELLER ANUS?

Jag kommer hem från skolan. Efter sju timmars filmhistoria känner man sig trött i huvudet och jag tänker att en kopp O'boy skulle sitta fint. Jag öppnar kylskåpet och drar en djup suck. Mjölken är slut. Jag bestämmer mig för att istället ta det vidriga vattnet från kranen och går sedan upp på mitt rum för att spela lite spel med mina vänner över nätet. Såklart krånglar mitt internet och jag blir sittandes med mitt vidriga vatten utan någonting att göra. Knäpper igång TV:n i hopp om att något roligt program skulle visas, men icke sa nicke. Funderar på vad man gjorde förr, innan all teknik fanns och bestämmer mig för att försöka bygga ett korthus. Det går som det går och korthuset rasar samman, gång på gång. Är på gränsen till att bryta samman i depression då jag skymtar någonting under resten av högen med post. Något inpackat i plast. Mitt hjärta tar ett skutt och snabbt föser jag undan all annan post för att se vad det är. Jag gissade rätt. Senaste numret av PC Gamer. Jag slår mig ner i soffan och börjar läsa, och där blir jag sittandes, i flera timmar.

Detta är inget försök till att rövslicka till sig ett spel eller en plats i tidningen. Detta är ett tack från en nöjd prenumerant till alla som jobbar på PC Gamer för att de ger ut en sådan bra tidning som får en dålig dag att bli en bra dag. Från djupet av mitt hjärta: Tack!

//Niklas (Ja, vi gotlänningar går i skolan)

Vi har sagt det förut men det tål att upprepas: PC Gamer löser allt. Svält, krig, fattigdom och dålig sömn, allt kan lösas med att slå upp valfri sida i Sveriges trevligaste speltidning. PC Gamer. Du vet att du vill.

/Red.

KOPIERA MERA?

Jag skriver för att bidra till den piratkopieringsdebatt som florerat ganska bra på ocensurerat ett tag nu. Men jag tänkte inte bidra med min åsikt, istället tyckte jag att debatten skulle behöva lite fakta och lite sanningar. Först skulle jag bara vilja påpeka att piratkopiering är olagligt. Jag påstår inget annat. Men däremot är piratkopiering inte stöld, som red så klumpigt uttryckte det. Stöld kräver att man stjäl någonting materiellt, som en bil. Eller att stjäla ett spel från en butik är stöld. Men att ladda ner spel, olagligt, är ingenting annat än piratkopiering och brott mot upphovsrättslagen, men aldrig stöld. Det är lika fel som att

"Den enda monetära förlusten är på grund av människor som annars hade köpt spelet"

säga att en butiksrånare är en piratkopierare. En annan intressant detalj med piratkopiering är att de flesta spelföretag (speciellt om det väljer att inte lägga ner otroliga mängder pengar på kopieringsskydd och annat sådant som aldrig håller särskilt länge) tjänar pengar på piratkopiering. Den enda monetära förlusten är på grund av människor som annars hade köpt spelet som nu piratkopierar det, men det vägs mer än väl upp av all gratis PR och reklam, den extra stora spelarbasen som (åtminstone vid multiplayerspel) gör spelet med attraktivt och att de som annars inte alls hade haft ögon för spelet nu kan testa det, och om man tycker det är bra, köpa det. Det är också bra att tänka på att hur olagligt piratkopiering än är, så är det ett fenomen som är i princip odödligt. Så länge som internet fortsätter att vara anonymt och fritt, och spelföretagen inte gör en ansats att möta piratkopierama halvvägs i en kompromiss, så kommer piratkopiering att finnas kvar, och det finns inget annat som kan ändra på det. *Men* piratkopiering är fortfarande olagligt, och det här är inget försök till uppmuntring till piratkopiering, bara ett sorts faktablad. För det som står här ovan, det är inget annat än ren och skär sanning.

/Stalin

HEJ PC GAMER!

Jag undrade bara om ni inte skulle kunna sälja en fullversion av *Planescape: Torment* med nästa nummer? För spelet finns ingenstans att finna längre. Det skulle vara som att inkludera en historisk artefakt med tidningen. Vänliga hälsningar.

//En gamer bland många

Mitt eget exemplar av *PT* är gömt under kutterspån och halm. Det luktar visserligen lite surt men är spelbart. Det säljer jag inte för alla pellets i världen. Ja, kanske alla då. Hade Björlin och Petersson vetat var de skulle få tag på sådana gamla godingar hade de självska kräken garanterat köpt dem själva.

/PCG-Hamstern

PCG HAMSTERN
LÄSER INSÄNDARE OCH SVARAR PÅ EN...



Allt du säger är ren och skär sanning är lögn, för vi antar att du inte sitter på unika marknadsanalyser som kan belägga att "spelföretag" tjänar mer på piratkopieringen än de förlorar. Det mesta du säger är förvisso sant och du poängterar ju också mycket av den problematik kring olaglig nedladdning och fildelning som finns. Självklart kommer problemet inte att lösas förrän man hittar ett vettigt sätt som alla kan tjäna på. Gissningsvis blir det mer och mer digital speldistribution och billigare spel i handeln i framtiden. Något annat lär inte fungera som det är idag.

/Red.

HEJ PC GAMER!

Väldigt trevlig tidning plus allt som alla andra redan sagt...
Nu till det viktiga! Skulle vara trevligt med en recension av *Evochron Renegades*, ett indiespel som liknar Microsofts rymdpangare *Freelancer*. Fast det har mycket större universum och extremt mycket bättre grafik, nästan i klass med *X3: Reunion*.

Men är nedtryckt på futtiga 24,5 MB! Optimering, något som dagens stora spelindustri totalt sopar under mattan. Kostar många slantar gör spelet inte heller, runt 175 kronor. Och bäst av allt, det har multiplayer och är inte något pengaslukande per månad spel.

Annars, trevligt nummer! Mycket underhållande läsning.

/Arre

Vi har börjat snegla allt mer åt indiehållet och ska kika på ditt tips, vi lovar (nästan)!

/Red.

TVÅ MILJONER MAIL?

Tycker ni inte om att svara på mail eller är det så att ni väntar tills jag skrivit 2 000 000 mail innan ni svarar så att ni ska fullborda en hemlig plan att mailbomba sönder hela Google? o.O

Mvh Patrik

Vi tycker inte om att svara på mail.

/Red.

PC GAMER AVVISANDE?

Tack för att ni har gjort ett sådant fint och tåligt omslag, så att man lätt kan tvätta bort kattbajs med en blöt disktrasa!

/edgren



Just att tvätta bort kattbajs är ett av våra obligatoriska test när vi prövar omslagspapper, edgren. Det och ankbajs.

/Red.

VAD TYCKER DU? FORTSÄTT DISKUTERA PÅ FORUM.PCGAMER.SE



Okej, en gång till men det här är sista gången på ett tag *Crysis* figurerar i Ocensurerat.

MEK ÅT FOLKET!

Jag, med många andra *Mechwarrior*-fans där ute, undrar vad som händer på den fronten. *Mechwarrior 5* nedlagt 2003. Okej, men sedan? Sitter Spyflugan och trycker på någon information om detta? Eller kanske känner han för att avlägga besök genom någon ventilation till något av Wizkids kontor?

/En som bränt Kungen på fingrarna



Vi vet inte riktigt vad vi ska fundera över mest: när nästa *Mech*-spel kommer att dyka upp (det förtjänar det) eller din signatur. Det känns som mekspel var en trend som försvann. Dumt, då alla vet att man inte kan bli för stor för tungt kallt järn som skjuter på varandra.

/Föredrar Madeleine

HEJ

Jag satt här och läste igenom gamla PCG-tidningar. Då snubblade jag över Mats Nylunds recension av *Half-Life 2*. Där nämner han att en person spelar över jättemycket. Har spelat *Half-Life 2* ett antal gånger nu och kan inte urskilja någon som spelar över. Så min fråga är, vem syftade Nylund på?

Mvh Ak.

Sig själv?

/Red.



KÖPGUIDE

Min dator börjar bli gammal, alldeles för gammal. När knappt *World in Conflict* fungerar på sämsta grafiken så märker man att *jag måste köpa nytt!* Problemet är att jag inte har pengar till det.

Om ni inte lyckas koka ihop prylar till en rätt bra speldator som klarar det mesta. *Crysis* med högsta grafik är inget krav. Men jag vill kunna spela de nya spelen. Kan ni komma under 5 000 kr så skulle jag vara jätteglad, annars kommer jag bli tvungen att köpa en 360! It's all up to you now!

/Swansniff (som behöver akut hjälp)

5 000 kronor är en kärv smärtgräns för gamers Swansniff, men många frågar, så lyssna nu allihop:

Intel Core Duo E6600
2 GB 800 MHz-RAM
Moderkort i 1 000–1 500-kronorsklassen (bland annat Asus har flera fina)
8800 GT- eller GTS-kort (helst minst 512 MB)

Där har du huvudbeståndsdelarna för cirka femtusen, och med dem klarar du spel i flera år framåt.

Operativsystem är gränsfall men det börjar bli dags för Vista nu. En OEM-licens är billig. Resten avgör intresse och plånbok. Antecs P182-chassi är bra och prisvärt (en tusenlapp cirka), varken hårddisk eller DVD-spelare kostar många kronor i dag och diskar kan du köpa fler senare. Game on! */Red.*

KÄRA RED

Jag sitter här, ensam, deppig och uttråkad. Jag befinner mig i landet av fiestas och tjurfäktningar. Jag är en svensk i Spanien. Jag är en datornörd bland tuffingar. Jag är där jag inte hör hemma. För två månader sedan bestämde sig en ung man for att åka till Spanien för att studera spanska och spanjorskor.

Vad den unga mannen inte visste var att detta år skulle komma att bli ett av de hårdaste åren i hans liv, inte för att han skulle sakna släkt och vänner (vem behöver dem?) utan för att han skulle komma att sakna underhållning. Det finns inte en enda duglig dator i det här landet! Det finns inte en enda bra internetuppkoppling! Det finns inte ens tillgång till bra pr. Det finns inte en enda fellow gamer! Jag är så uttråkad att det finns inte!**

Jag kan inte längre sitta och skrika halsen av mig på vent, jag kan inte längre njuta av segerns ljuva sötma

"Det finns inte en enda duglig dator i det här landet."

eller gråta på grund av förlustens bitterhet. Jag har/är ingenting längre. Jag vet inte vart jag ska ta vägen eller vad jag ska göra med detta överskott av tid! Jag blir tilldelad 2 000 kr i månaden som ska räcka till nytta och nöje. Jag tänkte spara lite pengar i månaden och köpa en PSP, Nintendo DS eller Ipod video. Men jag orkar inte vänta de långa månaderna! Vad ska jag göra? Ar det värt att bryta sig in i en datorbutik och sno en laptop?

PS Min enda ljuspunkt är när min kära mor skickar ner PC Gamer hit. Så jag kan läsa om allt som händer i den ljuva datorspelsvärlden! DS

//Den-desperata-nörden-utan-tre-bokstäver.

(Vi fixade å, ä och ö, compadres. Red.)

Vi lider med dig. Det måste vara jobbigt att sitta i 25-gradig värme och dricka sangria medan havsbrisen fläktar och fröknar flapprar med sina kastanjetter medan de svänger sina lurviga. Fast du kan ju lika sitta i ett snålblåsigt bergsområde och vara för ung för rusdrycker förstås. Tänk så här: den som väntar på något gott väntar visserligen alltid för länge, men när du kommer hem finns PC Gamer fortfarande kvar och lyser upp din dag. */Red.*

HALLÅ!

Tack för er tidning som äger alla andra tidningar. Jag har några frågor angående *Crysis*. Vad tror ni att ni kommer sätta för betyg? Jag tror att ni sätter typ 93–95 procent om inte mer (eller mindre), och kommer en dator med Intel Core 2 Duo E6750 2,67 GHz, 2 GB Corsair RAM och Nvidia Geforce 8800 GTS 320 MB att kunna driva *Crysis* på högsta inställningar?

/MVH Zeltaok

PS Varför stod det att nästa tidning finns hos din lokala tidningshökare 2 oktober i nr 130? Skulle det inte vara 2 november? Detta måste vara en hemlig tävling så därför måste ni ge mig er överrigg!

Vi tror också att vi kommer att sätta 93–95 procent om inte mer, eller mindre. (Annars kan du kika lite längre bak i tidningen.) Din dator kommer tyvärr inte att kunna maxa *Crysis,* knappt någon gör faktiskt det i dag.

Björlin hälsar att 2 oktober var en dold tävling och att du vann. En påse Voodoo 2-kort kommer på posten.

/Red.

NOTERAT



EA donerar SimCity till tredje världen

Välgörenhetsjippot One laptop per child får nu uppbackning av den stora spelutgivaren Electronic Arts. OLPC vill ta fram billiga datorer som kan skänkas bort till behövande i världen. Tanken är att barnen ska få tillgång till information och utbildning även om de har oturen att födas i fattiga länder. Utöver datorn kommer barnen nu att få tillgång till ett spel från Electronic Arts gamla portfölj. Spelet *SimCity från* 1989 kommer att förinstalleras på datorerna. En god tanke men det känns som om de flesta budgetdatorer borde kunna driva *SimCity 2000* utan problem.

Ny regissör till Prince of Persia

Regissören Michael Bay har en förmåga att trolla fram filmer som hatas av filmkritiker men som ändå drar in en stor publik. Han är ett självklart val när det gäller lättsam action och efter Transformers var tanken att han skulle hoppa på Disneys filmatisering av spelserien *Prince of Persia*. Nu verkar det dock som om han försvinner från projektet. Den trolige ersättaren heter Mike Newell, mannen bakom Harry Potter and the Goblet of Fire och Donnie Brasco. Många kan nog hålla med om att det vore ett bra val och att filmen har potential.





EVE Online på Linux

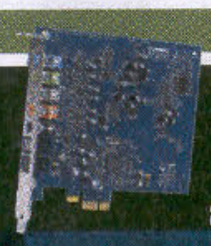
I onlinespelens värld råder det stor konkurrens och för att överleva måste spelföretagen verkligen dra in så många kunder som möjligt, oavsett var de gömmer sig. Ett bra sätt att öka antalet prenumeranter är att satsa på andra plattformar än Windows. Antalet datoranvändare som väljer Linux eller Mac växer för varje år och nu har skaparna bakom *EVE Online* beslutat att skörda på nya åkrar. Fördelen med de två målgrupperna är att de är rätt svältfödda när det gäller spel. Om det här gör stor skillnad i *EVE*s befolkning återstår att se.

www.eve-online.com




HOMEWORLD 3 18


WARNER-LEGO 19


X-FI 20


NÄSTA ÅR? 20


NY RÖST 22



Originellt, spännande – och nu även prisbelönt. *Bioshock* tar plats i de fina salongerna.

Bioshock är årets spel

Den stora BAFTA-galan har passerat oss och det visar sig att utvecklarna hos Irrational Games kan känna sig stolta. Deras skötebarn *Bioshock* blev valt till årets spel. Med goda recensioner och ett BAFTA-pris i bagaget borde det vara tydligt att nytänkande och bra design väger tungt i spelbranschen. Vi hoppas att priset eggar utvecklarna att fortsätta i samma stil. I övrigt belönades *Wii Sports* i hela fem kategorier. Utöver *Bioshock* var det endast *Football Manager 2007* som belönades bland PC-spelen.

BAFTA – stort och fint brittiskt pris.



Spela Hitman gratis

Danska IO Interactives skallige yrkesmördare har blivit en stor succé och nu återlanseras spelen via digital distribution på GameTap. För att fira det har utgivaren beslutat att låta alla gamers prova på det första spelet helt gratis under december månad. Även det andra spelet ska släppas utan avgift. Det enda som krävs är ett konto på GameTap, vilket är helt gratis, och att utgivarens spelläsare installeras. Spelläsaren är ett utmärkt sätt att distribuera spel förutom att filerna är krypterade, och därmed går det inte att använda egna konfigurationsfiler. Fast det är ju gratis så vi ska inte klaga.

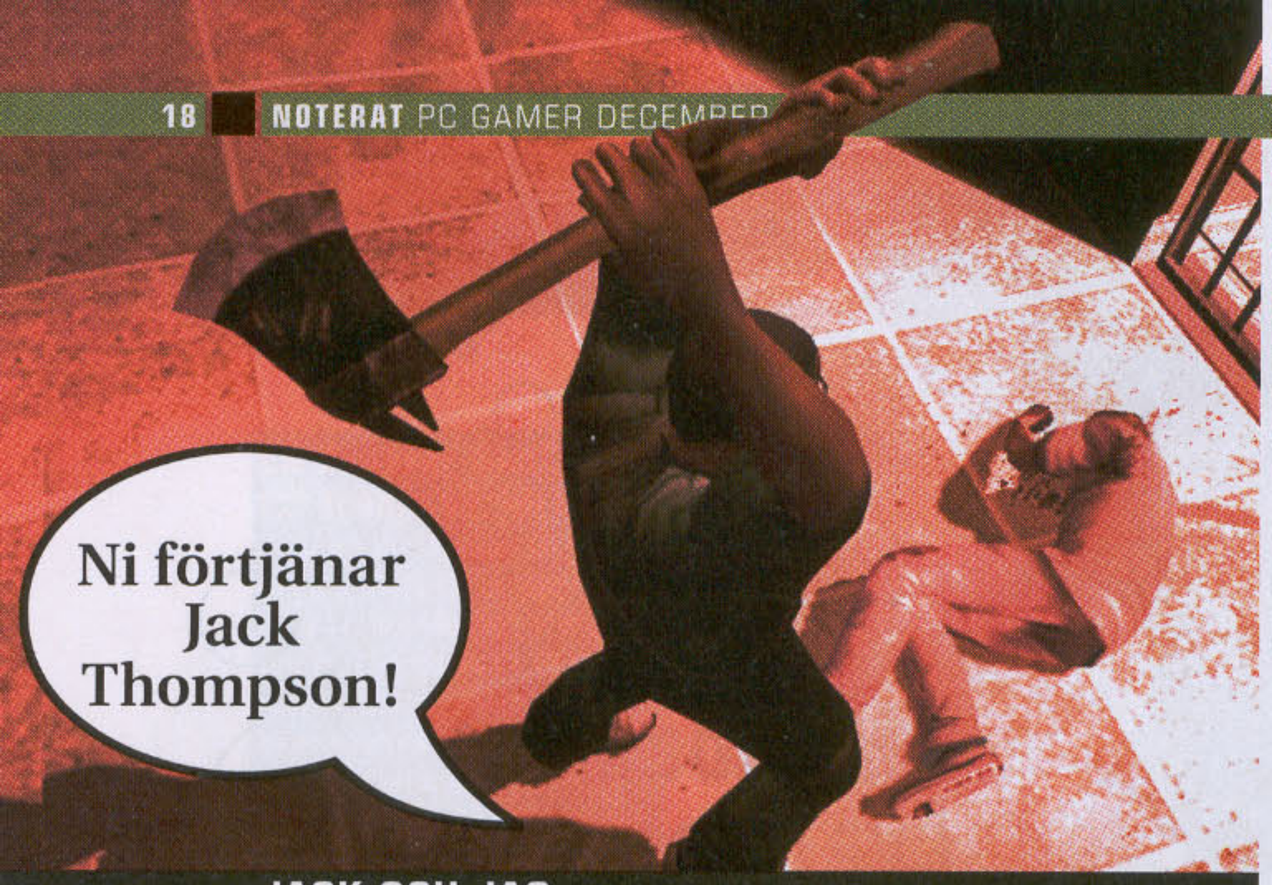
www.gametap.com



Far Cry 2 visas inofficiellt

Vi har tidigare kunnat visa upp bilder från Ubisofts kommande actionspel *Far Cry 2*, men inget slår att få se spelet i rörelse. Det första spelets utvecklare må vara erfarna när det gäller grafik, men de är inte ensamma. Nyligen läcktes en inofficiell film från projektet och materialet visar helt klart att *Crysis* kan få hård konkurrens.

blog.ubi.com/farcry2/article.php?content_id=6814



JACK OCH JAG

Slutet är nära! Domedagen stundar och alla Nostradamus mörkaste mardrömmar kommer att bli verklighet. Något är riktigt fel med den mystiska energi som håller samman universum. Jag och Jack Thompson kan nämligen snart gå ut i samlad trupp mot spelindustrin. Vi har båda nått samma slutsats: *Manhunt 2* är ett skräpspel som inte borde existera. Intressant nog har ingen av oss spelat det.

Nej, riktigt så illa är det inte. Den bibelciterande galningen från Cleveland tror verkligen att spelet är ondskefullt och att dess utvecklare vill skada samhället och särskilt alla godtrogna barn därute, barn som i stället borde indoktrineras och förstöras på mer traditionella sätt. Jag har dock byggt upp mitt hat mot spelet på grund av att det får på tok för mycket uppmärksamhet. Genom att skriva den här krönikan om det bidrar jag ju också till eländet, men jag är beredd att förlåta mig själv.

Manhunt 2 är den nya tidens *Postal 2*, med den markanta skillnaden att det döljer sig ett riktigt spel bakom det sadistiska våldet i det förstnämnda. Running With Scissors gamla

”*Manhunt 2* riskerar att bli det spel som sammanfattar hela industrin i omvärldens ögon”

skräpspel hade ingen spelkänsla, inget manus och inget existensberättigande. Trots det figurerade det i kvällstidningar och kastade en skugga över vettiga spel som våra mindre begåvade journalister skulle kunna belysa. Jag gissar att *Manhunt 2* under den kalla ytan har en story och något som kan liknas vid ett spel, men det bryr jag mig inte längre om. Spelet har valts ut av medierna och journalister världen över står på kö för att spy galla över spelindustrin. *Manhunt 2* riskerar att bli det spel som sammanfattar hela industrin i omvärldens ögon. Penny Arcade hade en underbar teckning som beskrev läget riktigt bra. De som ständigt lägger fokus på spelet är journalister och moraltanter. Majoriteten av alla gamers avfärdar eländet och ser det för vad det är.

En av de många saker som skiljer mig och Jack åt är att jag förstås inte anser att mitt tyckande ska användas som någon mall. Mina åsikter ska inte sätta käppar i hjulet för folk som verkligen vill spela sådan smörja. I en sann demokrati har folk rätt att ha dålig smak. Jack tar däremot på sig rollen som alla barns beskyddare. Denne Messias som håller till i pensionärsparadiset Florida tror att spelutvecklarna vill sälja enbart till minderåriga, för alla vet ju att programmerare är onda. *Manhunt 2* är precis det spel han behöver för att få några minuter till i rampljuset.

Jag roas visserligen av Thompsons små utspel, men jag är trött på att behöva försvara spel som *Manhunt 2*. I en perfekt värld skulle icke insatta personer se de vackra spelen när de kastar en blick på spelindustrin. Jag vill att fina spel som *Grim Fandango* ska få samma uppmärksamhet. När folk talar om magin som sprids på den vita duken nämns ofta Citizen Kane, Nyckeln till frihet och andra mästerverk, inte filmer som Porky's och Gigli. Så ni spelutvecklare därute som funderar på att toppa det meningslösa våldet i *Manhunt 2* och kommande *Postal 3* kan slänga er i väggen. Ni förtjänar Jack Thompson!

Mikael Hjalmarson

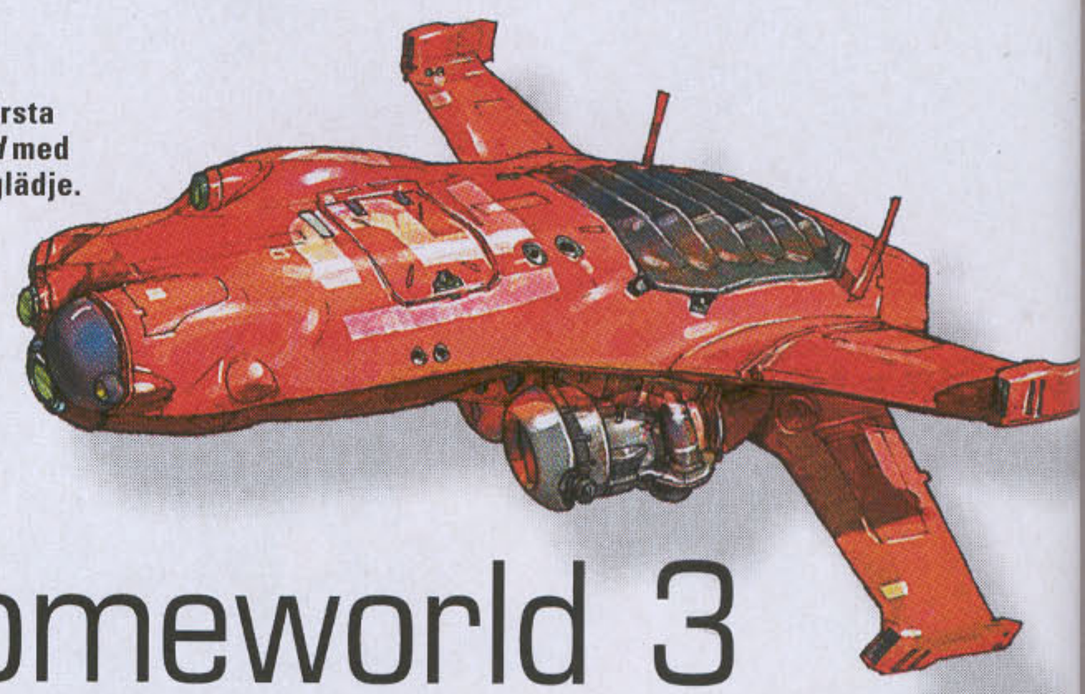
Nya skådespelare redo för C&C

Filmsekvenserna i spelserien *Command & Conquer* har alltid varit intressanta. Snyggt animerade scener blandas med skådespeleri som går från lysande till pinsamt. Efter succén med det tredje spelet i serien är det nu dags för en expansion. Bland skådespelarna finns denna gång Natasha Henstridge från Species och Carl Lumbly från TV-serien Alias. Hur bra deras insatser blir återstår att se. Lanseringen kommer att ske under det första kvartalet nästa år.

www.commandandconquer.com



Vi minns första *Homeworld* med ohämmad glädje.



Homeworld 3 kan vara på väg

Det är inte läge för ännu ett skämt om att i rymden kan ingen höra dig skrika eller gnälla efter en uppföljare till *Homeworld*. Utvecklaren Relic Entertainment har varit riktigt flitig de senaste åren. Fokus har legat på den otroligt åtråvärda licensen Warhammer 40 000 och det framgångsrika strategispelet *Company of Heroes*. När det gäller *Homeworld* har det dock varit tyst och mörkt alltför länge. Många undrar nog om *Homeworld 3* ens finns med i deras långa planering. Vi har inte något definitivt svar på frågan men ett par flitiga detektiver som håller till på Relics officiella forum har lyckats plocka fram några ledtrådar. Det visar sig att utgivaren THQ har satsat mycket tid och pengar på att säkra rättigheterna till namnet *Homeworld*. Den tidigare ägaren Sierra tycks inte ha försökt sätta käppar i hjulet för THQ och affären ska vara avklarad. Intressant nog verkar det som om THQ lade vantarna på varumärket redan förra sommaren. Ingen från Relic Entertainment vill kommentera uppgifterna.

forums.relicnews.com/showthread.php?t=169611&page=1&pp=15

Warhammer Online försenas igen

Om du väntar på att få sätta tänderna i EA Mythics stora skäggfest *Warhammer Online*, får du nog lugna dina nerver lite. Den planerade lanseringen har skjutits fram till mitten av nästa år. Enligt Marc Jacobs som handlar det om att försäkra sig om att spelet håller hög kvalitet. Jacobs säger att numera förväntar sig spelarna en så pass hög klass att det skulle innebära katastrof att släppa ett oslipat onlinespel i dagens konkurrenssituation. Alltför många buggar skulle bara se till att spelarna flyttar till nästa onlinespel. Vi hoppas att den förlängda utvecklingstiden ger dem möjlighet att verkligen skapa något stort.

www.warhammeronline.com



Katastrof att släppa ett oslipat onlinespel i dagens konkurrenssituation

Hellgate i fokus igen

Flagship Studios efterlängtade actionbetonade rollspel *Hellgate: London* har fått en skakig start. Spelare har reagerat på hur spelets licensavtal öppnar dörren för utgivaren att samla information, något som inte är helt ovanligt i branschen. Skillnaden mellan *Hellgate* och andra spel är att utgivarens licensavtal är lite väl brett. Förklaringen som ges är att avtalet gjordes så heltäckande för att utvecklaren ska ha rätt att klämma åt spelare som använder hacks och otillåtna modifikationer.

Utvecklarna tvingades också svara på policyn när det gäller reklam i spelet. Enligt utvecklarna har de inte lagt in reklam i spelet för att tjäna pengar. Snarare handlar det om att göra spelet mer realistiskt, då alla reklamskyltar kommer att integreras helt i spelets miljöer. Skyltarna kommer bland annat att designas så att de ser slitna ut och därmed passar bättre in i en postapokalyptisk värld. Ett ganska tokigt argument eftersom det inte förklarar varför skyltarna byts ut med jämna mellanrum. Någon jobbar tydligen hårt med att sätta upp reklam även när helvetet kommer till jorden.

Det senaste från den något kaotiska lanseringen är att spelets betalningssystem inte alltid fungerar som det ska. Några kunder klagar på att månadsavgiften för spelets onlinedel har debiterats flera gånger om. Givetvis kommer felet att rättas till och pengarna ska återbetalas. Vi hoppas att turen vänder snart för Flagship Studios.

www.hellgatelondon.com



Warner köper Traveller's Tales

Det stora mediabolaget Warner Bros meddelade nyligen att de lagt fram ett bud på spelutvecklaren Traveller's Tales. Affären blev säkert lockande eftersom utvecklaren gjort stor succé med spel som *Lego Star Wars* och dess uppföljare. Traveller's Tales får förmodligen mer pengar att röra sig med i framtiden. För tillfället är de upptagna med spelet *Lego Batman: The Videogame*.

www.ttgames.com

Vi väntar på Lego Galactus, i skalenlig storlek.





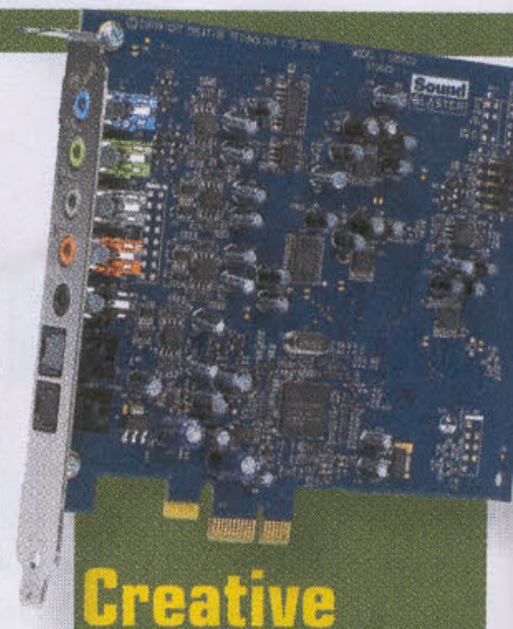
The Elder Scrolls **Online** på väg?

När det gäller sitt stora onlinespelsprojekt blir alla på Bethesda tysta som möss. Hemlighetsmakeriet gör att djungeltelegrafen dundrar på. Vi fick nyligen veta att det kan bli aktuellt med ett spel baserat på *The Elder Scrolls* och ryktet är inte helt hämtat ur luften. Bethesdas huvudägare Zenimax Media har nämligen registrerat domännamnet elderscrollsonline.com. Det vore förmodligen en bra idé att satsa på den spelvärlden. Spelserien är populär och spelets universum är tillräckligt detaljerat för att det ska räcka till en stor onlinevärld. Nu väntar vi på det officiella ordet.

www.elderscrolls.com

VAR ÄR SPELEN?

TITEL	UTGIVARE	DATUM	ÖDE
Unreal Tournament III	Midway	December	Sveriges första recension finns på sidan 56...
Empire Earth III	Vivendi	Ute nu	Stenklubbor, stridsvagnar och laservapen i nästa nummer.
Blacksite: Area 51	Midway	Ute nu	Alienskjutaren kan överraska. Test i januari om allt går väl.
Viva Piñata	Microsoft	Ute nu	Lek för både barn och vuxen är på ingång.
Championship Manager 2008	Eidos	December	Hinner vi till januari? Tja, bollen är rund och allt kan hända.
Guitar Hero III: Legends of Rock	Activision	November 5	You really have to get the next ish. This is in it too.
Splinter Cell: Conviction	Ubi Soft	Januari	Sams nästa äventyr skiljer sig från de tidigare. Intressant.
Pirates of the Burning Sea	Atari	Januari	Ett av få MMORPG på väg vi är nyfikna på. O'hoj!
Alone in the Dark	Atari	Jan-Feb	Skräckinjagande uppskjutet. Förhandstitt på sidan 24.
Universe at War: Earth Assault	Sega	Jan-Feb	Standard-RTS i ny tappning eller bättre? Vi tror bättre.
FEAR: Perseus Mandate	Vivendi	Ute nu?	Läbbig expansion recenseras av Kraftling i nästa nummer.
Frontlines: Fuels of War	THQ	Mars	En av världens första recensioner läser ni i januarinumret.
STALKER: Clear Sky	THQ	Q1 2008	Geigermätaren slår i botten i vår. I tid denna gång?
Assassin's Creed	Ubi Soft	Q1 2008	Vi gillar inte förseningen, men Altair gillar vi fortfarande.
Brothers In Arms: Hell's Highway	Ubi Soft	Q1 2008	Se till att släppa det medan det är bra. Tiden går!
Age of Conan: Hyborian Adventures	Eidos	Mars	Norges MMORPG-sak är vår. Vid Crom, lycka till Funcom!
Starcraft 2	Vivendi	H1 2008	Hela världen vill se en ny Blizzardklassiker födas.
Left 4 Dead	Valve	Vår 2008	Valve, muterade zombies och du. Vad kan gå fel?
Far Cry 2	Ubi Soft	Vår 2008	Afrika är en ovanlig actionsättning. Vi är fortsatt hoppfulla.
Mercenaries 2: World in Flames	EA	Vår 2008	Peter Stormare upprepar rollen som Mattias. Lovande.
Space Siege	Sega	Mars 2008	Exklusiv förhandstitt plus intervju i numret du håller i.
The Club	Sega	Mars 2008	Kul mix av arkad, racekänsla och tokskjutaraction på tid.
Command & Conquer: Kane's Wrath	EA	Q1 2008	Serien som aldrig tar slut, avsnitt 254 på väg. Ser bra ut.
Spore	EA	Sommar 2008	Fjantigt, revolutionerande eller mitt emellan tro?
World of Warcraft: The Lich King	Vivendi	Sommar 2008	Åh herregud, rädda era liv, nästa expansion är snart här!



Creative uppdaterar X-Fi Extreme Audio

Datorer plågas av många gamla standarder och kvarlevor från förr. Ett exempel på det är portarna som många moderkortstillverkare fortfarande envisas med att ha kvar. Det är hårdvarutillverkarna som måste ta de stora kliven framåt och premiera nya expansionsplatser. Ljudkortstillverkaren Creative tar ett första steg genom att släppa en ny version av X-Fi Extreme Audio. Den här gången stöds PCIe. Priset borde hamna kring 500 kronor.



Della Rocca om spelindustrins problem

Organisationen International Game Developers Associations frontfigur Jason Della Rocca brukar vara rätt öppen om spelindustrins galenskaper. Hans senaste utspel är en attack mot spelföretagens oförmåga att belöna sina hårt arbetande utvecklare. Jason menar att spelbranschen har sina superstjärnor som folk förknippar med spel, men bakom kulisserna finns det betydligt fler människor som glöms bort. Oftast brukar utgivarens egna producenter nämnas långt före dem som sliter mest med spelen. Jason Della Roccas kommentar kommer efter rapporten om att Rockstar tog bort 55 namn från eftertexterna till *Manhunt 2*.

www.igda.org/board

Spela RF Online **gratis**

Om du är ute efter ett onlinespel att lägga all din fritid på har du säkert många goda alternativ, men det är inte alla som är helt gratis. Codemasters Online ger alla chansen att prova på *Rising Force Online*, ett spel som nu kommer att erbjudas utan någon månadsavgift. Spelet blandar fantasy och science fiction i ett äventyr som handlar om galaxen Novus, där tre raser kämpar mot varandra. Enligt Codemasters vill man att spelet ska växa på samma sätt som *ArchLords* som också blev gratis nyligen. Utgivaren erbjuder även spelets första expansion utan extra kostnad. Nu återstår det att se hur pass populärt *RF Online* kan bli.

www.rf-onlinegame.com





Spore kommer **nästa år**

Glädjande nyheter trillar in från Maxis och deras guru Will Wright. Utvecklingsteamet bakom det efterlängtade evolutionsspelet *Spore* beräknas vara färdigt inom ett halvår.

www.spore.com

Vi hoppas på att Will Wright inte lovar för mycket...

NCsoft köper loss City of Heroes

Den stora utgivaren och utvecklaren NCsoft har nått framgångar med onlinespelet *City of Heroes*, som skapades av programhuset Cryptic Studios. Nu meddelar utgivaren att spelet har köpts upp helt och att ett nytt utvecklingsteam ska förvalta framgångssagan. Den nya utvecklingsstudion ligger i Kalifornien och teamet består till större delen av gamla rävar från Cryptic. NCsoft har bland annat lyckats få med sig designern Matt Miller som vill fortsätta i onlinevärlden. Enligt en talesman för NCsoft finns det stora planer för spelserien i framtiden och därmed kan vi räkna med fler expansioner och uppföljare. Vad gäller Cryptic Studios verkar de vilja satsa på helt nya spel och koncept framöver.

www.cityofheroes.com



Speltoppen

VECKA 44 2007

I samarbete med: DATASPELSBRANSCHEN SWEDISH GAMES INDUSTRY

PC

1.	Hellgate: London	6.	CS 1: Anthology
2.	Football Manager 2008	7.	The Sims 2: Jorden runt
3.	World of Warcraft	8.	The Witcher
4.	HL 2: Orange Box	9.	Battlefield 2
5.	WoW: Burning Crusade	10.	Warcraft III: Frozen Throne

MULTI

1.	Hellgate: London	PC	6.	World of Warcraft	PC
2.	Singstar Sv hits Schl.	PS2	7.	HL 2: Orange Box	PC
3.	Metroid Prime 3 Corr.	Wii	8.	WoW: Burning Crusade	PC
4.	Football Manager 2008	PC	9.	CS 1: Anthology	PC
5.	The Legend of Zelda: PH	DS	10.	Pro Ev. Soccer 2008	PS2



Turok kommer till PC

Den gamle dinosauriejägaren Turok blev en enorm succé i olika konsolversioner, men mer rutinerade gamers kommer ihåg att det var på PC hans äventyr blev som bäst. Dåtidens usla konsoler kunde inte mäta sig mot riktig 3D-acceleration via Glide på 3Dfx Voodoo, som förvandlade spelet till något riktigt vackert. Propaganda Games och Touchstone är på gång med ett nytt spel i serien och ett tag såg det ut att bli ett vanligt konsolspel, men utvecklarna meddelar att Turok ska jaga sina dinosaurier även på PC. Det enda som är oklart är när lanseringen kommer att ske.

propagandagames.go.com/games



Uppvuxen med datorspel

Kristen Bell i Assassin's Creed

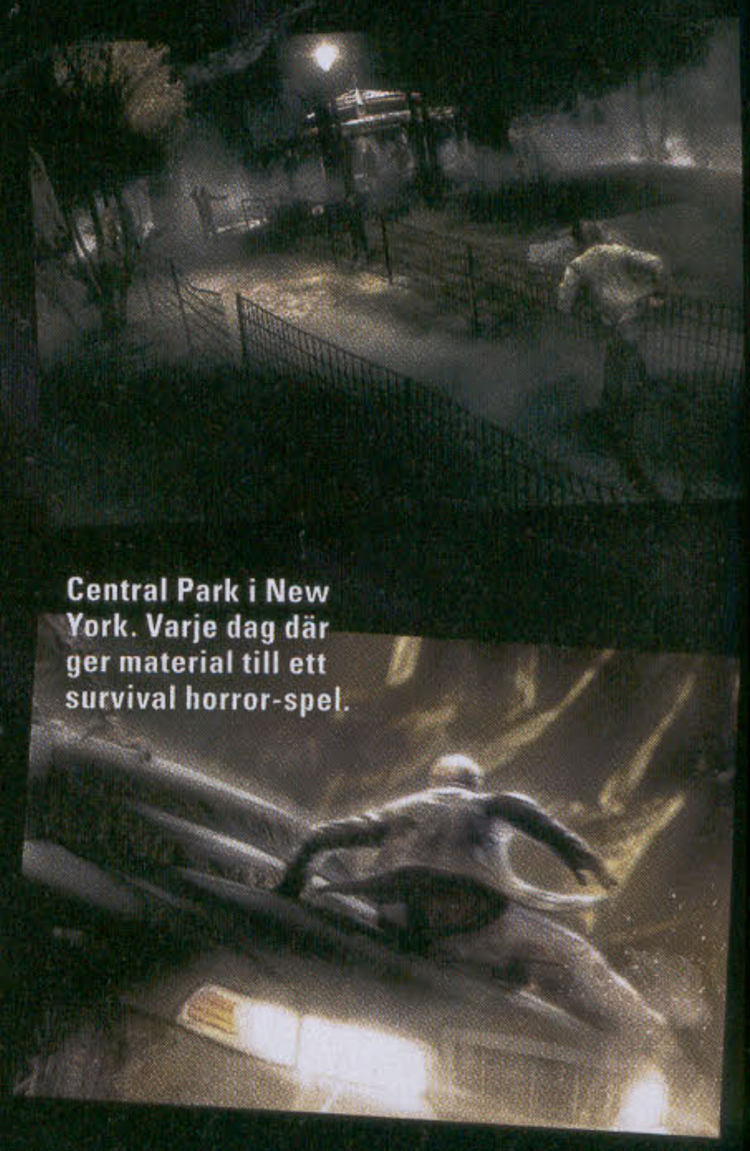
Konsolversionen av Ubisofts efterlängtade actionspel *Assassin's Creed* är redan här men det innebär inte slutet för hypemaskinen. Speljournalister världen över skriver fortfarande spaltmeter om spelets producent Jade Raymond, som vid det här laget säkert önskar att folk kunde fokusera mer på spelet. Kanske är det därför Ubisoft släpper nyheten om en annan känd kvinna som också är inblandad i produkten. Utvecklarna har nämligen anlitat skådespelerskan Kristen Bell för en av spelets viktigaste karaktärer. Kristen har genom åren varit med i TV-serier som The Shield, Heroes och Deadwood. Enligt Kristen är hon uppvuxen med datorspel och är nu sugen på att få spela den färdiga produkten för att få se sin karaktär i rörelse.

assassinscreed.uk.ubi.com





Han måste verkligen öva på eldsläckar-stötning.



Central Park i New York. Varje dag där ger material till ett survival horror-spel.



Han uppskattar nog att elden sprids så naturtroget.

ALONE IN THE DARK

Överlevarskräckens gammelmorfar visar att huggtänderna biter än, nu med modern fysiksimulering och en dynamisk spelvärld.

CRAIG PEARSON

Efter att ha sett hur elden ringlar sig runt virke och sprids mellan olika material i *Alone in the Dark* kan jag uppmana alla pyromaner att börja spara redan nu. Man börjar nästan hosta av röken.

Den här gången möter vi en ny upplaga av privatdetektiven Edward Carnby i nutidens Central Park i New York. Utvecklarna har modellerat parken ända ner till 50 centimeters noggrannhet och sett till att alla landmärken ser ut precis som i verkligheten. Det är en ovanligt friformig miljö för att vara survival horror, eftersom genrens regler brukar föreskriva att spelaren hålls hårt kopplad. Men *Alone in the Dark* handlar i grunden om att ge valmöjligheter.

PACKÅSNA

Det börjar med utrustningen: Carnby har fickorna fulla av användbara ting som signalraketer, flaskor, blodpåsar, hälsospray, tändare, tejp, en kniv, bränsledunkar och så vidare. Var och en har sitt användningsområde, men det intressanta är att man kan kombinera dem. Tänk dig att du behöver ljus, men på ett visst svåråtkomligt ställe: sätt då tejp på signalraketen och kasta den dit där du vill ha den. Den fastnar på väggar, på andra föremål, till och med på djur om man vill ha en rörlig ljuskälla. Det är bara en detalj, men samtidigt toppen av ett isberg av möjligheter. Bränsledunkar kan kombineras med tändaren till en vådlig molotovcocktail, och man kan stoppa i kulor i blandningen för att göra den ännu farligare. Man kan till och med kombinera hälsosprayen och tändaren för att göra en eldkastare.

ELD OCH LÅGOR

Allt det här vore en överflödig gimmick om det underliggande spelet inte reagerade på ett motsvarande fritt sätt. Det mest anmärkningsvärda är elden, som är mycket mer verklighetstrogen än i något annat spel: den brinner sakta över trä, och sprider sig till andra material på ett sätt som övertygar åskådaren om att det fungerar precis som i verkligheten. Inte nog med det, utan allt den rör vid förstörs, så att träbord rasar ihop i förkolnade bitar. *Alone in the Darks* eld används både som ett vapen och som ett bra sätt att lysa upp i mörklagda korridorer. Allt man behöver göra är att förvandla en träbit till en praktisk fackla genom att hålla den över något som redan brinner.

Den här välgjorda fysiksimuleringen stöder *Alone in the Darks* fasor, och skapar en del spännande problemlösningar. Ett exempel är när Carnby hejdas av det gamla knepet med en strömförande kabel i vatten. I stället för att stänga av strömmen, som är den vanliga lösningen, så får man fiska upp kabeln ut vattnet med en pinne eller liknande. Det är en intressant variant: lösningen handlar mer om ett försiktigt manövrerande av den realistiska kabeln är om att låta spelets interna logik göra jobbet.

RÅTTBO

Fysik och eld är förstås inte det väsentliga i survival horror-genren. Lyckligtvis har *Alone in the Dark* en del spännande idéer här också. Har du någonsin styrt en råtta dit du vill ha den genom att kasta en punkterad blodpåse framför dig? De köttmumsande gnagarna är ett plågoris, men man kan distrahera dem genom att sticka hål på ett lik: de kastar sig över det och man kan smyga förbi till relativ säkerhet.

Det är en märklig känsla att se något som borde vara en fotnot i spelhistorien återupplivas så förtjänstfullt. Förra årets vedervärdiga försök att konvertera *Resident Evil 4* till PC gav en bitter eftersmak. *Alone in the Dark* försöker inte bara vara ett nyskapande skräckspel, det demonstrerar även på ett övertygande sätt hur man ska ta survival horror i en mer fysisk riktning.

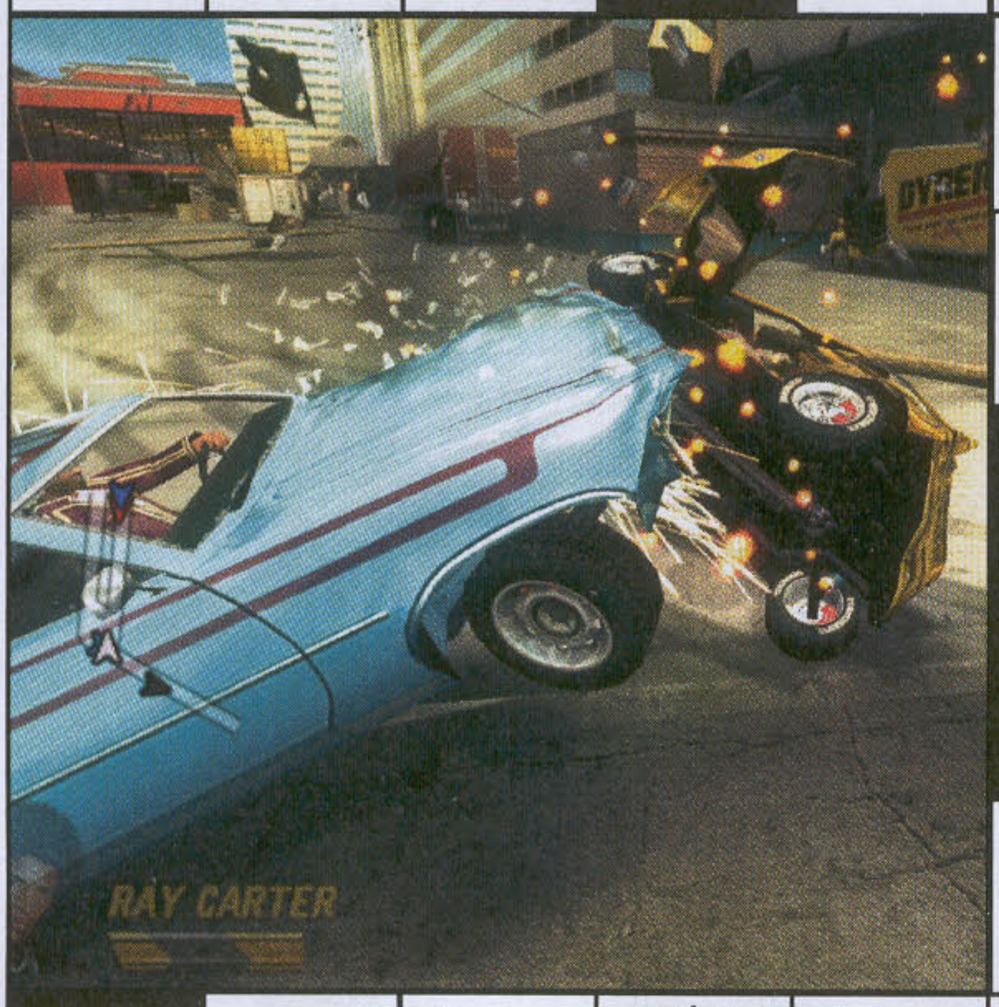
Vid den här tiden förra året kunde jag inte ha brytt mig mindre om ett nytt *Alone in the Dark*, men den här nya inkarnationen har en stil och en finess som är svår att avfärda. Om Eden kan runda av det med en välberättad historia kan det bli hur bra som helst. **PCG**

.TXT

GENRE **SURVIVAL HORROR**
UTGIVARE **ATARI**
UTVECKLARE **EDEN GAMES**
RELEASE **VINTERN**
WEB **WWW.ATARI.COM**

”Distrahera dem genom att sticka hål på ett lik”

Knäcker du korsordet? Bokstäverna i de gula rutorna bildar en mening. Skicka in lösningen till tavling@pcgamer.se. Skriv "Korsord 132 December" i ämnesraden. Glöm inte namn, adress, postnummer och postort. Senast den 30 december måste vi ha ditt svar. Juryn består av representanter för PC Gamer, dess beslut går ej att överklaga. Eventuell vinstskatt betalas av vinnarna.



