

7 GB SPEL-DVD PÅ KÖPET!

SVENSKA

PC GAMER

SVERIGES STÖRSTA SPELTIDNING

NR 133 JANUARI 2008

PRIS SEK69⁹⁰

NOK79 €770

SPELÅRET 2008

1000

HETA SPEL

▶ ALLA FAVORITER!

▶ SPELEN DU INTE FÅR MISSA!

**ÄNTLIGEN
TILL PC!**

GUITAR HERO III

LEGENDS OF ROCK

STOR RECENSION AV SUPERSUCCÉN

RECENSION

**FRONTLINES:
FUEL OF WAR**

FUTURISTISK SUPERACTION

RECENSION

EMPIRE EARTH III

EN AV VÄRLDENS STÖRSTA STRATEGI-
SERIER ÄR TILLBAKA

**VINN!
GUITAR
HERO III**

SPEL! GITARR!
T-SHIRT!
STRAP!

FLER RECENSIONER

BLACKSITE

MOTOGP 07

CHAMPIONSHIP
MANAGER 2008

F.E.A.R:
PERSEUS MANDATE
OCH MÅNGA FLER!

TIDSAM 0755-01



7 388075 506997

01

**VÄLKOMMEN TILL
SVERIGES STÖRSTA
SPELTIDNING!**

NYTT ÅR IGEN

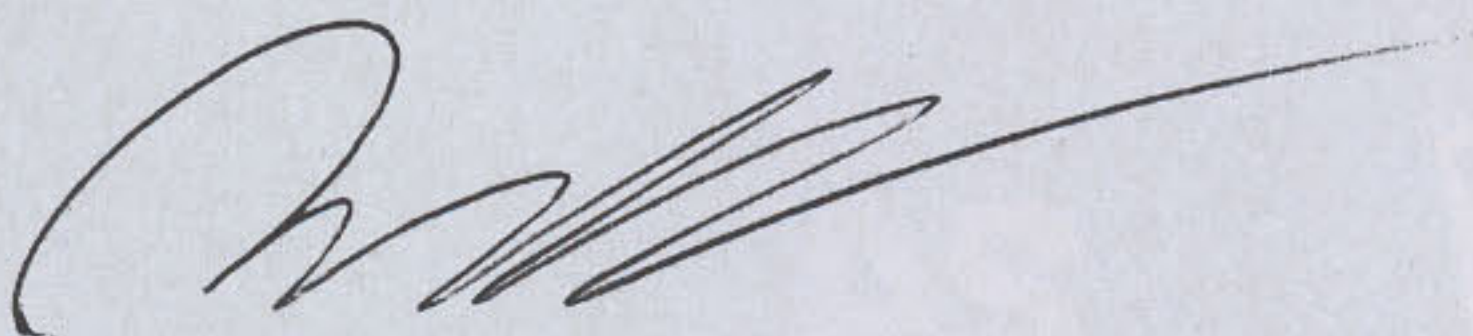
Vi borstar nyårskonfettin från axlarna och vrider champagnen ur skjortan.

"Det är inte särskilt ofta vi recenserar partyspel"

Januari står det i almanackan och vi sliter på oförtrutet i vintermörkret med din favoritspeltidning. I början av förra månaden lyste flitens lampa (nåja) djupt inne i Elmias hallar, stugvärmen var på topp och julen var nära förestående. Dreamhack Winter 2007 avlöpte traditionsenligt med alla de sedvanliga ingredienserna. Men efter att portarna slagit igen nu senast är det inte enbart positiva saker som sägs om Dreamhack. Belackarna menar att världens största LAN mer och mer är på väg att bli en vanlig mässa med utställare som försöker överrösta varandra. De menar också att den tidigare festivalkänslan lite grand är på väg att ersättas av en mer organiserad, kommersiell stämning. Om den tendensen skulle växa sig starkare så vore inte Dreamhack den första återkommande sammankomsten som drog till sig de stora pengarnas intresse. Även "riktiga" festivaler som den gamla ärevördiga Roskildefestivalen förlorar gradvis sin icke-kommersiella prägel. Längre hette det att Roskildefestivalen var folkets festival och inte mediernas lekplats, men hur hanterar man samma tendens hos Dreamhack som i grunden är en enormt medial festival, och det i positiv bemärkelse? The medium is the message, skulle man kanske kunna säga om man vill vara tjugsig och citera Marshall McLuhan, och det vill man.