Maximal prestanda till minimalt pris. Börja pilla!

Alec Meer

ÖVER-KLOCKA

ÖVERKLOCKA DIN...

HÅRDDISK

Extra gigabyte gratis?

Det finns ett sätt – ett komplicerat, vansinnigt sätt – att låsa upp extra utrymme på hårddisken. Hur mycket och hur pass stabilt varierar kraftigt från disk till disk, men de extra gigabyten kan ibland räknas i hundratal. Det kan även ställa till med total hårdiskkrasch, så ser till att du redan har säkerhetskopierat allt viktigt och har råd att köpa en ny hårddisk. Du behöver ingen speciell hårdvara för att utföra det här – bara två hårddiskar, var och en med Windows installerat, och en opatchad version av Norton Ghost 2003, som du får jaga på Ebay eller i internets ljusskyggare kvarter. Själva processen är för lång för att rymmas här, så vi hänvisar istället till tinyurl.co.uk/e3zl.



Du vill ha allting gratis. Det vill du, eller hur? Ärligt talat, du äcklar oss, ditt egoistiska, snåla lilla… Okej, ingen lyssnar. Den här vägen, min vän. Vi har något alldeles särskilt här bakom disken, bara för dig. Berätta inte för någon var du fått det ifrån, va?

Överklockning: många tror att det är en obskyr verksamhet för dem som helt enkelt är för snåla för att köpa en ordentlig dator. I bästa fall kontraproduktivt, i värsta fall en aktivitet lika sjuk som att offra hundvalpar till Cthulhu. I själva verket är det inte alls så illa, och med dagens ärligt talat helt absurda utgivningstakt för nya hårdvarumodeller så har det nästan blivit nödvändigt för spelfantaster som inte har råd att hänga med i den ändlösa strömmen av nya grafikkort.

Förr krävde överklockning uråldriga ritualer som att rita på processorkortet med blyertspenna eller skriva om grafikkortets fasta programvara, men numera kan det skötas via användarvänliga specialmenyer. Det är med andra ord hög tid för gemene man (och kvinna) att pröva på lite överklockning. På de följande sidorna förklarar vi vad som går att överklocka för en förhöjd spelupplevelse och hur det går till.

"Överklockning" är för övrigt en term som ofta töjs långt bortom ordboksdefinitionen. Precis som att "googla" kan vara att leta i största allmänhet och "photoshoppa" kan vara allt från att färgkorrigera foton till att göra fejknakenbilder av Linda Skugge så kan att "överklocka" helt enkelt vara att förbättra hårdvara. Det är därför vi, förutom att krama mer kraft ur processorer, 3D-kort och minne, även kommer att titta på listiga modifikationer av allt från monitorer till musmattor.

Och nu till det viktiga: varning. Varning. VARNING! Detta är en varning. En varning om att överklockning är, alltid har varit och alltid kommer att vara väldigt riskabelt för din dators vitala och ofta svindyra komponenter.

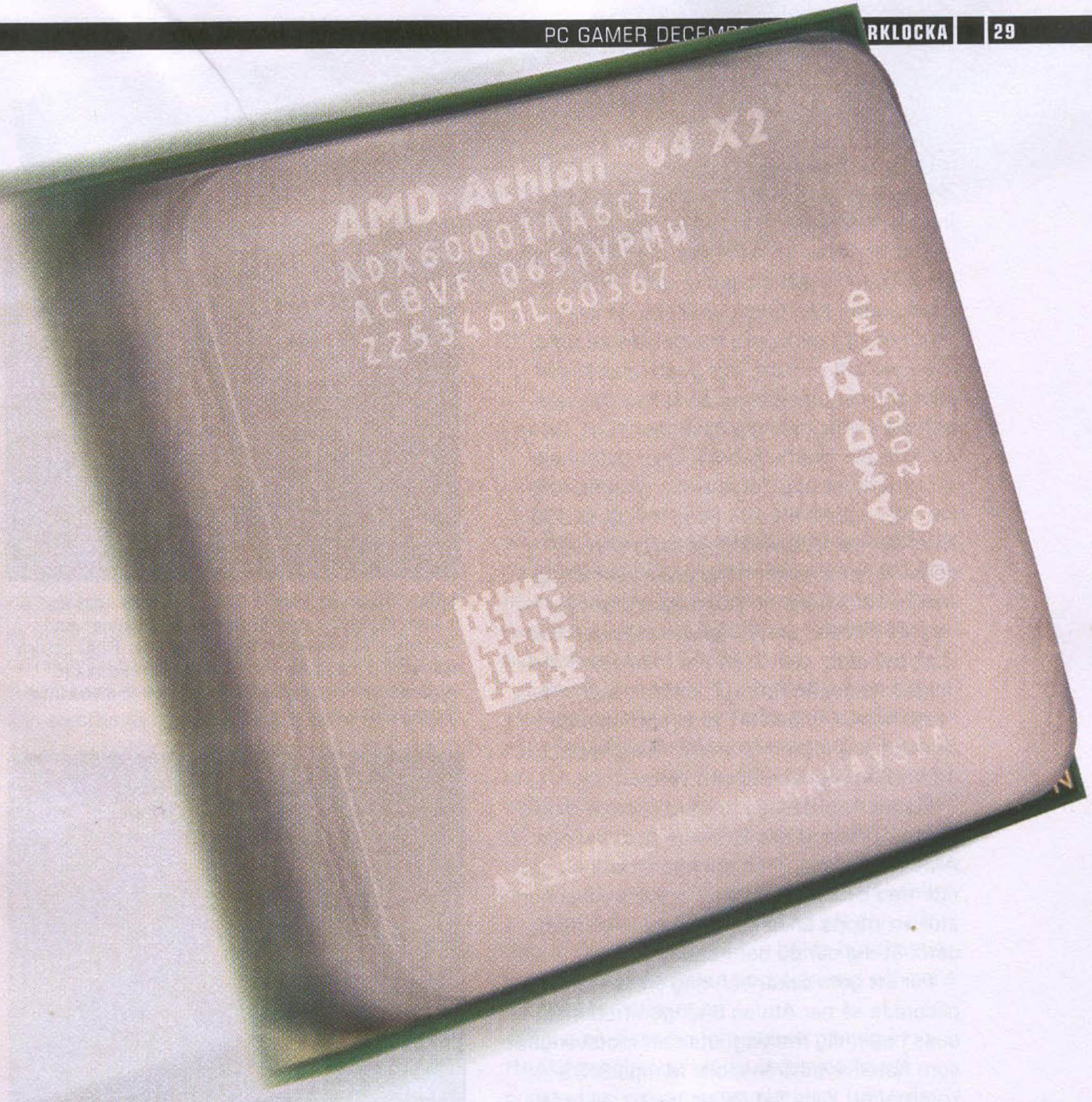
Du kommer att gå dit ingen garanti sätter sin fot. Att få en komponent att gå fortare än dess avsedda hastighet ökar värmeutvecklingen. Blir det för varmt kommer den bokstavligt talat att bli utbränd. De flesta grafikkort och processorer innehåller numera inbyggda paniklarm som ska stänga av dem automatiskt om den interna termometern stiger för högt, men det är inget man ska lita på.

Ta ett litet steg i taget och bekanta dig med ditt BIOS och välkända trygga inställningar innan du börjar. Vi kan inte hållas ansvariga för eventuell skada som uppstår, men friskt vågat, hälften vunnet.

ÖVERKLOCKA DIN...

PROCESSOR

Hjärngympa för din dators små grå celler.



Alla processorer föds jämlika, men vissa är mer jämlika än andra. Det är den datortekniska motsvarigheten till "de här vidriga vattniga vita bönorna i tomatsås av Nettos eget märke smakar egentligen precis som Heinz". Låt oss förklara lite närmare.

Många processorer av samma familj – till exempel Intel Core 2 – är i grunden tillverkade på samma sätt. Det vill säga, egentligen ska de gå i högsta möjliga hastighet, men ojämnheter i tillverkningsprocessen och en gnutta affärscynism innebär att inte alla har bedömts vara lämpade att gå riktigt så fort. Så det är fullt möjligt – till och med troligt, beroende på vilken familj din processor tillhör – att din 1,66 GHz-processor mycket väl kan gå i 2,2 GHz utan minsta instabilitet, men att

"Överklocka med små små myrsteg"

den av en eller annan anledning har hållits på mattan, ungefär som ett skolbarn som hela tiden håller på och stoppar upp pennor i näsan.

Men två av de här 1,66 GHz-processorerna är inte nödvändigtvis lika överklockbara – åter är det komplexiteten och ojämnheten i tillverkningsprocessen som gör att två chip sällan är exakt likvärdiga. Så om din polare med en likadan processor har skrämt upp sin med en hel GHz så ska du inte utan vidare försöka göra detsamma med din. Trots de inbyggda säkerhetsmekanismerna så kan man helt enkelt bränna ut den. Hur segt det än kan verka så ska man alltid överklocka med små små myrsteg (10 MHz i taget är rimligt) tills man slår i taket, och sedan gå ner till ett säkert värde. På det sättet kan man utan problem få lite extra kräm ur sin processor.

Två faktorer förhindrar att det här gäller i alla fall. Den första är att vissa chip, som vissa Sam Raimi-filmer, är bortom all räddning. Klockfrekvens är inte allt, så hur snabb du än gör din Budget-Celeron så kommer den inte att kunna köra *Oblivion* bättre än om man hällde i Emil Kraftling sex burkar Red Bull (eller Pepsi Max! Red.) och sedan sade åt honom att gå ut och jaga i skogen för sin överlevnad. Han/den är helt enkelt otillräcklig för uppgiften.

Om du vill ha ett något sånär tillfredsställande resultat av överklockningen måste du redan från början ha en Athlon 64 eller Pentium 4. Om du har en Core 2-processor har du dubbel tur, för den går att överklocka som en dröm. En konstig dröm om BIOS-skärmar och aningen ökad värmeutveckling, men likafullt en dröm. Det kan även vara värt att nämna att i många färdigbyggda datorer, särskilt billiga bärbara från stora tillverkare som Dell, har överklockningsalternativen avsiktligt tagits bort ur BIOS, eftersom man inte vill ha supportsamtal från folk som har bränt sin processor. Så du kan ha otur. Program som Systool (techpowerup.com/systool) och Ntune (nvidia.com/object/sysutility.html) ger möjlighet att överklocka inifrån Windows med vissa moderkort, men det kan vara så att den enda lösningen är att köpa en ny processor.

Den andra faktorn är att Intel och AMD inte är dumma. De tänker inte ge dig ett budgetchip som du sedan kan få att prestera lika bra som något som kostar tre gånger så mycket utan extra kostnad. Tja, inte riktigt. De flesta processorer är låsta så att man inte kan höja klockfrekvensen direkt – i stället får man överklocka frontsidebussen (även kallad FSB, eller bara databussen eller "den externa klockfrekvensen"). I enkla termer den hastighet i vilken processorn kommunicerar med resten av datorn, till skillnad från dess

ÖVERKLOCKA DIN...

MONITOR

Växa med flera centimeter!

Man kan inte göra en monitor snabbare, men man kan göra den större. Hemligheten är en fresnel-lins, en plastskärm som får dina ögon att fokusera på ett avstånd längre bort än monitorns platta yta och samtidigt förstorar den. Det tar ett tag att vänja sig vid, och det har lite fiskögoneffekt, men det kan innebära att bilden blir fyra gånger så stor utan att skärmen blir bredare. Man kan köpa en lins för cirka 30 dollar plus frakt från www.3dlens.com.

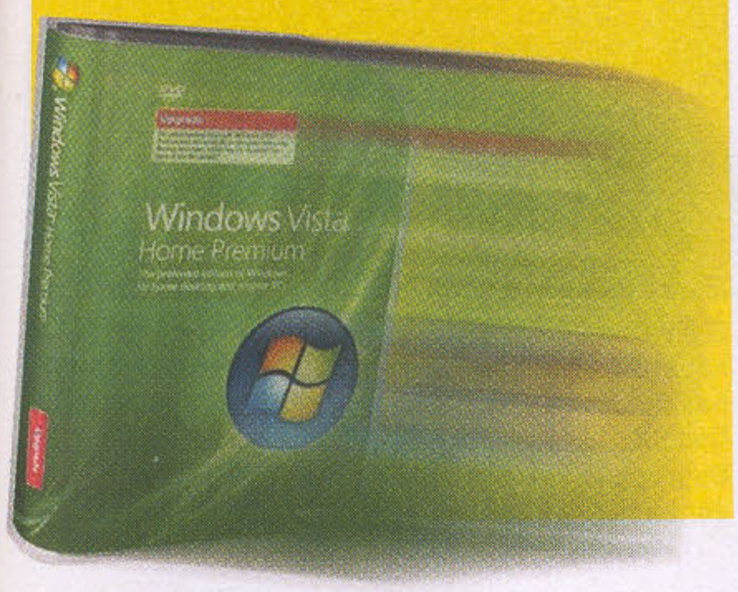


ÖVERKLOCKA DITT...

WINDOWS VISTA

Få det att skaka sin feta rumpa lite snabbare.

Microsofts senaste är inte spelarens bästa vän. Dess eviga minneshungriga cache-lagrande innebär att extra RAM-minne är den bästa lösningen för många spelproblem – man ska ha minst 2 GB. Om man har mindre än så kan en tillfällig lösning vara att plugga in ett USB-minne eller ett minneskort och välja "Speed up my PC" när man blir tillfrågad. Det aktiverar Readyboost, som använder det minne du pluggat in som mellanlagring – mycket snabbare än hårddisken.



interna hastighet. Att överklocka den har dock sidoeffekten att det även ökar sagda interna hastighet.

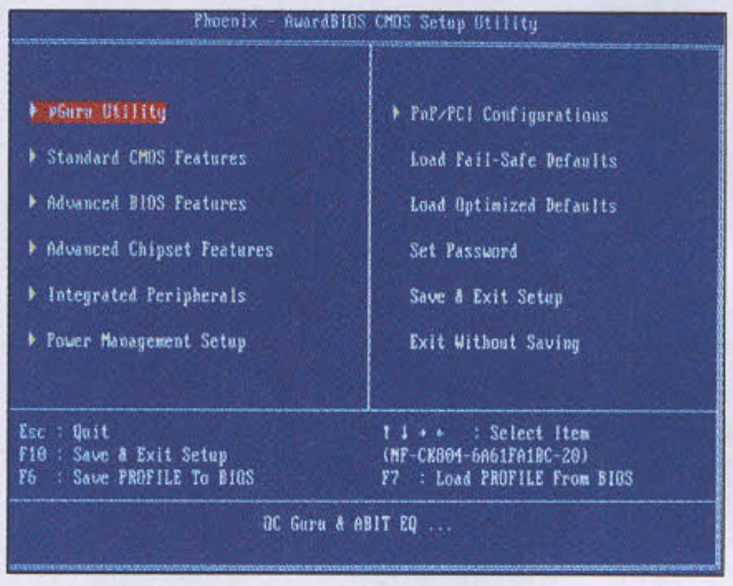
Det har även en annan sidoeffekt, vilket är att RAM-minnets hastighet ökar i takt med hastigheten på frontsidebussen. Vi ska prata mer om att överklocka minnet längre fram, men om ditt primära mål är att krama mer hastighet ur processorn så kan du faktiskt behöva sänka minnets hastighet först, så att det inte blir överhettat och låser datorn när du skrämmer upp databussen. Exempelvis kan man sänka ett 400 MHz-minne till 333 MHz och sedan överklocka bussen med några få MHz, vilket höjer processorhastigheten lika mycket och samtidigt drar upp minnet till dess ursprungliga hastighet. Det låter bakvänt, men även om minnet blir lite långsammare än förut så kommer den totala hastighetsökningen att väga upp förlusten. Benchmarkprogram som PC Mark kommer att visa om det var mödan värt.

Det finns processorer med upplåst multiplikator, som Intels Extreme Editions och AMD:s FX-serie, men ärligt talat, om du har råd med sådana galet dyra prylar är chansen stor att pappa ändå kommer att köpa en ny dator åt dig när du ber honom om det.

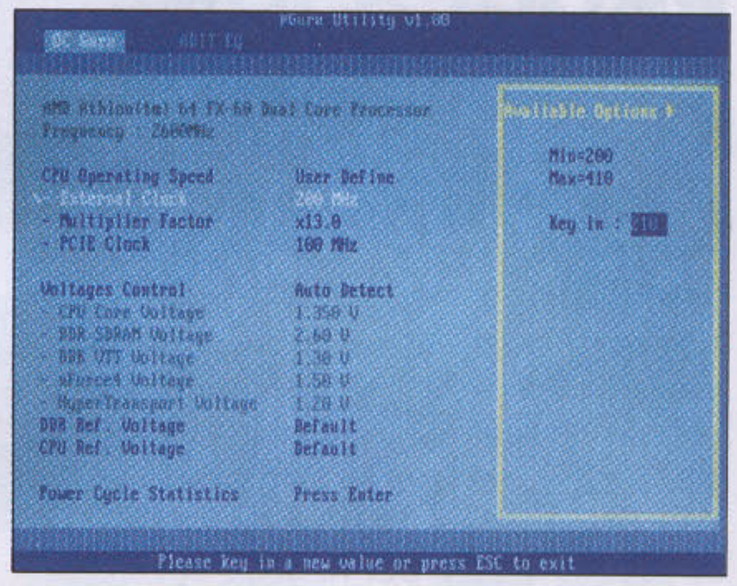
För att göra saker och ting ännu mer komplicerade så har Athlon 64 ingen frontsidebuss i egentlig mening, utan en motsvarighet som heter Hypertransport. Många BIOS kommer att kalla det för en buss i vilket fall, men det är värt att veta för den som vill använda det riktiga namnet. Så, nedan följer en guide, de vanliga varningarna gäller och så vidare. Okej? Då kör vi.

PROCESSORN

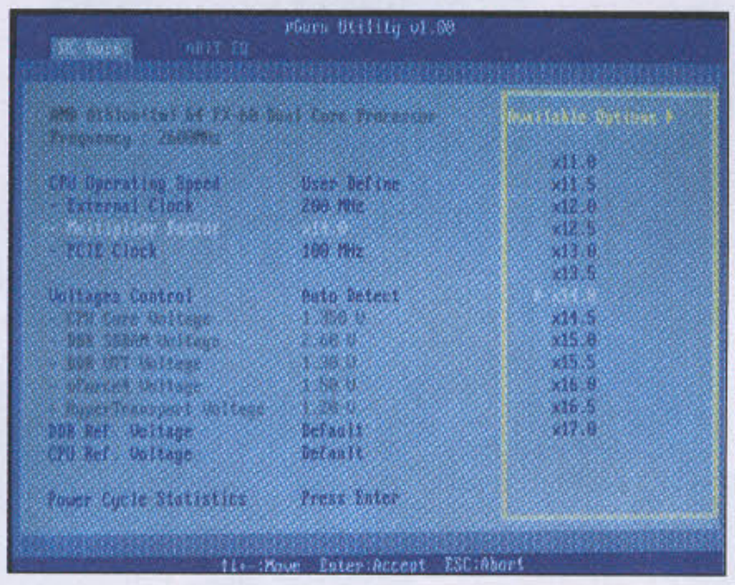
Utnyttja din processors fulla potential.



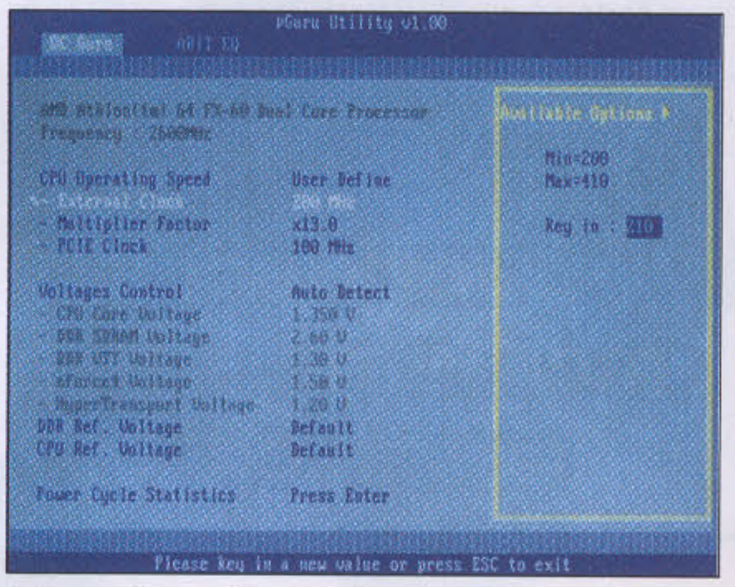
1 Den första stationen – BIOS. Den här uppsättningen av läskigt textfyllda menyer kommer man i allmänhet åt genom att trycka Del eller F när datorn startar. Ett meddelande i stil med "Press xxx to enter setup" visas då på skärmen, om man nu inte redan vet hur man gör.



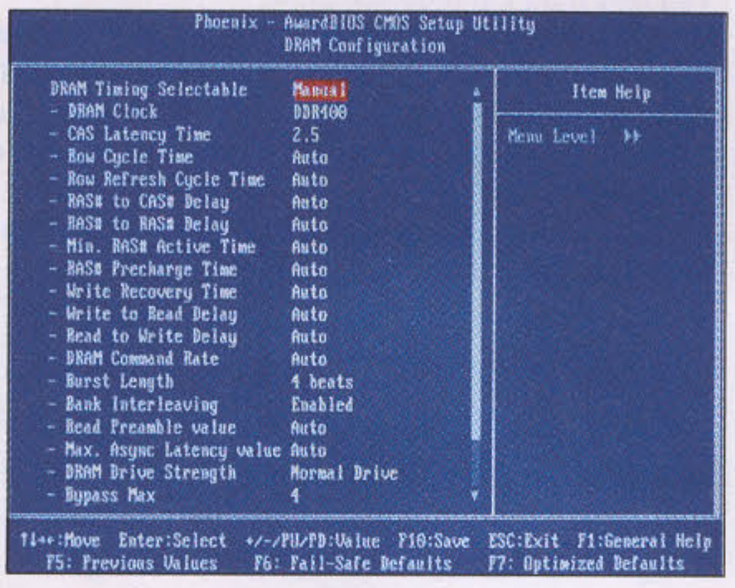
2 Terminologin varierar kraftigt från BIOS till BIOS, så man måste leta sig fram till menyn där man ställer in processorns och frontsidebussens hastigheter. Den kan heta "Advanced" eller "CPU Settings" eller "Guacamole". Oavsett vilket så anges där processorns frekvens, hastighet eller klocka.



3 Om du är väldigt rik eller har en väldig tur så kommer du att kunna ändra en inställning som heter "multiplier". Att höja den höjer klockfrekvensen, och inget annat, i systemet. Det ska finnas en annan siffra som heter "external clock" eller "front side bus" – processorns hastighet blir denna multiplicerad med den multiplikator du angav .



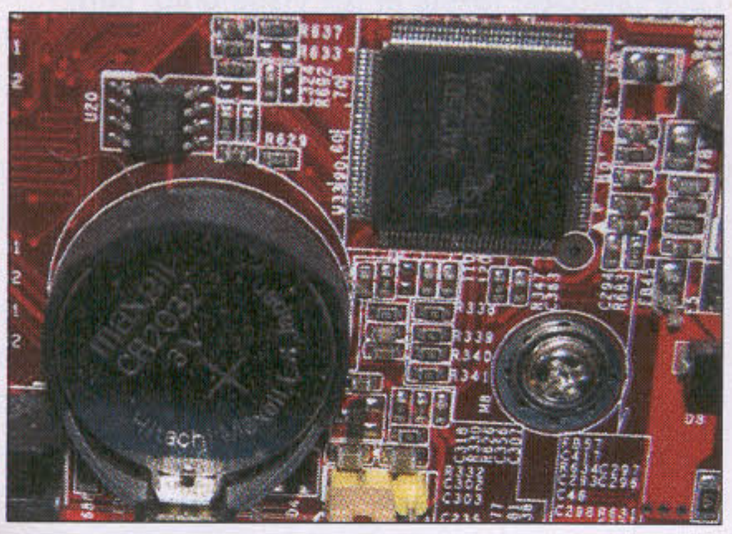
4 Det troligaste är att du inte kan ändra multiplikatorn, så man får höja den externa klockfrekvensen, även kallad databussen, istället. Dra upp den med 10 MHz. Samma matematik gäller, den högsta klockfrekvensen är fortfarande extern klockfrekvens gånger multiplikatorn. Tänk på att RAM-hastigheten stiger i samma takt som busshastigheten.



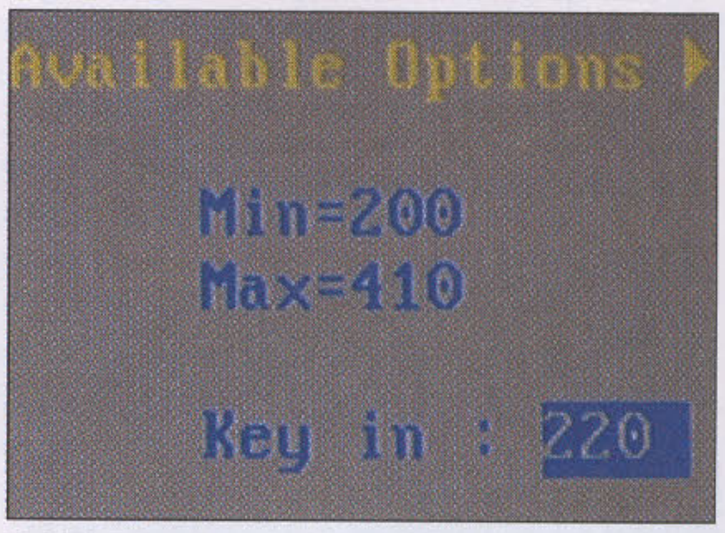
5 Det finns ett annat BIOS-alternativ för minne, som ibland kallas DRAM. Sänk klockfrekvensen på den här till lägsta möjliga. Om inte det alternativet finns så kan man behöva ställa om ett alternativ som heter något i stil med "timing" från automatisk till manuell.



6 Du kan nu gradvis höja den externa klockfrekvensen med 10 MHz i taget, starta Windows och köra ett stabilitetstest som CPU burn-in (users.bigpond.net.au/cpuburn) för att se till att du inte har gått för långt. Upprepa tills datorn inte går att starta eller hänger sig.



7 Om datorn inte går att starta måste du återställa CMOS. Det är antingen en liten knapp eller en flyttbar liten bygel (små besvärliga plastbitar som man ska trä över ett par metallstift) som återställer CMOS till fabriksinställningarna – man får se efter i moderkortets manual var man hittar den någonstans.



8 Nu kan man överklocka databussen igen till den högsta stabila hastigheten. Sedan höjer man RAM-hastigheten ett snäpp eller 10 MHz över minimum. Om datorn hänger sig, sänk busshastigheten. Upprepa enligt ovan, tills du hittar ett mellanläge där båda är så snabba som möjligt.

ÖVERKLOCKA DIN...

STOL

God hållning FTW.

Att sitta ordentligt under helnattsräden i Kharazan är viktigt om man inte vill se ut som en tauren, på helt fel sätt. Och även om man vill slippa besvär med ryggen, lederna och hjärtat.

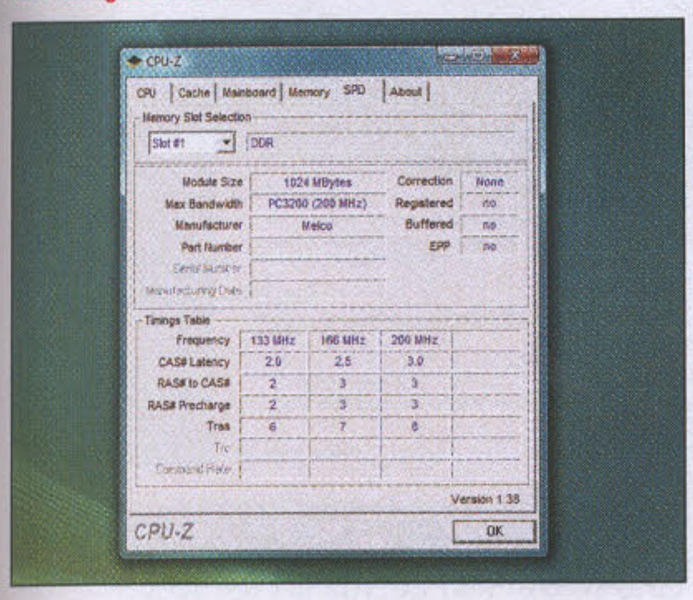
Trots att "sträck på dig" är den mest enerverande fras som finns efter "intresseklubben antecknar" är det ett gott råd. Sluta kuta och justera vinkeln på ditt ryggstöd tills ryggraden är så rak som möjligt, eller kila in en handduk, kudde eller katt mellan ryggstöd och rygg om stolen inte är ställbar.

Lutningen på din stjärtdyna är också viktig. Knäna och höften ska vara på samma nivå, och fötterna platta mot golvet, så omplacera katten som fotstöd om nödvändigt. Och sluta korsa benen. Om inget annat hjälper, anlita en god vän som får stå och smörja in risgrynsgröt i ansiktet på dig varje gång du halkar ur din goda hållning.

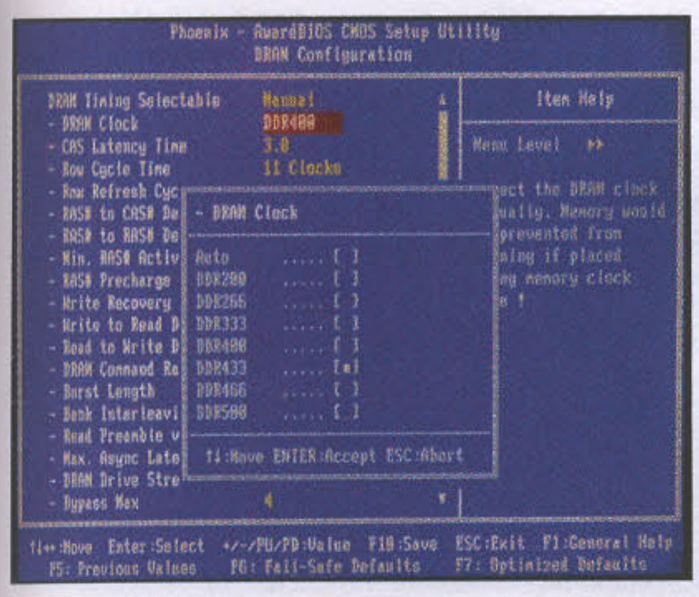


TÄNK SNABBARE

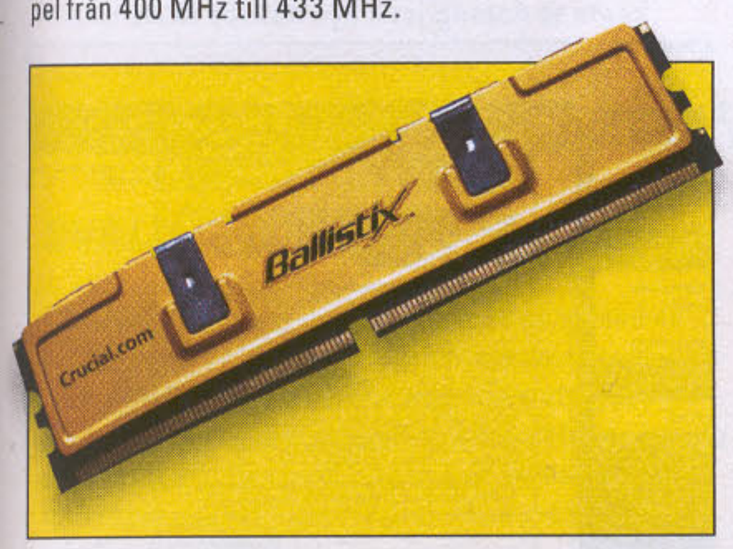
Den mångfasetterade konsten att överklocka minne.



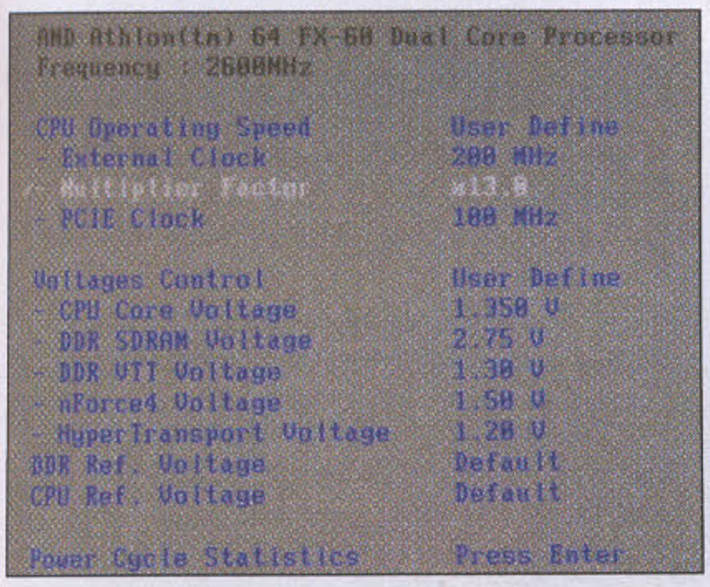
1 Det är viktigt att känna till den officiella hastigheten för minnet innan du börjar mixtra med det – använd ett gratisprogram som CPU-Z (cupid.com). Kom ihåg att DDR-minne i praktiken går dubbelt så snabbt som den angivna hastigheten – så det CPU-Z kallar för ett 200 MHz-kort kan heta 400 MHz i BIOS.



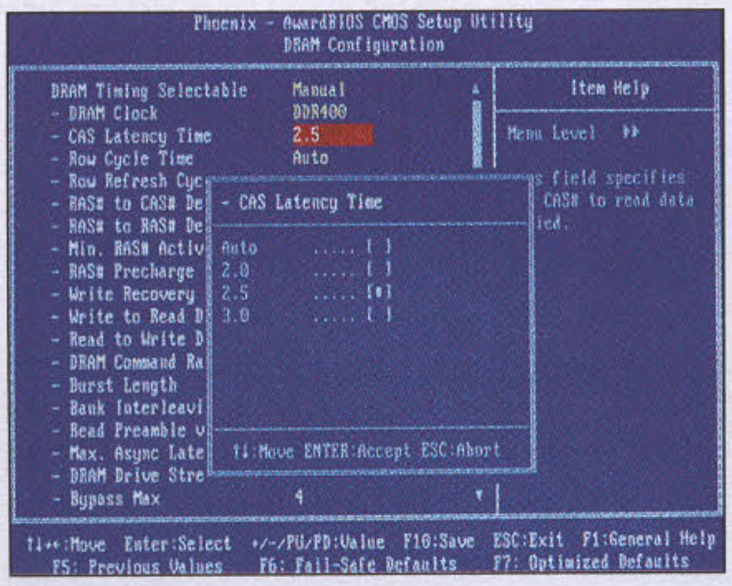
2 Och nu till BIOS – se processoravsnittet för mer information om det, och hur man återställer det om olyckan skulle vara framme. Det du ska hitta är en inställning för att ändra DRAM-hastigheten ("DRAM clock" eller "memory clock" eller någonting i den stilen). Försök att sätta upp den ett snäpp, till exempel från 400 MHz till 433 MHz.



3 Det kanske helt enkelt inte går. I så fall har du flera alternativ. Man kan sänka minnets hastighet och höja busshastigheten enligt instruktionerna i processoravsnittet. Om en höjning av DRAM-hastigheten nästan verkar fungera, så kan problemet vara att minnet blir överhettat – skaffa några kylflänsar (heatsinks).



4 Eller också kan man göra så här. Det är riskabelt, eftersom man höjer minnets volttal och kan bränna ut det. Leta efter något som heter "DRAM voltage" eller "VDIMM", öka det med minimala steg i taget och kolla sedan om datorn går att starta.



5 Om inte heller det fungerar, eller resultatet är klent, prova med en väntetidsöverklockning. Hitta någonting som heter "latency" eller "CAS" i BIOS och prova med att minska det med 0,5. Det kan till och med vara värt att pröva med att sänka minnets klockfrekvens för att minska väntetiden ytterligare.



ÖVERKLOCKA DITT...

MINNE

Fortkörning på datorns informationsmotorväg.

Minnet är den mindre självklara överklockningskandidaten, eftersom många fortfarande tror att det mer är en fråga om hur mycket än om hur snabbt. Tja, man kan ha den rymligaste magsäcken i världen (Thomas? Red.), men om matsmältningssystemet inte kan tömma den snabbt nog så drabbas man ändå av obehagliga översvämningsproblem.

Mindre målande beskrivet: minne är det medium som de olika delarna i datorn använder för att prata med varandra, så ju snabbare det kan slussa information mellan processor och hårddisk desto bättre. Självklart spelar mängden minne man har roll, ersom ju mer man har, desto mer information kan lagras i och hämtas från det hypersnabba internminnet innan det måste ta en omväg över den väldigt mycket långsammare hårddisken. Kanske är det bara ett störande "Min mana är låg"-ljudklipp, kanske är det ett stort stycke banlayout som man otåligt får sitta och vänta på medan det laddas. Det spelar ingen roll. Om du inte har tillräckligt med minne för att hantera de enorma mängderna data som pumpas runt i ett modernt spel så kan inte all överklockning i världen väga upp. Det är ungefär som att stapla en massa elefanter ovanpå en Mini och sedan skrika åt den att gå fortare.

"Som att stapla elefanter ovanpå en Mini"

Sedan blir det komplicerat. Det finns i princip två olika hastigheter för RAM, och redan det är något förenklat. Klockfrekvensen hos RAM-minne är relativt lätt att förstå – det är hastigheten, i MHz, som minnet arbetar i – ungefär som på en processor. Den beror på frontsidebussen, som vi tar upp under processoravsnittet i det här reportaget, så i de flesta fall när man överklockar processorn så höjer man även hastigheten hos frontsidebussen, vilket i sin tur höjer RAM-minnets hastighet. Ack ja, vi hör alla samman.

I en idealisk värld skulle datorn fortsätta att fungera alldeles utmärkt, om inte bättre, när man höjer busshastigheten enligt beskrivningen på föregående uppslag, och därmed både processorns och minnets hastighet. I själva verket så ger RAM-minnet ofta upp långt innan processorn slår i taket, så det gäller att hitta en medelpunkt genom att sänka klockfrekvensen hos minnet så att den, när den multipliceras med den höjda busshastigheten, inte blir mycket högre än den officiella hastighetsmärkningen.

Men på vissa system kan en ökning av RAM-hastighet ge större utdelning än att pumpa upp processorhastigheten. I de fallen ska man ställa minnets klockfrekvens på max. Många moderkorts-BIOS låter dig helt enkelt ställa om minnet till att gå snabbare utan att samtidigt ändra busshastigheten – 400 MHz-DDR i 500 MHz, till exempel. Utmärkt när det går, och i vissa fall det enda man kan göra, om processorn skulle stöta på patrull när man höjer busshastigheten.

Detta om klockfrekvens. RAM-minnets andra viktiga hastighet är väntetiden (latency). Väldigt förenklat så är det den hastighet i vilken minnet kommunicerar internt – det vill säga innan det kan skicka och ta emot data från andra delar av datorn. Det är mer som Calle på postkontoret i Tomteboda än brevbärare Andersson i sin bil. Det var väl en härligt nedlåtande förklaring? I vilket fall så finns det olika typer av väntetid, och individuell justering av var och en av dem kan ge ett bättre resultat, men oftast sammanfattar man dem under beteckningen CAS, där CAS-värdet är 5,0 eller lägre. I allmänhet är ett lägre CAS bättre, även om resultatet varierar kraftigt beroende på processor och moderkort. AMD-processorer brukar föredra ett lägre CAS-värde, medan många Intelchip i stället fungerar bäst med högre minnesklockfrekvens. En tumregel är att ju lägre minnets klockfrekvens är, desto lägre kan CAS vara – så om du har trimmat upp klockfrekvensen till max, räkna inte med att dessutom kunna vinna en massa på CAS.

Var beredd på lite experimenterande: ta reda på vad som passar din dator bäst genom benchmarktest och justera enligt resultatet.



ÖVERKLOCKA DITT...

3D-KORT

Hur man får de små tomtenissarna i datorn att måla snabbare.

Nu till de goda nyheterna. Den där högljudda plattan av plast och kisel som pumpar din monitor full med scener av härligt färgglatt våld är både den enklaste komponenten att överklocka och den som i allmänhet ger mest extra spelkraft.

Inbyggda katastrofsensorer på nyare kort betyder att de automatiskt stängs av vid överhettning. Så på pluskontot är det osannolikt att du sabbar teknik för tusentals kronor, men ett minus är att man inte får chansen att säga något så ofattbart tufft som: "Hörni, gissa vem som smälte grafikkortet."

"Hörni, gissa vem som smälte grafikkortet"

3D-kortsöverklockning är numera en så viktig del av en spelfantasts verksamhet att tillverkarna bygger in verktygen för att utföra den i sina drivrutiner. Ofta lämnar de även lite utrymme i sina kort för högre hastigheter, vilket innebär att man ur i stort sett vilket kort som helst från de senaste åren kan klämma fram åtminstone några extra bildrutor per sekund. Som med all överklockning ska man stå emot frestelsen att genast vrida upp hastigheten hela vägen till max. Gå försiktigt fram med små små steg. Ja, det är meningen att kortet ska stängas av om det blir för hett, men det finns en risk att det blir varmt så snabbt att det inte hinner, plus att det sällan är nyttigt för din dator att krascha.

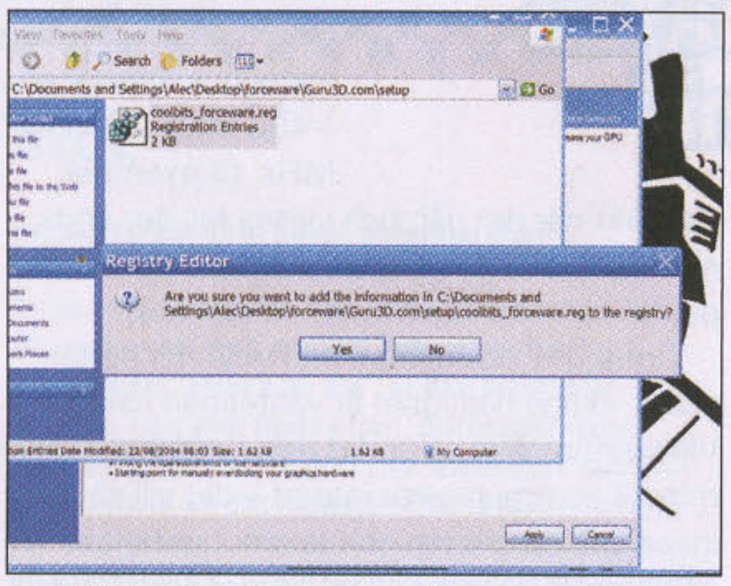
Det finns två saker att överklocka på ett grafikkort – GPU:n, som i princip är en väldigt specialiserad processor, och minneshastigheten. De båda är inte sammanlänkade, så i vissa fall kan man överklocka den ena mycket mer än den andra, men man kan strypa minnet om det inte håller jämn takt med GPU:n. Det kan betyda att din världsrekordsöverklockning av GPU:n i praktiken inte har någon effekt alls, så du måste göra tester för att undersöka saken.

3D Mark 06 (www.futuremark.com) är inte helt pålitligt när det gäller att jämföra konkurrerande grafikkort, men det är ett effektivt riktmärke på vilka effekter dina ändringar har på ett och samma kort. Så bit ihop och uthärda den tid det tar att köra det före och efter dina överklockningar, och håll särskilt koll på skärmuppdateringen i de första testerna, så ser du om dina justeringar har varit värda besväret. Det inbyggda benchmarkprogrammet i *Company of Heroes* är också bra, om man har det.

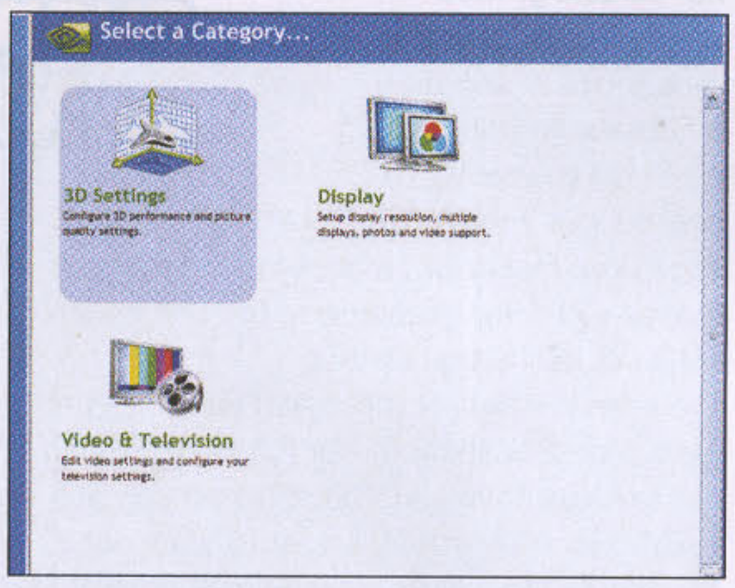
Ett sista tips – håll utkik efter nya drivrutiner åtminstone en gång i månaden. De innehåller ofta optimeringar för stora spel och kan ibland öka prestandan mer än någon överklockning. PCG

GRAFIKABILITET 1

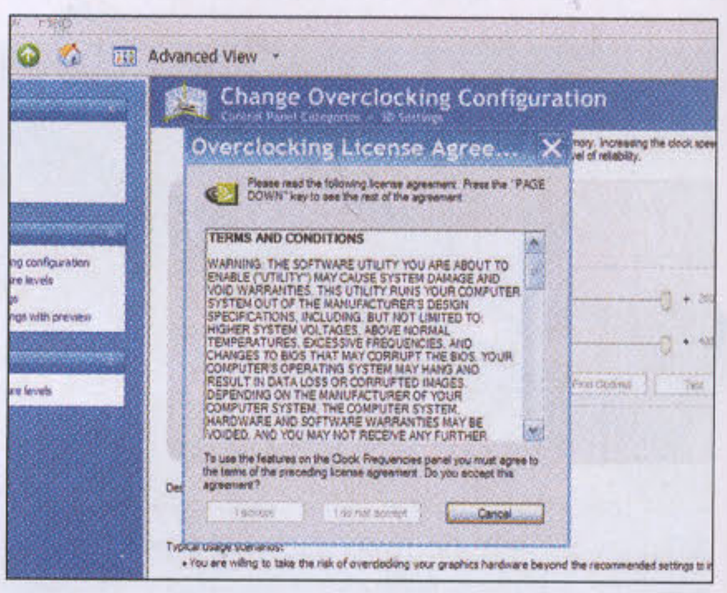
Locka fram ditt Nvidiakort ur sitt skal.



1 Nvidia har överklockningsverktyg i sina drivrutiner, men de är gömda, som trefflar. Coolbits 2.0 (downloads.guru3d.com/download.php?det=815) gräver fram dem om man dubbelklickar på det.