Januari betyder i PC Gamers värld en stor, härlig genomgång av det kommande årets alla stora spelhändelser. Om du vill ha koll på vad som kommer att äga din dator under de närmaste 12 månaderna ska du lusläsa vår över 20 sidor långa genomgång. Efteråt kommer du att vara en upplyst, glad och lycklig människa. En hel del recensioner har vi hunnit med till det här numret också, inte minst av *Guitar Hero III*. Det är inte särskilt ofta vi recenserar partyspel av det slaget men när det nu är släppt till PC kunde vi helt enkelt inte hålla våra små ivriga händer borta. Det mäktiga *Frontlines: Fuel of War* recenserar av Jakob och dessutom har vi tagit oss an den numera anrika strategiserien *Empire Earth*, och det är förstås den tredje inkarnationen som är aktuell nu.

Vi hörs,



Anders Björlin



INNEHÅLL

NUMMER 133 JANUARI 2008



26 SPELÅRET

NOTERAT

14 SPELNYHETER

GALLERI

22 DREAMHACK

PÅ GÅNG

24 PROTOTYPE

REPORTAGE

26 SPELÅRET 2008

RETRO

90 ATLANTIS

ÖVRIGT

5 LEDARE

8 MEDARBETARE

10 OCENSURERAT

92 TÄVLING

94 SHOP

97 NÄSTA NUMMER

RECENSIONER

50 FRONTLINES: FUEL OF WAR

54 GUITAR HERO III

58 VIVA PIÑATA

60 EMPIRE EARTH III

62 BLACKSITE

64 F.E.A.R: PERSEUS MANDATE

66 CHAMPIONSHIP MANAGER 08

68 RAIL SIM

70 BEOWULF

72 ZOO TYCOON EXTINCT ANIMALS

74 FLIGHT SIMULATOR X: ACCELERATION

76 SPIDERMAN: FRIEND OR FOE

78 GALACTIC ASSAULT

80 AGEOD'S AMERICAN CIVIL WAR

81 MOTOGP 07

82 TARR CHRONICLES

83 THRILLVILLE: OFF THE RAILS

84 FANTASY WARS

MODDAT

86 NYA MODDAR OCH WEBTIPS

88 DIE IN PAIN REST IN PEACE

89 TEST: RAZER LACHESIS

62
VIVA PIÑATA

58
GUITAR HERO III

24
PROTOTYPE





52

FRONTLINES

**JAKOB SVÄRD**
DVD-kung/mittfältare

Specialiserad på
Strategi och rollspel
Spelar just nu
Super Mario Galaxy,
Metroid Prime 3

**JOEL ASTBO**
Graffespecialist

Specialiserad på
Hårdvara och
grafikkort
Spelar just nu
Thief 3

**TOMAS ANDERSSON**
Biljardfetischist

Specialiserad på
Bilspel, sport och
shooters
Spelar just nu
Crysis

**MIKAEL BRUNNHEDE**
Utfattig prylgalning

Specialiserad på
Hårdvara, speciellt processorer,
minnen och grafikkort
Spelar just nu
Gears Of War

När folk ska bygga ihop egna datorer så brukar jag varna för de ofta vassa kanterna i chassit. Det är ett bra råd och tydligen något jag borde följa bättre själv. Den gångna månaden havererade nämligen brorsans dator. Med *Crysis* äntligen släppt blev det därmed till att bygga en ny och hyfsat potent maskin.

"När jag fick ut handen ur chassit visade det sig att en stor skinnbit hyvlats bort, ända in till köttet"

Snäll som jag är åtog jag mig uppgiften att slänga ihop delarna. Tyvärr skyndade jag mig lite för mycket och slant med fingret när jag pillade bort plastskyddet där DVD-spelaren ska sitta. När jag fick ut handen ur chassit visade det sig att en stor skinnbit hyvlats bort, ända in till köttet. Blodet formligen forsade fram.