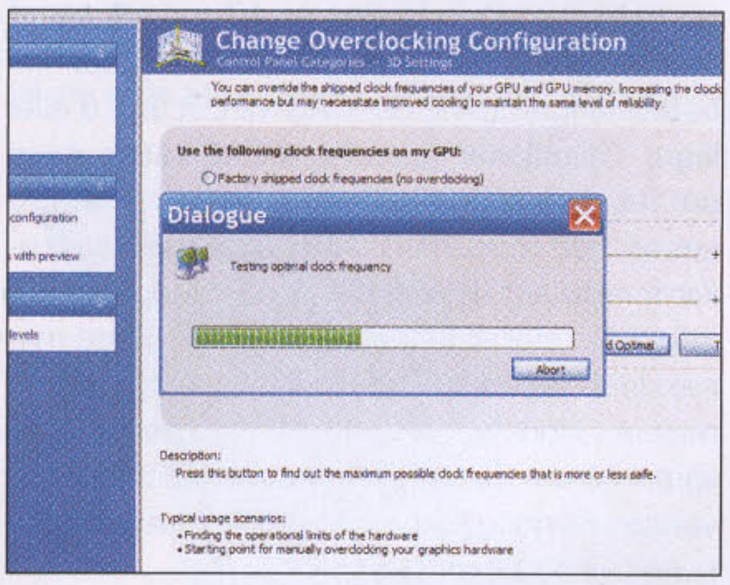


2 Högerklicka på skrivbordet och välj Nvidia Control Panel. Klocka på knappen märkt Standard View, och den växlar till Advanced view. Klicka sedan på den stora knappen 3D Settings.

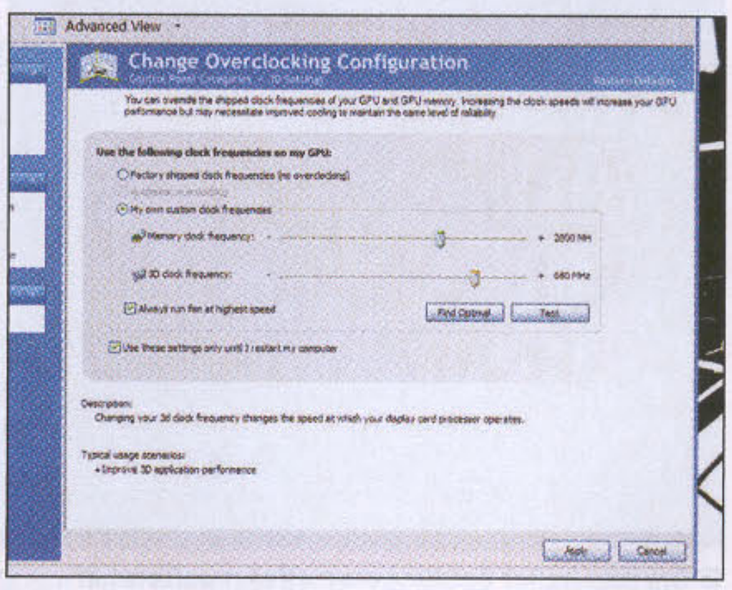


3 Om du har installerat Coolbits kommer du att se en länk som heter Change Overclocking configuration under "Performance" längst ned.

Välj My Own Custom Frequencies och godkänn den skrattretande långrandiga varningen.



4 Man kan sedan välja Find Optimal Settings, och drivrutinen kommer då att försöka avgöra den högsta lämpliga GPU- och RAM-hastigheten för kortet. Klicka på Apply när du är klar och testa hur stabilt det är med några moderna spel.



5 Precis som med ATI-drivrutinen kan hastigheterna finjusteras manuellt om det uppstår problem eller om kortet fortfarande inte visar minsta tecken på ansträngning. Man kan ofta gå lite högre än den optimala inställning som kontrollen rekommenderar.

ÖVERKLOCKA DIN...

MUSMATTA

"Överklocka" är väl att ta i, men "tejpa" låter inte lika tufft

I teorin så behöver man ingen musmatta med en optisk mus. I teorin behöver man inte strumpor heller, men man går lite mer effektivt om man använder dem. Man behöver något stort och friktionsfritt som inte är halt och oreflekterande – så varken den usla mattan du fick av din internetleverantör eller det lackade furuskrivbordet kommer att få gnagaren att flyga. Vad sägs om att klä in halva skrivbordet i en jättelik musyta? Ett förvånansvärt bra material är omslaget på billiga mattsvarta plastpärmar – jämnt eller räfflat är en smaksak. Riv loss det och tejpa fast det med eltejp på skrivbordet. Det kommer att bli väldigt fult, men det fungerar.

GRAFIKABILITET 2

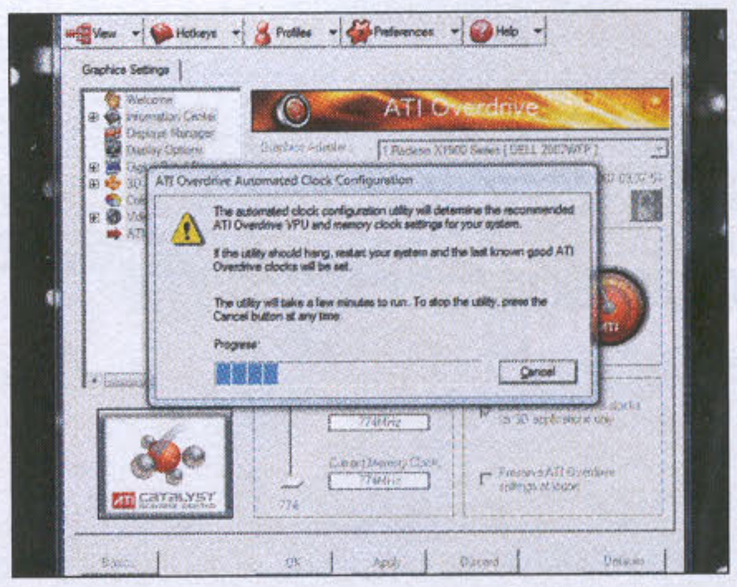
Ge ditt ATI-kort vingaaaar.



1 Starta ATI:s Catalyst Control Center, som ingår i drivrutinspaketet, genom att högerklicka på skrivbordet och välja dess namn i menyn som dyker upp. När du tillfrågas ska du välja Advanced- och inte Basic-läge. Vet du vilka som kör i Basicläge? Mesar kör i Basicläge. Mesar och kommunister.



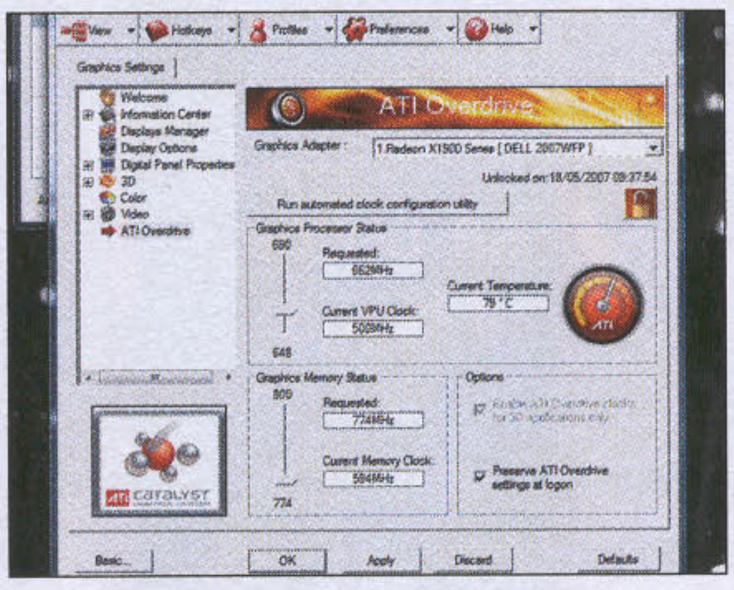
2 Från listan med inställningar till vänster vill du åt den längst ner – ATI overdrive. Om du är säker på att du vill göra det här så måste du klicka på hänglåsikonen uppe till höger för att tillåta hastighetsändringar. Och hur skulle du kunna fega ur nu, när ATI:s bistra kvinna synar dig på jakt efter svaga punkter.



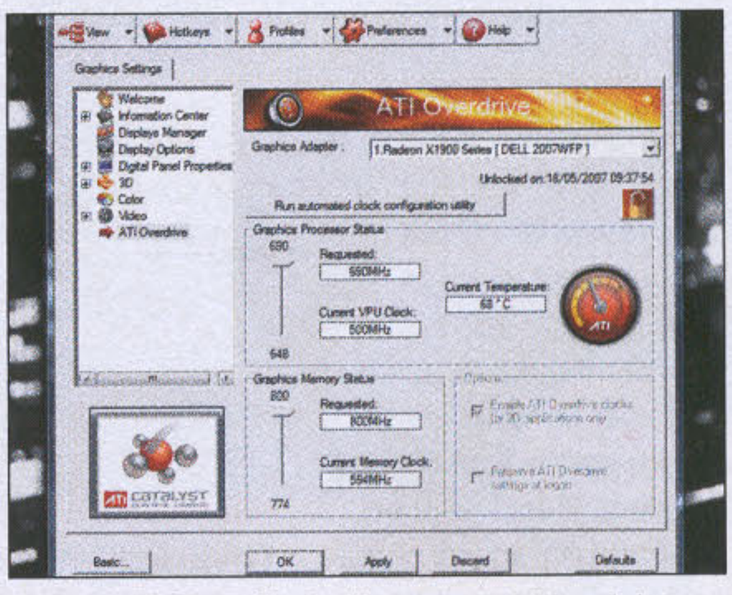
3 Det bästa alternativet om du är nybörjare eller bara har överklockat några få eller fyrtio gånger tidigare är att klicka på Automated Clock Configuration Utility. Det kommer att testa kortets GPU och minne i olika hastigheter och undersöka vad som är säkert att köra i. Den rödhåriga fnyser åt din försiktighet.



4 Dags att gå och ta en kaffe, och kanske en kaka eller två, för den automatiska klockfrekvensinställningen tar några minuter på sig med sin magi. När det väl är klart bör du kunna se några extra MHz jämfört med fabriksinställningarna. Klicka på Apply, starta några spel och ge dem en snabb genomkörning för att se om den nya hastigheten är stabil.



5 Om dina nya inställningar inte förorsakar buggar eller artefakter eller universums värmedöd, så markera "Preserve ATI Overdrive Settings at logon" så att kortet minns sin nya hastighet. Om den nya hastigheten ställde till med bekymmer så prova med att sänka reglagen vid Graphics Processor och Graphics Memory Status med säg 10 MHz åt gången.



6 Pröva dig fram tills du hittar en stabil hastighet. Om ditt kort går bra vid den höjda hertzigheten, prova att manuellt öka GPU- och RAM-hastigheten ännu ett snäpp och se om du kan överträffa ATI:s bedömning.

ÖVERKLOCKA MED...

SVALKANDE BRIS

Arktisk kyla i ditt chassi.

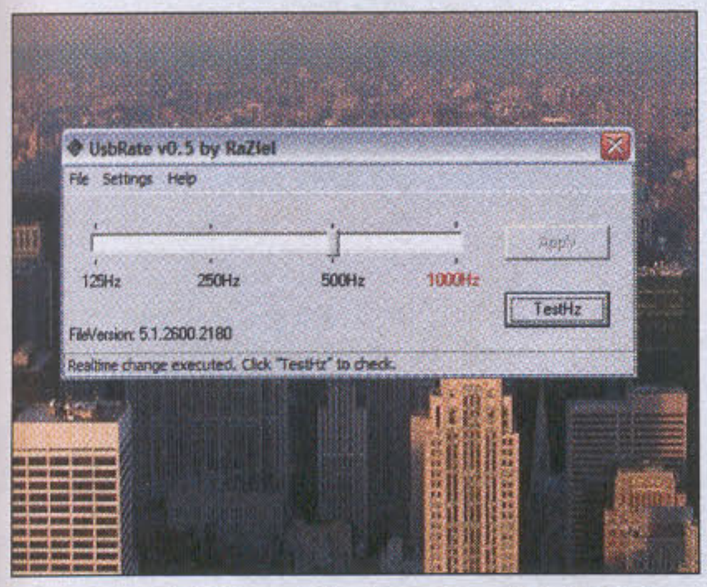
Ett visst mått av överklockning kan uppnås med de vanliga standardfläktarna och kylflänsarna som medföljer datorn. Men det är inte meningen att man ska kunna krama gratis prestanda ur sin gamla utrustning i stället för att köpa nytt, så den medföljande kylutrustningen, särskilt den för processorn, är oftast så oduglig som möjligt.

För cirka 200 kronor kan man köpa en hyfsad processorkylare, som drastiskt kan minska chippets temperatur och därmed öka överklockningspotentialen. Håll utkik efter märken som Zalman, Coolermaster eller Thermaltake, och se till att kylaren matchar kontakttypen i din processor. Äldre Athlonmodeller har kontakt 754 eller 939 och de senaste AM2, medan gamla Intel har kontakt 478 och nyare LGA 775. Man kan även skaffa kylflänsar (och andra avancerade kylanordningar) till minnet, om det är det som blir överhettat. De är universella och lätta att fästa, i princip bara metallkåpor som sätts fast över minnesmodulerna. Lite mer komplicerade är kylarna för grafikkort, eftersom man måste ta bort den befintliga kylflänsen och fläkten, men så länge du köper en kylare som är speciellt avsedd för kortmodellen så bör det gå bra. Vissa GPU-kylare värderar effektivitet mer än tystnad och design, så var beredd på att din nya grafikkortsfläkt kan ta upp en hel kortplats i chassit.

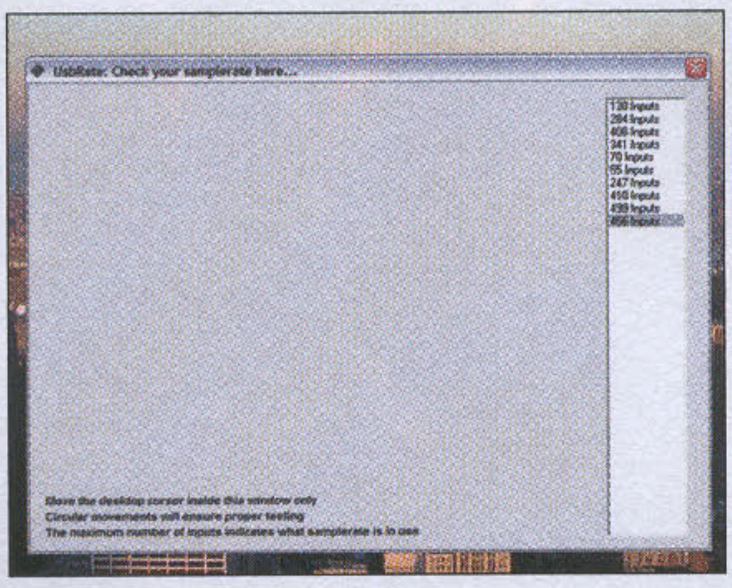
SNABBARE MUS

Bli bättre än Fatal1ty (på att överklocka möss)

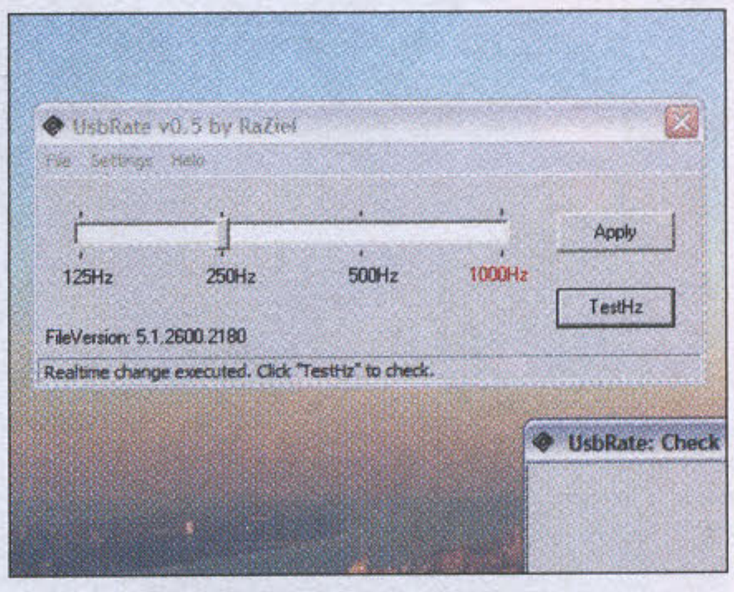
Även om det inte gör datorn snabbare så kan en överklockad mus göra dig bättre på *Counter-Strike*. Man kan inte göra den lilla gnagaren snabbare, men man kan justera hur snabbt den skickar information till USB-porten. Lägg märke till att det här ännu så länge inte fungerar i Vista.



1 Ladda ner USB Rate från tinyurl.com/2cdd88. Det har en lista på fyra hastigheter – den tredje, 500 Hz, är den idealiska. Den frestande hastigheten på 1 000 Hz ger minimal förbättring och mycket högre risk för katastrofala misslyckanden.



2 Tryck på Apply och sedan TestHz. Ett nytt fönster öppnas. Om man förflyttar muspekaren inuti det visas samplingsfrekvensen – ju högre desto bättre, så se efter hur mycket den förbättras från 125 Hz till 250 Hz till 500 Hz.



3 Om musen eller någon annan USB-enhet slutar fungera måste du återställa hastigheten. Använd ett PS/2-tangentbord, tryck på Tab tills hastighetsmätaren är markerad, använd piltangenterna för att sänka den och sedan Tab igen tills Apply är markerat.

MARK REIN

Det var en norsk, en dansk, en finsk, en svensk och en vice VD på Epic som satt i ett rum. Det är inte början på en Bellman-historia, utan vad som utspelade sig i slutet av releaseeventet av *Unreal Tournament III* i Birmingham. Epics evige frontfigur Mark Rein var trött efter en hel dag som intervjuoffer, men satte sig ändå ner för att svara på några av våra frågor.

Dansken: Så, när det gäller e-sport...

Mark: Åh nej, inte e-sport-frågor igen! Kom igen!

Dansken: Ehm... är det tänkt att *UTIII* ska vara ett framträdande e-sportspel och förekomma i turneringar och ligor?

Mark: Jag tror att det är upp till fansen att bestämma, och de som spelar och organiserar e-sport-event. Det är inte vårt jobb att diktera huruvida vårt spel kommer att bli bra i e-sportsammanhang eller inte. Folk kommer att komma fram till något så småningom och det kommer att hitta sin plats i branschen. Med det sagt skulle vi förstås gärna se att se att spelet hamnade i en bra position när det gäller e-sport.

PCG: Mängder av bra spel är på gång just nu, men vilket skulle du säga är er största konkurrent?

Mark: Det där *Gears of War*-spelet till Windows som kommer nu. Det är riktigt hårt. Det kommer säkert att stjäla en hel del av våra kunder tyvärr, men vi står på oss. Vi tänker överleva det!

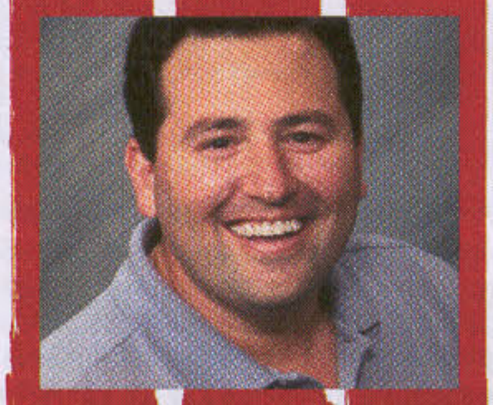
Vi väntar en stund för att se om han tänker ge ett allvarligt svar också.

Mark: Vi har hört att de där *Gears of War*-killarna är rädda för oss också.

Vi ger upp.

PCG: På tal om *Gears of War* då, det är ett Games for Windows Live-spel, medan *UTIII* inte är det. Någon särskild anledning annat än att det ena ges ut av Microsoft och det andra av Midway?

Mark: Tja, Games for Windows Live passade till det spelet eftersom det är ett Xbox Live-spel till att börja med. Det var betydligt lättare för oss att föra över det eftersom G4W Live fungerar precis som Xbox Live. Det kändes som en naturlig väg att gå eftersom du vill kunna spela coop, du vill kunna hitta dina polare, du vill ha achievements, så det hade nästan varit otrohet att inte köra G4W Live till *Gears of War* på PC. Dessutom får du med 30 dagars gratis spelande. Även efter det kan du fortfarande spela online, men med serverlistning istället för buddy lists och så vidare. Med *UTIII* har vi inte samma samband eftersom den enda andra plattformen är Playstation 3, och då var det naturligt att lösa det på annat vis eftersom det innebar minsta möjliga skillnader i kodande för oss.



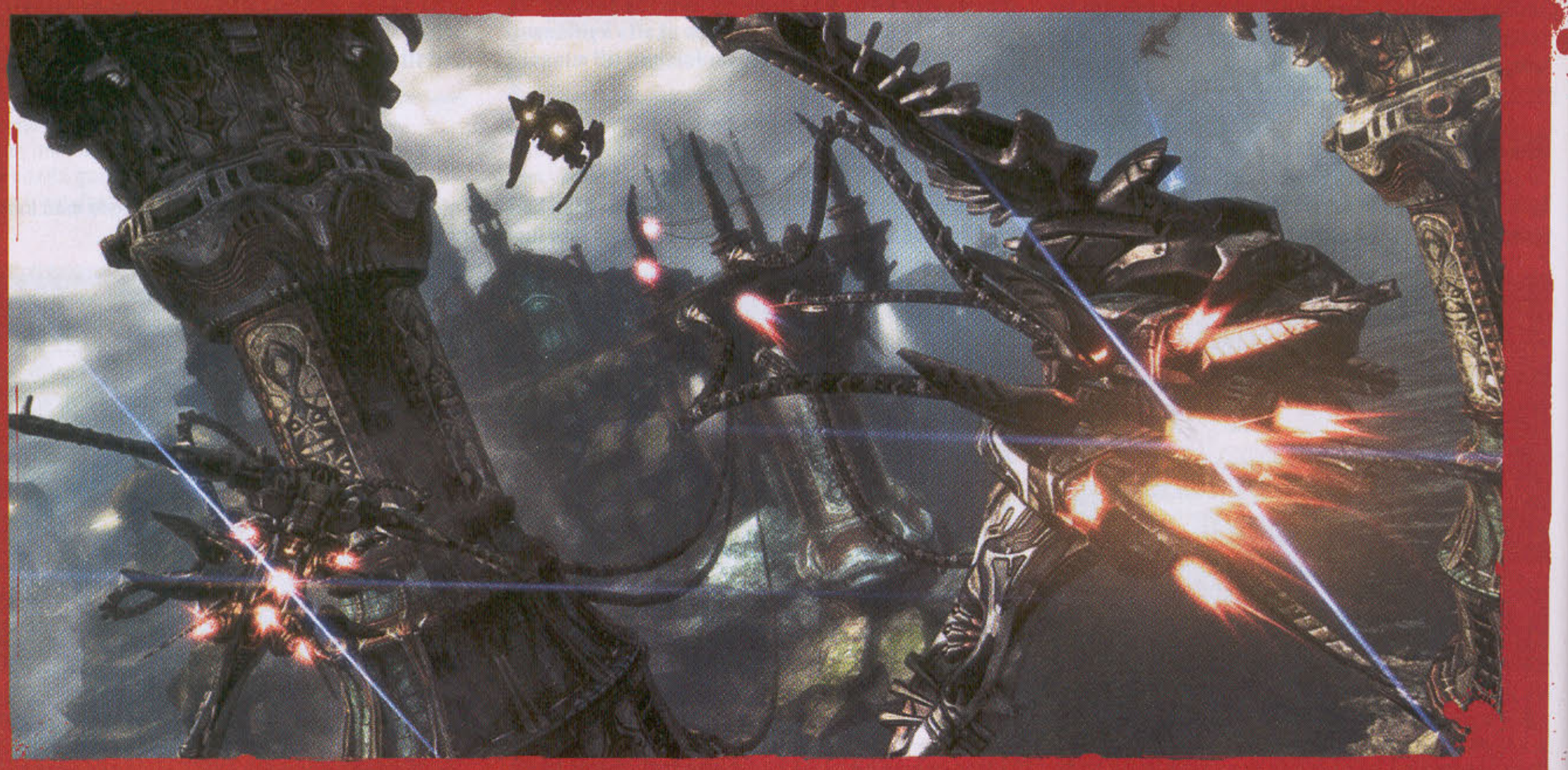
"Vad ni än tänkt ge för betyg så borde ni lägga till 10 procent bara för att editorn är så himla bra!"

PCG: Så varför valde ni just PS3:an?

Mark: En stor anledning är moddar. Moddar är en stor del av *Unreal Tournament*. Oavsett vad vi lägger i boxen så vet man att det alltid kommer att dyka upp en massa nytt material som man kan ladda ner och spela. Vi ville överföra den erfarenheten till konsolerna och något av det första Sony sade till oss var "vi kommer att ha ett öppet nätverk och låta folk göra vad de vill". Vi ville givetvis testa det och de har stått vid sitt ord och vi har kunna lägga in riktigt användarskapat innehåll. I princip allt man kan göra i editorn som släpps med PC-versionen, går att föra över, installera och spela även på PS3:an! Man kan skapa egna texturer, karaktärer, skins och ändra nästan allt i editorn. Det ger extra livslängd åt spelet och jag måste säga att vad ni än tänkt ge för betyg så borde ni lägga till 10 procent bara för att editorn är så himla bra!

PCG: Som du sade är moddande en stor del av *UT*. Kommer ni att köra en ny "Make something Unreal"-tävling?

Mark: Ja! Vi har inte utannonserat något ännu, eftersom vi fortfarande håller på att sammanställa allt med sponsorer och regler, men vi har alltid sagt att vi ska göra en ny omgång och att den kommer att bli spektakulär. Kom ihåg också att Unreal Engine 3 är betydligt mer kraftfull än Unreal Engine 2 och lägger betydligt mer möjligheter i händerna på designers och illustratörer. Så vi förväntar oss moddar som bjuder på saker vars like vi aldrig har sett tidigare. Det kommer att bli fantastiskt! **PCG**

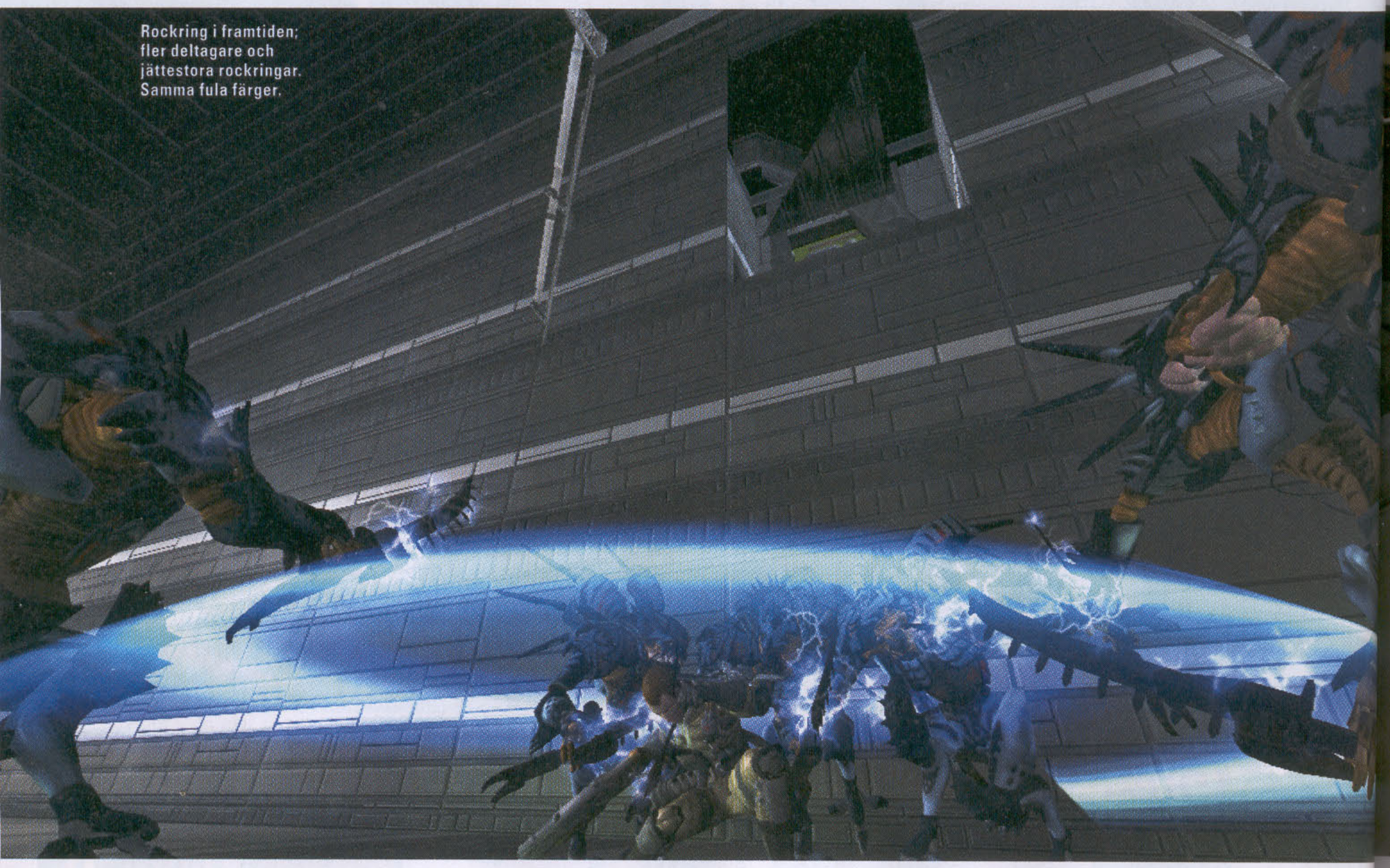


SPACE SIEGE

Skulle du vara beredd att offra armar och ben för att rädda mänskligheten? Det är vad gänget bakom *Dungeon Siege* undrar när de flyttar ut i rymden trallandes på en ny tjillevipp.

JAKOB SVÄRD

.TXT
GENRE **ACTIONROLLSPEL**
UTVECKLARE **GAS POWERED GAMES**
UTGIVARE **SEGA**
RELEASE **SOMMAREN 2008**
WEB **WWW.SPACESIEGE.COM**



Rockring i framtiden; fler deltagare och jättestora rockringar. Samma fula färger.

I din och min värld har det gått fem år sedan Chris Taylor och Gas Powered Gamesmedlyckatresultattolkade*Diablo* för första gången. I Seth Walkers värld har människan börjat utforska närliggande planeter och på catwalken har fåniga rymdtrikåer hunnit avlösa äldre dagars trollkarlshattar. Den andliga uppföljaren till serien som inleddes med 2002 års actionklickare utspelar sig med andra ord i framtiden, mer precist ombord på det gigantiska rymdskeppet Armstrong. För att sammanfatta läget i korta ordalag ligger jorden i spillror efter att utomjordingar tröttnat på människans expansion och drämt näven i bordet. Som ett av de sista skeppen att lämna planeten innan invasionen är det därför med bekymrade miner ni upptäcker att er flykt pockat på uppmärksamheten hos ett litet fiendeskepp...

Det är här någonstans Gas Powered Games egen John McClane gör entré. Ett litet fiendeskepp låter kanske inte som någonting att hänga läpp över, men när kerakerna (utomjordingarna som invaderat skeppet och jorden) börjar reproducera sig ombord är det lilla som finns kvar av mänskligheten illa ute. När allvaret kräver att någon kliver fram backar resten av besättningen odiskret två steg bakåt och hoppas att ingen märker. Uppdraget att rensa upp på koloniskeppet och rädda mänskligheten faller alltså på din och Seth Walkers arma lott.

MINDRE ATT HÅLLA REDA PÅ

Så långt är det väldigt mycket *Dungeon Siege* över *Space Siege*. Klicka, springa, prata, klicka. En tidig version av spelet avslöjar att upplägget är ungefär detsamma som i tidigare *Siege*-spel, samtidigt som spelidéns grundpelare rubbats något. Taylor själv beskriver hur hans syn på spelutveckling drastiskt förändrats under de senaste åren. Hur han från att ha förespråkat komplexitet framför enkelhet och bestraffning framför belöning gjort en U-sväng i sin syn på vad som gör ett alldeles vanligt spel till ett bra spel.

Där *Dungeon Siege* definierades av stora grupper, karaktärsskapande och röriga inventoryn är *Space Siege* därför i mångt och mycket dess raka motsats. Man har lagt krutet på att få till en mer strömlinjeformad upplevelse i vilken experience points och tärningsslag tydligen rimmar illa. Istället premierar man historieberättande och ett mer actionorienterat spelande. Exempelvis kan Seth till skillnad från den namnlösa bonden i *Dungeon Siege* nu nyttja framåtfall i eldstrider och närkamper.

Spelvärlden då? Hur kul kan det vara att knata runt på Armstrong egentligen? Spelet utspelar sig förvisso helt och hållet ombord på koloniskeppet, men det är ingen liten plats för det. Miljövariationen ser tvärtom ut att bli stor och vi kommer att få plöja oss fram genom vitt skilda miljöer som bioodlingar, holodäck och dödsstjärneavgrunder; kort sagt allt ett science fiction-inspirerat skepp av rang bör ha att erbjuda.

MÄNNISKA ELLER MASKIN?

När allt kommer omkring kretsar dock *Space Siege* främst kring en huvudfrågeställning; är Seth beredd att byta ut delar av sin kropp



Harvey (här i bakgrunden) är den mekaniska motsvarigheten till *Dungeon Sieges* packåsnor och följer med dig vart du än går.



"Nä, om man skulle ta och lägga en kabel." (Skribenten är småstressad, *okej*?)





”Uppdraget att rensa upp på kolonisationsskeppet och rädda mänskligheten faller på din och Seth Walkers arma lott”

i kampen mot kerakerna eller håller han fast vid sin egen mänsklighet? Är han beredd att göra det förra kommer du under spelets gång att gå från att vara en vanlig överste till en semi-hybrid supersoldat till en regelrätt dödsmaskin. Vägskälet spelaren ställs inför kan kanske enklast liknas vid lillasyster-valet och kvalet i sommarens actionhit *Bioshock*.

Det finns inget enkelt svar, men väljer du att uppgradera ser du belöningen direkt, du blir snabbt starkare och bättre på att ta hand om fienden och kan nyttja fetare vapen. Om du istället väljer att klamra dig fast vid din mänsklighet är belöningen avlägsen och höljd i dunkel. Vi vet att du kommer att kunna ta del av några exklusiva förmågor, men det skall inte vara allt. Gas Powered är knäpptyst i dagsläget men lovar att det skall vara väl värt mödan, samtidigt som man betonar att spelare förhoppningsvis kommer att vilja pröva på båda delar då spelstilarna skall skilja sig rätt markant åt.

En skillnad är i alla fall att omvärlden, i den mån en sådan nu existerar ombord på det tämligen folktomma skeppet, kommer att reagera olika på Terminator-Seth och Människo-Seth. Dina möjligheter att föra dialog med NPC:er begränsas exempelvis starkt av hur mycket mänsklighet du har kvar (vilket representeras av en mätare i gränssnittet). Armstrongs huvuddator Gina, som du under äventyrets gång kontinuerligt kommunicerar med via en röstlänk, kommer dessutom att ha en egen uppfattning om hur hon tycker att du bör agera och reagerar därefter.

PHETARE PHYSIK

Taylor berättar att man till en början tänkte arbeta med *Dungeon Siege II*-motorn eftersom det skulle vara både ”billigt och effektivt”. Allt eftersom produktionen fortskred blev det allt tydligare att man inte kunde göra det spel man ville i den gamla motorn. *Space Siege* spinner alltså, för att göra en kort historia kortare, på ny kod; man har behållit vissa delar men gjort om det mesta. Bland HDR-ljussättning och en fysikmotor som inte går av för hackor hittar vi de intressantare nyheterna.

Daniel Achterman, lead designer hos Gas Powered Games, demonstrerar spelet för oss och visar under sessionen bland annat hur minor och handgranater utnyttjas tillsammans med omgivningen på ett sätt som tidigare aldrig varit aktuellt för genren. Att gillra fällor, spränga fiender i luften och rulla ned för trappor i stridens hetta låter ju tvivelsutan trevligt i en så pass inarbetad genre som actionrollspelet. Framför allt låter det som någonting som hör ett renodlat actionspel till och det gillar vi.

Förutom att den nya ljussättningen lagts på bara dagar innan vi får se spelet har det inte hänt jättemycket sedan spelet avtäcktes och visades upp under årets E3-mässa. Man får fortfarande känslan av att det är en teknikdemo och än så länge ligger projektet på flera plan i sin vagga. Taylor tippar på att man kommer att vara i full gång med utvecklingen under december månad i år, alltså ungefär samtidigt som du läser det här. Vi tippar å andra sidan på ett hyfsat snyggt, actionorienterat och traditionellt rollspel någon gång under sommaren 2008. Till dess! **PCG**



Mannen bakom Gas Powered Games...

CHRIS **TAYLOR**

Vi pratar med mannen bakom Gas Powered Games om Johnny Cash, speldesign och *Space Siege*. Med en karriär som spänner över nästan två decennier är Seattlebon Chris Taylor en av spelbranschens riktiga gamla rävar. Sitt första spel utvecklade Taylor redan 1989 och under mitten av 90-talet, som chefsdesigner för Cavedog Entertainments *Total Annihilation*, var han med om att utveckla en riktig strategispelsklassiker. Ett år senare lämnade han utvecklaren och startade sitt eget företag, Gas Powered Games, ur vilket bland andra välkända och uppskattade titlar som *Dungeon Siege*-serien och *Supreme Commander* har sprungit. Nu är han tillbaka med en ny franchise i *Space Siege* och vi bestämde oss för att ta ett snack med Taylor då han och vapendragaren Daniel Achterman besökte London tidigare i år. **JAKOB SVÄRD**

PCG: *Space Siege* utspelar sig ombord på ett rymdskepp. Är det inte svårt att variera sig designmässigt?

DA: Om man vill vara en duktig speldesigner så måste man hela tiden se till att variera sig så att spelaren inte gör samma saker för länge. Skådeplatsen för *Space Siege*, kolonisationsskeppet Armstrong, är gigantiskt i sin design, 1,3 mil långt. Det är med andra ord ett tillräckligt stort skepp för att vi ska få plats med flera visuellt intressanta miljöer: vi har fabriks- och bostadsområden och hydroponiska skogar, alla med olika typer av utmaningar.

PCG: Hur skulle ni vilja beskriva att konceptet utvecklats sedan de andliga föregångarna i *Dungeon Siege*-serien?

CT: Först och främst väljer du inte längre en kvinnlig eller manlig karaktär i början av spelet och leker med dess garderob. Vi låter dig inte rollspela hjälten på samma sätt. I *Space Siege* bestämmer vi att du är Seth Walker, eftersom det är om Seth Walker vi vill berätta en väldigt intressant och tilltalande berättelse. Om Seth vore en kvinna eller man som vi inte visste någonting om så skulle vi inte kunna berätta en bra story. Det är som med Hollywood, tänk dig att du går och ser en film och att du i början av filmen kan välja vilka karaktärerna är, vilka svagheter och styrkor de har...

PCG: Det skulle ju vara rätt coolt ju.

CT: Några aspekter av det kanske skulle vara coola, men delar av publiken skulle komma ut ur bion efter en fantastisk upplevelse medan andra skulle ha haft en fullkomligt urusel sådan eftersom regissören inte tagit det i beaktande. Det här är väldigt svårt och det gör spelen generiska, medan vi strävar efter motsatsen. Vi vill göra ett rikt spel där Seth har en massa saker för sig; små saker han gillar och ogillar. Han skulle kunna vara, jag vet inte... rädd för ormar kanske. Om man har studerat manusförfattande så vet man att ens karaktärer ska ha en del skavanker och ju större skavankerna är desto bättre kan folk relatera till karaktären. Folk har svårt att relatera till helt perfekta karaktärer. Vi gör det här på ett sätt som kanske inte är helt nytt, vi har ju Gordon Freeman, Solid Snake och... jag har glömt bort namnet på huvudpersonen i *Bioshock*.

DA: Han är nog tänkt att vara en sådan där anonym karaktär som spelaren får projicera en egen personlighet på. (Fast han heter i alla fall Jack! – Reds anm.)

CT: Jasså? Jag antar i alla fall att han är tänkt att ha mycket mer personlighet än en generisk rollspelskaraktär. Hur som helst, allt det här är saker som vi gör för att vi vill berätta en bättre story. Min poäng är att berättelsen betyder så mycket mer för oss idag än den gjorde för ett par år sedan.

PCG: Jämfört med *Dungeon Siege* har det pratats om *Space Siege* som en mer strömlinjeformad upplevelse. Vad fick er att inse att ni ville göra just ett sådant spel härnäst?

CT: Läget på marknaden spelade definitivt in. Man har kunnat skönja en särskild trend de senaste kanske fem eller sex åren. Se på spel som *The Sims* och *World of Warcraft*; båda är väldigt lättillgängliga spel »



***Total Annihilation* blev en klassiker bland strategispelsintresserade på 90-talet.**

"Golf är inte precis ett komplicerat spel, man slår till en boll och försöker få ner den i ett litet hål"

Chris Taylor

TAYLORS SPELOGRAFI I URVAL

- 1989 – HardBall II
- 1997 – Total Annihilation
- 1998 – Total Annihilation: The Core Contingency
- 2002 – Dungeon Siege
- 2003 – Dungeon Siege: Legends of Aranna
- 2005 – Dungeon Siege II
- 2006 – Dungeon Siege II: Broken World
- 2007 – Supreme Commander
- 2007 – Supreme Commander: Forged Alliance
- 2008 – Space Siege



Det är mörka framtidsvisioner och inga trollhattar som gäller i Gas Powereds kommande spel.

som är enkla att plocka upp och leka med. När jag började spela lite mer simpla spel stod det snabbt klart för mig att det inte fanns någon korrelation mellan min intelligens och sofistikeringen i de spel jag ville spela. Titta på chefer till exempel, som skall vara de "smartaste" människorna, de som styr länder och stora industrier; vad gör de på sin fritid? Golfar, till exempel. Golf är inte precis ett komplicerat spel, man slår till en boll och försöker få ner den i ett litet hål. Det finns alltså, åtminstone ur en lekmans perspektiv, ingen korrelation dem emellan. Det går tvärtom att skönja en ökad populäritet hos spel där reglerna blir färre. För att riktigt kunna omfamna publiken måste vi alltså göra oss av med tutorials, manualer och skala ner gränssnitten. Om ett spel kräver en tutorial är det för svårt.

> Ni kommer säkert tycka att jag är galen; men ni vet den där Nine Inch Nails-covern av Johnny Cash?
>
> **Chris Taylor**

PCG: *Supreme Commander* och *Dungeon Siege* bemöttes ju dock riktigt väl av marknaden. Om jag hade gjort spel som blivit lika väl mottagna hade jag antagligen fortsatt på ett liknande spår.

CT: Jag förstår vad du menar, samtidigt ändrar marknaden på sig fortare än någonsin tidigare. Marknaden hinner gott och väl ändra på sig inom produktionscykeln för ett enda spel så att man ibland måste ändra på fundamentala designval medan man utvecklar. Någonting som man kanske inte hört talas om så mycket tidigare, men som man numera måste hålla dörrarna öppna för med tanke på hur snabbt marknaden kan förändras.

PCG: Varifrån hämtar ni er inspiration? Ser ni på mycket science fiction-serier?

DA: Upplägget och twisten i *Space Siege* inspirerades inte av någon särskild förlaga vad jag vet. Det var mer en generell idé som Chris hade om att ställa frågan vad som skulle hända med en individ som stod inför valet att bli en kickass-robot till priset av att, på sätt och vis, glömma bort vem han var.

CT: Ni kommer säkert tycka att jag är galen; men ni vet den där Nine Inch Nails-covern av Johnny Cash? "Hurt" heter den. Där han reflekterar över sitt liv som countrystjärna eller hur man nu skall beskriva hans musik, fängelseblues kanske. Han har tagit droger och blivit någonting han inte gillade. Trent Reznor kanske aldrig menade det i originalet, men när Cash framförde den där låten var det verkligen: Vad har jag blivit? Det där kändes som den perfekta låten att fånga Seth Walker och hans resa med. Om man lyssnar på den där låten igen och tänker på en karaktär som skurit av sina armar och ben, plockat ur sina inälvor och ersatt dem med ett gäng robotimplantat så fungerar det faktiskt.

PCG: Till sist, varför har ni inte som så många andra tredjepartsutvecklare kastat er över "nextgen"-plattformarna?

CT: Det är inte som att vi avgett ett löfte att bara utveckla till PC eller någonting i den stilen. Det där styrs mycket av utgivare och som ett företag pitchar vi många olika idéer ur vår portfolio. Men vi gillar plattformen. Det är en annan sorts marknad. Vi trivs med vad man kan göra med PC:n och hoppas kunna fortsätta på serier som *Supreme Commander* med flera. Just nu pratar vi bland annat om att göra ett *Dungeon Siege III*. **PCG**

NU ÄR DET JUL. IGEN!

Känns hjärnan tom som ett konditori efter en sumokonferens när det gäller att hitta rätt julklappar till släkt och vänner? Räds ej, PC Gamer rycker ut med pukor och trumpeter. Och det bästa av allt, det handlar inte bara om en enda julklapp utan kombinerade klappar, så nu kan julen räddas snabbare än du hinner säga nätverkkabeldragningutbildningsbidrag.

OVE KAUFELDT OCH ANNICA JOHANSSON

JULPYNTA DATORN

Eftersom datorn är en så naturlig del av inredningen måste den självklart julpyntas. Strunta i om allt pynt får din quad core-dator att bli långsam, det är jul och då ska man ta det lugnt.



1 Bakgrunder, skärmsläckare, ikoner, bakgrundsmusik... allting kan och bör ha ett jultema.



2 Klä in hela datorlådan i julklappspapper så att den liknar en stor julklapp. Glöm bara inte att göra hål vid ventilationen.



3 Linda gröna girlanger runt switchen så kommer alla blinkande lampor att se ut som julgransbelysning.

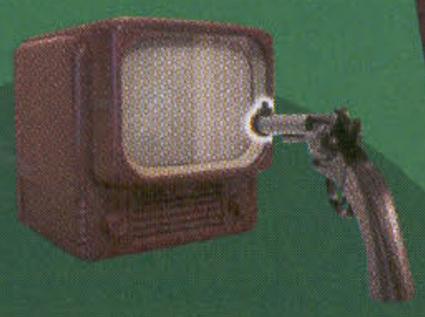


4 Nej, blanka CD-skivor i julgranen är inte töntigt

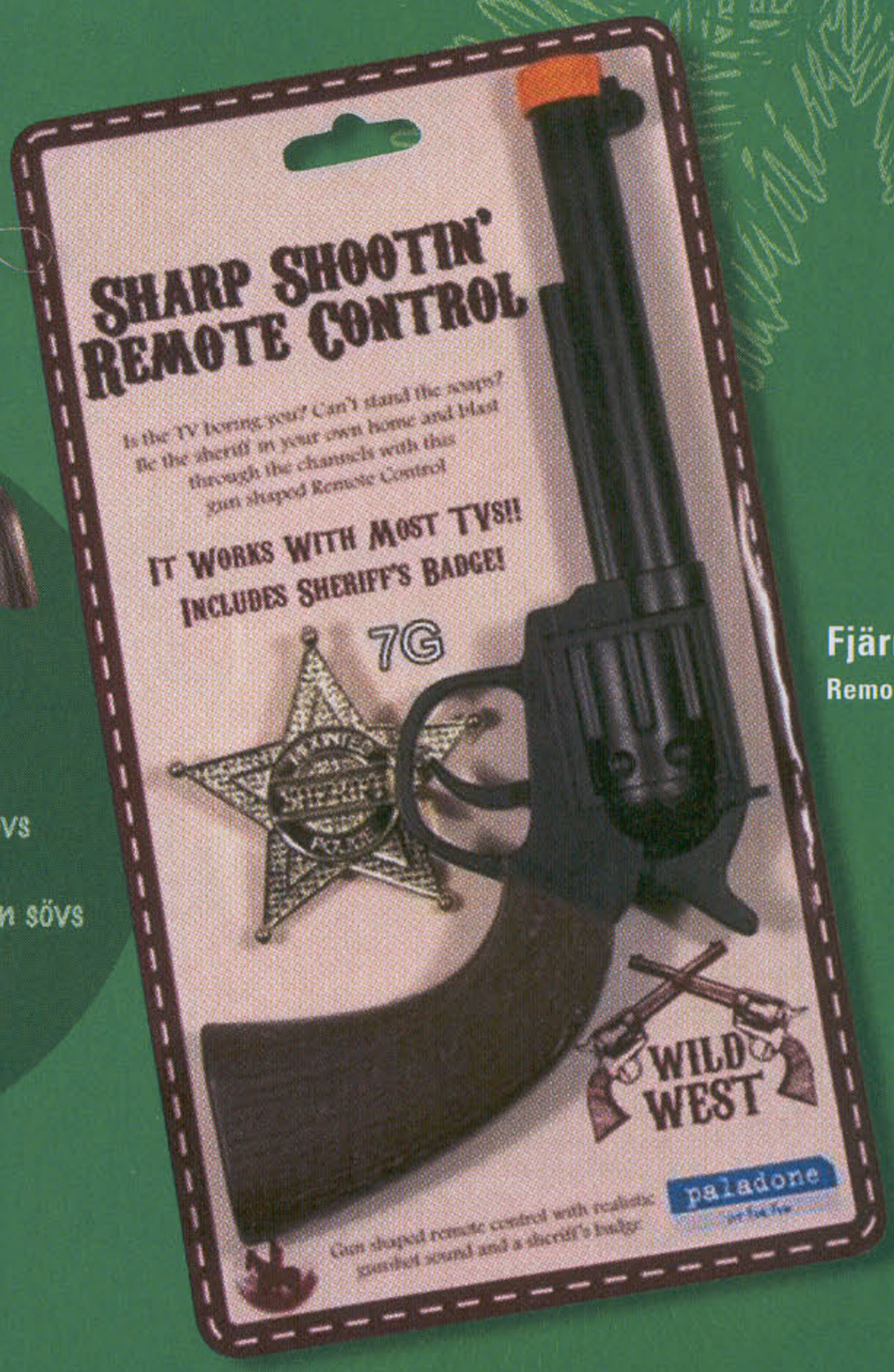


5 Inget datorbord är komplett utan minst en tomte. *Minst*en tomte. Gärna sju.

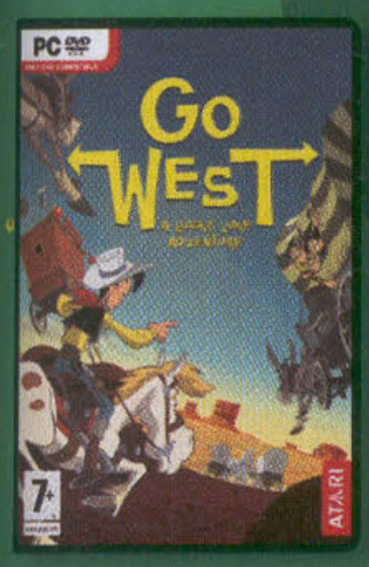
Till:
Lillebror som aldrig vinner kriget om fjärrkontrollen



Nu är det dags att du får en egen
Så slipper du slåss om den gamla
Följ bara de enkla stegen
Så slipper du sitta och famla
Ett tryck på knappen om det behövs
Så är du tillbaka igen
Ett tryck på knappen så apparaten sövs
Så blir det tyst min vän

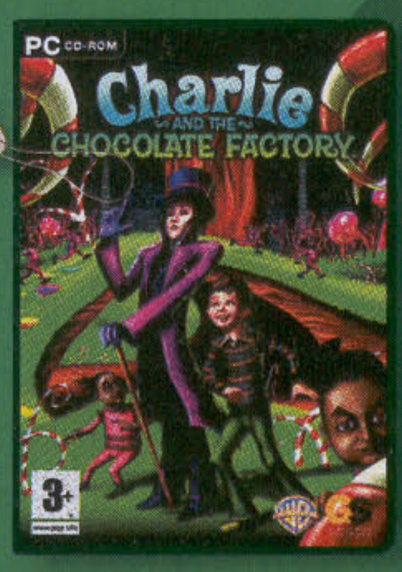


Fjärrkontrollspistol
Remote Control Changer



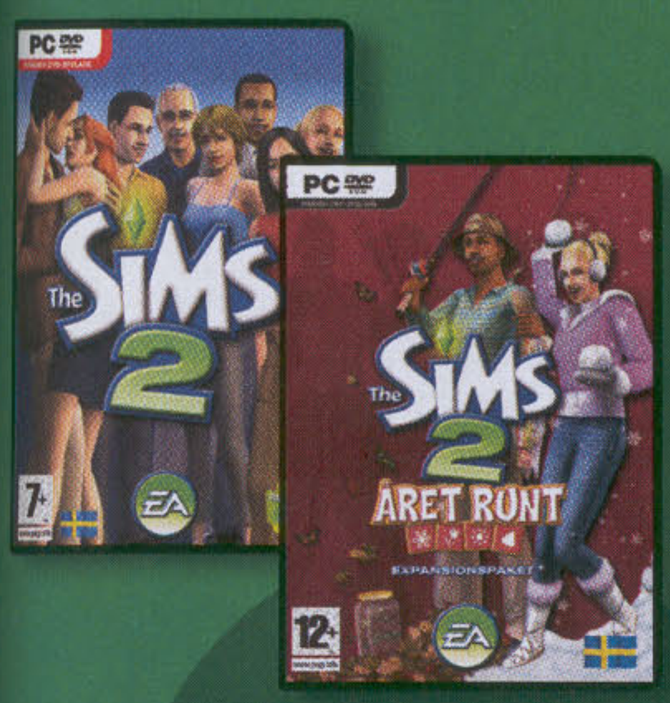
Lucky Luke: Go West
Utgivare: Atari

Till:
Mamma som borde slappna av och njuta lite mer



Sätt dig ner och slappna av
Ingenting blir bra
Av att du jobbar som en slav
Både natt och da'
Dippa jordgubb och apelsin
I denna heta ström
Bredvid soffan blir den fin
Denna finsmakarens dröm

Charlie And The Chocolate Factory
Utgivare: 2K Games



Sims 2 + Sims 2 Året runt
Utgivare: Electronic Arts

Dockskåp, såpa eller verklighet
Allting står i relation
Skaffa dig en erfarenhet
Av livets frustration
Men om allting redan stjälpt
Se till att bli riktigt hjälpt

Presentkort
Sann lycka

Till:
Syrran som alltid trasslar med pojkvännerna

Presentkort
Till äktenskapsrådgivare.



Chokladfontän
från chokladfontaner.se



ÅRETS 13 BÄSTA SPEL

Vad har egentligen varit bäst och vad är mest värt att satsa på? Här följer topplistan som är så ytterst svår att komma in på och som låter dig veta vilka spel som är värda att satsa på: PC Gamers lista med årets 13 bästa spel.

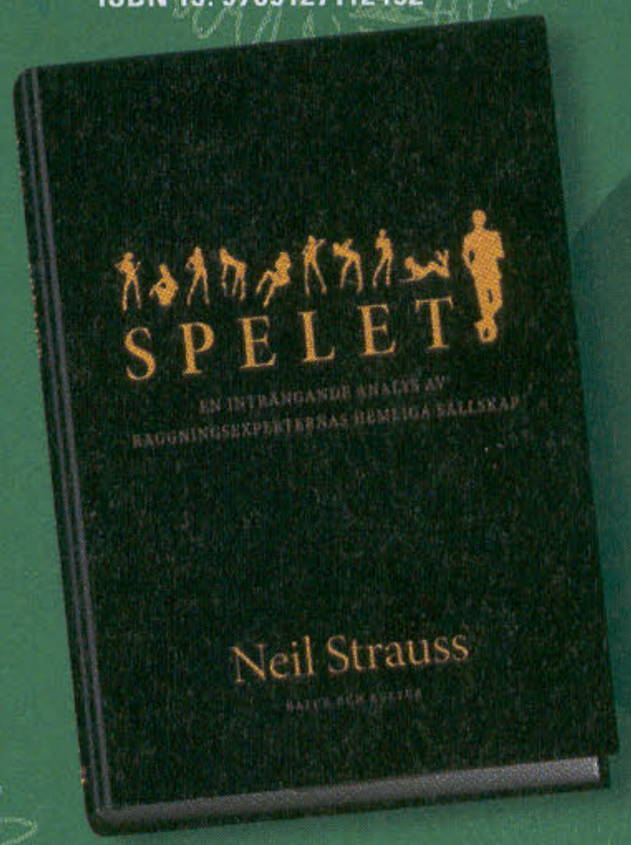
TITEL	NR	BETYG
Team Fortress 2	130	94
World in Conflict	129	93
Half-Life 2 Episode 2	130	93
Portal	130	92
Bioshock	129	91
Crysis	132	91
Supreme Commander	122	90
Call of Duty 4: Modern Warfare	131	90
Tomb Raider: Anniversary	127	89
Galactic Civilizations II: Dark Avatar	126	89
Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific	125	89
Company of Heroes: Opposing Fronts	131	89
Enemy Territory: Quake Wars	130	88

Sedan kan vi inte heller undanhålla er listan med årets fem största bottennapp, spel där spelutvecklarna borde göra omvärlden en tjänst och börja arbeta som pandainseminatörer i stället:

TITEL	NR	BETYG
Eragon	122	25
Obscure 2	131	28
Monster Madness: BfS	129	30
Ancient Wars: Sparta	126	34
Attack on Pearl Harbor	126	35

Spelet

Raggningsbok
Författare: Neil Strauss
Förlag: Natur och Kultur
ISBN 10: 9127112454
ISBN 13: 9789127112452



Feromonparfym

Passion Pheromone Attractant



Smeka, tafsa, pussa, klämma
Om nu någon är villig
Detta kan du göra hemma
Utan att känna dig billig
Men ta ingenting för givet
Därute i det verkliga livet

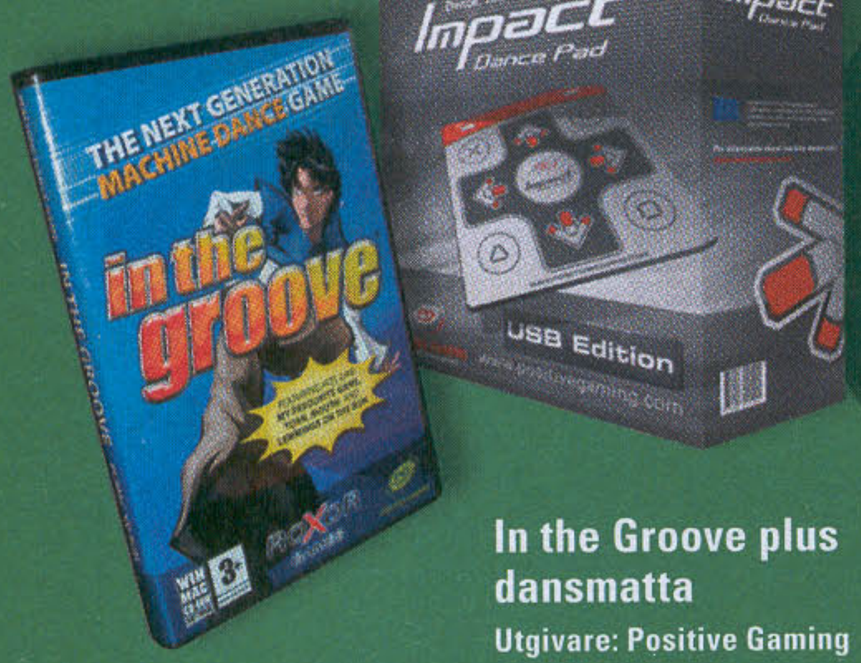
Till:
Singelkompisen som behöver all hjälp som går att få



Singels 2 Triple Trouble

Utgivare: Ubi Soft

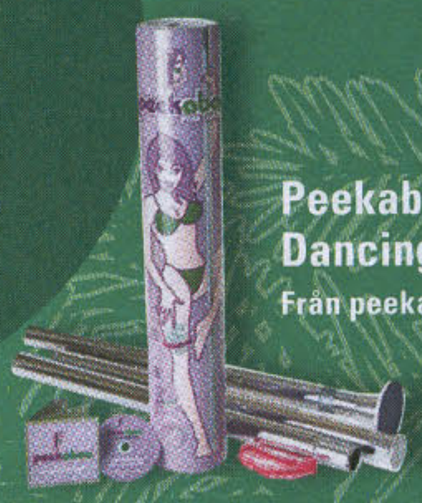
Till:
Flickvännen som tycker om att dansa



Svänga taktfast till musiken
Rockig tjej
Ingen av oss blir besviken
Locka mig
Detta går ju som en dans
Gör det ej nån annanstans

In the Groove plus dansmatta

Utgivare: Positive Gaming



Peekaboo Pole Dancing Kit

Från peekaboopalace.com

Julen kommer till själ och kropp
i slutet av december
utom i vår julklappsshop
där är det jul från september

Allting ska gå ruskigt fort
granen köpas och prydas
resultat: överhettat kontokort
och plånboken behöver syrgas

Vid snötyngd skog och iskall fors
Tomten läser listor och funderar
"Vad fasen är en Macintosh
och en k-pist som fungerar?"

Tomten har en stressig stund
nu ska Rudolf vaccineras
magen göras riktigt rund
och julskinkan kremeras

Tomten släden testar och lagar
så den funkar när det gäller
men Christer Glenning bara klagar
"det finns väl nyare modeller"

Tomten är på väg i hast
att skänka de inslagna paketen
stygga barn får stå sitt kast
får en fetsmäll mitt i planeten

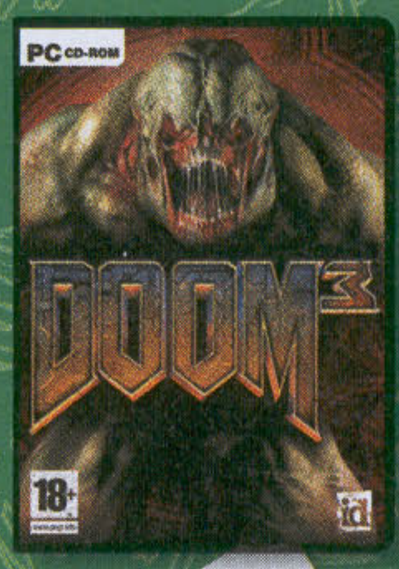
Tomten frågar vid varje stopp
"Finns här snälla barn?"
Barnen ropar "har han käkat en mopp"
Att du bara vågar, vuxna karln

Tomten landar sent i februari
En upprörd tomtemor frågar
"Var fasen har du vari'
och ljuga tror jag inte att du vågar"

Tomten svarar lugnt sin maka
"Det är inte Rudolf som strular
Efter all glögg vi fick smaka
lös det rött om allas mular"

God Jul

Doom 3
Utgivare: Activision





Till:
Pojkvännen som behöver släppa datorn en stund

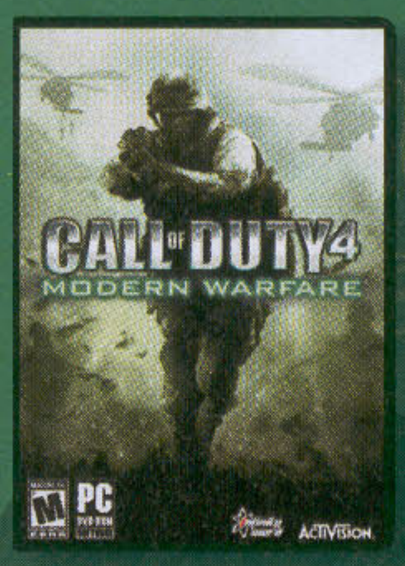
Dumpa datorn för en stund
Spela med mig IRL
Inte sova ens en blund
Låt oss röja nu ikväll
För det vore en god gärning
Att leka med mig och en tärning



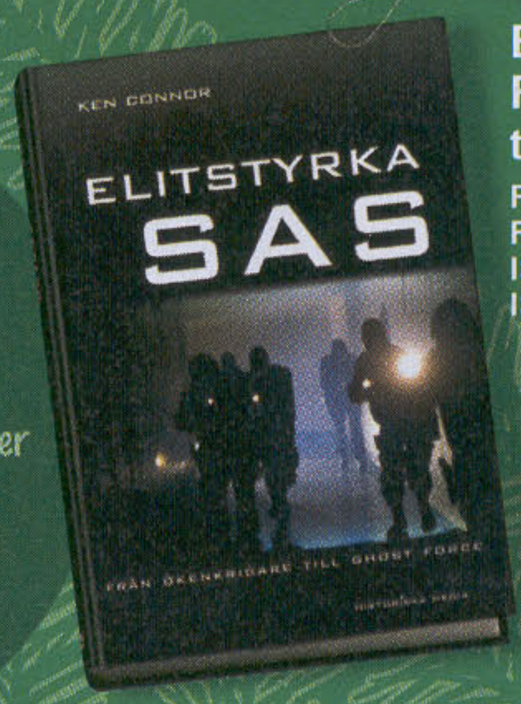
IRL-spel:
Doom – The Board Game

Till:
Pappa som behöver bli lite tuffare

Call Of Duty 4 : Modern Warfare
Utgivare: Activision



Lär dig allt som tuffa strider
VD Jan Carlzon – inte alls
Det finns ej någon av din kaliber
Skrik ut order för full hals
Spring, spräng, kryp och skjut
Behöver inte ens gå ut



Elitstyrka SAS: Från ökenkrigare till Ghost Force
Författare: Ken Connor
Förlag: Historiska media
ISBN 10: 9189442407
ISBN 13: 9789189442405

RECENSIONER

50 CRYSIS
62 SIM CITY SOCIETIES
66 TABULA RASA
70 GEARS OF WAR
74 NEED FOR SPEED: PRO STREET
78 PRO EVOLUTION SOCCER 2008
80 FIFA MANAGER 2008
82 SUPREME COMMANDER: FORGED ALLIANCE
84 AGE OF EMPIRES III: ASIAN DYNASTIES
86 SAM & MAX: ICE STATION SANTA
90 KANE & LYNCH: DEAD MEN
94 TIMESHIFT
96 SINKING ISLAND
98 DEATH TO SPIES



56
UNREAL TOURNAMENT III

PC GAMERS TESTDATOR

När vi vill veta hur ett spel verkligen var menat att se ut, sätter vi vår fyrkärniga QX6700 i hårt arbete. Testdatorn är en trimmad Gamer Premium i50 och kommer från Komplett.se. I den finns också fyra gigabyte minne, ett 8800 Ultra-kort och en Raptordisk. På toppen av allt tronar Vista Ultimate 64. Detta monster av ren spelglädje kompletterar vår maskinpark så att vi kan tala om för er om vad som flyter och inte. Självklart testar vi även spel på datorer med andra konfigurationer, och om ett spel ställer exceptionella krav på hårdvaran får du veta det.



KOMPLETT.SE

BETYGSSYSTEM

90–100 % FÖRSTKLASSIGT
De spel som får så här högt betyg rekommenderas till alla. Det kan vara ett tekniskt mästerverk eller ett spel med mycket själ, men oftast krävs det båda delar. God underhållning, utan reservationer.

80–89 % UTMÄRKT
Ett lysande spel som du kommer att ha mycket kul med framöver. Når spelet dessutom över den magiska gränsen 85 % får det rätten att bära utmärkelsen Utmärkt Spel.

70–79 % BRA
Ett relativt bra spel som vi skulle rekommendera till dem som gillar genren i fråga. Har du begränsad ekonomi bör du dock leta vidare efter ett spel med högre betyg.

60–69 % GODKÄNT
Ett spel som ligger något över genomsnittet. Kan vara värt att titta närmare på, men risken finns att du blir besviken.

50–59 % ORDINÄRT
Ett dussinspel som inte bjuder på något utöver det vanliga. Inte särskilt bra, inte extremt dåligt.

40–49 % DÅLIGT
Ett fåtal välgjorda element räddar spelet från ett ännu sämre betyg. Det här spelet kan du faktiskt avstå från att köpa.

0–39 % USELT
Stor varningsflagg. En sann gamer håller sig borta från det här spelet.

UTMÄRKT SPEL
De spel som når upp till den magiska gränsen 85 % får stoltsera med denna utmärkelse. Har ett spel fått denna utmärkelse blir du inte missnöjd med ditt köp.

MÅNADENS SPEL
Det bästa spelet varje månad får bära denna exklusiva utmärkelse. Ett kriterium är att spelet i fråga nått över 85 %. Håll utkik efter denna logo.

BRA KÖP!
Om någon hårdvara gör riktigt bra ifrån sig i test kan den göra sig förtjänt av en köprekommendation – men bara om betyget når över 85 %.

Utvecklare Crytek **Utgivare** EA **Distributör** EA **Pris** Cirka 400 :- **Release** Ute nu **Web** www.ea.com/crysis **Systemkrav** 2,8 GHz CPU, 1 GB RAM, 256 MB 3D-kort (Nvidia Gedorce 6800GT / ATI 9800 Pro och bättre) **PCG Rekommenderar** Core 2 Duo, 2 GB RAM, 512 MB 3D-kort

GENRE ACTION

CRYSIS

Welcome to the jungle, we've got fun and games.



UTMÄRKT

Det är med andakt man sätter sig ner vid tangentbordet, finjusterar grafiken och trycker på New game. Årets mest efterlängtade spel är här och inget får lämnas åt slumpen. Kom igen nu då *Crysis*, upp till bevis. Knocka mig!

När vi för en månad sedan var i Frankfurt och spelade *Crysis* sade Cevat Yerli på Crytek rakt ut att han tyckte de visat allmänheten för mycket av spelet det senaste året. Han var uppenbart oroad över att det skulle påverka människors åsikt om slutprodukten negativt. Jag håller med. För mycket hype är sällan bra, och den där spända känslan man eftersträvar, den som liknar tjuvkikandet på julklapparna under granen, den infinner sig inte om man inte medvetet hållit sig undan spelet. Därför är det tur att *Crysis* motsvarar i stort sett alla förväntningar man burit på, för trots allt bjudgodis man delat ut i form av trailrar, skärmdumpar och demon nyligen får man vara grymt kräsen om man inte ska gilla det här.

"LOCATE AND EVACUATE!"

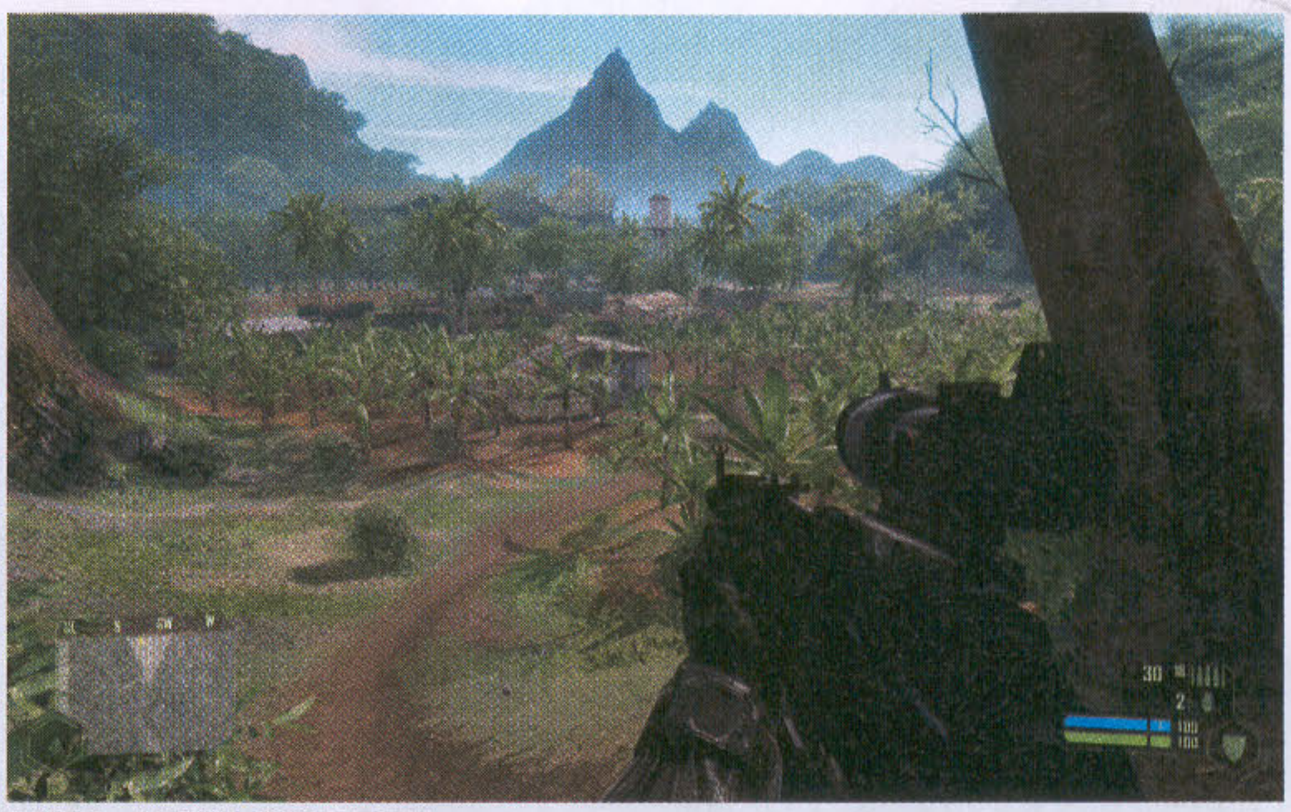
Augusti, år 2020: Filippinska sjön. Ett amerikanskt forskarteam snubblar på något stort på ön Lingshan. En vecka senare hoppar du tillsammans med en grupp specialagenter ut ur ett militärflygplan och landsätts på ön. Ordern är att lokalisera och evakuera

KLARAR MIN DATOR CRYSIS?

Grafik och prestanda är viktigt för gamers. Det märks om inte annat på den galna hög brev vi fått i år i linje med rubriken. Det positiva med *Crysis* är att det är imponerande skalbart. Du kan lira det med en tre år gammal burk utan större problem (se minimikraven på förstasidan). Samtidigt ska man i ärlighetens namn säga att det inte är optimerat till 100 procent. Framför allt imponerar ATI-korten på de lägre inställlningarna om man får tro inledande kommentarer, medan anti aliasing och shaders tar styggt på den nya Nvidiaburken. Framtida patchar och komponenter får utvisa hur snyggt det kan bli och bra det kan flyta. Idag finns det knappt grejer som fixar det med extra allt. Å andra sidan ser det bättre ut på medium än de flesta spel med allt på högsta.







MINI, MAXI OCH EFTI
Vi hade tänkt köra en dump på spelets lägsta inställningar respektive en på max, men orörliga pappersbilder gör inte jämförelsen rättvisa. Det ska upplevas.

teamet, som försvunnit. Prophet är gruppledare, Psycho den kaxige britten; Jester, Aztec och du själv, Nomad, utgör resterande del. Det tar inte ens en minut för spelets enskilt viktigaste del att presentera sig. Nanodräkten. Så enkel, så intuitiv och så helt avgörande för hur du väljer att ta dig

”... visst blir man tvångstilldelad uppdrag men kom igen, det är inte World of fucking Warcraft det här, det är ett actionspel”

fram igenom de knappa 15 timmarna du lär tillbringa på ön. Den högteknologiska dräkten låter dig alternera mellan fyra lägen: styrka, snabbhet, kamouflage och skydd mot allt vad koreaner och rymdvarelser kan tänkas avfyra mot dig. Genom att trycka ner musens scrollhjul och glida åt valfritt håll väljer du funktion – en formidabel lösning och ett snilledrag. Så smidigt är det att jag, en i allmänhet lite klumpig krypskytt snarare än hypersnabb *CS*-brat, kan aktivera styrkeläget, hoppa över en vägg, skjuta en fiende i fallet ner och aktivera kamouflaget igen innan jag nått marken. Ni kan själva tänka er vilken filmisk känsla sådana moves ger. Dräkten är utgångspunkten för allt. Lär dig använda den rätt och den gör halva spelet.

Medan kamouflaget (man är nästan osynlig i allt från 5–40 sekunder beroende på om och hur snabbt man rör sig) blir din bäste smygarvän, är styrkan fenomenal i omväxlande terräng, när du vill slå sönder saker eller kasta iväg fiender. Det senare tröttnar du aldrig på. Fart är bäst när du vill undvika fiendeeld eller snabbt behöver komma i skydd. Med samma scrollhjulsrörelse kommer du också åt dina vapeninställningar. När du väl hittat ett kikarsikte, ljuddämpare eller granattillsats, blir den tillgänglig för alla passande vapen, vilket skapar en lagom bred konfigurationsbas. Det finns ett tiotal vapen, allt från dubbla pistoler till raketgevär och förstås, vapen baserade på rymdteknik. Ljudbilden på arsenalen kunde definitivt varit svulstigare och effekten kan diskuteras, men tja, man vänjer sig. Detsamma ska sägas om hur mycket fienden tål. Det vill säga för mycket. »





DU SKALL ICKE DRÄPA
Eller jo förresten, här är det okej. ”Tactical ammo” decimerades visserligen till ett par olika ammunitionsslag, men dina olika eldgivningslägen gör faktiskt skillnad. Ett skott åt gången är exempelvis grymt effektivt om du leker krypskytt, och både ljuddämpare och de sömnpilar du kan skjuta är din bäste vän i fält. Så dräp du, så länge du gör det med rätt sorts leende. Det är du värd.



» I huvudet är det ett skott eller två om fienden bär hjälm. På kroppen däremot kan de utan problem ta ett halvt magasin karbinpatroner eller flera hagelkärvar med ett leende, något som kan ge upphov till irritation. Det leder stundtals till ett evigt skjutande och bitvis ett idogt snajprande (ta in det ordet nu SAOL, det är här för att stanna).

BREDA KORRIDORER I LUSTGÅRDEN

Det snackas högt och lågt om kraven på frihet i dagens actionspel. Vad är egentligen frihet? Är det att styras utan att känna sig styrd (finns det en story måste du trots allt ta dig genom den, oavsett hur, kan man tycka)? Är det att kunna välja på vilket sätt man ska ta sig an en situation, eller är kravet att den geografiska ytan och möjligheterna ska vara obegränsade, så att man kan irra omkring planlöst i timmar utan att komma någon vart? Alltså, alla spel har begränsningar. Det handlar om känslan; känner du dig fri är du det. *Crysis* har korridorer som alla andra. De är breda men visst finns de där. Ibland kan man tycka att det är linjärt och visst blir man tvångstilldelad uppdrag (samt frivilliga sekundära), men kom igen, det är inte *World of* fucking *Warcraft* det här, det är ett actionspel. Själva poängen är att du ska ta dig framåt.

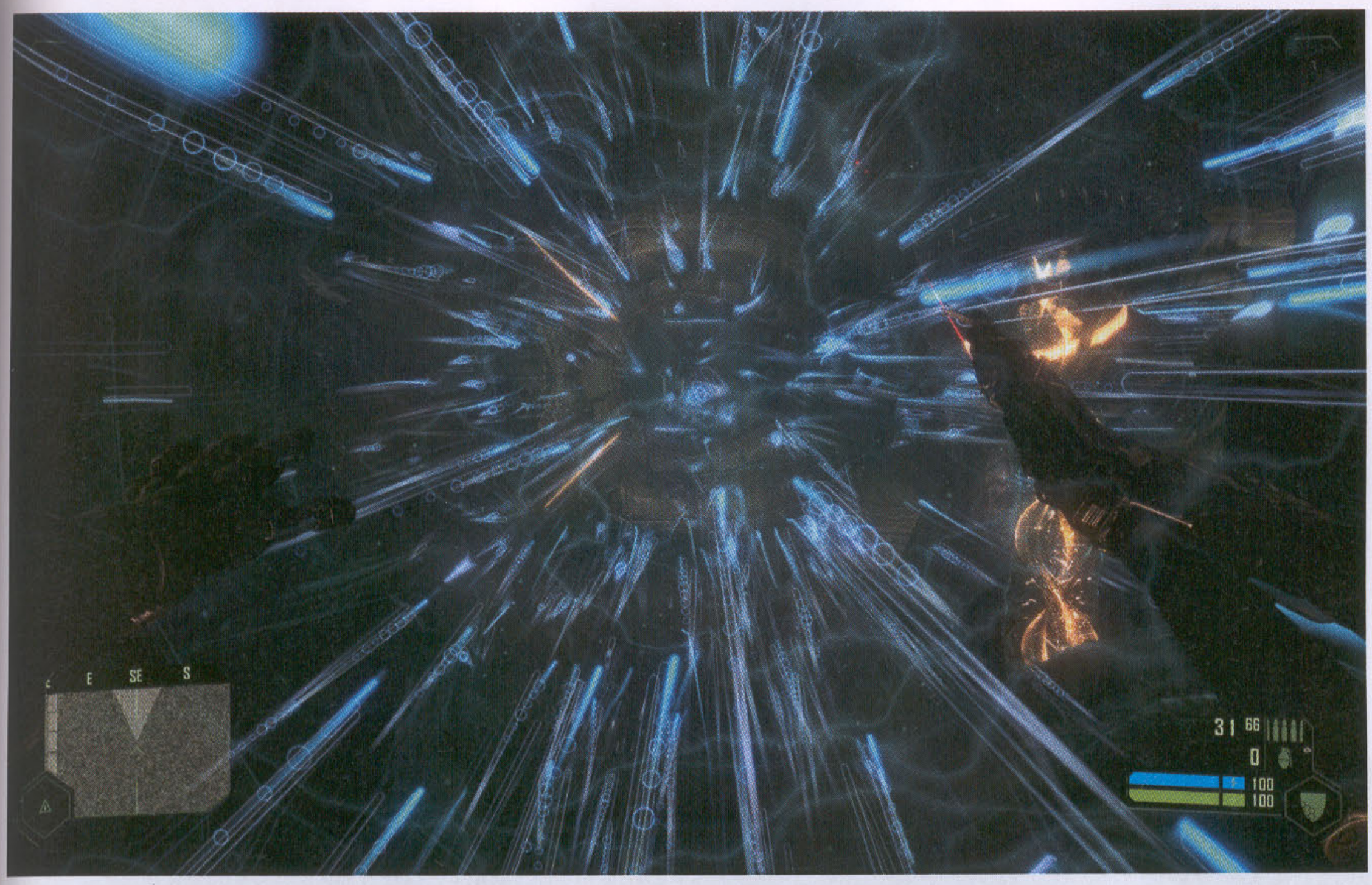
”På kroppen däremot kan de utan problem ta ett halvt magasin karbinpatroner eller flera hagelkärvar med ett leende, något som kan ge upphov till irritation”

Lustgård, ja. Grafiken är utan tvekan det *Crysis* på förhand är mest känt för. Där *Far Cry* i stort sett kom från ingenstans och svepte undan benen på en

FÖRSTÖR!

Det är sällan så kul att sabba saker som i *Crysis*, mest tack vare bländande fysik och detaljkänslan. Att prickskjuta sönder däck på rullande fordon, lobba granater in i hus eller bara plocka sönder en Hummer i beståndsdelar är ett nöje för sig. Därför, se till att peppra lite palmer, måsar eller koreaner nu. Det är du värd.





haktappande spelarkår, vet alla redan om att *Crysis* blir tjusigt. Så..? Jodå, visst katten är det snyggt. Det är ofta det vackraste du sett i spelväg faktiskt. Ändå är det inte det som trollbinder mig mest och imponerar oftast. Det är tre ord: fysik, detaljer och helhet.

Ofta när man ska berätta vad man tycker om men inte riktigt kan komma på riktigt vad det är, handlar det om detaljer. Så är det här. *Crysis* har en mängd dylika som lyfter det från ett medelmåttigt och föga originellt actionlir till klassikerhöjder. Det handlar om att skjuta loss däck från ett fordons fälg och om sakta brinnande bensintankar, om fienders reflexsikten som bländar dig när du själv siktar på dem i kvällsljus och om fiender som slår en drill när du sveper över ett område med din kikare. Om trovärdigt och inlevelsefullt röstskådespeleri, om att när du greppar någon i halsen och lyfter upp dem, kvävs de och sluter ögonen och om att du springer på allt från jätteköldpaddor, fåglar och fjärilar till fiskar, grodor och höns. Om att när du skjuter någon och han ramlar bakåt, drar han ibland – men inte alltid – av en sista krampaktig salva, om att du får ett stadigare sikte och mindre rekyl med aktiverat styrke-läge och om att ditt visir fryser igen i vinterlandskapen om du står stilla länge. Det där var ett axplock. Man har ansträngt sig och det märks.

Detsamma gäller fysiken, som briljerar. Att man kan skjuta eller slå av palmer är inget nytt. Det coola är hur bra det ser ut, att de kan gå av i flera delar samt att det går i olika fart beroende på kraft. Det är mer än en gång man fått slänga sig ur vägen för en fallande palm som knäckts av sporadisk eldgivning och långsamt börjat falla. Trasdockeffekterna ser överlag bra ut och har mer tyngd än de spaghettifigurer vars lemmar man ofta ser fara runt i spel. Första gången man langar in en granat i ett vakttorn eller slår sönder ett skjul, då är det nästan ståpälsläge. Riktigt übercoolt blir det när du gömt dig inne i en byggnad och fienden kastar in en granat. Överlever du ser



du bokstavligen talat hur väggarna faller omkring dig och blottar dig helt. Imponerande. Nu har vi hissat så förbehållslöst att vi måste dissa lite också. Bit lite på naglarna, andas ut och fortsätt sedan under nästa rubrik.

BAKSIDOR

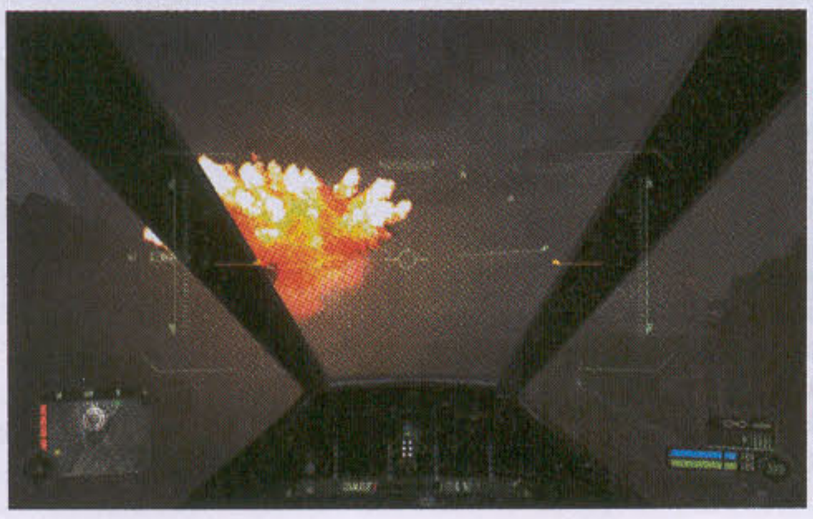
Crysis är inte perfekt. Den som säger det ljuger. Bristerna är däremot få och små. Det handlar mest om ytliga grejer; brister i den annars väl fungerande »

SHUT UP AND DRIVE

Du får förstås stifta bekantskap med en rad fordon, och får ratta de allra flesta med blandad glädje. Det är en vedertagen sanning att allt blir halvdant och inget jättebra när man satsar brett. Så även här. Jeepar och lastbilar, båtar och stridsvagnar är allt okej men förvänta dig inget *GTR 3*. VTOL-uppdraget däremot… Crytek, WTF tänkte ni med? Gör om, gör rätt!









FOLK OCH FÄ

Is-aliens, buttra militärer och klichéspäckade bad guys, alla ryms de i *Crysis*. Birollerna är inte lysande, men goda röstinsatser lyfter överlag.









» AI:n till exempel. Den ene killen hör inte när den andre pumpas full med hagel tre meter bort, maskingevärsskyttar står kvar när de inte borde och sådant tjafs. Helikoptrarna är däremot ett stort irritationsmoment och ett av få skriptade inslag om man bortser från vissa kortare uppdrag. Har du inget bra vapen, håll dig i gräs och buskage. I vissa uppdrag kan det vara svårt att hitta rätt väg, särskilt inne i utomjordingarnas sfär. Flyguppdraget mot slutet suger verkligen ordentligt, rymdvarelsernas AI kan uppfattas som väl aggressiv och planlös och spelets sista uppdrag lite väl bombastiskt. Jag saknar också det där lilla extra på den audiella avdelningen, både vad gäller ambienta ljud som musik och vapen. Något man lätt glömmer nämna är vad man får för känsla av att spela. Medan *Crysis* är lite av varje: spänning, skratt och variation, får det inte maxpoäng på upplevelseskalan. Det ger mig inte samma känslomässiga mättnad som *Outcast*, *Deus Ex*, *Half-Life 2* eller *Max Payne* gjorde. Hade det gjort det hade vi å andra sidan snackat om ett av de bästa spelen någonsin. Det är det tekniskt sett, men inte totalt.

”Det är detaljerna som imponerar men även detaljerna som drar ner betyget”

Resterande klagomål utsträcker sig till saker man velat se mer eller mindre av, vilket ju mest är en fråga om smak.

”TODAYS WEATHER REPORT: SHITSTORM!”

Det uppstår snabbt en kamp mot klockan om vem som först får tag på tekniken rymdvarelserna besitter och som är djupt försänkt i öns innersta. Territoriellt kan man undra varför det inte blev kineser. Men det klart, ryssar är otrendigt och araber känsligt i vissa läger. Då var det bara logiskt att det var dags för de ”elaka” nordkoreanerna att bli måltavlor ett tag. Hur som helst. I spelets första hälft räddar du forskare, mister vänner och mosar människor på löpande band. Manuset lär inte vinna en Oscar men är lika bra som vilken actionrulle som helst. Du bärs fram igenom storyn av cutscenes och utför uppdrag du fått av Prophet eller av amerikanska befäl på krigsskådeplatser runtom ön. Uppdragen i sig sticker inte ut – det är spränga radarstationer hit och inta en gruva dit. Men de håller ändå ihop allt med en röd tråd och har känsla för det filmiska. När det till exempel visar sig att även koreanerna har supersoldater får spelet direkt en ny nerv. Närvarokänslan är inte i klass med *Bioshock* eller *Call of Duty 4* men får godkänt. Spelet är överlag rätt svårt, vilket man kompenserar på de lätta till normala nivåerna genom att bland annat markera fiender i eldstrider och i kikaren. Deltanivån är förstås helt sjuk och mest något för självmords-piloter eller för andra rundan. Att dina antagonister där talar koreanska är en fin touch.

Det har sagts att utomjordingarna kommer tidigt i spelet. Det är verkligen en sanning med modifikation. Spår av dem dyker upp tidigt, ja, men när du avfyrar första kulkärven mot dem har du passerat mer än halva spelet. Därefter blir det en blandning av små och stora blå elakingar som skjuter iskristaller och fiskliknande varelser inuti den sfär du beger dig in i, som utgör motståndet. Inuti sfären målas ett totalt annorlunda landskap upp, även



JU FLER VI ÄR TILLSAMMANS

Många undrar säkert över multiplayer. Det handlar mest om två saker. Det första är klassisk deathmatch. Här snackar vi nonstop action från början till slut. Alla mosar alla helt enkelt. Arsenalen inkluderar alla dina nanokrafter, det coola frysvapnet och miniguns vilket borgar för visst rävspel. Mest går det undan, som dödsmatcher i regel gör.

Det andra är Power Struggle, ett *Battlefield*-liknande CTF-läge som går ut på att som USA eller Nordkorea inta och hålla fasta punkter såsom bunkrar, fabriker och dylikt. På så sätt samlar du poäng och får tillgång till fetare teknik, som slutligen leder till att du kan skicka ett svampmoln i present till motståndarna. Inget av de två lägena revolutionerar MP-världen, men kul är det. Med tanke på den utmärkta editorn och högvis med hypade spelare världen över lär fler kartor också finnas på plats snabbare än Kicki Danielsson i en nyöppnad chark.



det oerhört vackert. Här får du simma omkring som viktlös ett tag och fiska fiender. Tipset är att greppa dem – de snabba rackarna slukar mycket ammo.

"HELHET", DÅ?

Ni trodde bergis vi glömt det tredje ordet av dem som imponerar mest? Icke! Det sparade vi till den spännande avrundningen.

Crysis är en sjutusan till genomarbetad actionstänkare. Det är världens snyggaste spel tekniskt sett. Någon beskrev spelets filmiska vandring som att gå från att vara Rovdjuret till att senare lika effektivt kännas som Apocalypse Now, därefter bli till Aliens bara för att sluta som Världarnas krig. Det utför skriptade delar lika bra som de fria.

(Ovan) Vinterlandskapen är förstås även de oerhört vackra.

(Nedan) Precis om i *Far Cry* är de senare delarna i *Crysis* sämre. De här varelserna är ärligt talat både stentrista och fula..

Nanodräktens möjligheter ger dig alla val du kan tänkas behöva, även om man trots öns storlek känner sig styrd ibland. De till synes oansenliga fyra valen skapar också ett intresse att faktiskt spela om storyn, något jag personligen känner väldigt sällan. Att montera dämparen, vända på kepsen, svärta siktet och leka Ragnar Skanåker (före er tid, kids) är skitkul, särskilt då du kan välja eldgivningsläge. One shot, one kill... Och medan smygandet underlättar, inbjuder samtidigt muskel- och snabbhetslägena till en mer offensiv spelstil.

Det är detaljerna som imponerar men även detaljerna som drar ner betyget. Har du det minsta intresse för snygga, öppna djungellandskap och gillar actionspel med möjlighet till taktiska val behöver du inte tveka. Det här är bra skit.

THOMAS PETERSSON



UTSLAG PCG

+ Grafik
+ Variation
+ Nanodräkten
+ Detaljerna
− Ljudbilden
− Saknar känslomässig tyngd

91%

Detaljer och dräkten står ut i denna nästanklassiker.

Kolla även in...

Far Cry PCG 88, 89 % Spelgrafik paradiso anno 2004. Uppstickaren som satte Crytek på kartan.
Half-Life 2 PCG 96, 97 % Färre val men mer tyngd i story och karaktärer. Vårt toppbetyg all times.

Utvecklare Epic Games **Utgivare** Midway **Distributör** Midway/THQ **Pris** Ca. 400:- **Release** Ute nu **Web** www.unrealtournament.com **Systemkrav** 2 GHz, 512 MB RAM, 128 MB 3D-kort
PCG Rekommenderar 3 GHz, 2 GB RAM, 512 MB 3D-kort

GENRE ACTION

UNREAL TOURNAMENT III

Kan UT bli inne igen?



(Ovan) Banorna är extremt snygga och målar upp imponerande strukturer och avstånd.

Efter tre års uppehåll, där konkurrenterna har fått härja fritt på marknaden, är *Unreal Tournament* tillbaka och ska visa vem som verkligen är bäst på onlineshooters. Med hjälp av en sprillans ny grafikmotor och en kaxighet av sällan skådat slag tänker de vinna actionälskarnas gunst. Men är det tillräckligt för en comeback?

Det fanns en tid då *Unreal Tournament* och *Quake III* var de främsta konkurrenterna på actionscenen. Multiplayer var det som gällde och hektiska dödsmatcher var det bästa som fanns. Nu hände det sig visserligen att både *UT* och *Quake III* fick pisk i antal

”Kontentan är fartfyllt fraggande och explosiva matcher bortom all sans och vett”

onlinespelare av en liten uppstickare vid namn *Counter-Strike*. Sedan dess har marknaden sett annorlunda ut. Det deathmatchfraggande som *Quake*-generationen växte upp med försvann när taktiska, samarbetskrävande och ”intelligenta” lagbaserade spel som *Battlefield* växte fram. För att tillmötesgå dessa nya önskemål slängde Epic in hela fordonsbiten i *UT 2004*. Id Software satsade i sin tur på singleplayer (fram tills *Quake Wars* åtminstone).

ENSAM ÄR STARK?

Det har också antytts att just singleplayerläget i *UTIII* (som egentligen är del 4, men som fått namnet efter tredje utgåvan av Unrealmotorn, vilken driver spelet) fått extra fokus från Epic. Efter att ha visat sig kapabla att skapa bra singleplayerspel med *Gears of War* kom det också uttalanden från Epic om att mer än hälften av alla *UT2004*-spelare inte spelade en enda match online, utan enbart mot botar. Därför har det sagts att *UTIII* skulle ha ett mer genomarbetat singleplayerläge. Releasefilmerna skvallrar också om en filmisk inramning där du som människornas försvarare ska slå tillbaka en invasion av en utomjordisk ras kallad necris i ett starkt kampanjläge.

Nej. Bra marknadsföring Epic, men nej. Det finns ingen singleplayerkampanj. Däremot finns det ett cirka 40 uppdrag långt tutorialläge, där du bana för bana får lära dig allt om spelet, dess kartor, fordon och vapen. Folk pratar lite om något ointressant krig när kartorna laddas och små korkade försök till logiska förklaringar av saker som respawnpunkter och CTF-flaggor nämns i förbifarten (och dissas till och med av spelets egna karaktärer). Du får välja uppdrag på en karta och något slags ”story” förs fram, men så fort du kommer in i spelet säger speakerrösten ”you are on red” och därefter är det helt enkelt en vanlig match med botar. Så nej, det finns ingen kampanj. Däremot är denna långa ”tutorial” lärorik och bra mycket bättre än att tvingas lära sig allt från scratch genom skirmishmatcher med botar, så det slutar inte med mindre än att du spelar igenom åtminstone en stor del av den.

ENSAM ÄR SVAG!

Botarna håller duglig klass, varken utmärkta eller värdelösa. De är fullt tillräckliga för att vara underhållande även om du inte har någon att spela med. Men man kan inte undkomma det faktum att *UTIII* är skapat för multiplayer. Efter några minuters spelande kan man heller inte undkomma det faktum att

ÖVERKLIGT



"No pictures of Ms. Spears man, back off!"



Räkna inte med att få hjälp av vare sig Tom Cruise eller bakterier.

SANDLÅDA 3

En trevlig sak med *UTIII* liksom kompisen *Gears of War* är att hela Unreal Editor skickas med och låter dig leka med allt i spelet. Epics Mark Rein lovar att en ny Make Something Unreal-tävling är på G så det är bara att börja gnugga geniknölarna. Lyckan kan vänta runt hörnet!