Den här historien kan sammanfattas med ett ord: ironi. Blodig, svårläkt och ytterst smärtsam ironi. Men datorn blev grym.

**OVE KAUFELDT**
Svordomsuppfinnare

Specialiserad på
Tunga rollspel
Spelar just nu
Lord of the Rings Online:
Shadows of Angmar

Det är svårt att säga vad som gör storslagna spel storslagna. Det är något som går bortom grafiken, ljudet och spelkonceptet. Ett spel är som en bok: den ska inte läsas utan den ska upplevas. Läser man Beck av Sjöwall-Wahlöö vill man inte läsa om Beck, man vill känna att man sitter med Klingström och Gunvald inne på Becks kontor.

Precis på samma sätt är det med ett datorspel. Det ska inte spelas, det ska upplevas. Kör man ett bilspel vill man uppleva att man sitter bakom ratten och känner farten och adrenalinkicken. Smyger man i en korridor med ett vapen i händerna vill man uppleva spänningen och känslan i rygglutet av att det när som helst kan hoppa fram en fiende. Lyckas ett spel ge den känslan av närvaro och upplevelse så har spelet stor chans att bli mer än bara ytterligare en häftigt designad kartong. Men när man hittar spelet som man kan försvinna in i är det en upplevelse som man önskar att alla skulle få uppleva. Att se solen gå upp över hustaken utan att man egentligen märkte att den gick ner över huvud taget. Det är det som gör ett spel storslaget.

"Att se solen gå upp över hustaken utan att man egentligen märkte att den gick ner över huvud taget. Det är det som gör ett spel storslaget"

**HENRIK NORDENBERG**
Fartfantom

Specialiserad på
Sport, bilspel, action
Spelar just nu
Call of Duty 4,
Bioshock

**ADAM ANDERSSON**
Pepparkaksgubbe

Specialiserad på
Managerspel, rollspel,
strategi
Spelar just nu: *The Witcher,*
Call of Duty 4

**ANNICA JOHANSSON**
Löpardrottning

Specialiserad på
Rollspel
Spelar just nu
Crysis

**MIKAEL HJALMARSON**
Seniorskribent/ålderman

Specialiserad på
Action, äventyr, strategi
och rollspel
Spelar just nu *Empire Earth III*
och *Mass Effect*

Det nya året är här och jag ser fortfarande inga flygande bilar utanför mitt fönster. Min förhoppning om att få uppleva den där stereotypa mörka framtiden tynar för varje år som går. Fast på andra områden går det framåt med stormsteg. Jag märker att min dator inte längre

"Nu kommer Hjalmarsons lag: En fet uppgradering var 24:e månad håller humöret på topp"

är så toppmodern och eftersom tomten inte kunde få ner ett så stort paket i säcken, får jag belöna mig själv i efterhand istället. När uppgraderingen är gjord kommer jag att gotta mig åt alla grafik tunga spel som har släppts de senaste månaderna.

Jag ser fram emot långa stunder i djungeln, action i *UT III* och att kunna ösa på i *Supreme Commander*. Moores lag citeras friskt när det gäller hårdvara. Nu kommer Hjalmarsons lag: en fet uppgradering var 24:e månad håller humöret på topp.

**THOMAS PETERSSON**
Trummande redaktör

Specialiserad på
Habil på det mesta
Spelar just nu
EVE Online, GHIII, Rock Band
och *Pirates of the Burning Sea*

**EMIL KRAFTLING**
Redaktör emeritus

Specialiserad på
Strategi, rollspel och allt annat
Spelar just nu
Mass Effect,
Guitar Hero III

PCGAMER www.pcgamer.se

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

Affärsområdeschef Johan Sandholm

HM+

Annonser Tony Gustavsson, Tel: 08-692 66 35
tony.gustavsson@hjemmetmortensen.se

Annonstraffik 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.
www.kundservice.net Klicka på Kundtjänst.