Hoverboards är otroligt roliga och bjuder på spektakulära händelser.

UTIII är hejdlöst roligt i multiplayer! På något vänster känns det väldigt befriande att åter få engagera sig i hejdlöst snabb och galen action och att inte behöva tänka på samarbete, djupare taktik eller realism. Bara fragga för glatta livet. Visst, det har spellägen och banor som lämpar sig väl för samarbete och taktik också, men det är inte kontentan. Kontentan är fartfyllt fraggande och explosiva matcher bortom all sans och vett. Kontentan är en raket i nyllet när du hoppar upp och precis skulle ta en U-damage. Kontentan är en spelare som surfar på en hoverboard bakom en Manta, med flaggan i högsta hugg, medan två Dark Walkers jagar dem i hasorna med sina dödsstrålar ivrigt skjutandes genom dalgången.

Och det ser fantastiskt ut. Spelet är affischnamn för Unreal Engine 3 och det gör ingen dålig reklam för tekniken. Oftast hinner man inte ens tänka på det men ibland händer det att man stannar till och verkligen reagerar. Man häpnar över texturering, ljussättning, partikeleffekter, avstånd och skuggningar. Föga förvånande ser det på många sätt ut som en visuell karbonkopia av brorsan *Gears of War*, men det är mycket mer färggrant, mycket större, mer omväxlande och fantasifullt. Bandesignen är enormt omväxlande och kreativ, från jordnära dalgångar och stadsdelar till det helvetiska Necropolis, necris hemvist.

VÄRLDARNAS KRIG

Just necris kanske inte är den mest spännande ondskefulla rasen i ett spel någonsin, långt ifrån så intressanta som sina kusiner locusts. Men det gör inget. Du bryr dig inte det minsta om necris. Du tänker över huvud taget inte på vilka de är. Allt du tänker på är deras fordon, som hör till det allra roligaste i spelform just nu. Först märks givetvis Dark Walker, den stora Världarnas krig-kopierade tingesten. Den har tre ben, är 20 meter hög, tar sig fram nästan överallt och den har en "dödsstråle" som inom sekunder tar kål på i stort sett allt. Det är precis lika coolt att sitta i en »



(Ovan) "Jag har haft en jättetrevlig kväll Krall. Vill du… följa med upp?"

» Dark Walker som det låter och precis lika skräckinjagande att möta en som det låter.

Och då är den bara en av flera välsmakande kakor på fatet. Minst lika intressant är Scavenger, som är en liten bubbla med tre tentakler. Den kan vandra omkring som en liten spindel, men kan också fälla in benen och rulla runt som en biljardkula på speed. Ingen trevlig motståndare för infanteri. Men det är inte bara necris som har roliga fordon. Ett transportmedel som är tillgängligt för alla är hoverboarden. Alla som har sett Tillbaka till framtiden-filmerna förstår konceptet. Det är en svävande skateboard. Du kan byta till den när som helst och du rör dig då betydligt snabbare. Du kan dock inte skjuta och om du blir träffad ramlar du av, och innan du hinner skaka huvudet och resa dig från marken är du oftast dödad.

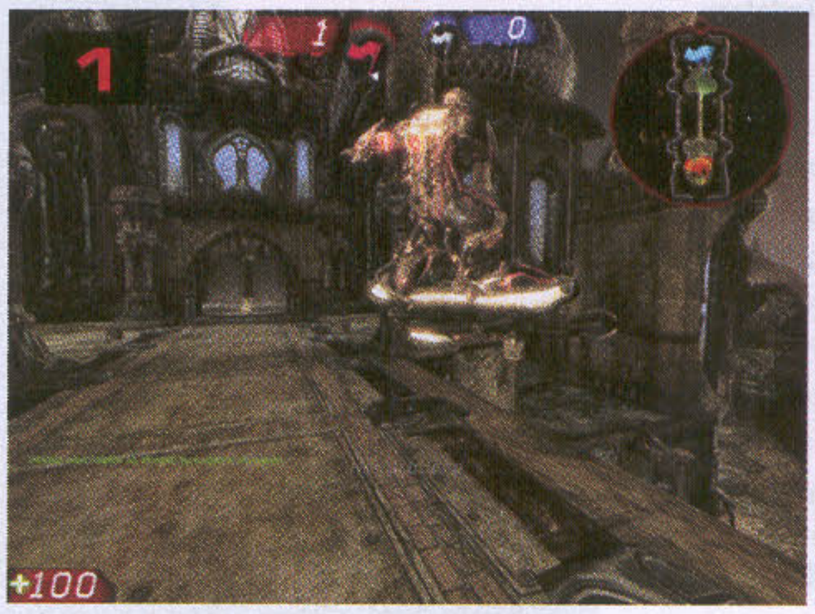
Det intressanta med hoverboarden dyker upp när man spelar Vehicle CTF. Det är alltså Capture the Flag, fast med fordon. Problemet är bara att du inte kan fånga flaggan och sätta dig i ett fordon. Där kommer hoverboarden in, för du kan nämligen använda den samtidigt som du bär flaggan. Och även om du inte kan skjuta kan du använda en greppstråle för att koppla fast dig och åka snålskjuts bakom valfritt fordon. Med lite samarbete kan du alltså sno flaggan, koppla hoverboarden till en flygfarkost och sedan segla iväg mot hembasen. Dessa är några av spelets mest minnesvärda ögonblick.

CAPTURE THE ORB

Ett annat härligt nytt tillskott är Warfare-läget. Det är i själva verket i princip detsamma som *UT2004*:s Onslaught, med ett litet men viktigt tillskott – orben. I grunden går det ut på att förstöra fiendens power core, som finns i dess hembas. Denna går dock inte att förstöra förrän man har tagit över en primär kontrollpunkt ute på banan. Den som äger den primära kontrollpunkten kan alltså börja ge sig på fiendens power core. Vanligtvis tar det en bra stund att ta över den primära kontrollpunkten och medan man gör det är risken stor att man får en salva bly i ryggen. Entré då för orben.

SVÄVA I DET BLÅ

Hoverboarden hör till de roligaste tillskotten i *UTIII*. Här är en del saker du kan göra med den.



Om du är till fots, dubbelhoppa och sätt sedan på hoverboarden och hoppa en gång till, så kan du ta dig över höga barriärer.



Koppla tag i ett flygande fordon innan det lyfter och du kan hänga med upp i skyarna.



Koppla tag i en Scorpion eller Viper och vänta tills den kommer upp i turbofart. Släpp taget och du fortsätter åka i samma fart.



Du kan skruva, spinna och kicka dig fram till olika kombos under långa hopp. Se bara till att inte landa på näsan.



Båda lag har varsin orb och du kan plocka upp den ungefär som en flagga. För du den sedan till en fientlig kontrollpunkt kommer du att ta över den på en sekund och kan därmed vända striden på en femtioöring. Givetvis kan fienden göra detsamma och det gäller därför att hålla extra utkik för eventuella orb-bärare som är på väg åt ditt håll. Problemet är att även om du dödar någon som bär på en orb precis innan en kontrollpunkt, ligger orben kvar i ett tiotal sekunder och kan därmed i teorin

"Det är precis lika coolt att sitta i en Dark Walker som det låter"

plockas upp av en annan fiende och föras sista biten. Därför har Epic lagt in en underbar liten möjlighet där du kan offra dig genom att kasta dig över fiendeorben så att den och du exploderar. Mycket filmiskt, mycket roligt. Det hela blir som en underbar blandning där du får samarbetet från Onslaught och spänningsmomentet från Capture the Flag. Spelar du det dessutom på en bana med fordon blir det en enda stor fest.

Men allt handlar inte om stora kartor, kontrollpunkter och fordonsstrider. *UTIII* minns sitt släktskap och har tagit några riktigt nostalgiska bitar från det ursprungliga *Unreal Tournament*, inklusive banor och vapen. Impact Hammer är tillbaka och detsamma gäller för Stinger Minigun, som är en riktig höjdare i all sin mäktighet. Andra gamla klassiker som Redeemer, Shock Rifle, Rocket Launcher och Flak Cannon återkommer också, om dock lite annorlunda balanserade i vissa fall. Uppsättningen känns helgjuten, bortsett från Bio Rifle som jag fortfarande inte har funnit någon vettig användning för. Det slutar förstås vanligtvis med att du växlar mellan Flak Cannon och Rocket Launcher, som dominerar närstrid respektive mellanavstånd.

(Ovan) Capture the Flag är tidernas näst bästa uppfinning, efter kebab förstås.



INTE FÖR ALLA

Multiplayer i *UTIII* har alltså potential att bli precis så roligt som vi hade trott och hoppats. Dessutom behöver du i mindre grad än i *Battlefield* och *Enemy Territory* hitta seriösa personer att spela med (även om det förstås blir roligare då). Ska man hitta något att klaga på är det dock just att hitta personer att spela med. Spelets gamebrowser samarbetar med Gamespy och lämnar en hel del att önska. Du kan inte direkt lista alla tillgängliga servrar utan måste först välja spelläge, sedan får du se alla servrar. Långt ifrån lika smidigt som exempelvis Steam. Däremot är det tacksamt att Epic inte har använt Games for Windows Live som de har i systerspelet *Gears of War*.

Sammantaget är det svårt att få ut något annat än positiva känslor av *UTIII*. De otroligt dramatiska och skrattframkallande (och ibland mer kraftuttrycksframkallande) matcherna man upplever både mot botar men framför allt i multiplayer hör till höstens mest underhållande stunder och det säger inte så lite. *UTIII* tar det bästa från *Unreal Tournament* och det bästa från *UT2004* och blandar ihop det i en härlig kompott kryddad med utsökt bandesign och grafik som hör till den mest avancerade någonsin. Alla *UT*-fans har således många glada timmar framför sig. Är du inte ett fan av snabb twitchbaserad, färgglad och explosiv action och kanske vill ha mer realistisk och samarbetskrävande taktisk action – leta någon annanstans. Det här är *Unreal Tournament III* – och hårdingar kör utan stötdämpare.

EMIL KRAFTLING

UTSLAG PCG

+ Snyggt
+ Snabbt
+ Hoverboard!
+ Mångsidigt
+ Fantasifyllt
– Game browser

88% Den bästa blandningen av gamla och nya *UT*.

Kolla även in...

Enemy Territory: Quake Wars PCG 130, 88 % Gamla ärkekonkurrenten har anammat *Battlefield*-formen.
Team Fortress 2 PCG 130, 94 % Lika fartfyllt, lika mycket action, men betydligt mer skruvat.

Utvecklare Tilted Mill **Utgivare** EA **Distributör** EA **Pris** Ca. 400:- **Release** Ute nu **Web** www.simcity.ea.com **Systemkrav** 2 GHz, 512 MB RAM, 128 MB 3D-kort
PCG Rekommenderar 3 GHz, 1.5 GB RAM, 256 MB 3D-kort

GENRE SIMULATOR

SIM CITY: SOCIETIES

Ska man laga något som inte är trasigt?



(Ovan) Är man ihärdig nog, formar sig staden väl efter temat du valt. En gnutta envishet och vilja att se helheten framför de ibland frustrerande detaljerna behövs dock.

Det gick ett sus genom hela kollektivet av stadsbyggarfetischister när det avslöjades att nästa del i *Sim City*-sagan inte skulle mejslas ut av Maxis, och heller inte se ut som sina föregångare (fast med snyggare grafik). Kollektivet förvandlades till en pöbel i samma sekund som de läst klart pressreleasen. Kontraktet på en mer lättillgänglig variant gick istället till Tilted Mill, kanske mest kända för *Caesar*-spelen. Nu har spelet som inte blev *Sim City 5* anlänt. Är det fortfarande *Sim City*?

För att svara på ingressens fråga krävs några viktiga förberedelser. Du måste sitta bekvämt, känna dig lite loj, ha en rejäl kopp av din favoritdryck i närheten och helst kunna spela i timmar. *Sim City* är ett spel för alla som tycker om mys. Det är lite analytiskt tänkande, lite leka chef, en hel del misslyckas–börja om, och allt igenom ett feelgoodspel. Åtminstone är de gamla inkarnationerna vi gamlingar minns bäst det. Med tanke på seriens trogna spelarskara är reaktionen inför förändringarna förståelig. Maxis *är Sim City* (eller var) och att ändra på ett vinnande koncept är alltid svårt. Men innan vi doppar utgivarna i tjära och fjädrar och bär dem genom deras egna simulerade stad, får vi förstås bygga ett gäng städer.

SÄMRE ÖVERSIKT

Det finns några uppenbara skillnader mot det *Sim City* vi lärt oss älska. En är översikten. Att dona och mysa med sin stad för att sedan zooma ut och njuta av sin skapade prakt har varit en självklarhet. Nu verkar man tro att vi är närsynta och att vi ska hålla oss närmare marknivå. Helikoptervyn är från en lägre höjd än tidigare. Objekten blir större och färre får plats på en skärm, med följd att du bygger ett par kvarter åt gången. Kameran är helt fri, så varför man strypt utzoomningen är en gåta. Det kanske har sin förklaring i hur *Societies* är just det mer än *City*: samhällsbyggande snarare än enbart stadsbyggande. Här kommer en av nyheterna och stora skillnaderna. Tidigare har du placerat olika typer av byggnader i zoner där de utvecklas automatiskt i takt med dina framsteg. Nu placerar du istället ut hundratals olika byggnader och du gör det till 100 procent individuellt. Samtliga byggnader påverkar sin omgivning beroende på värden inom sex olika kategorier: produktivitet, kreativitet, andlighet, välstånd, kunskap och auktoritet. Är befolkningen i ett industriområde deppigt kan du exempelvis slänga dit ett torg eller en trädgård. Efterhand som du når olika delmål låser du upp byggnader varav vissa har specialfunktioner. Aktivera den och du får en temporär lycko-boost eller dylikt.

"Om *City*-spelen var mysiga, mustiga och djupa är *Societies* mer pluttenuttigt, brett och ytligt"

Genom att vända och vrida på byggnader, dess värden och funktioner, styr du hur ditt samhälle tar form genom att medvetet bygga ett samhälle som är skojigt, romantiskt, en småstad och några till. För många säkert en intressant idé som funkar bitvis. Är du gammal *Sim City*-spelare är det tveksamt om du uppskattar avsteget. Därmed inte sagt att ingen skulle uppskatta det. Resultatet av det individuella petandet blir att man tvingas lägga mer tid nu än förr på



grundläggande saker som att placera byggnader, och att man tvingas agera mer småskaligt. Där man förr drog upp mentala skisser på hur hela staden skulle se ut uppifrån, känns det mycket mer som om man placerar fontäner och slaktare i gathörnen nu. Om *City*-spelen var mysiga, mustiga och djupa är *Societies* mer pluttenuttigt, brett och ytligt. Det är mycket en smakfråga. Vad som är mer alarmerande är att konceptet, att göra spelet mer personligt medelst olika temastäder, närgången kamera och det individuella byggandet, brister på flera sätt.

POÄNGLÖST LULLULL

Låt säga att du vill leka östeuropeisk byggherre och förvandla din stad till ett betongghetto där smogen ligger som dimman i Lützen mellan himmel och trottoar, gråsossar vandrar till bandet varje morgon och blir rånade när de desillusionerade lämnar puben på kvällen. Det är fullt möjligt och visst är det visuellt stimulerande att svepa över slumkvarteren eller följa varje invånare individuellt om du så vill. Att se stadens ljus skifta från klarblått till grådisigt ju mer bolmande rök som kommer ur dina kolkraftverk är imponerande. Det är ett visuellt sett mer intimt spel vi möter än tidigare. Det som tar udden av det är att det mest känns som grafiskt lulllull utan direkt inverkan. Visst stiger brottsligheten och alla blir arga och olyckliga i ovan beskrivna scenario. Men det hindrar dig inte från att fortsätta bygga utan större hinder. Det är för lätt – vari ligger utmaningen när du heller inte har konkreta scenarion eller mål att nå? Realisten i en kan tycka att man bör få problem om man medvetet bygger ett Sodom i metropolisform. Förr gjorde dina rådgivare i brallan om du spenderade för mycket pengar – det enda som händer nu är att en textbulletin säger att borgmästaren tagit på sig spenderbyxorna. »

(Ovan) *Sim City*-serien har alltid kännetecknats av sitt gemyt, och *Societies* är inget undantag. Risken är dock överhängande att fansen slår bakut inför den lite ytliga och gulliga *Sims*-känslan man skapat.

BRA I TEORIN

Att bygga en allt igenom tematisk stad låter ju trevligt, men urvalet ställer till det.



En romantisk stad ser ljuset. Allt är frid tills vi märker att urvalet byggnader är så smalt att resultatet blir variationsfatttigt hur vi än gör. Att fortsätta såhär är ingen utmaning, bara trist.



Därför slår vi på ett bredare filter, och vips så dyker en uppsjö byggnader upp. Om man vill att vi ska leka med vår fantasi, varför ge oss så begränsade valmöjligheter?



» Det är förenklat på ett utifrån spelarhänseende lite nedvärderande sätt. Likaså, ska du bygga en romantisk stad är du hänvisad till byggnader som passar in i mallen. Du märker dock snart att du har svårt att komma vidare då byggnader med rätt värden saknas. Följden blir att du breddar filtret till alla och fortsätter planlöst för att slippa krångla med rockader och nödlösningar för att få till det. Vissa mallar funkar bättre än andra, men överlag känns det jobbigt på ett onödigt konstruerat sätt att få till de fantasi-städer man skyltar med på skärmdumpar och i filmer.

Sim-mäster själv, Will Wright, har sagt att *Sim City* började bli för komplext. Tja, kanske, men jag kan slå vad om att om de gamla spelen kommer att åtnjuta mer respekt i framtiden än den nyligen inslagna, sociogulliga vägen. Där betygen sjunker fylls kassa-kistan ofta genom en breddad och därigenom mer kommersiellt gångbar franchise. Fler och yngre spelare kommer att spela *Societies*. Kvar blir de rättrogna, absolut inte försakade men säkert något besvikna. Baksidan med Wrights otroliga skapelseförmåga är just att resultatet i slutändan tenderar att bli aningen för mainstream. Å andra sidan är det en myt att mainstream per automatik är fel.



När vi ändå kritiserar, förstår jag inte varför man gjort spelet så snävt. Jag kan tänka mig en drös olika spellägen, alltifrån redan påbörjade städer till tidsmål, bygga med knappa resurser eller precis vad som helst. I stället möts man av en meny som endast erbjuder "skapa en ny stad", där du får bygga vadhelst du vill, om än med olika teman som fond. Varför får vi inte mer?

KUL TROTS ALLT

Alla vet vi hur vårt minne tenderar att lyfta fram positiva episoder. Jag älskade *Sim City 2000*. Därför har jag höga förväntningar på ett nytt spel i serien, men vi ska heller inte glömma att även den första kvartetten *SC*-spel hade brister. Att dra vatten och el var ofta struligt. Det slipper du nu. Repetitivt utplacerande av byggnader fanns även förr. Och trots allt gnäll ovan har jag relativt kul med *Societies*. Det är ett fräscht *Sim City Light* med nya infallsvinklar. Det är fortfarande mysigt även om charmkontot inte är lika välfyllt. Det är lättillgängligt men ger ändå återkommande spelare ett hyfsat spelvärde.

Att bygga den perfekta temastaden är en av de få utmaningarna i spelet, men det är ofta lika roligt att bygga helt fritt. Under normala förutsättningar tar det lång tid att bygga en stor stad. Förutsatt att du inte tröttnar lär du med andra ord ha att sysselsätta dig med en lång tid framöver.

THOMAS PETERSSON

SMÅMYSIGT

UTSLAG PCG

+ Mysigt och kul
+ Kan räcka en evighet
+ Skalbara systemkrav
- Hellre ett *Sim City 5*
- Repetitivt
- Få spellägen och mål

64%

Gamlingen prövar nya vingar. De bär någorlunda.

Kolla även in...

Sim City 2000 Ej recenserat Det bästa i serien.
Sim City 4 PCG 73, 87 % Första i serien med "*Sims*-inflytande". Håller lätt fortfarande.

Utvecklare Destination Games **Utgivare** NCSoft **Distributör** Pan Vision **Pris** Ca. 430:-, därefter 300:- per 60 dagar **Releasedatum** Ute nu
Web eu.rgtr.com/en **Systemkrav** 2,5 GHz, 512 MB RAM, 128 MB 3D-kort **PCG Rekommenderar** 3,5 GHz, 2 GB RAM, 256 MB 3D-kort



GENRE MMO

TABULA RASA

Richard Garriotts krig rasar vidare.

Efter *Ultima Online* tyckte väl Mr Garriott att det var dags att börja om med ett oskrivet blad när det handlade om onlinerollspel. Resultatet heter *Tabula Rasa* och tar dig rakt in i stridens hetta.

Bakgrundshistorien är väldigt kort sammanfattat som följer: en bit in i framtiden har den mänskliga civilisationens eskapader med kärnvapen och rymdskepp gjort att vi dragit på oss uppmärksamheten från Bane, en samling utomjordiska raser som invaderar jorden. Dags för mänskligheten att förvara sig. Fler ursäkter för att dra ut i krig behöver du inte.

MMORPGFPS?

Alla som har spelat något som Garriott har varit inblandad i vet att det brukar vara lite mer genomtänkt, lite mer detaljerat och lite mer speciellt än ett spel designat efter formulär 1A. Och traditioner är värda att följa.

Tabula Rasa är mer än vad det först verkar. Först verkar det till exempel vara ett rent actionspel à la *Half-Life* i tredjepersonsperspektiv, men de till synes målsökande laserskotten avslöjar att något är i görningen. Och det är det. *Tabula Rasa* är faktiskt ett roll-

"Frukta icke, individualiseringen ligger framför dig"

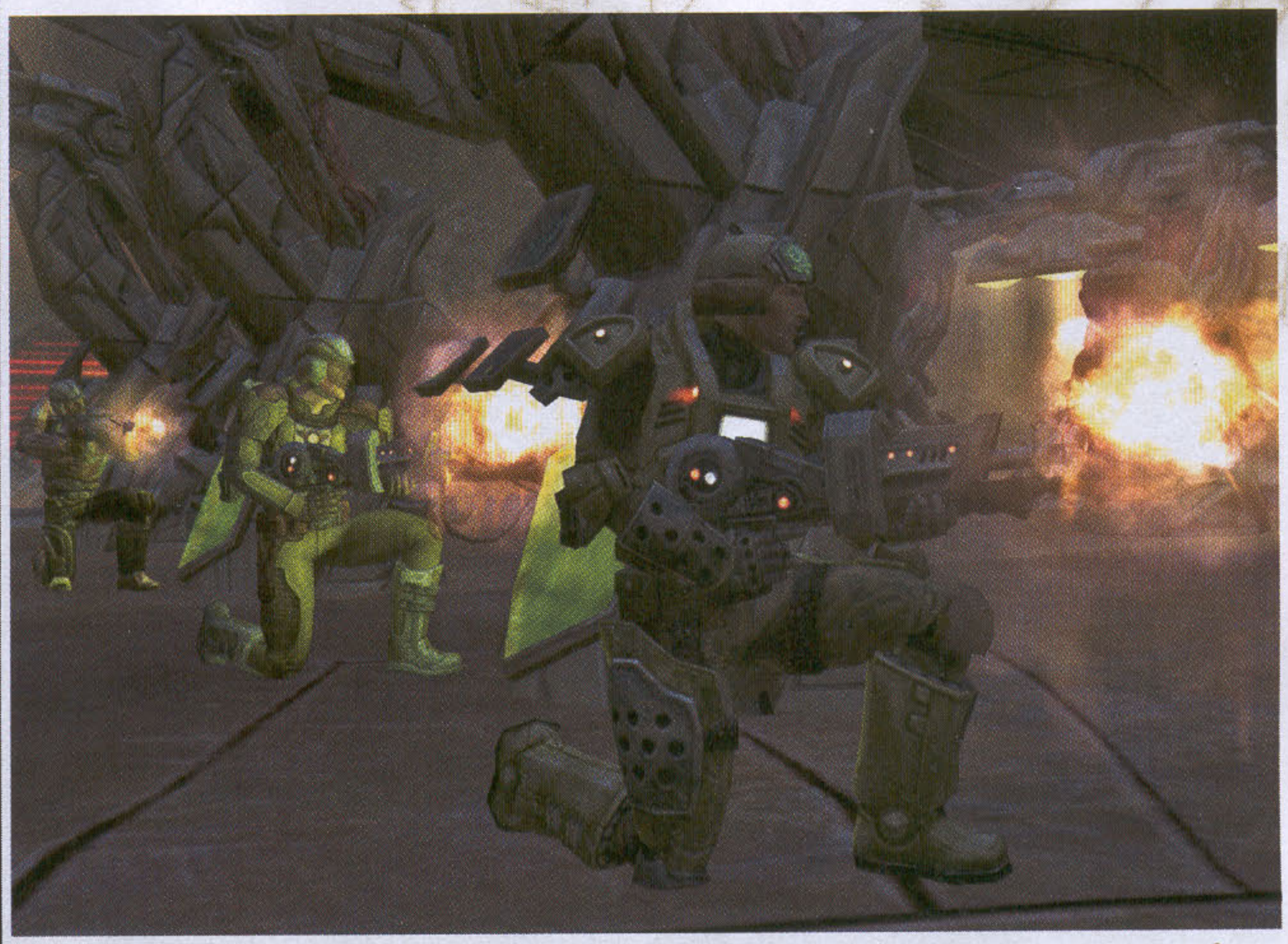
spel även om det på sant krigsmanér försöker kamouflera sig. Bakom allt springande och skjutande döljer sig nämligen ett rollspel där din karaktärs färdighetsvärden och inte din skicklighet avgör om till exempel ett skott träffar eller inte. Kastar sig fienden i skydd påverkar det träffchansen genom att modifiera färdighetsvärdena. Enda anledningen till att du behöver sikta är för att tala om för spelet vilken filur du siktar på, sedan är det ovidkommande om du siktar på huvudet eller foten.

DU SIMPLA MÄNNISKA

Precis som betydelsen av termen *Tabula Rasa* (se extrarutan) är karaktären man spelar ett oskrivet blad när man startar. När man skapar en karaktär väljer man namn, grundläggande utseenden och… inget mer. Inget yrke, ingen ras, ingenting. Alla är framtida versioner av människor och alla är vad som bäst kan beskrivas som soldater. Men frukta icke, individualiseringen ligger framför dig, men utvecklingen är en kontinuerlig del av spelandet. Efter några nivåers avancerade står du inför första vägskälet i utvecklingen: vill du satsa på att bli soldat eller specialist? Var och en har sina specifika färdigheter och förutsättningar du måste

LOVANDE





Gemensamma fiender i all ära, men ibland måste man få skjuta lite på varandra också.





Mer än så här behövs inte för att skapa en ny karaktär. Klicka på Accept och du är redo att börja spela.

ta hänsyn till. Efter ytterligare några nivåer kommer nästa vägskäl och så vidare. Istället för att välja en färdig arketyp när du startar spelet kommer karaktären hela tiden att utvecklas och bli mer komplex medan du spelar. Jag tycker att det upplägget är riktigt bra eftersom det gör att man så att säga växer in i sin roll i spelvärlden.

VA, ETIK OCH MORAL?!

Det hade inte varit något Garriott-spel om det inte hade varit någon form av etik och moral insmuget någonstans. Så även i *Tabula Rasa*. Du kommer emellanåt att ställas inför olika val där inget är direkt rätt eller fel. Ett exempel är att du utför flera uppdrag som baserar sig på information från en tillfångatagen fiende. Informationen är rätt och är till stor hjälp för din sida i kriget. Sedan ska du "ta hand om" fången. Vad gör du? Dödar honom? Varför inte, han har krigat mot och dödat människor. Struntar i att döda honom? Han har ju trots all bara gjort vad en soldat förväntas göra, och han har varit till väldigt stor hjälp för din sida. Inget av valen är uppenbart ont eller gott, rätt eller fel, men du måste göra valet. Och nu kommer vi till det fina i kråksången: det du väljer kommer att påverka framtiden för din karaktär bortanför att bara få lite erfarenhetspoäng och någon "magisk" pryl.

Det här upplägget tycker jag om, när allt inte bara är rätt eller fel utan faktiskt är mer mångfacetterat än så. Och det har gjorts på ett vettigt och lagom avancerat sätt.

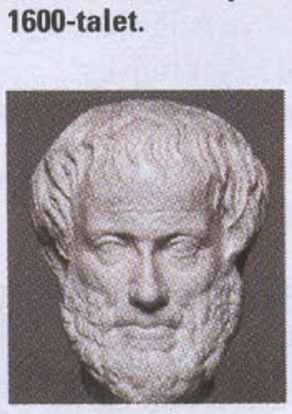
SKJUT DINA MEDSOLDATER

Inget onlinerollspel vore komplett utan möjligheten att skjuta skallen av mänskliga motståndare, oavsett om man är på samma sida i kriget eller inte. Mänskligheten har ju aldrig kunna undvika inre stridigheter så trots utomjordiskt krig slåss människor fortfarande med varandra. Eftersom jag inte är så stor fantast av PvP tycker jag att det är förståndigt att det har gjorts frivilligt i *Tabula Rasa*. Det är samma värld för alla och vill du inte PvP:a är det bara att tacka nej.

Det finns två typen av PvP: Wargame och Clan War. Wargame fungerar ungefär som dueller mellan spelare eller grupper av spelare och »

TABULA RASA

Tabula rasa är latin och betyder "tom tavla". Det är en filosofisk tes där människan anses födas utan förutbestämda egenskaper och alla egenskaper är förvärvade under livets gång. Enligt tabula rasa föds barnet som ett oskrivet blad (eller en tom tavla, syftandes på skrivtavlor), som skrivs under barnets uppväxt. Den första som skriver om tabula rasa är Aristoteles (300-talet f.Kr.), och konceptet förfinas sedan av Thomas av Aquino på 1200-talet och John Locke på 1600-talet.



RICHARD GARRIOTT

Richard Garriott föddes den 4 juli 1961 i Cambridge, England och är uppväxt i Nassau Bay, Texas. Son till forskaren och astronauten Owen K. Garriott. Uppnådde kultstatus med sina nydanande datorrollspel i *Ultima*-serien. Var med och utvecklade ett av de första storskaliga onlinerollspelen i och med *Ultima Online*. Kallas även Lord British som är en av huvudkaraktärerna i *Ultima*-spelen. Har i spelet *Tabula Rasa* bytt titel till General British.





Att få logos kastade i ansiktet kan verka smärtsamt men är faktiskt bara ett sätt att lära sig.

FÖRÄNDERLIGA VÄRLD

Den här recensionen gräver inte ner sig i detaljer av två anledningar. För det första skulle det bli så mycket att Gustav Vasa hinner återuppstå innan det skulle vara färdigskrivet och omfatta tre band för att täcka allt. För det andra kanske detaljerna inte existerar när du läser det här. Det är som bekant nästan tji att ha en bestående åsikt eftersom spelet hela tiden patchas och ändras, ibland smådetaljer och ibland stora saker. Så när du läser det här kan man aldrig veta hur mycket som finns kvar av det jag har spelat.

» striden håller på tills ena sidan vinner eller ger upp. Enkelt och rakt på sak. Plus den festliga detaljen att den riktiga fienden, Bane, kan råka dyka upp och vilja döda människor oavsett om människorna är inblandade i att döda varandra. Kaos är bara förnamnet.

Det andra sättet att spela PvP är att gå med i en klan som medverkar i Clan Wars. Då är spelaren hela tiden markerad för PvP och kan när som helst attackeras av spelare från konkurrerande klaner. Det var inte tryggt att vandra omkring tidigare, men i Clan Wars vet du aldrig riktigt vad som kommer att hända, vilket ger extra spänning.

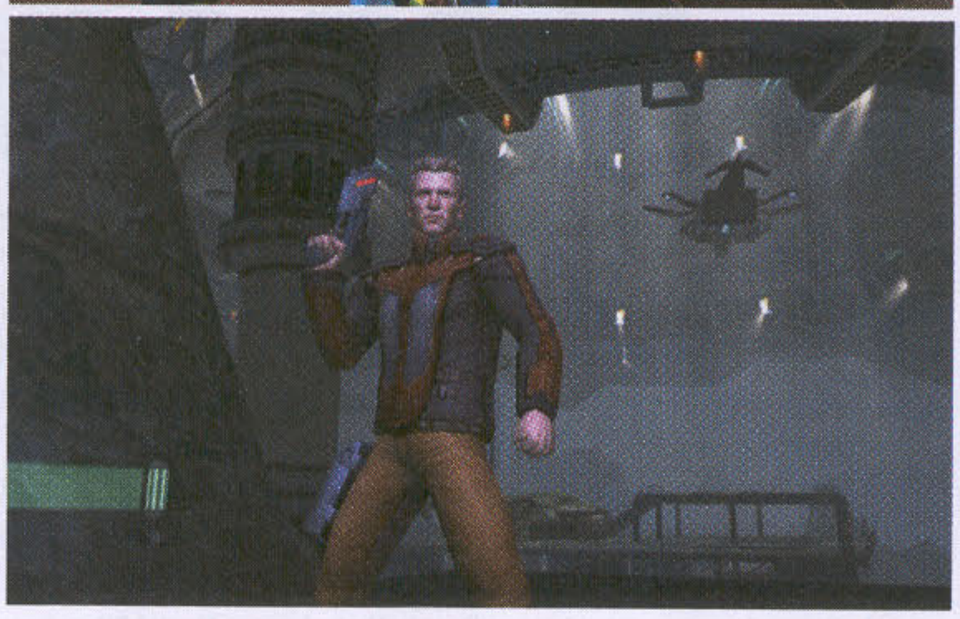
GE MIG ETT TECKEN

Till *Ultima*-spelen "uppfann" Garriott runskriften som faktiskt var mer än dekoration, det gick att lära sig läsa flytande. I *Tabula Rasa* finns istället logos, som är ett slags skrifttecken som kan ge användaren närmast magiska förmågor för att manipulera saker och ting, men de är även ett skriftspråk som går att lära sig läsa. Logos är en betydande del av spelet både för att manipulera och för att lära sig, och lyckligtvis har utvecklarna gjort det riktigt bra.

VÄNTA LITE NU...

Nu till det riktigt svåra. Vad tycker jag egentligen om *Tabula Rasa*? I en del avseenden är gränssnittet det yxigaste som har skådats sedan urtidsmänniskorna började göra stockkanoter,





(Överst) "YMCA, it's fun to stay at the YMCA!"

(Ovan) "Tänk om jag hade..." Du behöver inte undra längre eftersom du kan skapa kloner av dina karaktärer och spela med klonen för att pröva ett annat händelseförlopp.

men det har blivit bättre under hela testperioden och lär fortsätta att bli bättre. Visst känner man igen en del från tidigare spel i samma genre. Det handlar fortfarande en hel del om att "döda den filuren", "hämta X antal fnuddiflärper" och så vidare men det finns tillräckligt många uppdrag där man måste tänka till en aning för att man inte ska tröttna. Och eftersom man måste betala en månadskostnad för att kunna spela är det ju upp till var och en att avgöra om man tycker att det är värt prislappen i längden. Personligen är jag lite osäker på den saken.

Men *Tabula Rasa* erbjuder faktiskt en hel del fräscha grepp, till exempel sättet karaktärerna utvecklas på och

"Vad gör du? Dödar honom?"

den spännande roll som logos har. Sedan måste vi ju känna till att alla MMORPG (och då menar jag alla) har behövt minst sex månader på marknaden innan de verkligen har börjat visa om de har överlevnadsinstinkt, och *Tabula Rasa* lär behöva den inkörningsperioden för att slipa på detaljer (och det finns gott om detaljer att slipa på). Så vad tycker jag? *Tabula Rasa* är väl genomtänkt, spännande och jag har haft stenkul, men det lär ta några månader innan det blir riktigt bra. In British we trust.

OVE KAUFELDT

UTSLAG PCG

+ Karaktärsbyggandet
+ Kloner
+ Logos
+ Har Garriott-känsla
− Dyrt
− Inte särskilt snyggt

74%

Traditionellt onlinerollspel med lite nya grepp.

Kolla även in...

World of Warcraft: Burning Crusade PCG 122, 84 % Blizzards långkörare för den som tycker om actionrollspel.
Vanguard: Saga of Heroes PCG 123, 87 % För dig som verkligen tycker om rollspel i alla dess aspekter.

Utvecklare Epic Games **Utgivare** Microsoft **Distributör** Microsoft **Pris** Ca. 450:- **Release** Ute nu **Web** www.gearsofwar.com **Systemkrav** 2.4 GHz, 1 GB RAM, 128 MB 3D-kort
PCG Rekommenderar 3.5 GHz, 2 GB RAM, 512 MB 3D-kort



GENRE ACTION

GEARS OF WAR

En lyckad portning eller en kass kopia?

EXPLOSIVT

”Låt mig berätta om den där gången då jag och Dom stod öga mot öga med en livs levande brumak. Vi var instängda på nedre botten i en byggnad, med locusts anfallandes från alla håll. Vi hade fullt sjå med att hålla dem stångna när Dom plötsligt ropade till. Jag kollade ner mot en gränd några hundra meter bort och ut klampar en gigantisk, ohygglig best – säkert tio, femton meter hög och med en ryggmonterad raketkastare. Den jäkeln hade jagat oss i flera timmar och vi hade nästan trott att den gett upp vid det här laget, men nej då.

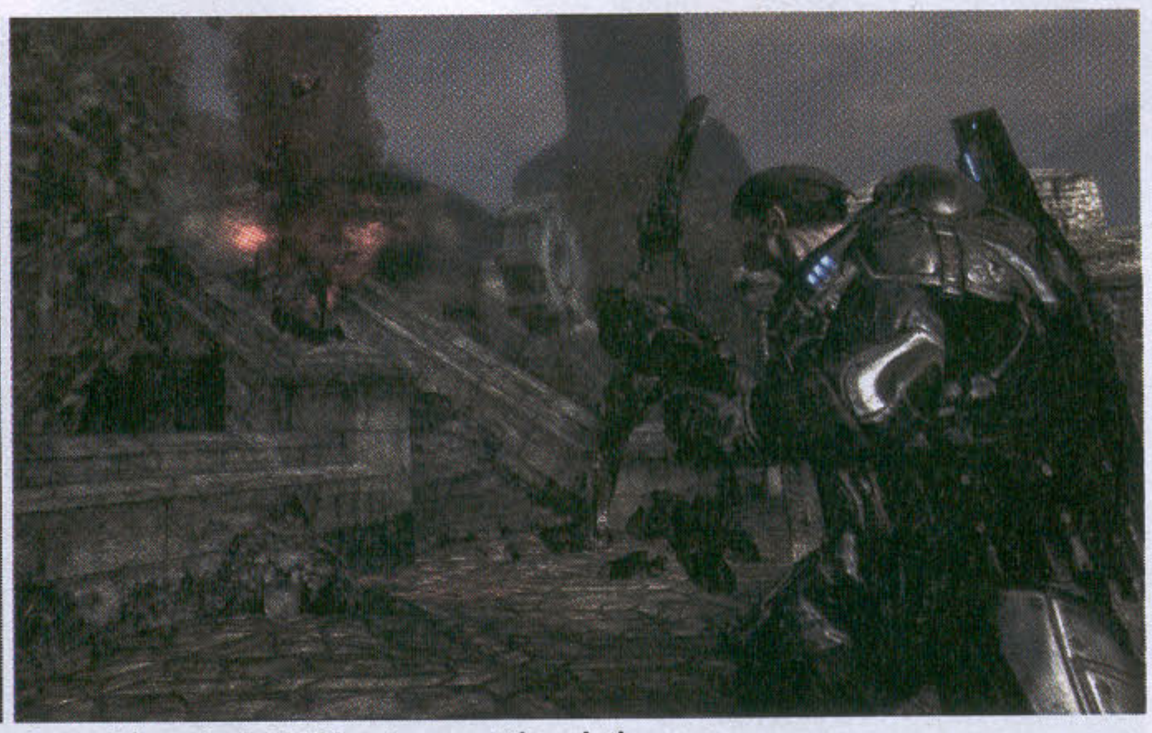
Nu kom den långsamt klampandes mot oss, med raketer skjutandes och långa glimmande tänder i det hotfulla mörka gapet. Hade jag inte varit så upptagen med att lobba en granat i locusthålet utanför fönstret hade jag nog gjort på mig av rädsla. Istället började vi peppra mot bestens ben för att sakta ner honom. Men han kom bara närmare och närmare. Blott ett tiotal meter från oss slog han upp en skåpbil mot oss som slog in i väggen och raserade den, vilket stängde in oss. Lyckligtvis stängde det också ute brumaken och vi hade överlevt detta möte. Bara någon timme senare skulle vi dock komma att stöta på aset i öppen terräng, men det… är en annan historia.”

KONVERTERA MERA

Om du inte har hört talas om *Gears of War* har du sannolikt hållit dig väl gömd de senaste åren. Spelet som var affischnamn åt Epics nya grafikmotor Unreal Engine 3 kom ut till Xbox 360 för ganska exakt ett år sedan och gjorde dundersuccé. Det har omtalats som det första riktiga spel som var en anledning att skaffa Xbox 360 och har i efterhand jämförts med och i mångas ögon överträffat *Halo 3*. Det är inte helt ovanligt att populära



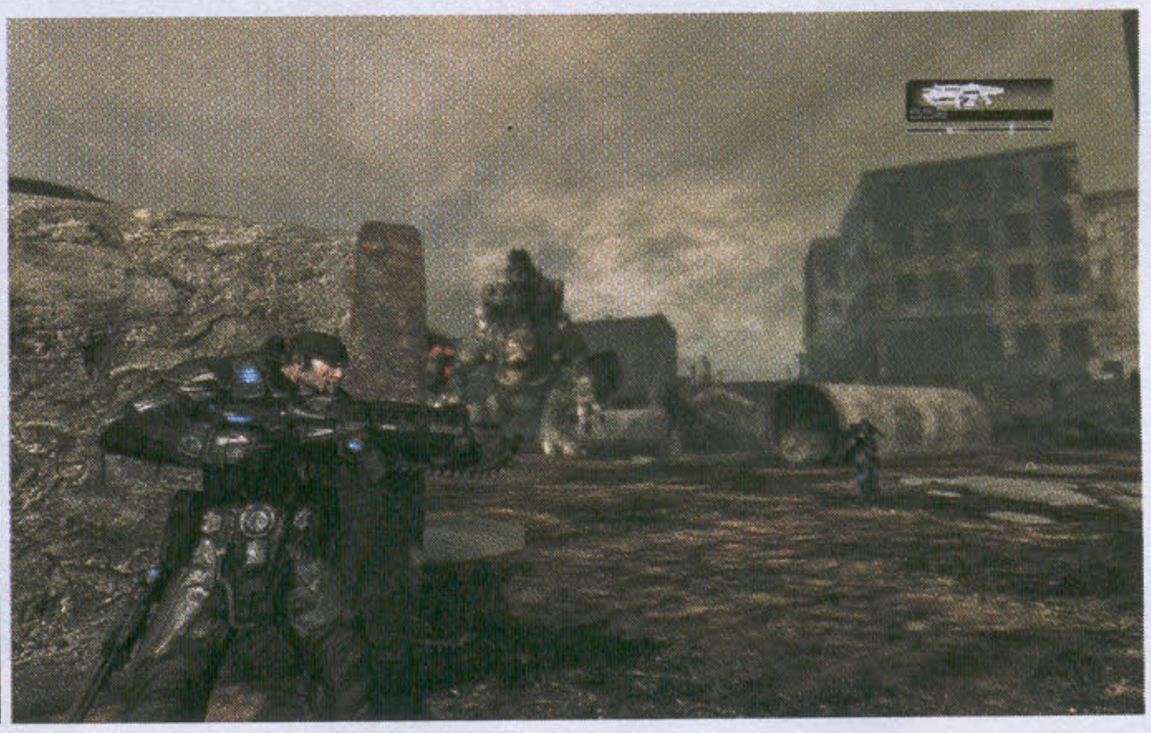
Berserkers är riktigt läskiga saker som är blinda men hör dig och känner din lukt.



Granatbågen är det häftigaste vapnet i spelet!



Såväl röstskådespeleriet som AI:n hos dina polare håller högsta klass.



Oddsen är inte på din sida i den här striden.

konsolspel portas till PC, men det är inte alltid det görs bra. *KotOR* och *GTA*-serien lyckades utmärkt, medan *Halo 2* var en katastrof. Hur lyckas *Gears of War*?

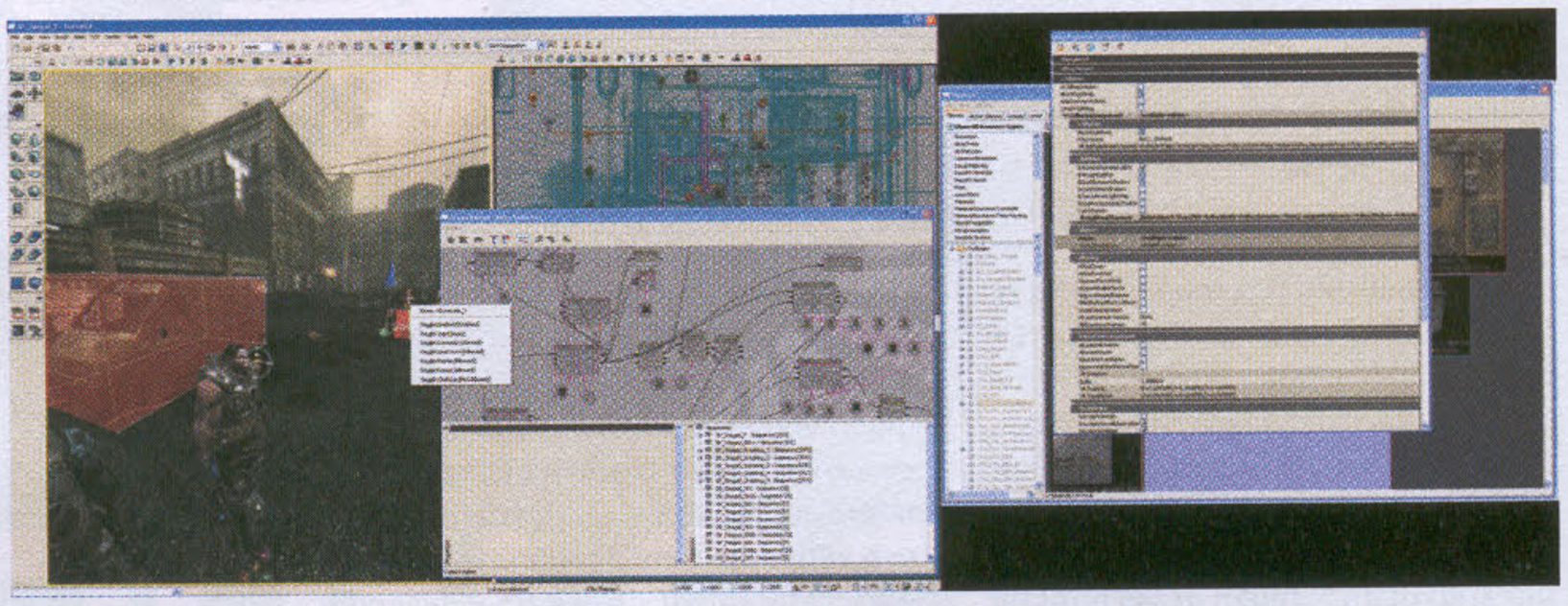
Först och främst fordras kanske en introduktion för dem som inte är så himla bekanta med spelet. *Gears of War* utspelar sig på planeten Sera. Den mänskliga civilisationen där vaknade en dag upp till en underjordisk invasion från en otäck ras kallad locusts. Från ingenstans vällde de upp ur marken och förintade en stor del av befolkningen. De som överlevde kämpar nu för sina liv och du spelar en enkel soldat i deras armé. Som Marcus Fenix är du en del i en grupp vars kodnamn kort och gott är "Delta". Ni sänds ut för att hitta en maskin kallad "resonator", med vilkens hjälp ni hoppas kunna kartlägga fiendens tunnelsystem och förstöra deras bas.

Faktum är att denna beskrivning är mer utförlig än vad du får i spelet. Du kastas rakt in i händelserna och får bara små ledtrådar om den stora övergripande bakgrundsberättelsen och om Marcus tidigare liv och leverne i form av karaktärernas dialog under spelets gång. Och det finns en hel del spontan dialog mellan karaktärerna i spelet trots att det rör sig om riktig fetröjaraction. Fullt ös är det också från början till slut, allt i ett filmiskt tredjepersonsperspektiv. Jag kan förstås ärligt säga att en gammal PC-räv som jag själv tillbringade den första minuten med att leta efter "byt till första person"-knappen. Efter två minuter insåg jag att det inte fanns någon sådan. Efter tre minuter förstod jag att det inte behövdes. Det är lite ovant till en början, men så småningom lär man sig verkligen att uppskatta "över axeln"-vyn ur vilken man styr Marcus. Ännu mer så när man inser att en stor del av striderna i spelet handlar om att ta skydd bakom föremål och skjuta mot fienden, något som inte hade fungerat hälften så bra i förstapersonsläge.

NÄRVAROKÄNSLA

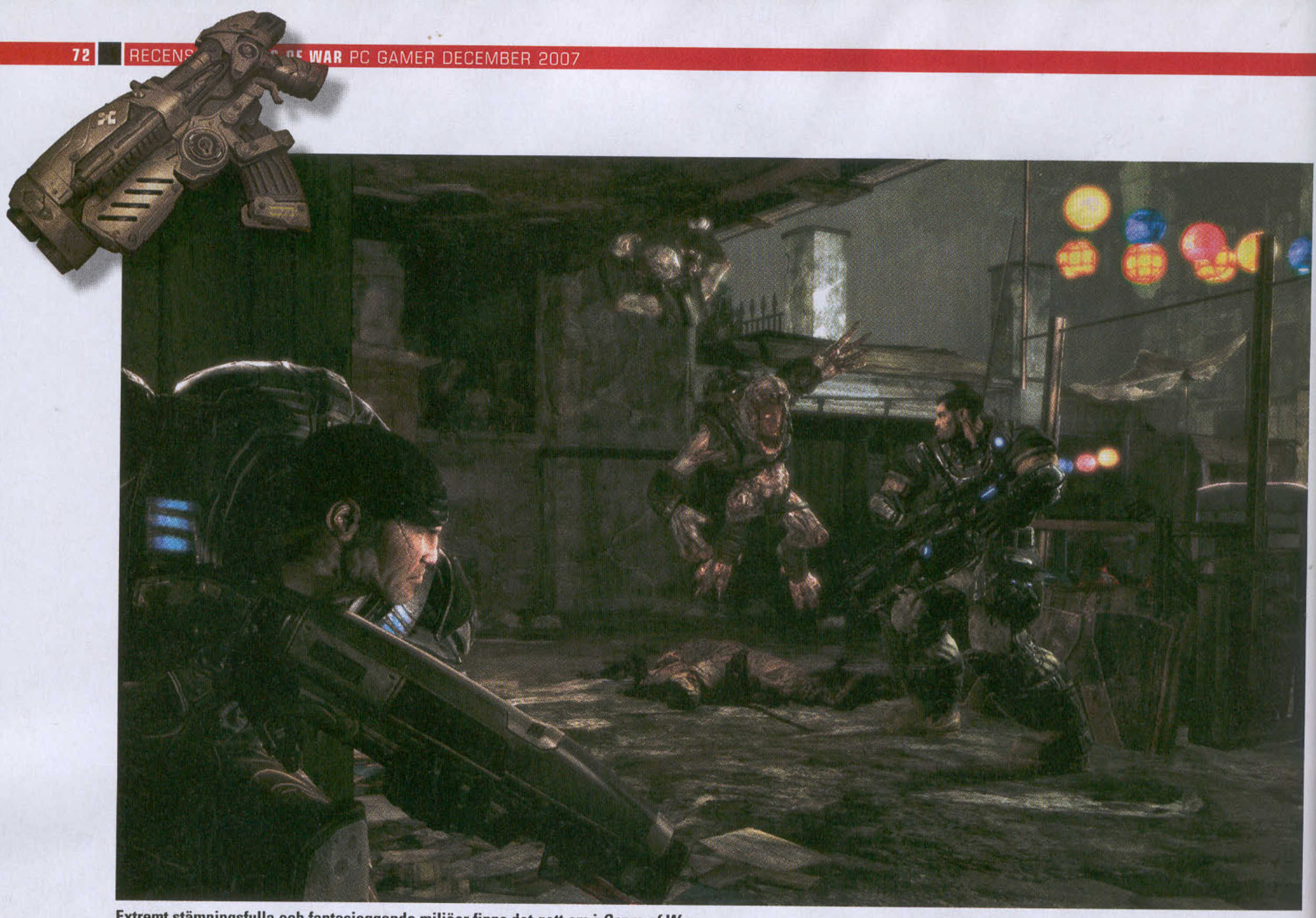
Det filmiska förhöjs av att kameran rör sig riktigt bra, att alla mellansekvenser sköts med hjälp av spelmotorn och att kameran då, samt när du springer får en riktigt skakig dokumentärfilmskänsla som placerar dig mitt i detta brinnande krig på en påhittad planet mot en låtsasfiende och får dig att verkligen känna närvaro och inlevelse. Du får inte veta så mycket om konflikten, men man känner hela tiden att det finns en riktig och stark bakgrund till allting och att karaktärerna har ett förflutet. »

"Ett spel som skulle komma undan med att bara vara riktigt bra hjärndöd action, blir plötsligt en välregisserad berättelse"



SKAPARGLÄDJE

En riktigt glad nyhet för alla PC-fans är att PC-versionen skeppas med den nya Unreal-editorn och allt material du behöver för att skapa spelet på nytt. Här får du fullt spelrum med den nya motorn och det är både lätthanterligt och har ett spelläge inuti editorn. Det märks att en stor del Epics framgångar bygger på grafikmotorernas licensiering och modcommunity, och vi anar att det dyker upp en ny "Make something Unreal"-tävling inom kort.



Extremt stämningsfulla och fantasieggande miljöer finns det gott om i *Gears of War*.

» Berättandet i *Gears of War* är ett toppenexempel på att "less is more". Lägg till fenomenalt röstskådespeleri och ett spel som skulle komma undan med att bara vara riktigt bra hjärndöd action, blir plötsligt en välregisserad berättelse.

Något som varit en fördel för PC-versionen är att det endast har gått ett år sedan konsolversionen landade, vilket lyckligtvis innebär att spelet fortfarande är snyggt, ja riktigt snyggt faktiskt. Utan tvekan ett av de snyggaste spelen till PC just nu och det sagt i en tid av *Crysis*. För de med hårdvaran att backa upp det har det till och med en del grafiskt uppiffande från 360-versionen och ser fantastiskt ut även när man nu befinner sig en halvmeter från bilden. Att *Gears of War* ser riktigt bra ut på PC är dock ingen överraskning för utvecklarna. Enligt Epic själva var det just en PC spelet rullade på den första gången det visades upp på E3.

NY AKT

Något annat som ligger på plussidan är att vi PC-ägare får en hel del nytt innehåll. De som har spelat 360-versionen innan (och jag är inte en av dem) kanske märkte av ett lustigt litet hopp mellan fjärde och sista kapitlet. Varför ska du hoppa på ett tåg, och hur kom ni dit? Mellan dessa punkter rymmer sig nämligen ett helt eget kapitel, som Epic enligt utsago hade planerat från början men som de av poleringsskäl inte hann få med i 360-versionen. Till PC-versionen är dock allt klappat och klart. Lyckliga oss. Det nya femte kapitlet är nämligen ett grymt tillskott till spelet. Det tar dig från en trasig bro, via en gammal teater, genom ett parkeringsgarage och slutar med en grande finale där du ställs öga mot öga med en brumak

"Det kan inte hjälpas att 'wow'-faktorn inte är densamma idag som för ett år sedan"

som konstant jagat dig genom kapitlets tidigare delar. Det sistnämnda har varit mest omtalat i PC-versionen sedan den ohyggliga besten endast visades upp i en mellansekvens i originalet och uppbyggnaden till och mötet med brumaken hör till spelets verkliga höjdpunkter.

Konverteringen är mer än godkänd och de som har upplevt 360-versionen vet redan hur bra spelet är. Det är en actionupplevelse som kastar dig mellan dramatiska händelser, genom mängder av olika och spännande miljöer, med riktigt distinkta och välgjorda fiender, fenomenala bikaraktärer i all sin enkelhet, lysande ljud och spännande vapen. Visst kan det ibland bli lite väl repetitiva eldstrider och checkpointsystemet gör vissa områden groteskt svåra i de övre svårighetsgraderna, men det är mest petitesser. Det enda övriga som egentligen ligger *Gears of War* i fatet är Games for Windows Live-kravet för multiplayerspelande och den brutalt hårda konkurrensen just nu. Hade det släppts samtidigt med eller strax efter Xbox 360-versionen hade det blivit samma odödliga klassiker även till PC. Nu är risken att *Crysis*, *Unreal Tournament 3*, *Call of Duty 4*, *Orange Box* och det faktum att det redan funnits till 360 i ett år ligger spelet i fatet. Det kan inte hjälpas att "wow"-faktorn inte är densamma idag som för ett år sedan och därmed kan nog spelet drunkna i konkurrensen. Det vore ett riktigt orättvist öde för ett så bra spel.

EMIL KRAFTLING

LIVE-SPELANDE

Gears of War är en del av Microsoft upphaussade men än så länge misslyckade satsning på att nylansera PC:n som spelkonsol i formatet Games for Windows. Det innebär att du inte kan bedriva någon som helst multiplayer i spelet, vare sig mot andra eller i co-op, om du inte har ett Games for Windows Live-konto. I grunden räcker ett silverkonto, som är gratis. För att få maximal tillgång till saker krävs dock ett guldkonto och då kostar det givetvis, precis som i Xbox Live. Hela konceptet känns avlägset från den öppenhet och användarstyrda multiplayerscen som länge har existerat på PC och frågan är hur allmänheten välkomnar denna "formatisering" av PC:n som multiplayerplattform.

UTSLAG PCG

+ Snyggt
+ Varierat
+ Välregisserat
+ Editorn
+ Brumak!
− Den sena entrén

89% Briljant men något sen action med hjärna.

Kolla även in...

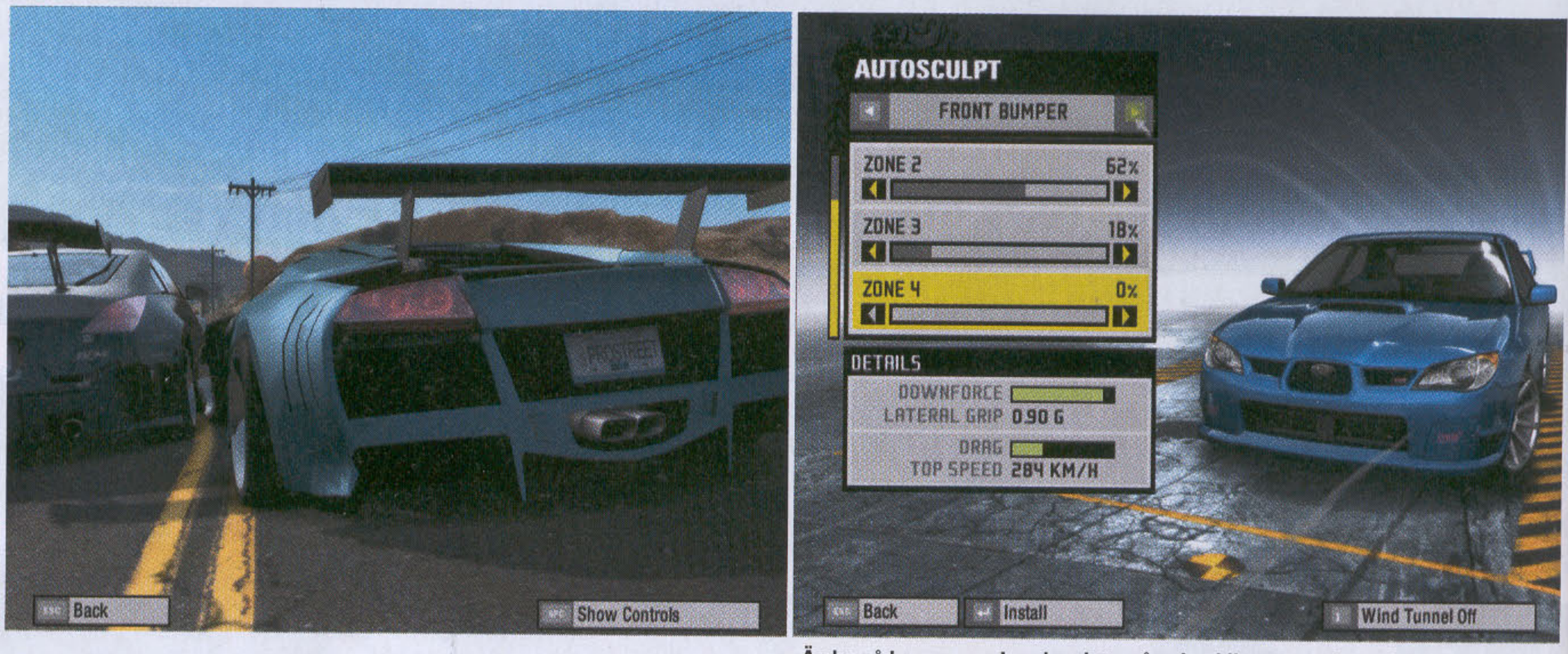
Unreal Tournament 3 PCG 132, 88 % Samma motor, liknande upplägg.
Crysis PCG 132, 91 % *Gears of War* når inte riktigt upp till Cryteks höjder.

Utvecklare EA Black Box **Utgivare** Electronic Arts **Distributör** Electronic Arts **Pris** Ca. 400:- **Web** www.ea.com/nfs/prostreet **Systemkrav** 2,8 GHz (3 GHz för Vista), 512 MB RAM (1 GB för Vista), 128 MB 3D-kort **PCG Rekommenderar** Core 2 Duo, 2 GB RAM, 256 MB 3D-kort

GENRE: RACING

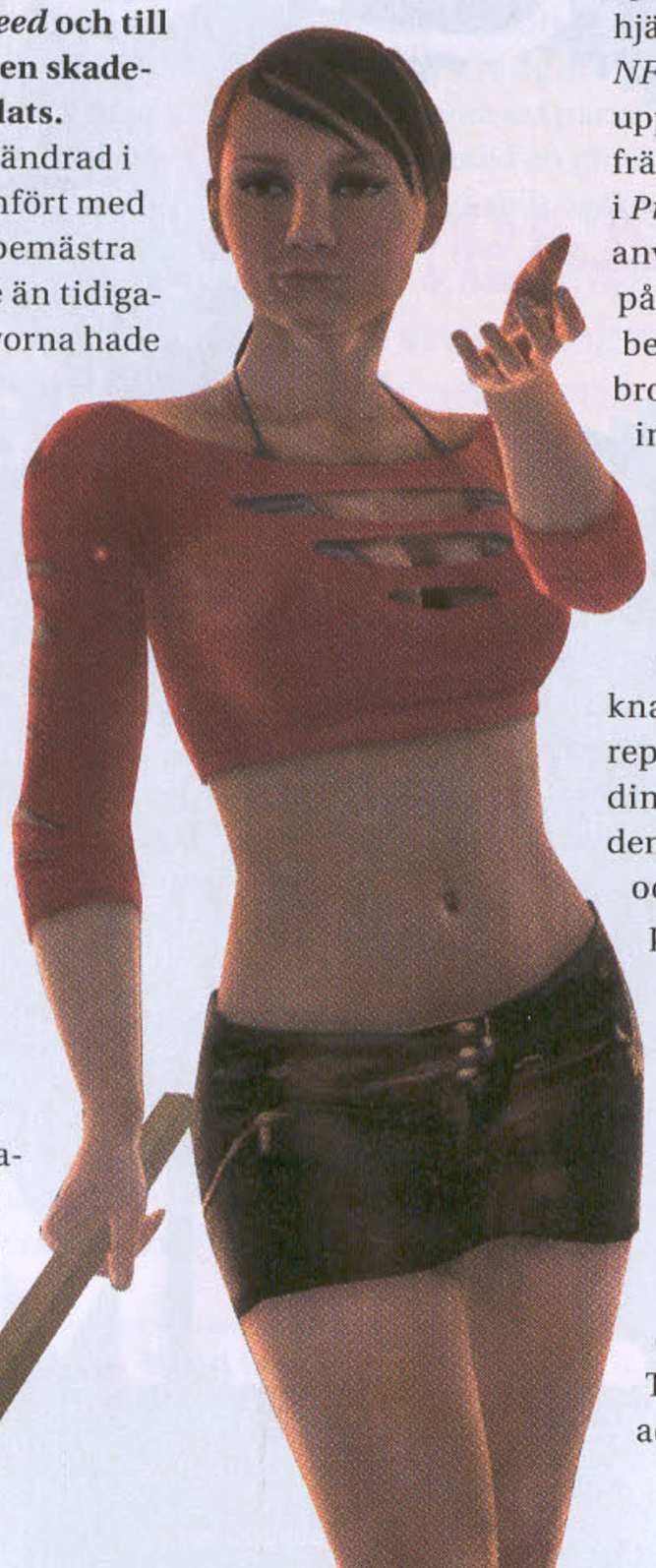
NEED FOR SPEED PROSTREET

NFS överger de olagliga gatuloppen och lägger sig till med en skademodell.



Ändra på karossen och se hur detta påverkar bilens egenskaper i vindtunneln.

(Nedan) Och ja – det pubertala påfundet med startflickor finns kvar.



***Need for Speed*-serien har i sina senaste utgåvor utspelats i städer där man susat omkring på gatorna och varit en allmän fara för sina medtrafikanter. I och med *Prostreet* tar EA en annan approach till det hela och uppmanar nu spelarna till racing på särskilda banor istället för allmänna gator. Racingbanor, avspärrade gator och biltävlingar i mer ordnad regi är alltså melodin i det senaste *Need for Speed* och till råga på allt är äntligen en skademodell för bilarna på plats.**

Känslan är definitivt ändrad i detta *Need for Speed* jämfört med de äldre spelen och att bemästra körningen är nu svårare än tidigare. Om de tidigare utgåvorna hade en tydlig arkadkänsla över sig lutar *Prostreet* lite åt det mer realistiska hållet, men tolka inte mitt användande av ordet realism som om *NFS* börjat likna en racingsimulator. I jämförelse med *Race 07* till exempel är *NFS Prostreet* fortfarande en snabb arkadracer. Bilarna känns dock lite tyngre och inte alls lika direkta som tidigare, särskilt om du är en av dem som föredrar att styra din bil från kameravinkeln bakom bilen, då fartkänslan går förlorad i detta alternativ. Att ha kameran på motorhuven är alltså att rekommendera, och här är fartkänslan betydligt bättre, men det tar ett par lopp innan man vant sig vid den lite segare hanteringen. När man gjort det känns tävlingarna mer intensiva och man kan inte längre bara gå på råstyrka i motorn för att vara framgångsrik, man behöver lite list och bra kurvtagning också. Och bromsen (om ni inte tänkt på den tidigare i *NFS*-spel) är ett synnerligen välbehövligt hjälpmedel i *Prostreet*. I till exempel *NFS Underground* eller *Most Wanted* uppdaterade jag bromsarna kanske främst för att de såg snyggare ut, men i *Prostreet* kommer de verkligen till användning också. Ska du få stopp på en bil med 500 hästkrafter innan betongrefugen så kräver det sina bromsar. Och även om det tidigare inte varit någon katastrof att ränna in i refugen i full fart så vill man verkligen inte göra det i *Prostreet*. Äntligen har bilarna i *NFS* fått en bra skademodell. Borta är nu frontalkrockarna i 200 knyck som knappt repade kofångaren. Nu kan du repa, skrapa, buckla och totalkvadda dina bilar bäst du vill. Har du sönder dem så bör du dock laga dem också, och detta kostar antingen dyra pengar eller reparationsmarkörer som man kan vinna i de olika tävlingarna.

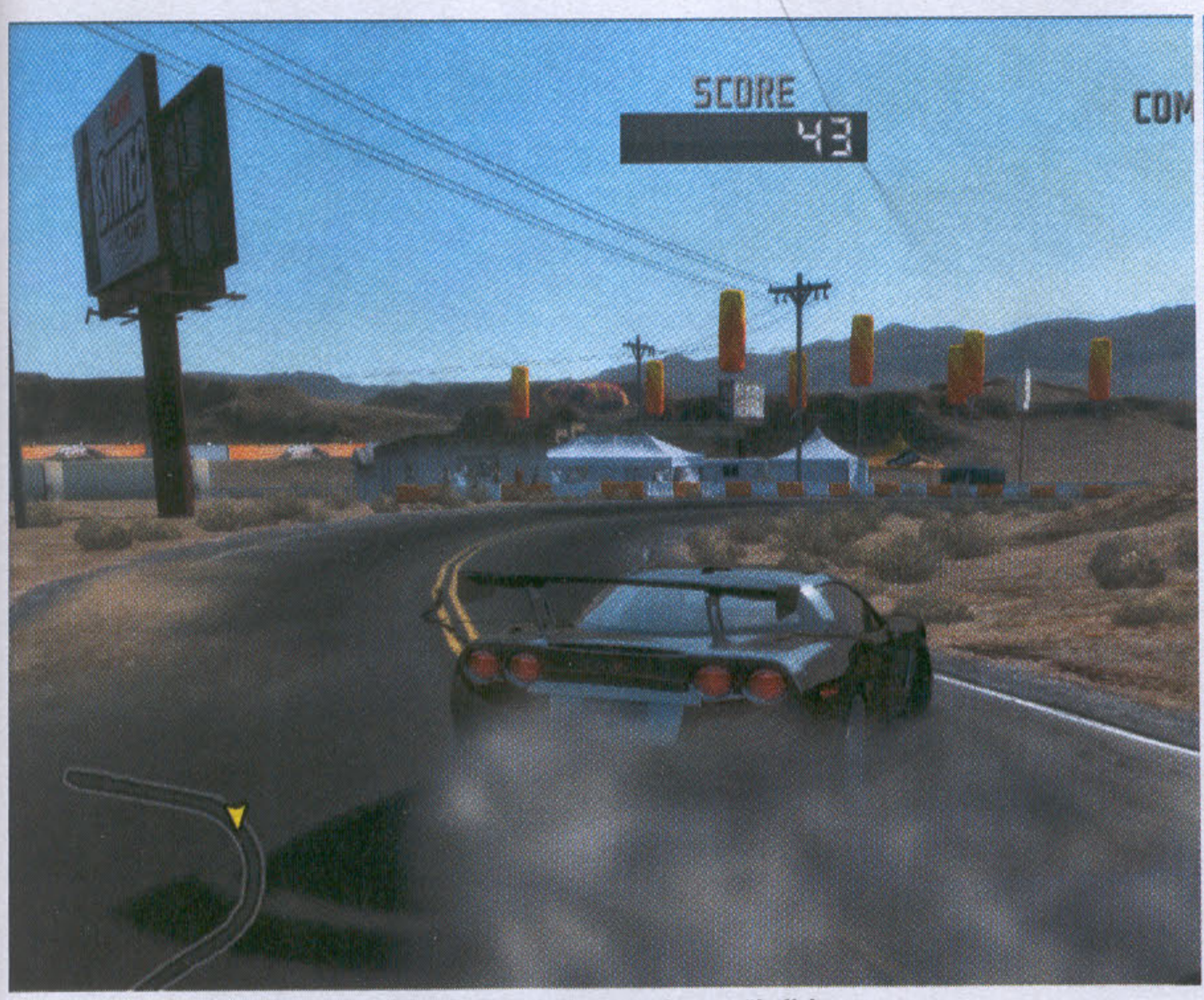
KAMERA, ACTION!

Handlingen i *Prostreet* är dock lika klyschig som vanligt, men vi spelar å andra sidan inte *Need for Speed* för den djupa handlingen och de meningsfulla karaktärerna. Tvärtom, tjusningen ligger i den action som tävlingarna ger. Denna gång så går du under namnet Ryan Cooper. Herr Cooper är en ung förare som vill ta sig upp i världen och han börjar såklart med tävlingar i liten skala och bygger på både sitt garage och rykte allt eftersom han vinner. Varje tävlingsgren har en rådande mästare, en "King", som Ryan naturligtvis siktar på att knuffa ner från tronen. Vinner han får han dessutom mästarens bil, vilket är en belöning

"Nu kan du repa, skrapa, buckla och totalkvadda dina bilar bäst du vill"

väl värd att sikta på. Och nu när tävlingarna faktiskt är lagliga eftersom de körs på stängda banor runtom i världen betyder det att du alltså inte kommer att behöva oroa dig för poliser runt varenda krök. Personligen tyckte jag att polisjakterna ökade på spänningen och känner att jag saknar det lite i *Prostreet*.

De olika tävlingarna innehåller en mängd olika moment som vi i mångt och mycket sett tidigare i *NFS*-spelen. Vanlig hederlig racing längs en bana i många olika variationer kombineras med drag och drifttävlingar men efter ett tag så känner man att variationen blir lidande. Man upplever inte samma frihet i *Prostreet* eftersom man inte har möjlighet att köra omkring i en öppen stad och leta efter utmaningar, men å andra sidan så varieras tävlingsplatserna ganska friskt ändå. Alltifrån ökenvägar till professionella racingbanor och europeiska motorvägar betas av i din jakt på überbossen Ryo, som chockerande nog inte tycker om







Drift är som vanligt ett frosseri i att bränna däck, och visar upp de nya rökeffekterna.

dig. De olika platserna man tävlar på har också olika DJ:s som håller låda under tävlingarna men efter ett par tävlingar de blir lätt tjatiga. Namnet Ryan Cooper slits nästan ut och all världens DJ:s verkar vara mina bästa vänner.

KÖR I VIND

Man har såklart stora möjligheter att mecka i garaget i *Prostreet* och äntligen så gör de ändringar man gör på karossen, som tidigare varit strikt för utseende, även lite nytta för prestandan. Ändra på karossformen och testa hur bilen presterar i vindtunneln för att hitta den optimala inställningen för just denna bil. Men pillandet i garaget kan lätt bli omständigt eftersom man måste ha en bil för varje tävlingsgren, vilket i praktiken betyder att du ska trimma, mecka och styla flera bilar åt gången. Glöm alltså att använda samma bil till alla grenar som vi gjort tidigare. Ändringarna tenderar att bli så omfattande att man knappt orkar motivera sig att göra de rent utsmyckande ändringarna eftersom man pillat så länge med prestandadelen på bilen. Bara den går fort nu så jag kan börja tävla. Men för andra kanske själva utsmyckningen





I mitt yrke är det viktigt med en deodorant som man kan lita på och som inte lämnar fläckar. Det är därför jag använder Rexona Cream.

SKADEGLATT

av bilarna är halva grejen och då får man definitivt sitt lystmäte. Här finns att dona med! Särskilt om man använder autosculpt-funktionen som låter dig skräddarsy många av de delar du köper till.

DRAGQUEENS

Dragtävlingar, som vi spelat i tidigare spel och som ser likadant ut även denna gång, föregås av en ny funktion. Att värma upp däcken är tydligen ett måste innan man kör, och det gör man genom att göra lite snygga burnouts. Själva momentet går till så att man pumpar på gasknappen och försöker få varvtalet inom ett markerat område så precist man kan. Ju bättre du gör detta desto varmare blir däcken och följaktligen får du bättre grepp när väl loppet börjar. Att värma däcken är också ett bra tillfälle att njuta av de nya rökeffekterna som är riktigt snygga. Drag är sedan som vanligt en rak väg där det gäller att växla optimalt och använda sin nitro så effektivt som möjligt. Till skillnad från tidigare dragtävlingar i *NFS*-serien så går inte din bil som på ett spår i *Prostreet*, utan du måste också aktivt styra din bil och inte bara stirra blint på varvräknaren.

Det är en härlig flora av bilar som återfinns i *NFS Prostreet*, alla i varierande prisklass och självklart också prestandaindelning. Och ljudet igenom hela spelet är en fröjd att lyssna på. *Prostreet* är som ett *Need for Speed*-spel bör vara: snabbt, actionfyllt och roligt, men med avsaknad av poliser. Kanske att man upplever en viss känsla av upprepning vid tävlingarna ibland, men det finns å andra sidan alltid nya utmaningar och nya bilar att se fram emot.

HENRIK NORDENBERG

UTSLAG	PCG
+ Skademodellen	
+ Rikt omfång av bilar	
+ Snyggt	
+ Ljuden	
− Omständiga inställningar	
− Inga polisjakter	

83% **Skademodellen är efterlängtad men det fria spelsättet saknas lite.**

Kolla även in...

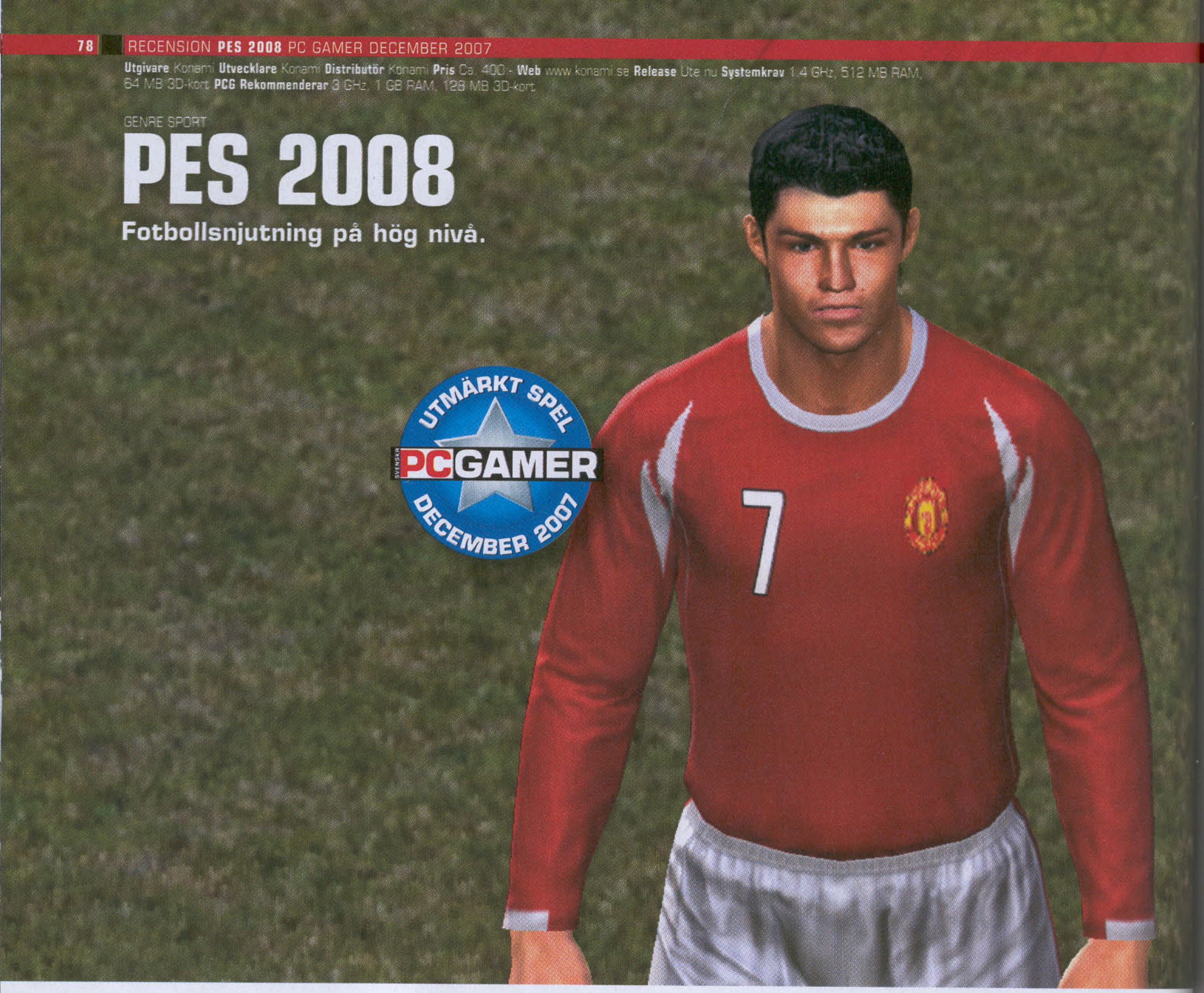
Need For Speed Most Wanted PCG 108, 85 % Polisjakter, kriminell gaturacing och utan skademodell. Underhållande action.
Need For Speed Underground 2 PCG 96, 89 % Det finns en mängd starka spel i *NFS*-serien.

Utgivare Konami **Utvecklare** Konami **Distributör** Konami **Pris** Ca. 400:- **Web** www.konami.se **Release** Ute nu **Systemkrav** 1,4 GHz, 512 MB RAM, 64 MB 3D-kort **PCG Rekommenderar** 3 GHz, 1 GB RAM, 128 MB 3D-kort

GENRE SPORT

PES 2008

Fotbollsnjutning på hög nivå.



Debatten om vilket fotbollsspel som är bäst mellan *PES* och *FIFA* är ändlös och båda spelen har sin trogna skara sympatisörer. Ett fördelaktigt utseende och licensiering har varit *FIFA*s vapen medan *PES* styrka har legat på den ack så viktiga spelkänslan. Även om *FIFA* tidigare varit förknippat med en lite mer flärdfull grafik tidigare så visar Konami i och med årets utgåva av *PES* att de minsann också kan göra riktigt snygga fotbollsspel.

Tidigare har spelarna i *PES* haft ett ganska omisskänneligt asiatiskt utseende och en nästan kvadratisk kroppshydda men i och med *PES 2008* så är ansiktena kusligt lika de riktiga spelarna. Titta bara på bilderna här bredvid på AC Milans Gennaro Gattuso eller Ronaldo så ser ni. Och skulle du inte ha tillräckligt med spelare i ditt lag så kan du skapa dig en egen och importera en JPG-fil med ett kort på dig själv för att sätta dig på banan tillsammans med de andra stjärnorna. Resultatet blir faktiskt över förväntan även om ansiktsformen oftast är svår att få till ordentligt.

(Ovan) Med en egenhändigt importerad klubblogga är Manchester Uniteds matchdräkt näst intill korrekt.





LICENS ATT SKJUTA

Att *PES 2008* inte innehåller så många licenser som *FIFA* (vissa lag i *PES* är helt korrekta så några licenser finns det) är väl sedan tidigare allmänt känt, men i och med att man kan ändra lagnamnen själv, importera de rätta klubblogotyperna och fixa till matchdräkterna så gör det inte så väldigt mycket. Namnen på spelarna ser i största mån ut att vara helt korrekta i varje fall. Visst hade det varit sällsynt bra med korrekta namn på lag och arenor redan från början, men det är väl ändå själva spelkänslan som är den viktigaste och i *PES 2008* är den superb. Spelarnas tillslag på bollen är mycket mer autentiskt än i EA:s bidrag till fotbollsgenren och bollen och dess fysik känns oändligt mycket mer realistisk. Bollen är ett eget objekt och går inte som på ett snöre när man passar den mellan spelarna. På grund av detta, eller tack vare beroende på hur man ser det, så är det alltså din personliga skicklighet och tajming som avgör hur spelaren slår bollen. Tajmar du ett skott eller en passning korrekt kommer tillslaget att bli distinkt och hårt till skillnad från om du tajmar helt fel då ett skottförsök kanske rent av resulterar i en klen tåfjutt. Använder du knappen för kontrollerade avslut också så kommer din spelare helt korrekt att använda en distinkt bredsida istället för vristen när man ska placera in bollen lugnt och behärskat. *PES 2008* är det bästa fotbollsspelet jag lirat på länge och slår sin licensberikade konkurrent ordentligt på fingrarna i många avseenden, däribland detta med tillslaget på bollen och rörelserna.

BREDDA DITT SPEL

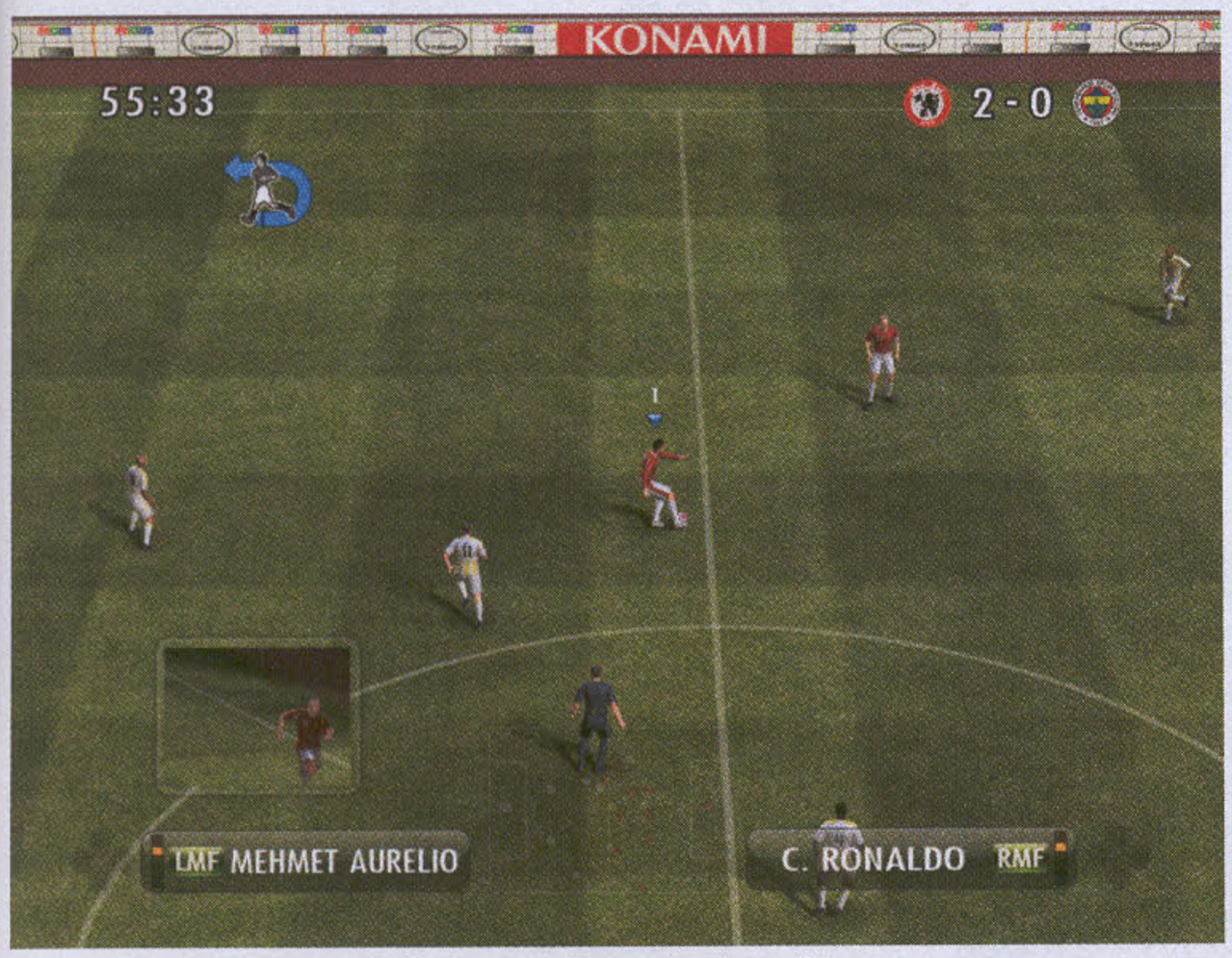
Version 2008 av *PES* innehåller också en ny AI som ska anpassa sig efter din spelstil och som lär sig själv allt eftersom man spelar. På så sätt kommer alltså den datoriserade motståndaren att ändra sin taktik och utnyttja



Åtminstone en av domarna tyckte det skulle bli kul med match.



(Ovan) Det är en lite annorlunda ny vinkel på kameran när du ska försöka rädda en straffspark.



Efter lite behandling och mirakel-kylspray är Rooney återigen på benen.

dina svagheter och inte bara mala på med samma anfallstaktik samtidigt som den också kommer att tvinga dig tänka om så att du inte använder samma anfallsstrategi upprepade gånger. Du kommer även märka att de datoriserade motståndarna också är bra på att stänga skottvinklarna för dig och ser till att ligga tätt på dina farligaste spelare för att inte ge dem för mycket spelrum. När spelarna sedan går i närkamp om bollen sliter och river den anfallande spelaren efter bollhållaren samtidigt som denne försöker hålla attackeraren ifrån sig. Återigen för jämförelsens skull så är det vitt skilt från *FIFA*s närkampssystem där en enda tryckning på tacklingsknappen oftast avväpnar motståndaren. Spelarnas respektive färdigheter att behålla bollen kontra förmågan att tackla spelar in i *PES* och en bra bollhållare kan behålla bollen enklare trots idoga försök från motståndarna. Med en enkel knapptryckning så kallar man till sig en datorstyrd medspelare som hjälper att sätta extra press på motståndaren.

FOTBOLL PÅ RIKTIGT

Nickar, frisparkar, straffsparkar och bollmottagningar, allt ser väldigt autentiskt ut när de utförs av spelarna och bollens fysik är som sagt också mycket realistisk. Bollen är oberäknelig och skott mot mål kan ta på spelare och drastiskt byta riktning och ställa målvakten, precis som på riktigt. Situationer där försvarare ska rensa undan bollen i eget straffområde kan sluta så snopet att rensningen tar på en anfallande spelare och studsar i mål. Bollen känns mer levande och behandlas kort och gott mer realistiskt i *PES 2008* än i andra fotbollsspel. Dessutom är kommentatorerna Mark Lawrenson och Jon Champion riktigt bra och känns naturliga när de refererar matcherna. Lawrenson som är en gammal Liverpoolförsvarare och Champion låter precis som brittiska kommentatorer bör och fäller oftast smarta och passande kommentarer till de aktuella situationerna. När man tröttnat på att spöa kompisarna i uppvisningsmatcher har man sedan

”*PES 2008* är det bästa fotbollsspelet jag lirat på länge”

alternativet att starta en säsong och leda sitt lag genom cuper, turneringar och seriespel. Självklart finns det även möjlighet att förstärka sitt lag och värva spelare från andra lag så fort transferfönstret öppnats för säsongen.

Det enda som är lite negativt med *PES 2008* är alltså den ständigt heta potatisen med licenser. Hade *PES 2008* haft licenser till ligorna och lagen runt om i Europa så hade det varit ännu tydligare att detta är det enda fotbollsspelet man behöver införskaffa i år och man kanske kan fråga sig varför Konami inte lyckats roffa åt sig lite licenser efter att ha givit ut *PES* i så många år? Licenser åsido så är detta det bästa fotbollsspelet på länge och förtjänar en plats i den absoluta toppen.

HENRIK NORDENBERG

IMPONERANDE

UTSLAG	PCG
+ Spelarrörelserna	
+ Väldigt snyggt	
+ Bollfysiken	
+ Kommentatorerna	
+ Beroendeframkallande	
– Inte så många licenser	

90% Ett självklart köp och det bästa fotbollsspelet på länge.

Kolla även in...

FIFA 08 PCG 131, 71 % Fullt licensierat men sitter inte på samma bollkänsla som *PES*. Svenska kommentatorer finns också.
PES 6 Ej recenserat. Förra utgåvan, vilket borde betyda att årets upplaga är *PES 7*... eller *Winning Eleven 11*... eller hur det nu blir?

Utvecklare Bright Future **Utgivare** Electronic Arts **Distributör** EA **Pris** Ca. 400:- **Releasedatum** Ute nu **Web** www.fm07.de/en **Systemkrav** 1,3 GHz, 512 MB RAM, 64 MB 3D-kort
PCG Rekommenderar 2 GHz, 1 GB RAM

GENRE SPORT

FIFA MANAGER 08

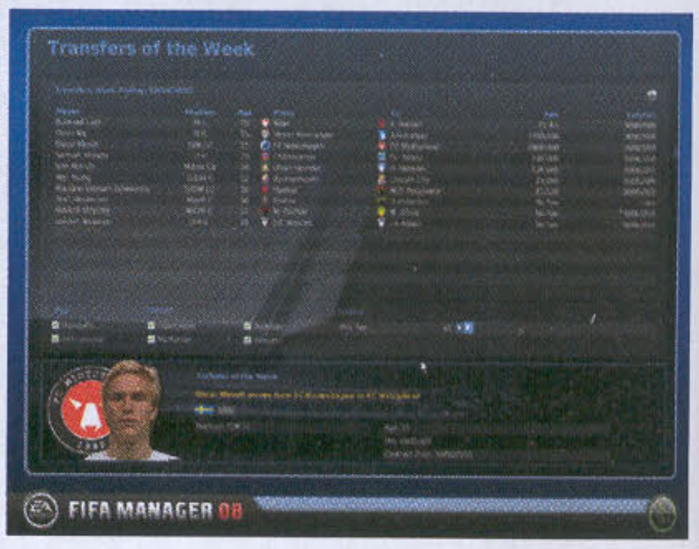
Utmana Sven-Göran!



Välj rätt träningsalternativ så ökar förhoppningsvis attributen hos dina spelare.



Kim Källström är ett givet köp.



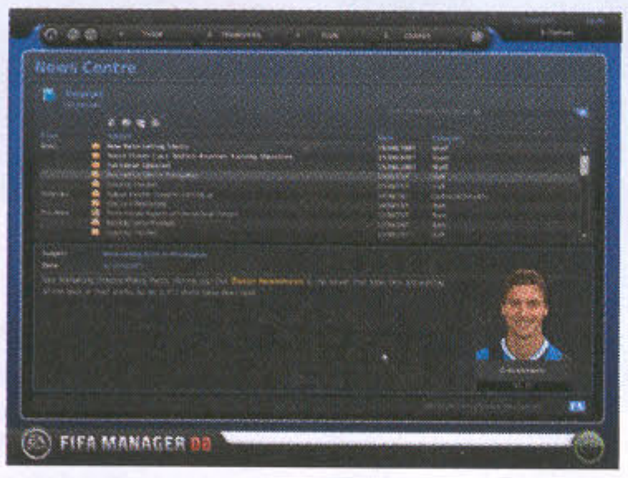
Oscar Wendt är veckans stora spelarövergång.

***Football Manager* har sedan urminnes tider varit kung av genren managerspel och det har funnits lite olika konkurrenter som jagat, i hopp om att komma överst på tronen. Electronic Arts, med sina imponerande finansiella muskler, har försökt under ett antal år och man börjar faktiskt minska avståndet med sitt *FIFA Manager 08*.**

EA:s finansiella muskler används i huvudsak till att köpa licenserna till de olika fotbollsligorna runt om i världen. Jag gillar förvisso att ha de officiella klubblogotyperna, alla spelaransikten et cetera i spelet, men man kan inte leva bara på det. Det blir tunt och andefattigt och det genomskådas rätt fort. Till min glädje har man dock gjort framsteg, och för varje år som går känns spelet mer och mer trovärdigt, med fler valmöjligheter och större djup. På vissa områden är man före *Football Manager*, som när det gäller interaktion med sponsorer och media, men i de allra väsentligaste delarna som exempelvis matchmotorn är man långt efter, med en så urbota dålig AI att man fortast möjligt stänger av 3D-matchvyn.

STEREOTYPT

Ett område som i princip är unikt för *FIFA Manager* är privatlivet. Man kan välja en fru eller sambo, hur många barn man har och så vidare. Detta är inget nytt, men när detta tidigare kändes som en plojig grej har det nu tagit en utstuderat sexistisk och stereotyp inriktning. Din fru eller sambo håller du nöjd genom att köpa lyxvaror till henne, hon har attribut som visar hur benägen hon är att shoppa och titt som tätt blåser hon lite av dina stålar på att operera sin näsa. Jag är medveten om att man inte behöver ha en fru och kan ignorera den delen av spelet. Momentet skulle även kunna göras med humor och glimten i ögat men jag ser inget av det i *FIFA Manager 08*, vilket sänder signaler som jag tycker dels är märkliga och i vissa avseenden vidriga. Lägg till detta att det enda sättet att bli kompis med klubbens president är att antingen spela golf eller att segla med honom och fördomskavalkaden har nått sin kulmen. Betyget rasar en bra bit enbart på grund av dessa fåniga delar i spelet.



(Till vänster) Zlatans matchtröja säljer bäst. Zlatan ler och tänker på sin röda Ferrari.

"Designmässigt är spelet före sina konkurrenter"

SURA KARAMELLER

Designmässigt är spelet före sina konkurrenter, med kloka lösningar som exempelvis integrerad MP3-spelare, och årets *FIFA Manager* hade faktiskt en hel del potential. Tyvärr vältrar man sig i vissa detaljer som jag inte tycker hör hemma i managerspel. Om man ändå vill ha spelarfruar som en del i spelet får man i så fall genomföra det på ett smartare och mer genomtänkt sätt. Nu blir det plumpt och meningslöst och tillsammans med en svag matchmotor kan det inte bli annat än sura karameller för *FIFA Manager 08*.

ADAM ANDERSSON

FÖRDOMSFULLT

UTSLAG PCG

+ Licenser
+ Väldesignat
+ Media
− Sexistiskt
− Fördomsfullt
− AI:n

70%

Rött kort för sexism men annars ett hyfsat spel.

Kolla även in...

Football Manager 2008 PCG 131, 80 % Fortfarande det bästa spelet i genren, även om avståndet minskar.
Football Manager 2007 PCG 120, 88 % Kan vara värt pengarna om du hittar det i budgetkorgen.

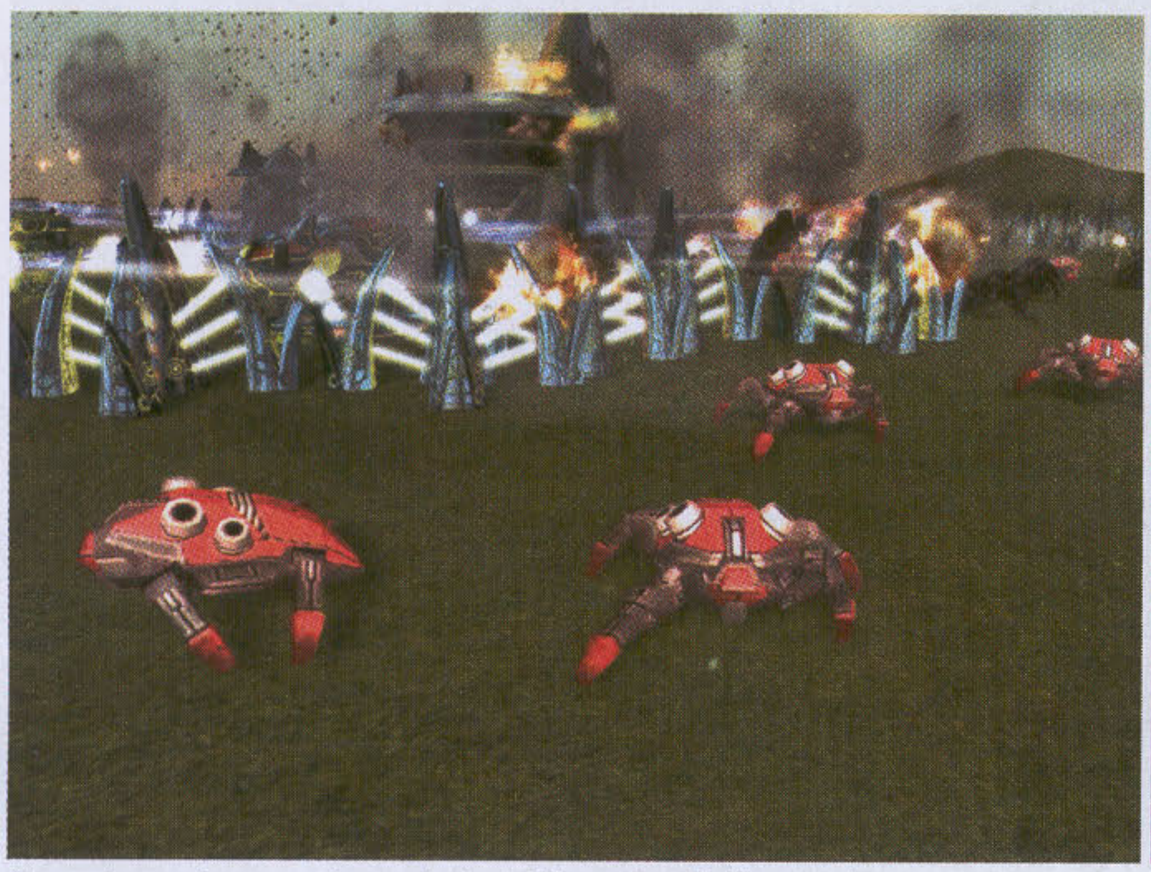
Utvecklare Gas Powered Games **Utgivare** THQ **Distributör** THQ **Pris** Ca. 270:- **Release** Ute nu **Web** supcom.gaspowered.com **Systemkrav** 1.8 GHz, 512 MB RAM, 128 MB 3D-kort
PCG Rekommenderar 3 GHz, 2 GB RAM, 256 MB 3D-kort

GENRE RTS

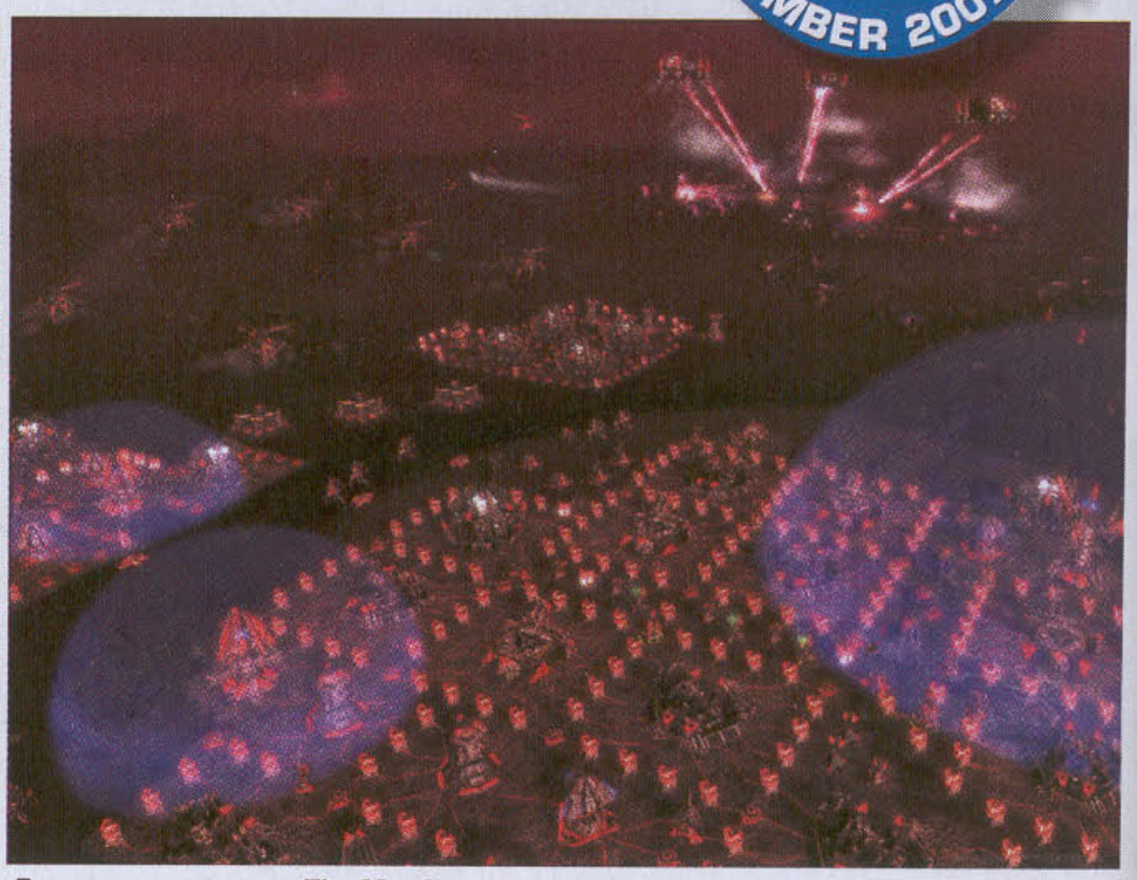
SUPREME COMMANDER: FORGED ALLIANCE



The only good alien is a dead alien!



Cra-a-ab people, cra-a-ab people, taste like crab, talk like people.



En scen som tagen ur The Matrix.

Inte ens ett år har passerat sedan *Supreme Commander* anlände till mestadels hurrarop och redan nu dyker den första expansionen upp. Frågan på allas läppar är givetvis om tio månader räcker till för en fulländad expansion eller om det inte bjuds på större förändringar alls?

De som är bekanta med originalspelet vet att det behandlade de tre mänskliga fraktionerna UEF, cybrans och aeons strider. Med olika agendor och en del fula fiskar bakom alla tre fasader var det en intressant konflikt som du hjälpte till att avsluta med supervapnet Black Sun. Oturligt nog ledde användandet av det till att en liten dimensionsdörr hamnade på glänt och genom den passade den utomjordiska rasen seraphim på att smita in. Seraphimrasen har uppenbarligen något emot människor och påbörjar genast en invasion. Människorna sansar sig då och lägger sina egna skiljaktigheter åt sidan, för att enas mot den gemensamma fienden. Förutom new age-pundiga aeon förstås, som istället dyrkar sina blivande mördare som gudar.



(Till höger) Cybrans nya experimentalenhet Megalith är inte att leka med.

FULLT ÖS, MEDVETSLÖS

Det är grunderna bakom storyn, som utspelar sig kort efter originalet och fortskrider över en lång kampanj om sex uppdrag. Du väljer att spela kampanjen som en av originalets tre fraktioner och får sedan leva med ditt val genom hela kampanjen. Till och med aeon går att välja, då ett fåtal vettiga generaler går med i kampen mot seraphim. Sex uppdrag må kanske låta i minsta laget, men *Forged Alliance* kastar in dig i hetluften direkt och bjuder inte riktigt på någon långsam start. Det är fullt ös från första början och precis som tidigare börjar kartorna på ganska beskedlig storlek. Allt eftersom du klarar vissa mål låses nya delar av kartan upp och snart finner du dig själv utkämpandes krig över gigantiska områden.

Vad har då förändrats sedan föregångaren förutom en ny kampanj? Tja, den utomjordiska rasen seraphim finns spelbar i skirmish och multiplayer och även om den är väldigt lik de övriga raserna i upplägg, är det helt nya enheter och byggnader. Mest spännande är förstås de nya experimentella enheterna och där bjuder seraphim på några riktigt kraftfulla tingestar. En stor gångare, som med lätthet kontrar aeons Galactic Colossus i coolhet, ett gigantiskt bombplan som kan ödelägga en fiendebas på någon minut och slutligen en supernuke, som kräver *dubbla* strategic missile defenses för att kunna stoppas. Moi moi!

MÄNSKLIGA ALIENS?

Det är dock inte bara hos seraphim som det bjuds på nya enheter. De andra fraktionerna har också fått en del uppgraderingar i både enheter och byggnader. Även om de fyra olika fraktionerna också är väldigt lika varandra, gör de nya enheterna och vissa tweaks att de blir lite mer varierade och lite mindre spegelbilder av varandra. Således ges det större utrymme att specialisera sig på vissa fraktioner och utarbeta unika

FÖRÄDLAT



Okej, det är ytterst sällan man har tid och resurser att skrapa ihop så här många superenheter, men det blir fina bilder.

"Du väljer att spela kampanjen som en av originalets tre fraktioner och får sedan leva med ditt val genom hela kampanjen"

taktiker enbart för dem. Man kan dock tycka att det är lite trist att seraphim är så pass lika de andra i sin utformning. Chris Taylor har en uttalad fascination för ultraperfekt balansering och därifrån kommer antagligen det faktum att en totalt främmande utomjordisk ras, som framställs som betydligt mer avancerad, ändå har precis samma militära struktur som de mänskliga raserna. Lite obalans och annorlunda utformning hade varit spännande och hade inte förstört spelet.

Något som är väldigt positivt är att *Forged Alliance* är en fristående expansion. Således kommer du att kunna köpa det och spela utan att ha originalet. För mellan 200–300 kronor är det en riktigt bra affär. Dessvärre har Gas Powered Games av någon anledning valt att du med expansionen endast kan spela som seraphim i skirmish och multiplayer. Vill du kunna spela med någon av de föregående fraktionerna måste du ha originalversionen. Väldigt konstigt, med tanke på att du kan spela originalfraktionerna i kampanjen, oavsett.



SCHNYGGARE

Bland nyheterna märks också att gränssnittet fått sig en välfungerande uppgradering och att AI:n har polerats. Det sistnämnda märks extra tydligt i skirmishmatcher mot ickefuskande AI, där du verkligen får sätta hela ditt taktiska kunnande på prov för att bestå. Även visuellt har det hänt saker och även om det inte är helt uppenbart till en början, har *Forged Alliance* piffats upp en del grafiskt. Allra tydligast blir det när det börjar hetta till och laserstrålar och partikeleffekter börjar fylla skärmen. Liksom i originalet tenderar dock även de fetaste av datorer att sacka ner när antalet enheter på skärmen överstiger en viss nivå. Lite bättre optimering kunde man ha önskat sig. Jag kan personligen önska mig en ljudbild som hamnar lite närmare spelaren och där man inte behöver vinkla ner till marknivå för att höra laserstrålar, explosioner och det dova dunkandet av 50 meter höga robotar som vandrar genom landskapet. Musiken känns dock ännu bättre än i originalet och ligger faktiskt snäppet närmare *Total Annihilations* fenomenala soundtrack.

Sammanfattningsvis känns *Forged Alliance* som en gedigen expansion. Kampanjen är bra, den nya rasen är ett bra tillskott, de flesta delarna i originalet har polerats till det bättre och allt detta till ett mycket bra pris. Att man inte behöver ha originalet är lysande, men det hela dras ner lite av att du bara får tillgång till seraphim när du ska spela något annat än kampanjen. Utöver det finns det inte många anledningar att inte rekommendera expansionen till fans av originalet, eller de som tyckte att originalet verkade coolt men aldrig köpte det.

EMIL KRAFTLING

UTSLAG PCG

+ Mycket nytt
+ Många förbättringar
+ Bra musik
+ Fristående
− Begränsat i MP
− Ooptimerat igen

85% Förfinar originalet på många sätt.

Kolla även in...

Supreme Commander PCG 122, 90 % Storskalig strategi av sällan skådat slag.
Company of Heroes: Opposing Fronts PCG 131, 89 % Lysande expansion till lysande spel.

Utvecklare Big Huge Games **Utgivare** Microsoft **Distributör** Microsoft **Pris** Ca. 350:- **Release** Ute nu **Web** www.ageofempires3.com **Systemkrav** 1,4 GHz, 256 MB RAM, 64 MB 3D-kort
PCG Rekommenderar 2 GHz, 1 GB RAM, 256 MB 3D-kort

GENRE RTS

AGE OF EMPIRES III: THE ASIAN DYNASTIES

En blandning av Jackie Chan och Dynastin?



(Ovan) Genom konsulatet får du välja en europeisk kompis.



Det har gått två långa år sedan *Age of Empires 3* förförde oss med sitt utseende och sin mångfald. I dagens konkurrens är grafiken inte lika imponerande, men kanske kan expansionen *Asian Dynasties* återuppväcka vårt intresse?

Där originalet liksom sina föregångare utvecklades av Ensemble Studios, har Microsoft denna gång valt en annan utvecklare. Bakom *Asian Dynasties* finner vi således folket på Big Huge Games, som tidigare ligger bakom inte helt *AoE*-olika *Rise of Nations* och *Rise of Legends*. Ett intressant grepp och med tanke på *Rise of Legends* uppmixade design kanske det var så att Microsoft ville spetsa till spelet lite?

GO EAST

Som namnet antyder förflyttar expansionen denna gång handlingen från den nya världen till den jättegamla världen, Asien. Det bjuds på tre nya nationer som var och en kommer med sin egen tillhörande kampanj. Således kommer du att få uppleva upprättandet av Tokugawas shogunat i Japan i slutet av 1500-talet. Du kommer att få följa med på en spekulativ resa med kinesiska flottan till den nya världen i början av 1400-talet och du kommer att få utkämpa Sepoyupproret i Indien under mitten av 1800-talet. Kampanjerna är uppdelade i fem uppdrag vardera och ger en bra introduktion av de olika nationerna.

De tre nya nationerna Japan, Kina och Indien bjuder alla på nya och intressanta spelstilar och hör till expansionens bästa nyheter. Liksom tidigare har du en hemstad som du uppgraderar med erfarenhetspoäng och som kan skicka förstärkningar och förnödenheter. De nya asiatiska nationerna skiljer sig dock lite från sina europeiska likar. Exempelvis har de en helt ny resurs i form av export, porträtterad som teblad. Du tjänar lite export genom alla andra resurser du samlar in, och genom att bygga ett konsulat kan du komma i kontakt med övriga nationer. Du kan alliera dig med en annan nation och sedan kan du använda exportresursen för att köpa förnödenheter och militära enheter från denna nation.

MATPETIGA

De nya nationerna har även en del andra små egenheter för sig. Japanerna äter till exempel inte kött och använder sig därför av risfält, bärbuskar och körsbärsträd för att få sin mat. Däremot kan de bygga helgedomar ute i naturen, vilket ökar deras befolkningsmängd. Byggs de dessutom i närheten av vilt djurliv kommer de att öka på matinkomsten. Indierna å sin sida har givetvis en förkärlek för kor. Inte som mat, men som dyrkansobjekt. Kor är heliga och ska icke ätas, däremot kan du bygga små heliga altare där de kor du har (eller hittar ute på kartan) inbringar erfarenhetspoäng åt dig. Kineserna har något högre befolkningstak än normalt och

”Dessutom stör det mig något enormt att spela ett strategispel år 2007 och inte kunna förflytta kameran som jag vill”

EXPANSIONSGODIS!

Det finns alltid vissa enheter man fastnar lite mer för i strategispel. Här är *Asian Dynasties* tre coolaste.



De kinesiska munkarna kan utforska kartan, är grymma på kampsport och har en liten chans att förvandla en besegrad fiende till en "lärling". Denna lärling har samma egenskap i sin tur, vilket gör att du snart kan förvandla en ensam munk till ett enda stort kloster.



Vem älskar inte ninjor? I *Asian Dynasties* kan du skaffa dessa svartklädda lönnmördare som inte bara kan smyga oupptäckta förbi fienden, utan också är grymma på att snitta med sina katanor, wakizashi och Gud vet vad.



Tidigare har du bara kunnat döda och äta spelets kor och bufflar. Nu kan du tillbedja dem! Flocka dem kring en liten kostaty och de kommer att fixa erfarenhet medan de idisslar. Snacka om grinding!



Numera finns det skatter att finna även ute till havs!



"God damn mongolians, stop tearing down my shitty wall!"



Elefanter är ett riktigt trevligt tillskott till dina arméer.

istället för att bygga separata enheter, bygger de så kallade "banner armies", små kombinationer av trupptyper som bildar en liten militär trupp. Indierna är militärt sett förstås väldigt fokuserade kring elefanter och de kommer i alla storlekar och smaker.

En annan nyhet med de asiatiska nationerna är att de bygger underverk för att avancera en ålder. Varje nation har fem underverk att välja mellan och de ger alla olika effekter som följer med dig under spelomgången, istället för att du som tidigare väljer en "politiker" för att ge dig en viss bonus. Bland de nya underverken finner vi både mer och mindre kända byggnationer som Buddha-statyn, Taj Mahal och Porslinstornet. De är lika snygga och välgjorda som övriga nya byggnader i spelet.

SMOLKET

Så de nya nationerna är roliga, exotiska och spelas på ett nytt och spännande sätt. Det är helt klart något som är väldigt positivt med *Asian Dynasties*. Det finns dock en del saker med expansionen som väcker mina gnällbältesgener. För det första har det inte hänt någonting med grafiken sedan originalet. Det är förstås inte helt ovanligt i expansionsform och spelet ser fortfarande ganska bra ut, men det märks ändå att det har gått några år, och fysikmotorn och det pixelshadade vattnet är inte samma sak längre när spel som *Company of Heroes* och *World in Conflict* har grafikknockat oss nyligen. Dessutom stör det mig något enormt att spela ett strategispel år 2007 och inte kunna förflytta kameran som jag vill. Efter att ha spelat ovan nämnda *World in Conflict* har man blivit bortskämd med förmågan att se horisonten.

Därtill, och nu är jag väl egentligen inne på saker som var fel redan i originalet, har spelet en ganska dålig pathfinding. Enheter fastnar, tar konstiga omvägar, står stilla eller trycks magiskt upp på otillgängliga klipphyllor (och kan inte komma därifrån). I kombination med kräkframkallande "du kan bara markera 50 enheter åt gången"-problemet och en del störiga markeringsproblem är det mer än en gång man blir frustrerad över peka och klicka-möjligheterna i spelet.

Visst är det en fullgod och intressant expansion och säkert mycket tilltalande för dem som fortfarande spelar originalet. Men det känns någonstans som att originalet är lite för gammalt för att kunna bli spännande igen med en expansion. Har man inte *Age of Empires 3* på den dagliga agendan lär inte *Asian Dynasties* göra mycket nytta, även om det är en riktigt välgjord expansion.

EMIL KRAFTLING

KRYDDAT

UTSLAG PCG

+ Roliga nationer
+ Regicide!
+ Ninjor
− Åldrat
− Kontrollproblem
− Musiken

70%

En duglig expansion för de redan frälsta.

Kolla även in...

Rise of Nations PCG 78, 87 % Exempel på att spel med några år på nacken kan vara bra.
Company of Heroes PCG 117, 92 % Lite senare i historien, men betydligt bättre.

Utvecklare Telltale Games **Utgivare** Gametap och Telltale Games **Distributör** – **Pris** 60:-/episod, 250:-/säsong **Release** Ute nu **Web** www.telltalegames.com
Systemkrav 1,5 GHz, 32 MB 3D-kort **PCG Rekommenderar** 2,4 GHz, 128 MB 3D-kort

GENRE ÄVENTYR

SAM & MAX EPISODE 201: ICE STATION SANTA

...och så fem episoder till.



På humorfronten intet nytt. Det är fortfarande "vridet" som är temat.

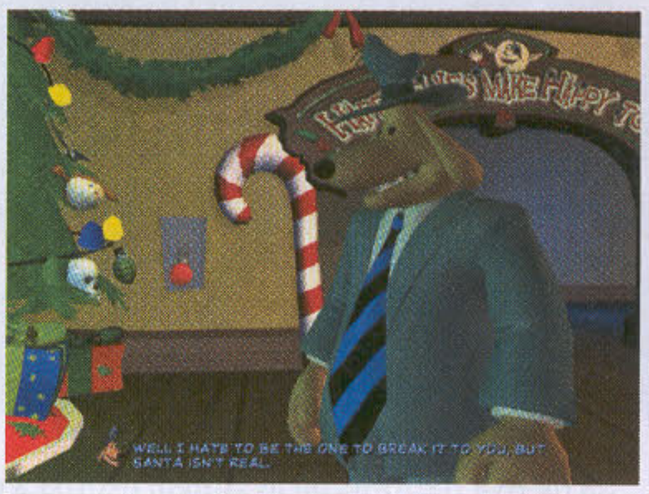


Kanske den enda voodootomtenissen i ett spel någonsin.

Det finns två *Episode Two* i höst. Det här är den som inte finns i en orange box och som avhandlar två djurdetektivers peka och klicka-äventyr, bara så ni vet.

Sam & Max är tillbaka igen. Igen. Ja alltså, de kom tillbaka i säsong etts sex episoder för knappt ett år sedan, som nu fått en fortsättning. Är du med? Bra. Säsong ett var okej och rätt kul men gick alltför snabbt över till lite väl mycket tomgångskörning. Spelade man igenom alla sex avsnitten lär framför allt nummer ett och fem ha fastnat. Ettan för att den var nyhetens behag och nostalgi medan femman stod ut som den enskilt bästa delen.

Knappt har den galna duon vilat ut efter eskapaderna med Hugh Bliss, Abraham Lincoln och alla andra förrän det är dags igen. Den här säsongen börjar med att självaste Tomten har blivit besatt och skickar ut mördarleksaker som julklappar (minnesstarka Spindelmannen-läsare bör associera till The Tinkerer). Uppdraget blir alltså att dra till Nordpolen, Rovaniemi får ursäkta, och samla prylar för att utöva exorcism mot den förr så fryntlige tomtefar. Skruvat är inget nytt för Sam & Max-vänner och "201", som andra säsongens inledande avsnitt kallas, fortsätter i samma upptrampade dementa spår. Medan Sybil, Abe och Bosco fortfarande figurerar, introducerar man även nya figurer, vilket förstås är en nödvändighet för att hålla intresset vid liv. Här är det Stinky och hennes café samt en deckarkollega med tillhörande tredagarsstubb som utgör



Polkagrisar och dödskallar i granen – det är jul!



Minispel förekommer även denna gång.



ÅTERVUNNEN

nyhetens behag på birollssavdelningen.

'Gamerläsare vet att vi gnällde en del på upprepningar senast det begav sig. Det säger sig självt att samma sak kommer att inträffa även denna gång. Ett återkommande problem är fortfarande avsaknaden av vågat uttagna svängar. Originalitet och nya inslag är det ont om. Trots det känns det som man lagt

"Uppdraget blir alltså att dra till Nordpolen och samla prylar för att utöva exorcism mot den förr så fryntlige tomtefar"

ner en gnutta mer energi på *Ice Station Santa*. Det kan vara att utvecklarna på Telltale Games fått lite mer tid på sig än mellan de tidigare episoderna, att vi fått några månader utan Sams underfundigt filosofiska kommentarer och Max ultravåldsamma tankegångar, eller rena tillfälligheter. Det känns lite fräschare. Så ta vara på det, ha så kul och fråga oss vid 203 någonstans. Det är först då den verkliga utmaningen börjar: att hålla liv i ett återupplivat äventyr över den andra säsongens fem episoder. Som enskild episod funkar *Santa* okej och det räcker till på en höft tre, fyra timmars förströelse. Vår kod led av buggar vi inte märkte av i säsong ett. Förhoppningsvis har man kirrat biffen vid release.

THOMAS PETERSSON

UTSLAG PCG

+ Känns mer genomarbetat
+ Funktionell humor
+ Myspysigt
− Episodform
− Tar inte ut svängarna
− Buggar

70% Något fräschare än genomsnittsepisoden.

Kolla även in...

Sam & Max Hit the Road Ej recenserat. Det hyllade originalet med 14 år på nacken.
Myst IV: Revelation PCG 95, 88 % Bra hjärnskrynklare och långt från *Sam & Max* glättighet.

Utvecklare Io Interactive **Utgivare** Ubi Soft **Distributör** Ubi Soft Nordic **Pris** Ca 400:- **Release** Ute nu **Web** www.kaneandlynch.com **Systemkrav** 2 GHz, 1 GB RAM, 128 MB 3D-kort (med Pixel Shader 3.0) **PCG Rekommenderar** Core 2 Duo, 2 GB RAM, 256 MB 3D-kort

GENRE ACTION

KANE & LYNCH: DEAD MEN

Tillsammans är man mindre ensam... när man rånar en bank.



På marken ser ni spelets birollsinnehavare: de döda männen.

OCENSURERAT

Io Interactive, det danska gänget bakom *Hitman*-spelen, fick en liten smyghit i det snart fyra år gamla *Freedom Fighters*. Många gamers diggade det gruppbaserade actionliret, och när studion nu är tillbaka med en andlig uppföljare undrar ni kanske hur man utvecklat och förbättrat sina idéer sedan sist? Det gjorde vi med.

Snabbt står det klart att man i den hype som väl får sägas ha föregått *Kane & Lynch* fokuserat på att bara visa upp spelets främsta kvaliteter: de osedvanligt coola karaktärerna till exempel. Trailers har skvallrat om häftig, dialogdriven och Resorvoir Dogs-inspirerad action med den cyniske brottslingen Kane i spetsen, åtföljd av psykopaten Lynch som uppenbarligen fiskat fel sorts piller ur medicinburken. Duon är lika osannolik som den låter och medan halva spelupplevelsen här består i att vilt skjuta sig genom hotellreceptioner så handlar resten om att lyssna till klockren dialog och garva. Det ena fungerar bättre än det andra, kan jag väl avslöja utan att föregå mig själv alldeles.

ETT OFRIVILLIGT RADARPAR

Kane & Lynch är alltså en pangpang-historia i tredjepersonsperspektiv, för den som inte har hängt med i förhandssnacket. I huvudrollen finner vi Kane (den hårda typen med brutet näsben), en fängslad föredetting inom brottssyndikatet The 7. Spelet tar vid då han blir fritagen på väg till sin avrättning och blir tvingad att utföra ett sista uppdrag för sina forna kamraters räkning. Själv skulle han väl helst av allt bara vilja lägga sig ned och tjura, men då skurkarna kidnappar den dotter och fru han lämnade i sticket för 14 år sedan tvingas han ge med sig. Lynch i sin tur (token med högt hårfäste och solglasögon på bilderna) är en underhuggare med attitydproblem som The 7 sätter på att bevaka Kane. De båda är inte direkt dödspolare med andra ord.

Precis som i *Freedom Fighters* bygger det grundläggande i spelkonceptet här på att du som spelare intar en ledarroll och med knapptryck positionerar och beordrar dina kumpaner. Förflyttningen fungerar över förväntan och den ryska invasionen från nämnda lir har avlösts av bankrån och biljakter där premisserna överlag är desamma.

Munhugget i spelet är gapigt, schargongen hård och det i sig hjälper ofta till att lyfta actionmomenten rejält. Dessa stavas i sin tur: intensiva, explosiva och snabba. Lobbypelare och husfasader rasar samman under eldstrider, och Kane kan likt i *Rainbow*

Som minispel får du plocka blommor på tid och göra ett blomsterarrangemang. Ja, vi skojar.

Six: Vegas eller *Gears of War* dra iväg en salva på måfå kring hörn och kanter utan att se efter själv. Det är på det hela taget en rätt kompetent och tajt actionbit man levererar. Ett par scener står ut särskilt väl: den tidiga, Collateral-inspirerade nattklubbsscenen i Japan och stormningen av en skyskrapa en bit längre in i spelet dryper båda av spelkänsla. Det här låter ju småsjysst hummar du nu, och det är det, men tyvärr lider *Kane & Lynch* detta till trots av en del problem. Låt mig utveckla.

ADRENALINSTINN FRUSTRATION

Det första av flera i det här spelet uppenbarar sig med omnejd: det smått tafatta utseendet. Karaktärerna är pixelshadade med det senaste versionsnumret och allt vad det heter, men miljöerna är läskigt sterila och

”Lynch är en underhuggare med attityd-problem”

tomma. Jag är inte den som är den om spelmomentet i sig är tillräckligt underhållande, men även här lider spelet av en del allvarliga brister. Först och främst är svårighetsgraden någonting som jag har svårt att komma överrens med. Spelet väljer nämligen att variera den medelst att stundom fullkomligt dränka mig i fiender och stundom i lugn och ro låta mig prickskjuta på det som mest av allt liknar felvaggade (tack för den Ove!) fågelskrämmor. Det här leder även till en del trilska stunder tillsammans med spelets funktion för att återuppliva döda AI-medspelare.

Spelet är nämligen över om du, Lynch eller någon av dina teammedlemmar dör under era strapatser. En »

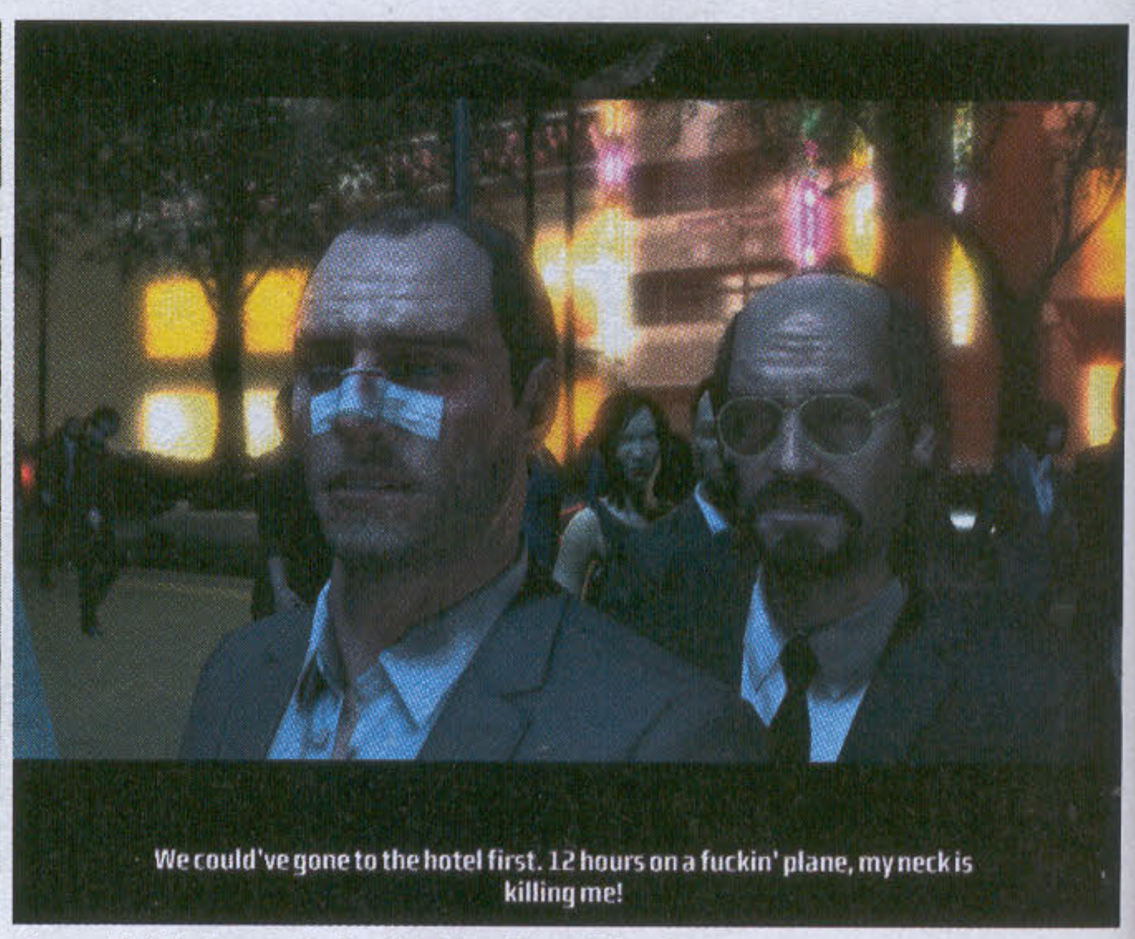


FÖGA KOOPERATIV CO-OP

Många gillar att kampanjlira tillsammans med polare i actionspel och co-op har i samband med exempelvis *Halo*-serien blivit oerhört populärt. Tyvärr är det allt mer sällan som spel-utvecklare tar fasta på det här och de riktigt bra liren som kommer utrustade med spelläget i fråga är få. *Kane & Lynch* har på förhand sett ut som ett sjysst alternativ på den här punkten och erbjuder mycket riktigt spelare att ta sig igenom hela kampanjen tillsammans med en kompis. Till konsol är det antagligen någonting som drar upp spelupplevelsen, men på PC är det inte särskilt samarbetsvänligt. Spelläget kräver nämligen att du ansluter Xbox 360-kontroller till datorn. Dessa blir säkert allt vanligare i hemmen, men än vill vi tro att gemene PC-spelare inte sitter på ett gäng dylika. Vi gjorde det exempelvis inte. Trist.



Av och till är spelet riktigt snyggt, som här. Överlag då? Not so much.



Super PLAY-gänget på väg till Tokyo Game Show?

» röd markering på slagfältet indikerar att någon behöver adrenalin och du måste genast kasta dig ut i korselden för att injicera. Problemet som uppstår här ser förvisso rätt humoristiskt ut på håll men blir frustrerande i längden: när du kastat dig fram för att hjälpa den sårade startas en förrenderad sekvens, under vilken du inte kan göra någonting alls för att skydda dig och där fienden får mörsa loss bäst de vill. Detta leder nog så ofta till att du när du hjälpt din polare på benen säckar ihop själv, han får hjälpa dig, varpå han dör och du reser dig... och så vidare, till dess att din kropp inte tål mer adrenalin och du får ladda om spelet igen.



Tempot varieras då och då med små avbrott från det vanliga pangandet till fots.

ÖVER PÅ EN ARBETSDAG

Har man överseende med detta är det här en på sina håll rätt skaplig shooterupplevelse. Mycket är förstörbart och när spelets brister inte gör sig påminda för en stund kan jag komma på mig själv med att ha riktigt kul. Det är dock just stundtals och rätt sporadiskt, och inte hela tiden som spelet glimtar till.

Till en början är det som du kanske förstått Kane och Lynch på tu man hand som gäller, men i takt med att du avancerar genom den cirka 6–7

"Det är trist att se hur man slarvar bort det charmigt burdusa, träffsäkra och coola"

timmar långa storyn får du av i situationen uppenbara anledningar fler män till ditt förfogande. Under spelets andra hälft, som för övrigt utspelar sig i Havanna, för du stundtals fanan för en mindre armé och det är när tongångarna från *Freedom Fighters* här lyser igenom som speluppläggets känns självklart och helt rätt.



Innan du dör helt kvicknar du till ett par gånger med hjälp av adrenalin, Pulp Fiction-style.

Dessvärre tappar man också bort Lynch som karaktär i takt med att spelet sakta men säkert finner dess identitet som gruppbaserad taktikshooter på kryckor. Han blir en i mängden, de fyndiga dialogerna uteblir till sist helt och man slutar att bry sig mer om honom än någon annan i dina ranker. Det är trist att se hur man slarvar bort det charmigt burdusa, träffsäkra och coola som präglar och lyfter upp den första delen av spelet. Den andra akten är kort sagt mindre Lynch och mer Kane, och ironiskt nog blir det därför mindre Kane och mer Generisk Actionhjälte när det rappa mellan karaktärerna upphör att underhålla. Det blir sämre helt enkelt.

MEN RÄVEN SLANK UR...

I spelets första gäng uppdrag får jag skrika och hytta åt Lynch för att han inte ska hitta på tokigheter med hagelgeväret. Jag var efter detta säker på att jag skulle vara tvungen att bända upp dennes mun med fingrarna och tvångsmata honom med piller under kommande stridigheter. Men det blir aldrig riktigt så tokigt, underhållande eller skönt på ett konstigt vis igen. Det blir istället mer och mer standardiserat ju längre det hela skrider, och i takt med att man tappar Lynch som galenpanna och knepig sidekick känns det som att Io Interactive tappar bort sig själva så smått, vilket är synd.

Man vet med sig, hoppas jag, vilka grymma karaktärer man fått till på pappret här och vilket häftigt spel man har alldeles utom räckhåll. Om inte annat skvallrar den redan i skrivande stund utannonserade uppföljaren *Kane & Lynch 2* om det. Att Twentieth Century Fox valt att söka slå mynt av franschisen i en kommande filmatisering av spelen likaså. Trots detta slarvar man alltså oförståeligt nog just med karaktärsförvaltningen. Det vacklar till ordentligt mot slutet och det som börjar rätt bra med nattklubbsscenen och stormningen av den japanska mafians skyskrapa rinner ut i spelmekaniskt föråldrade banor som känns väldigt 1999.

Det här är ingen regelrätt sågning; *Kane & Lynch* är till en början riktigt häftigt, men sedan bara småkul och på det hela taget alltjämt något av en besvikelse i en spelhöst som denna.

JAKOB SVÄRD

UTSLAG PCG

+ Kane
+ Lynch
+ Actionfyllt
– Småfult
– Dumma fiender
– Dålig karaktärsförvaltning

60%

En skön duo som slarvats bort i ett alldeles för opolerat spel.

Kolla även in...

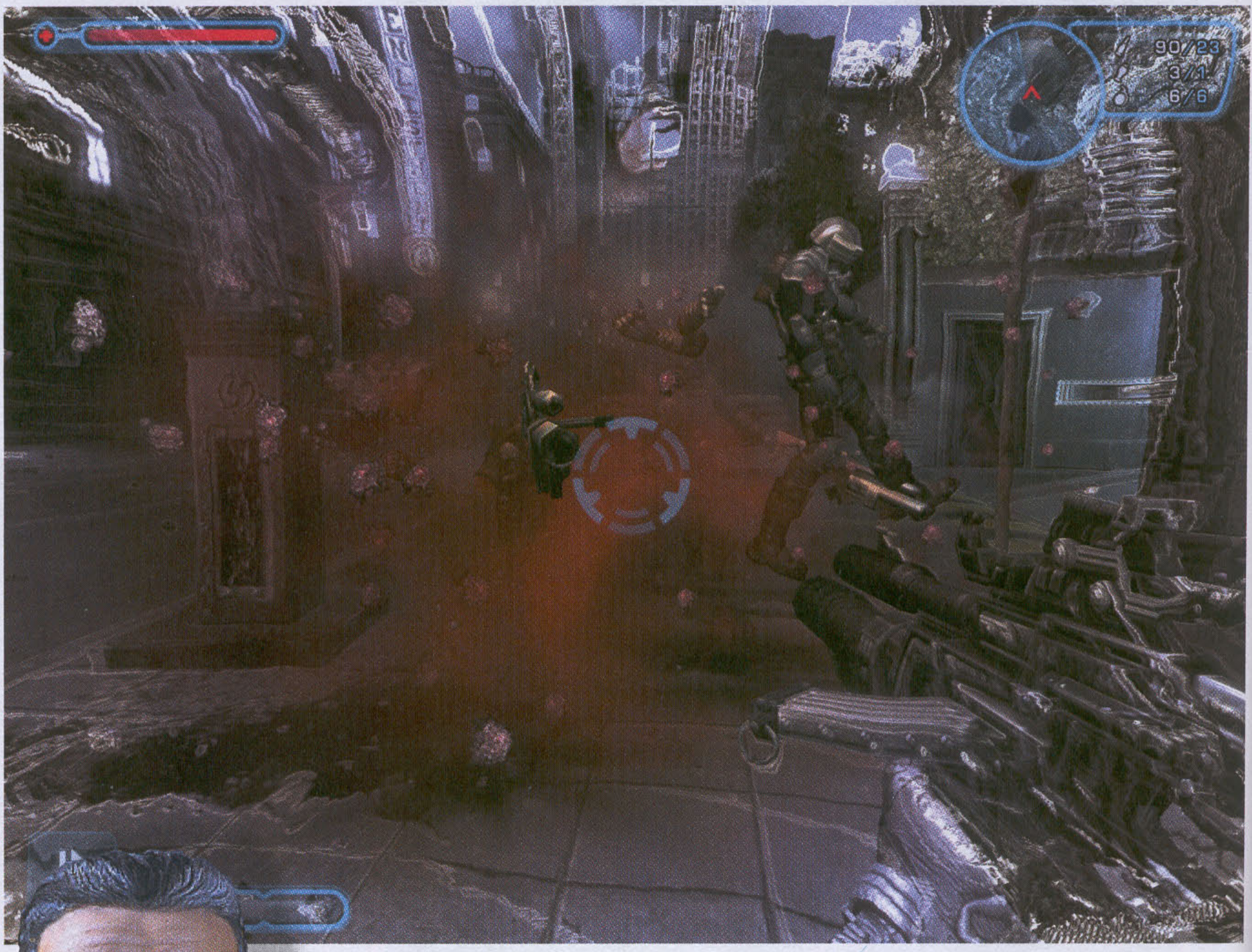
Hitman: Blood Money PCG 115, 89 % Io kan om de vill. Bevisligen.
Freedom Fighters PCG 82, 65 % Snarlikt *Kane & Lynch* men mer... ryskt.

Utvecklare Saber Interactive **Utgivare** Sierra Entertainment **Distributör** Vivendi Games **Pris** Ca. 350:- **Releasedatum** Ute nu **Web** www.timeshiftgame.com **Systemkrav** 2 GHz, 1 GB RAM, 128 MB 3D-kort **PCG Rekommenderar** 3 GHz, 2 GB RAM, 256 MB 3D-kort

GENRE ACTION

TIMESHIFT

aldrig än sent Bättre



(Ovan) Tänk så många delar en kropp består av. Och att man kan montera bort allihop med lite sprängmedel.



(Till vänster) Machodräkt med stjärnbaneret – check. Haka kantig som en brödrost – check. Cool frisyr – check.

Med tanke på allt trassel och hur lång tid det har tagit att göra färdigt *Timeshift* är det rena miraklet att spelet kom ut alls. Men vad betyder väl lanseringsdatum för ett spel där du kan manipulera tiden?

”Ur led är tiden: ve! att jag är den som föddes att den vrida rätt igen.” Om du kan din Shakespeare känner du igen citatet från Hamlet, men det kunde lika gärna ha varit en reklamslogan för *Timeshift*.

Bakgrundshistorien, och själva spelhistorien också för den delen, är i sin primitiva enkelhet ganska underhållande. Doktor Aiden Krone och hans forskarlag har forskat fram dräkter som tillåter dem att resa i tiden. Det vämjeliga kräket utnyttjar förstås det till att hoppa i tiden och utse sig själv till härskare över mänskligheten. Vilken tillfällighet att du använde den andra dräkten för att följa efter, eller hur?

Problemet är att din dräkt inte fungerar riktigt som den ska och det blir en hisnande resa mellan parallella tidsuniversum, allt i jakten på galningen Krone.

Egentligen är ju allt bara en ursäkt för att du ska få springa omkring och skjuta och spränga saker, och det behöver man ju inga direkta anledningar för att göra.

PÅ TIDSFRONTEN INTET NYTT

Det enda som skulle kunna kallas för nyhet (om det inte redan hade gjorts många gånger tidigare) i *Timeshift* är möjligheten att manipulera tiden. Möjligheten att få tiden att gå väldigt långsamt, till och med stanna, har vi upplevt många gånger i spel som *Matrix* och *Max Payne*. Det hindrar ju inte att det ändå är häftigt att se till och med regnet falla långsammare eller att med liv och lust kasta sig in i fighter med många motståndare



Du kan åka omkring i olika fordon – efter du skjutit dig fram till dem.



Börje hade fastnat med huvudet i en papperskorg och kunde inte se att jag siktade på honom.



Är det någon som vill köra chicken race mot ett tåg?



Eftersom man kan manipulera tiden får erbjudandet om en snabbis en helt ny innebörd.

och skjuta kroppsdelar av dem i slow motion. Det roligaste är dock att springa fram och stjäla deras vapen mitt i eldstriden. När de sedan blir fundersamma över vart deras vapen helt plötsligt försvann, då kan du skjuta dem i lugn och ro.

I *Timeshift* har man även tagit tidsmanipulerandet ett steg längre: du kan få tiden att gå baklänges utan att det påverkar dig. Det första exempel du ställs inför är en passage där en bro sprängs innan du hinner över. Genom att låta tiden gå baklänges kan du springa över bron samtidigt som den "sprängs baklänges" och bygger upp sig själv igen. När du kommer över till andra sidan kommer raketerna som sprängde bron första gången att spränga den igen, men nu har du ju redan hunnit över.

"Då kan du skjuta dem i lugn och ro"

Man kan dessutom vara riktigt elak om man är på det humöret. Spräng motståndaren, spola tillbaka tiden tills innan han sprängdes och spräng honom igen. Nejdå, jag är inte elak, jag tycker bara om att göra saker grundligt.

MISTISKT

BRA POLARE ÄR DÖDA POLARE

Multiplayerdelen är ungefär som singleplayerdelen: förutsägbar men genomarbetad. Det finns sex stycken spelstilar som alla är tio år gamla även om man har försökt vara kreativ och döpa om några. King of Time är till exempel samma sak som King of the Hill och så vidare.

Man kan skräddarsy spelupplägget en aning genom att lägga till specialregler som lägre gravitation, Rocket Arena med flera vilket är trevligt för att nyansera spelandet en aning.

Det som är lite kul är att tidsaspekten faktiskt finns med i multiplayer också, om än inte i samma omfattning. Cronogranater finns i tre varianter: slow, stop och reverse. När de exploderar påverkas allting inom radien av granaten inklusive spelare, kulor och raketer under en kort tid med allt vad det innebär av skador, projektilbanor och så vidare. Om du skjuter som en vansinnig mot en spelare som sitter fast i en tidsbubbla kommer visserligen dina skott också att fastna på vägen fram, men så fort tidsbubblan försvinner blir det en trevlig splattande effekt. Tänk så många kroppsdelar en människa består av egentligen.

Nu finns det både en typ av sköld som motverkar effekterna plus en temporär boost som gör att spelaren inte ens påverkas, men det ger ändå en kul taktisk twist på spelandet.

SUMMA SUMMARUM

Det finns en del moment som skulle kunna kallas för pusselliknande, men för det mesta handlar det bara om att använda timeshift-funktionen i kombination med olika stora mängder ammunition. För det mesta är *Timeshift* eldstrider sammanbundna med korridorer.

Timeshift är ganska svårbedömt eftersom det inte innehåller något särskilt att vare sig förundras eller förfasas över. Det borde egentligen placera spelet i mittenträsket på betygskalan. Däremot är det som finns välgjort och erbjuder mycket trevligt röjande både i single- och multiplayerdelen och det ska verkligen inte föraktas. Hellre riktigt välgjord standard än värdelöst nytänkande. För trots att *Timeshift* inte innehåller särskilt mycket som får hakan att ramla ner i skrivbordet, är det ett kul actionspel på samma sätt som en hjärnslö actionrulle är kul actionunderhållning.

OVE KAUFELDT

UTSLAG PCG

+ Timeshift
+ Timeshift (nä, jag har inte sagt det förut)
+ Visst ja, timeshift också
– Ointressanta uppdrag
– Blir enformigt
– Tramsig historia

74%

Half-Life 2 + The Matrix = *Timeshift.*

Kolla även in...

Half-Life 2 PCG 96, 97 % Det börjar bli gammalt men skiner fortfarande starkt.
Call of Duty 4: Modern Warfare PCG 131, 90 % Om du inte tycker om att röja i andra tidsdimensioner.

Utvecklare White Birds **Utgivare** Microids **Distributör** Distributör **Pris** Ca. 400:- **Release** Release **Web** www.ile-noyee.com
Systemkrav 1,5 GHz, 512 MB RAM, 64 MB 3D-kort **PCG Rekommenderar** 1,8 GHz, 64 MB 3D-kort

GENRE ÄVENTYR

SINKING ISLAND

"We are sinking!"
"What are you sinking of?"





En gammal och mycket pervers miljardär ligger död bland klipporna på en mystisk ö och den finurlige detektiven Jack Norm skickas med ilfart för att ta reda på om det var en olycka eller inte. Givetvis upptäcker Jack direkt att den avlidne inte fick en lugn resa till livet efter detta och nu gäller det att ta reda på vem som ligger bakom illdådet. Det här är början av ett snårigt äventyrsspel från skaparna av *Syberia*.

Jag kan redan här avslöja att mitt förhållande till *Sinking Island* bäst kan beskrivas som hatkärlek. Äventyr har alltid lockat mig men jag är ganska kräsen, och det jag tar med mig från den här resan är känslan av att det kunde ha blivit en riktig succé. Utvecklarna hade en gedigen story och en handfull intressanta karaktärer att jobba med. Konceptet är alldeles lysande då manusförfattaren blandar in en mer vuxen dialog och samtidigt målas en bisarr värld upp. Mordoffret i spelet har nämligen byggt ett av världens lyxigaste hotell på en mikroskopisk ö mitt ute i ingenstans. Hans enorma skyskrapa tornar över klippor och svajande palmer och det är uppenbart att kalaset har kostat skjortan. Allt har designats med kärlek och hutlöst dyra material för att locka världens alla rikemän. Tyvärr tycks inte landmassan hotellet står på vara särskilt stabil och ganska snart blir det tydligt att havet ämnar sluka hela kalaset inom en mycket snar framtid.

Hmm, stora byggnader, en smått galen miljardär och vattnet som hotar den sista biten torr mark. Det låter ju faktiskt väldigt bekant. Temat känns igen från *Bioshock* och precis som i den godingen har mycket tid lagts på miljöer med art deco-design. Tjugotalsklassicismen går som en röd tråd genom spelet och precis som i Irrational Games spel ger stilen automatiskt en kuslig känsla.

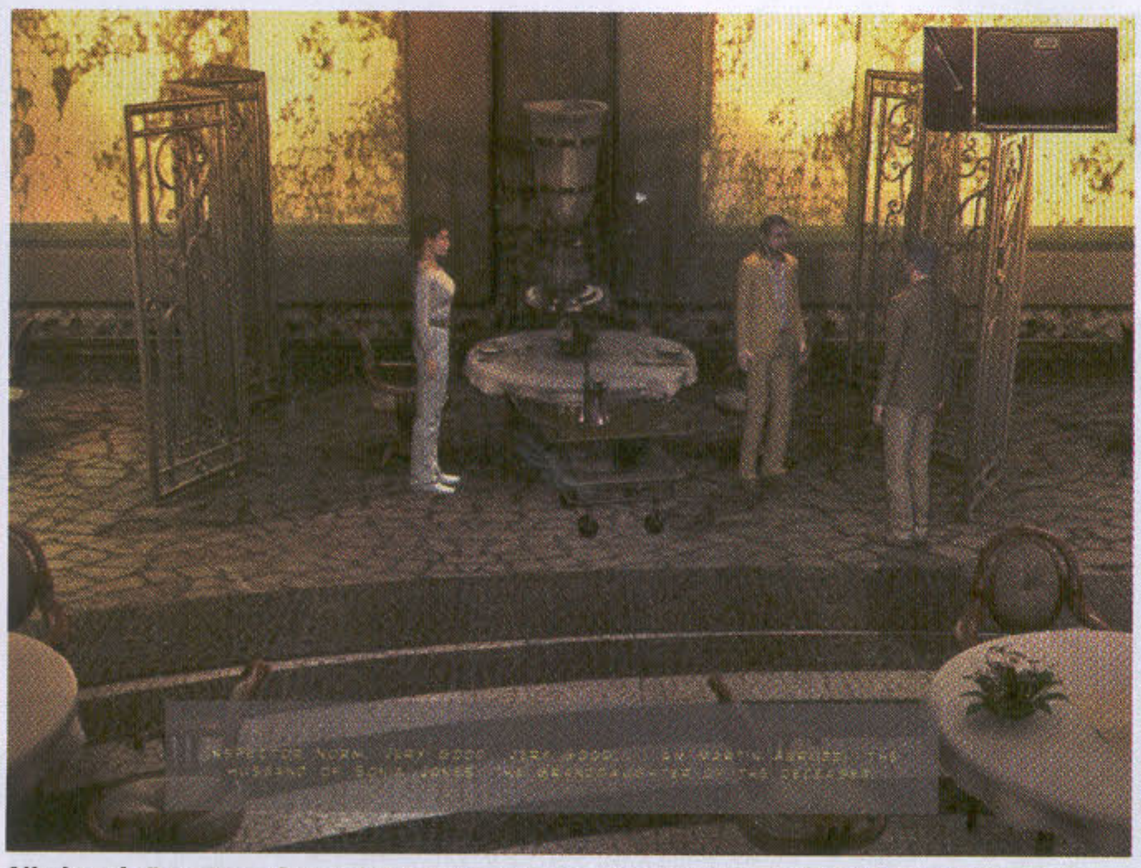
Här finns det alltså snygga miljöer, en mordgåta, en bisarr rikeman och en rad misstänkta att kasta sig över med polisbrickan i högsta hugg.

(Ovan) Paradisön är vacker men vädret har något brittiskt över sig.

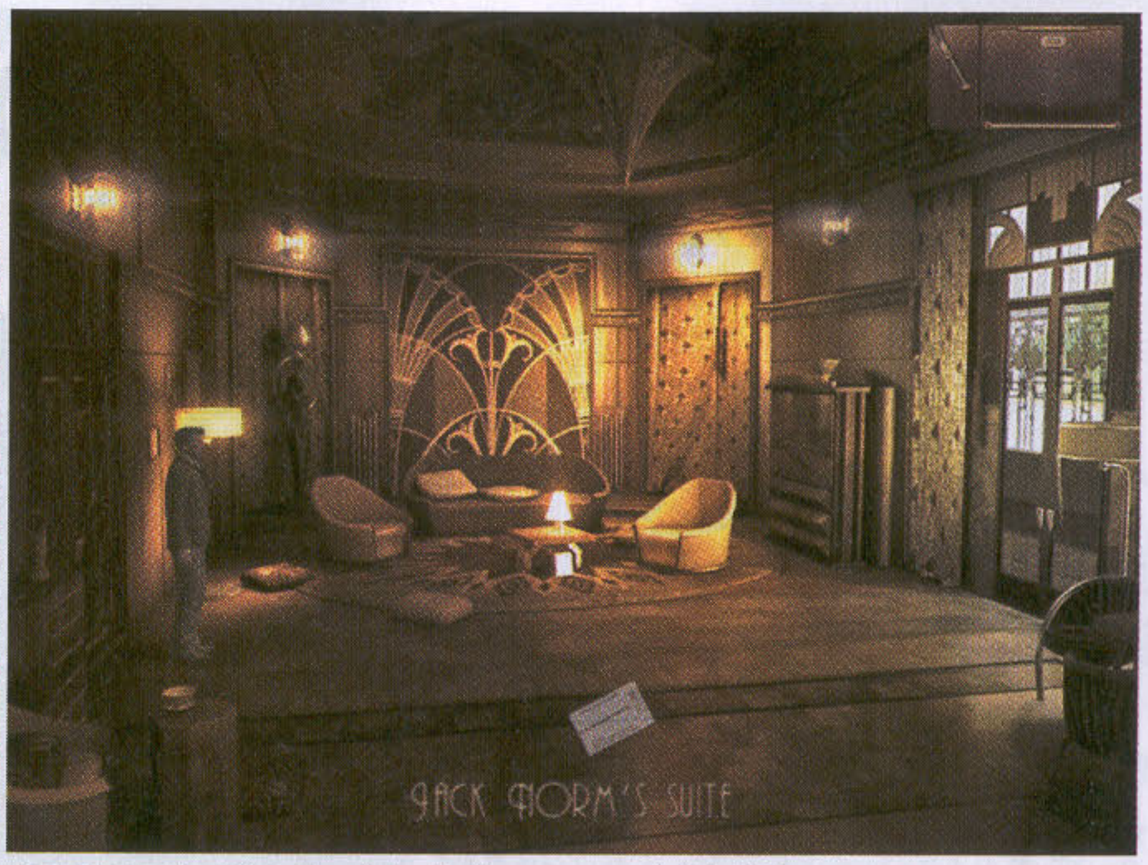


STELT

Det borde inte gå att misslyckas med en sådan härlig blandning, men utvecklarna visar att allt är möjligt. Problemet med *Sinking Island* är faktiskt att utvecklarna har varit lata. De har inte anammat den spelstil som gjorde att äventyrsgenren blomstrade förr. Ett riktigt äventyr ska vara interaktivt till max med miljöer fyllda till brädden av detaljer att studera. En sann hjälte i ett äventyr ska kunna bidra med informativa monologer såväl som dialoger. Här är det skrämmande tomt på den fronten. Jack Norm rör sig genom rum efter rum och har inget att säga om det som finns i miljöerna. Visserligen ska utvecklarna ha en eloge för att de har skapat så många rum och platser för hjälten att undersöka, men kanske är det också där skon klämmer. En mer begränsad spelvärld men med mer interaktion vore att föredra. Bristen på monologer och Jacks stela natur gör att han blir den minst intressanta personen i hela spelet och det är en stor miss i en genre där det är just



Alla karaktärer är artiga och känner sig manade att resa på sig när Jack kommer.



Jack tvingas ta ett av de mindre lyxiga rummen på hotellet.



PC Gamers lobby efter den sista prishöjningen.



Jacks finurliga dator används för att samla in allt som rör mordet.

karaktärerna som gör att det bär eller brister.

Systemet för dialoger mellan Jack och de misstänkta sköts också på ett sätt som är lite trist. Istället för meningar att välja bland dyker det upp ikoner som antyder vad Jack ska säga. Ibland skulle det vara intressant att få veta i förväg vad den klurige detektiven tänker häva ur sig. Fast det spelar inte så stor roll. I alla dialoger gäller det att gå igenom alla alternativ. Det går inte att påverka förhållandet mellan Jack och de andra karaktärerna genom dialog.

Till skillnad från många andra äventyr bygger inte *Sinking Island* på att spelaren ska kombinera alla möjliga objekt i inventoryt. I stället lutar spelstilen mer åt seriöst polisarbete. Vittnen ska förhöras, fingeravtryck ska samlas in och händelseförloppet ska nystas upp. Jack bär omkring på en liten mojäng som sköter analyser av bevismaterial, vilket är smidigt. Spelaren får koncentrera sig på en fråga i undersökningen åt gången och Jacks dator, som tycks ha magiska egenskaper, vet exakt vilken typ av information som behövs för att lyckas. Det känns lite fjantigt till en början, men till slut när de mer avancerade gåtorna ska lösas blir systemet ett nödvändigt ont.

"Problemet med *Sinking Island* är faktiskt att utvecklarna har varit lata"

Tyvärr gör utvecklarna en stor logisk miss i spelet. Trots att Jack har sin lilla dator tillgänglig för analys av fingeravtryck har han inte med sig pulver och sådant som behövs för att samla in bevisen. Istället tvingas spelaren tillverka eget pulver från en gammal blyertspenna. Gil Grissom möter McGyver på en paradisö. Den här typen av problem kallar jag för utfyllnadsproblem. De bryter mot logiken i handlingen och är bara till för att dryga ut speltiden.

Jag har betydligt fler irritationsmoment på mitt stora anteckningsblock, men trots att listan är lång kan jag inte förmå mig själv att sluta spela *Sinking Island*. Kanske beror det mest på att jag törstar efter äventyrsspel och att det händer för lite i genren. Trots sina stora brister är spelet underhållande. Det är mysigt att vandra omkring i de vackra miljöerna och spänningen ökar för varje kapitel i mordgåtan. Om bara utvecklarna kunde ha sneglat lite mer på genrens giganter och lagt manken till kunde förmodligen *Sinking Island* ha blivit en klassiker. Nu kommer det istället att flyta obemärkt förbi.

MIKAEL HJALMARSON

KÄMPA MOT KLOCKAN

Äventyrsspel är till för glidare som gillar att luta sig tillbaka i fåtöljen och gnugga geniknölarna i lugn och ro. Om du inte trivs under sådana omständigheter kan du prova på spelläget Race Against Time. Här finns det möjlighet att spela igenom äventyret under tidspress. Varje kapitel måste lösas snabbt och karaktärerna är rörliga. Om något bevismaterial inte samlats in i tid börjar kapitlet om från början. Stressigt men utmanande.

UTSLAG PCG

+ Bra karaktärer
+ Snygga miljöer
+ Underbar musik
− Lång startsträcka
− Ingen informativ monolog
− Låg interaktionsnivå

70% En oslipad men intressant mordgåta.

Kolla även in...

Cruise for a Corpse Ej recenserat En gammal goding som visar hur spännande ett äventyr kan bli.
Bioshock PCG 129, 91 % Inget äventyr men ett lysande exempel på hur art deco kan användas i spel.

Utvecklare Haggard Games **Utgivare** Nobilis **Distributör** Paradox Interactive **Pris** Ca. 400:- **Releasedatum** Ute nu **Web** www.the-best-tactic.com **Systemkrav** 1,7 GHz, 512 MB RAM, 128 MB 3D-kort **PCG Rekommenderar** 2,6 GHz, 1 GB RAM, 256 MB 3D-kort

GENRE TAKTISK ACTION

DEATH TO SPIES

Som en brutal rysk Kalle Blomkvist.



Om du vill undvika uppmärksamhet, ta det lugnt över fartguppen.



Ibland funkar det helt enkelt inte att vara diskret.



Nejdå, herr vaktpost, jag försöker inte dölja en av dina döda vapenbröder. Det är en annorlunda ryggsäck.

Välkommen kamrat. Är du redo att bege dig in på nazistiskt område och uträtta stordåd åt fosterlandet? Strunt samma, du får göra det ändå.

Återigen är det dags att uppleva andra världskriget men med två huvudsakliga skillnader jämfört med de flesta andra spel. För det första utgår vi från den ryska sidan av konflikten, och för det andra är vi lönnmördare och inte någon enmansarmé. I spelet är du medlem i organisationen SMERSJ som grundades av Stalin och drev Sovjets kontraspionage under 1940-talet. SMERSJ är för övrigt en förkortning för Smert Sjpionam och betyder just "död åt spioner". Smyga i stulen uniform, skära halsen av någon bakifrån och gömma liket fungerar garanterat bättre än ett raketgevär. Ungefär som att ta *Hitman*-spelen och placera dem i *Medal of Honor*-världen.

"Lyckligtvis är inte allt realistiskt"

TIPP TAPP TIPP TAPP

Death to Spies handlar om att smyga sig på fienden och oskadliggöra den tyst och effektivt. Men kom ihåg att en blodfläck på uniformen kan väcka fiendens misstankar medan upphittade lik garanterat kommer att göra det. Det gör att spelet handlar mer om taktik och pussellösande än action vilket emellanåt kan kännas frustrerande med tanke på svårighetsgraden på en del uppdrag. Det finns en del uppgifter som känns näst intill omöjliga och man lär sig snabbt hur man laddar in sparade spel.

UPPDRAG MED DRAG

Uppgifterna du ska tackla är omväxlande även om det i princip alltid går ut på att vara diskret. Du ska till exempel ta dig in på ett hotell och "ta hand om" en person som säljer hemligheter till britterna. Men hur tar du reda på vem det är? Och kan du ta dig in på en fiendebas, inte för att avrätta utan för att kidnappa en fiendeofficer? Lyckligtvis är hjärnan (din, förhoppningsvis) det effektivaste vapnet.

ÖVERVÄGANDE REALISM

Realismen i spelet är helt okej med en vettig fysikmotor, och det mesta fungerar och beter sig ungefär som man kan förvänta sig att det hade gjort i verkligheten. Lyckligtvis är inte allt realistiskt eftersom det hade gjort spelet komplett omöjligt. Du kan till exempel visa en karta på skärmen samtidigt som du spelar, en karta som dessutom visar fiendens synfält för att du ska kunna smyga lättare. Man får vara tacksam för det lilla.

ANINGEN OPUTSAT

Det finns flera saker som kunde ha gjorts bättre i *Death to Spies*. Styrningen kunde ha varit bättre, det hade varit kul om man inte hade fastnat i staket och annat, och sluppit en och annan bugg. Och svårighetsgraden under uppdragen kunde ha varit mycket mer balanserad. Den övervägande känslan är att det är spännande att spela, och det upplever man inte ofta i spelbranschen. *Death to Spies* är inte någon oslipad diamant men väl en oslipad turmalin. Har du varvat *Hitman*-spelen och vill fortsätta att mörda folk lite i smyg kommer du att tycka att det här är riktigt kul.

OVE KAUFELDT

SMYGANDE

UTSLAG PCG

+ Spännande
+ Lagom realistiskt
+ Klurigt
- Styrningen
- Stundtals för svårt
- En och annan bugg

75%

Som att kombinera *Hitman* med *Medal of Honor*.

Kolla även in...

Hitman: Blood Money PCG 114, 89 % Stilfullare lönnmord får man leta efter.
Splinter Cell: Double Agent PCG 120, 87 % Det är dags att börja bli rädd för mörkret.

MODDAT

TEST:
Microsoft Sidewinder,
Logitech G9 och
Razer DiamondBack 3G

ÄR DU MAN ELLER MUS?

Det händer saker på musmarknaden. Microsoft och Logitech lanserade nästan samtidigt sina båda gamingmöss G9 och Sidewinder. Samtidigt buntade Razer ihop två av sina tidigare storsäljare och kontrade med Diamondback 3G. Tre möss, men bara en vinnare. Vilken gnagare vill du hitta under granen?



Nya Diamondback har exakt samma utformning som gamla Diamondback, men med annat innanmäte.



"Den enda i testet som är likvärdig för både höger- och vänsterhänta"

RAZER DIAMONDBACK 3G

Razer har hängt med ett tag i mussammanhang och ses av många professionella spelare som bättre alternativ till Microsofts och Logitechs mer mainstreamfokuserade möss. Med Diamondback 3G har de kombinerat den infraröda sensorn från populära Deathadder och formen från sin tidigare Diamondback-mus och resultatet ska då bli en helt ny nivå av gaming.

Det blir det inte. Det man kan konstatera är att Razer gör väldigt bekväma möss. Diamondback-musen ligger väldigt bra i handen och känns lätt och smidig trots att den ligger bak i handflatan på dig, till skillnad från Microsofts koloss. Rullhjulet, som lyser i härlig neonfärg (blå, grön eller röd) är i oräfflad gummi men har behagliga hack för bläddring genom exempelvis vapen i ett spel. Fötterna bjuder på riktigt bra glid och hjälper till att ge musen en lätthanterlig och smidig känsla. Det finns fyra sidoknappar, två per sida och musen är den enda i testet som är likvärdig för både höger- och vänsterhänta. Även om musen låter dig byta upplösning när som helst kommer den med långt färre funktioner än både Microsofts och Logitechs diton. Det gör förstås inte så mycket, för ofta bryr sig folk inte om det där med olika vikter. Mitt största problem med Diamondback 3G är sidoknapparna. Med musens utvikande form på sidorna känns sidoknapparna väldigt osmidiga och inte alls så precisionsbetydande som man vill.

I slutändan blir det ett godkänt betyg, men inte mycket mer. Formen är bra, med undantag för sidoknapparna, men i övrigt är det inte mycket nytt och precisionsskillnaden gentemot föregångaren märker man inte av mycket. Den är dock betydligt billigare än sina konkurrenter här och det enda alternativet för vänsterhänta.



Musen kommer i tre olika lysande färger.

BETYG	PCG
+ Bra ergonomi, bra pris	
– Sidoknappar, få funktioner	
Tillverkare Razer	
Pris Ca. 370:-	
83%	**Billig mus med få nyheter**

Något okonventionell design, men den fungerar riktigt bra.

LOGITECH G9 GAMING MOUSE

Precis som hos sina föregångare bjuder G9 på utbytbara vikter och möjligheten att själv ändra musens känslighet, denna gång från 200 till 3 200 dpi. Du kan ställa in olika profiler och känslighet, som symboliseras av olika färger på musens lysdioder. Comeback gör också den flätat inbundna sladden, som nästan helt ser till att du slipper kablar med veck i som hakar i bordkanten och annat. Scrollhjulet är liksom Sidewinders gjort i metall, men med en räfflad gummirand i mitten för bästa grepp. Intressant är också att du med en knapp kan byta mel-

PIRATES... 102
FATE BY NUMBERS 104



Microsofts mus är fylld med funktioner, men väldigt stor.

MICROSOFT SIDEWINDER MOUSE

Microsoft var en gång i tiden ett mycket bra val för den som ville ha bra möss. Inte minst i gamingsammanhang. De var tidigt ute med optiska möss och lasermöss, men efter att MX510 anlände har Logitech varit det solklara valet för mainstreamspelare. (Proffs har ju istället haft Razer och annat trevligt att lattja med.) Med Sidewinder hoppas dock Bill Gates och hans undersåtar locka tillbaka en del spelare till Microsofts möss.

Det första som slår en när man plockar upp Sidewinder är att den är väldigt stor och den har inte samma strömlinjeformade utseende som vi har vant oss vid av gamingmöss. Istället är den rundad bakåt och ganska fyrkantig framtill, med två metalliska sidoknappar och en metallisk scrollknapp som lyckligtvis har tydliga "hack" i rullningen. Därtill finns tre knappar för att ändra känsligheten på musen mellan 200 och 2 000 dpi. Slutligen finns en knapp framme till vänster som låter dig spela in och utföra makron, det vill säga kombinationer av knapptryck och rörelser som du spelar in och som sedan utförs automatiskt vid ett knapptryck.

Som brukligt är nuförtiden har Sidewinder ett litet fack för justerbara vikter, där du själv kan ställa in tyngden på musen. En nyhet är dock att musen kommer med utbytbara "fötter" i tre olika versioner, som alla har olika bra glid. Men hur är då Sidewinder att spela med? Formen till trots ligger den faktiskt väldigt bra i handen, även om baken är lite för väl tilltagen för vår smak. Mest glädjande är dock de udda metalliska sidoknapparna, som må se konstiga ut, men fungerar utmärkt i spel. De är betydligt lättare att hålla reda på och känna av än sidoknapparna på de flesta andra möss på marknaden och lär inte inbjuda till stressfyllda feltryckningar. Programvara och inställningsmöjligheter är också väldigt bra, med några intressanta funktioner som scrolling som går snabbare ju längre du scrollar.

Det enda och stora problemet med Sidewinder är egentligen formen. Ju mer vi spelar med den, särskilt när vi byter till andra möss, desto mer märker vi av att den är väldigt stor, framför allt baktill, och därmed känns den ganska otymplig. Ergonomin är det dock inga fel på och föredrar du större möss eller har stora händer är Sidewinder allt annat än ett dåligt val.



"De udda metalliska sidoknapparna fungerar utmärkt i spel"



BETYG PCG

+ Bra funktioner, bra knappkänsla
− Lite för stor och otymplig

Tillverkare Microsoft
Pris Ca. 650:-

70% **Funktionsrik men klumpig.**

"En stor nyhet med G9 är att den har utbytbara skal"

preferenser, eller ändamål. Det ena skalet är klätt i bekvämt gummi och har en lite kortare och högre profil, som fyller ut handflatan mer. Det andra är klätt i samma stråva material som G5 (som tydligen ska motverka svettinverkan) och har något lägre profil, vilket gör den lite mer effektiv i spel. Effektiv i spel kan man också säga överlag om G9: an som verkligen känns smidig när vi tar den på en testrunda i *Team Fortress 2*. Ergonomiskt sitter den som gjuten, och funkar för alla spelare, även om den nog passar allra bäst för "fingertopps-spelare". Den glider lätt och ledigt runt på de underlag vi har testat den och precisionen är ypperlig. Sidoknapparna är två till antalet och fungerar väldigt bra, trots att knapptrycken förlängs genom skalet in till de riktiga knapparna.

Sammantaget känns det som att Logitech än en gång visar hur bra de är på gamingmöss. Funktioner och effekter till trots är det ändå ergonomi och känsla som avgör för de flesta och på den punkten är G9 vinnaren.

BETYG PCG

+ Bra funktioner, bra ergonomi och känsla
− Priset

Tillverkare Logitech
Pris Ca. 850:-

88% **Funktionsfylld mus med bra ergonomi.**



Viktjustering finns tillgänglig för precisionsanvändare.



Procent klart 85 %
Web www.pvkii.com

PIRATES, VIKINGS AND KNIGHTS II BETA 2.0

Anakronistisk online-aggression, nu ännu större, bättre, smutsigare och elakare.



Grafiken ger ibland ett yxigt intryck.

Allas vårt favoritspel i genren lagbaserat låtsaskrig får snart en stor uppdatering. Sedan tidigare har vi tre klasser: pirate skirmisher med sin kruttunna, den psykotiska norse berserker och den välrustade heavy knight. Med *beta 2.0* får vi tre till.

Piratlaget får en kapten. I sin krokfria hand har han en rostig huggare, och dessutom har han ett muskedunder så kraftfullt att han slungas baklänges när han skjuter, samt en papegoja. Den hackar folk.

Vikingarna får en huskarl, som med sina sex kastyxor och imposanta ringbrynjeklädda kroppshydda ska balansera bärsärkens blinda raseri. Och riddarna? De får den första specialiserade distansvapenklassen, bågskytten, som måste dra tillbaka varje pil innan han skjuter för maximal skada, ungefär som i *Thief*.



Papegojan: utmanar gravity gun i kampen om det bästa spelvapnet någonsin.

SKADLIGT UPPHETSANDE

Om du känner något som fladdrar i magen så är det bara manlig upphetsning. Om du inte känner någonting så kanske du missade det där om papegojan. Eller så kanske du ännu inte har prövat den nuvarande kaotiskt spektakulära versionen – i så fall måste du göra det omedelbart. Bakom den frimodiga fånigheten och den absurda titeln finns ett påfallande robust och tillfredsställande gruppslagsmålsspel, och med de omarbetade striderna i *beta 2.0* kommer det att bli ännu bättre.

För ögonblicket är *PVKII*:s närstridsvapen egentligen skjutvapen med extremt kort räckvidd – de utdelar skada alldeles framför en. Utvecklarna är inte nöjda med det här, och i den nya releasen kommer vinkeln på dina slag att tas med i beräkningen. Det finns en demonstrationsvideo på deras sajt som visar en rad vattenmeloner som krossas med ett sidohugg, och en stapel med tunnor som slås sönder av ett slag uppifrån.

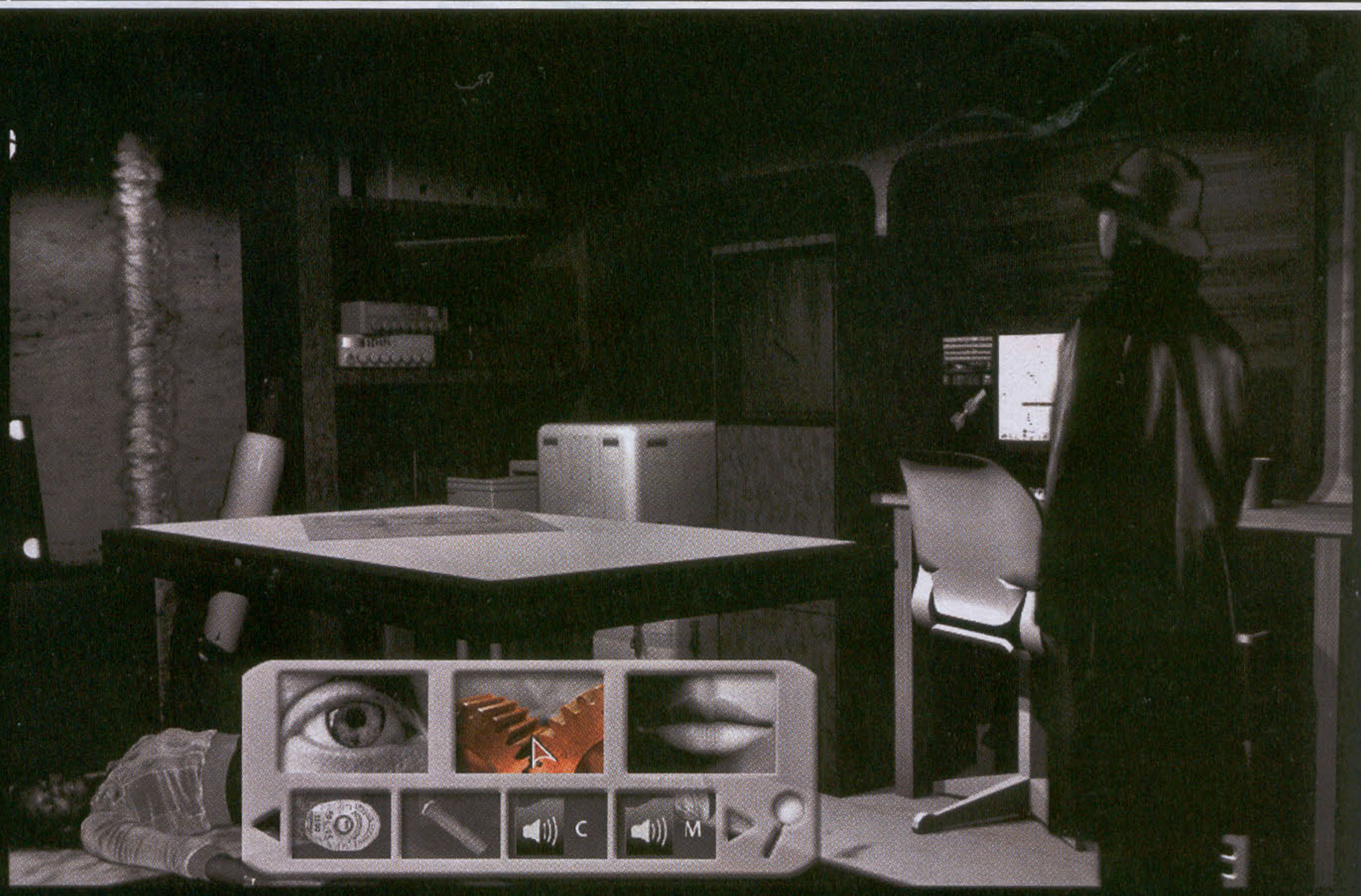
BÄTTRE BLOCKERING

Det här ska kombineras med den alldeles nya riktade blockeringen. Om man blockerar uppåt kommer man fortfarande att reducera skadan från attacker som kommer från sidorna eller rätt framifrån, men om någon försöker sig på en attack uppifrån blir denne tillfälligt paralyserad, vilket ger dig tid att få in en snabb stöt. Med tanke på att många av klasserna springer omkring med uppladdade attacker och sina stora vapen i högsta hugg så kan man tydligt se potentialen här.

”Kanske du missade det där om papegojan”

Bara tanken på vad *PVKII* skulle kunna bli om bara teamet hinner bli klart med alla 15 klasser i tid får tanken att svindla.

QUINTIN SMITH



Utvecklare Revival
Web www.fatebynumbers.com

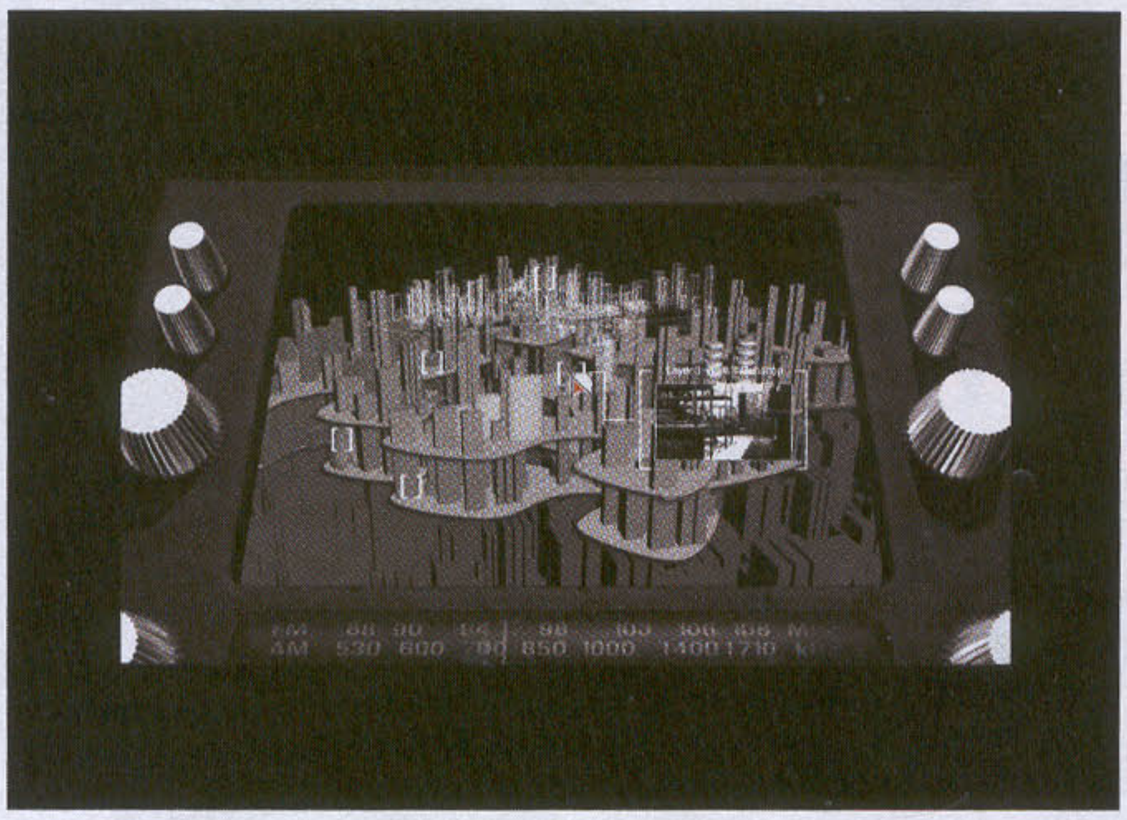
FATE BY NUMBERS

Är noir det nya svarta?

Ett äventyr i svartvitt, med full motion video-sekvenser och med en budget på 150 000 kronor, kan det verkligen bli annat än katastrofalt? Jaha då!

Ibland tränger något igenom mallen. Ni vet, den som består av EA:s sportspel, generiska FPS eller utpränglade onlinerollspel som kannibaliserar på *WoW*-trenden. *Fate by Numbers* tränger igenom. Inte för att det är bländande, utan för att det bevisar några saker. Ett spel behöver inte alltid vara snyggast eller kosta skjortan. Det kan räcka med ett hyggligt manus, en kärleksfull approach till spelarna och skaparglädje.

Allt började som ett examensarbete av fyra holländska studenter. De tog det fiktiva utvecklarnamnet Revival och satte sig ned och började fila. Resultatet blev ett futuristiskt deckardrama i noirsättning, där maktspel och intrigerande kring en kraftfull programvara som kan påverka människors hjärnverksamhet ligger till grund för handlingen. Klassiska dramaelement som gammal kärlek och "storebror despotstaten kontra folket" finns också i handlingens periferi. Att allt är i svartvitt och att man nyttjat den oförtjänt massakrerade full motion video-tekniken späder på charmfaktorn.



Lite Dick Tracy och lite Bladerunner är receptet på en bra karta.

"Ett spel behöver inte alltid vara snyggast eller kosta skjortan"

Detektiven och huvudrollsinnehavaren Alice Sanger bär förstås slokhatt, röker och dricker whisky utan is. Hon, det vill säga du, färdas bland annat mellan det skumma haket The Parrot, tunnelbanesystem, ditt kontor (med den klassiska frostade glasskivan med ditt namn) och den slemme vapenhandlaren Boris på jakt efter svar. Du pekar och klickar dig framåt, löser i regel ganska lätta pussel och kan även få små tips om vad du kan använda. Tacksamt nog kan du också klicka dig förbi repetitiva mellansekvenser. Skådespeleriet av de 16 aktörerna i rollistan hade inte precis gjort Bergman lyrisk men är ändå funktionellt. Ja, förutom Alice mor då, som står för ett stort mått ofrivillig komik med sitt usla agerande. När det närmar sig det på en höft tre timmar långa äventyrets crescendo får du också välja mellan två olika slut, även om skillnaden mellan dem inte precis är dramatisk.

Fate by Numbers är på intet sätt särskilt nyskapande eller haktappande, men det är småmysigt, det ger lite Bladerunner- och Metropolisvibbar och framför allt, det är helt gratis. Med tanke på förutsättningarna är det inte illa alls. Revival letar nu efter en utgivare till del två. Ge dem en bättre budget och fortsättningen kan bli högintressant.

THOMAS PETERSSON



Laxermedel i kaffet gav vi kamrat Johan en gång. Resultatet blev för bra.

RETRO.

Utvecklare Delphine Software
Utgivare EA
Utgivningsår 1995



FADE TO BLACK

Det fanns en tid då minnesförlust var ett ämne som inte bara togs upp i billiga såpoperor som sänds under dagtid. Förr var det ett enkelt grepp en manusförfattare kunde ta till för att se till att både spelaren och hjälten börjar på ruta ett. En av mina stora favoriter är *Flashback*. Jag minns så väl glädjen jag kände när jag fick spelet i födelsedagspresent av min bror. Glädjen spreds direkt när jag såg det vackra fodralet, med den mäktiga bilden av hjältens uppspärrade ögon och ett hav av eld som reflekteras i hans ansikte.

Givetvis var spelet aldrig så snyggt som omslaget. Min gamla Amiga slet som ett djur för att plotta ut en samling pixlar som kallades för Conrad B Hart och hans motståndare i djungeln på Saturnus största måne Titan. Jag var tolv eller tretton år gammal och

”Glädjen spreds direkt när jag såg det vackra fodralet, med den mäktiga bilden av hjältens uppspärrade ögon och ett hav av eld som reflekteras i hans ansikte”

funderade inte särskilt mycket på hur det kunde finnas växtlighet på Titan. Kunskap om vårt solsystem skulle dock inte ha påverkat mig i det här fallet. Jag fastnade direkt för *Flashback*, den stämningsfulla musiken och de underbara animationerna.

Det skulle dröja tre år till innan jag kunde få följa fortsättningen på Conrads äventyr. I *Flashback* upptäckte hjälten att jorden står inför en invasion, men rymdvarelserna lyckas fånga in honom, döda hans flickvän och rensa hans skalle på information. Spelet slutar med att Conrad sätter käppar i hjulet för varelserna och räddar mänskligheten, men själv kommer han aldrig tillbaka. Hans kamp resulterar i att han svävar omkring hjälplös ute i rymden i hopp om att bli upplockad någon gång. Uppföljaren *Fade to Black* tar vid där originalet slutade och Conrad blir räddad, fast av sina gamla fiender. Spelet börjar med att han hamnar i ett intergalaktiskt fängelse som kallas för New Alcatraz.

Fade to Black var ett av de första vettiga 3D-spelen till PC, och eftersom utvecklarna var tidigt ute såg det verkligen ut som skräp. Dåtidens PC-datorer klarade inte riktigt av de effekter vi idag ser som standard. Conrad presenterades som en kantig filur som såg ut att vara uppbyggd av en handfull tändsticksaskar och hans omvärld var platt och trist. Texturer användes enbart på väggarna, medan Conrad fick nöja sig med simpel gouraud-shading. Trots de tekniska bristerna blev jag imponerad. Visserligen hade *Doom* och *Doom II* redan imponerat med kombinationen av 3D och 2D, men *Fade to Black* hade polygonuppbyggda karaktärer och det var en spännande utveckling.

Fade to Black fick inte någon vidare respons av marknaden. Många hade säkert förväntat sig ett nytt *Flashback*, med snyggt ritad 2D-grafik och enkla kontroller. Spelet var dock en charmig uppföljare som tyvärr blev slutet på Conrads historia. Ytterligare ett spel planerades men Delphine gick i konkurs efter sexton år i branschen. *Flashback Legends*, som det tredje spelet skulle ha hetat, hamnar tillsammans med *Outcast 2* bland de spel som många vill ha men aldrig får se. Med det i åtanke måste det ju konstateras att utvecklarna på Delphine inte kunde ha hittat en bättre spelnamn än *Fade to Black*.

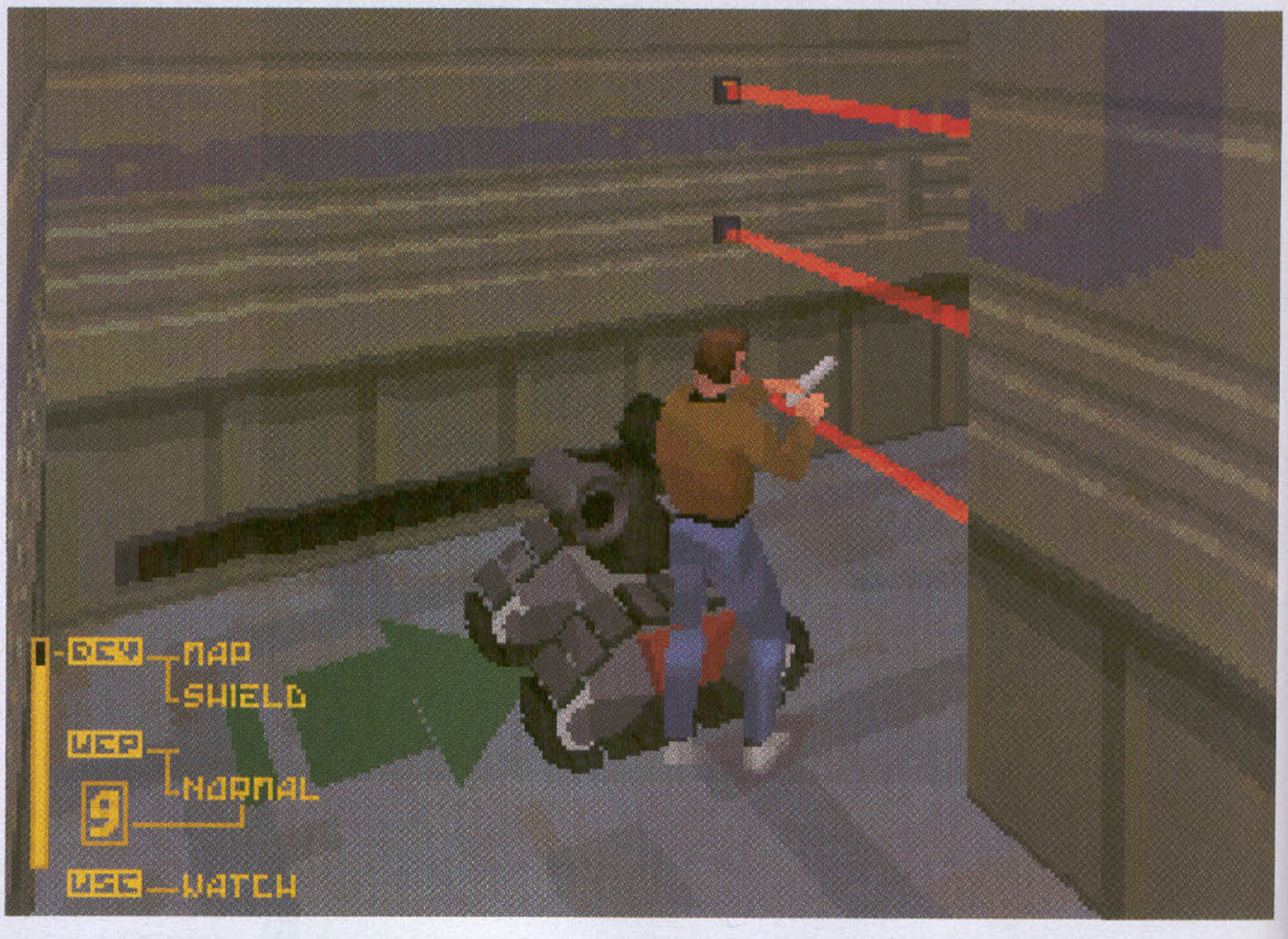
MIKAEL HJALMARSON





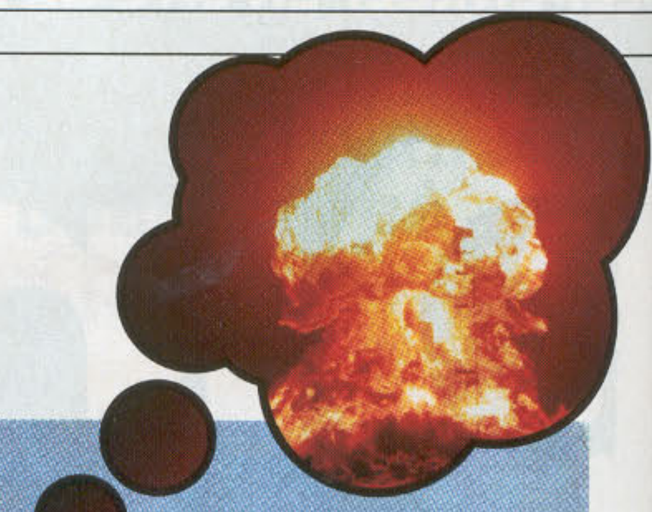
(Överst) Snygga cutscenes, inte lika snygg ingamegrafik.

(Ovan) Conrad stolpar fram.



(Till höger) Ett av många knixiga problem i *Fade To Black*...

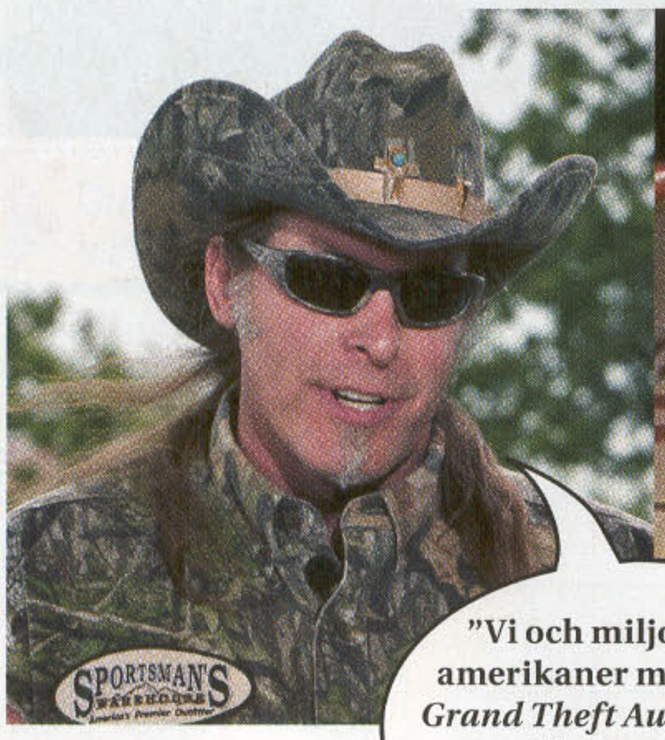
De som säger att för mycket datorspel kan vara skadligt vet inte vad de pratar om. Se själv hur dessa framgångsrika människor använder sina spelkunskaper i sitt yrkesutövande!

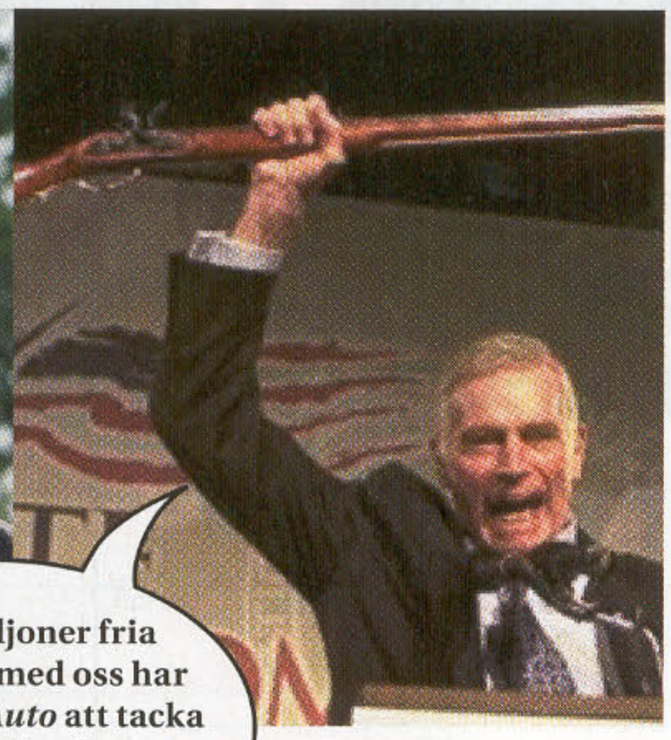




"Det lustiga spelet *DEFCON: Everybody Dies* gav mig massor av inspiration. Nu vill jag bara spränga spränga spränga!"

Kim Jong Il, Nordkorea





"Vi och miljoner fria amerikaner med oss har *Grand Theft Auto* att tacka för mycket."

Charlton Heston och Ted Nugent, USA



"Hörru, jag satt dygnet runt med *Half-Life 2* när det kom... Gordon är verkligen grym med kofoten alltså. Jag har honom att tacka för mycket... grejer."

Conny, Kumlaanstalten

VI SES IGEN!

Tisdagen den 8 januari.

NÄSTA NUMMER

Om vi får som vi vill så kommer vi att recensera

FRONTLINES: FUEL OF WAR

SÅ BLIR SPELÅRET 2008!

BLACKSITE: AREA 51

F.E.A.R.: PERSEUS MANDATE

OCH MYCKET, MYCKET MER!

Nästa nummer finns hos din lokala tidningshökare den 8 januari.

Notera: Innehållet kan komma att ändras.