Adressändra Tryck Hansaprint Åbo, Finland
© 2007 Hjemmet Mortensen AB ISSN 1401-922



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 webbplatser som tillgodoser läsarnas specialintressen och livsstilar inom områden som bilar, datorer, spel, sport och fritid. För mer info om oss se www.hjemmetmortensen.se



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 TS kontrollerad upplaga
22 200 (2006).



OCENSURERAT

Tja och tack för en riktigt bra tidning! Men nu till saken. Jag hade tänkt önska mig ett nytt grafikkort till jul som mer än gärna tar *Crysis*, *World in Conflict* och *Company of Heroes* på high, och jag undrar om ett Geforce 8800GT gör susen. Kom med tips tack!

Det är ju visserligen inte bara graffekortet som bestämmer om du klarar de spel du nämner, men vår uppfattning är att 8800 GT är det mest prisvärda kortet på hela marknaden just nu. I princip GTX-prestanda för ungefär halva priset.

/Red.

RED VS. LÄSARE?

Hur mår ni på redaktionen? Här spelas det på! Jag undrar över två saker. Har ni funderat på att öppna en eller några *Counter-Strike*-serverar, som ni kan ha uppe så att vi läsare och ni på redaktionen kan lira mot varandra. Kanske fixa en turnering? Ni på redaktionen mot oss läsare? Den andra frågan är om ni kan ha lite mer om data-delar som grafikkort, chassin och så vidare på moddat, för er PCG Special är/var väldigt bra! Annars är er tidning jättegrym!

/Filip "ses på LAN"

Att lira mot er läsare har vi definitivt funderingar på. Klassikern Spöa Red! är en ständigt efterfrågad comeback. Vi får se vad vi kan hitta på i framtiden. Håll ögonen öppna! Mer hårdvara kommer ni också att få se. Även det är efterfrågat. Tack för berömmet.

/Red.

TRE ORD:

WORLD OF WARCRAFT.

Jag fattar inte, man köper spelet och spelar de där trettio (eller hur många det nu är) gratis dagarna, och när de är slut så känner man att man bara måste spela lite till för att få lite mer level och så vidare, så man köper speltid och spelar slut det. Efter det så blir lite spelande lite till och sedan ännu mer, tills man blir en blek asocial typ som tillbringar varenda lediga stund med att bänka sig framför burken och fortsätta med sitt ädla uppdrag att få ännu mer level, och när man väl har kommit till den där högsta leveln så vips spottar Blizzard ut en ny expansion med tio fler levels och fler raser som man förstår också skall försöka levla upp till det högsta. Senare när man blir lite äldre och kanske har lyckats slita sig från detta oändliga spel så tänker man kanske: "Hmmm... tänk om jag hade umgåtts lite mer med familj

och vänner? Jag kanske missade något?" Jag menar förstås inte att alla *WoW*-spelare går detta öde till mötes (jag har säkert helt och hållet fel, 9,5 miljoner människor tycker det), utan jag tyckte bara att det behövde sägas.

/En som inte spelar WoW

Du har just lyckats sammanfatta onlinerollspelens innersta väsen på 207 ord. Inte illa!

/Red.

Hallå där PC Gamer! Jag har prenumererat på er tidning i snart två år och jag har inte tröttnat än och hoppas att jag inte kommer att göra det! Inget går upp mot att få en PCG på posten en regnig höstdag som man läser samtidigt som man dricker lite jordgubbste! Men det är en sak som jag vill tipsa er om angående er tidning. Kan ni inte ha "Månadens sågning" på samma sätt som "Månadens spel"? Alltså



MÅNADENS BREV

Månadens brev belönas
med ett spel från:

CDON.COM

HEJ PCG!

Detta är säkert ett ämne som flera har berört i denna spalt, men jag känner att jag också måste prata av mig om detta nu. När jag var liten så var det Commodore 64 och Amiga som briljerade med sin närvaro. Spelen på Amiga hade fantastisk musik, grafik och ljud, tyckte man då. Då var man ung och visste ingenting om världen. Man cyklade till skolan på morgonen och önskade att skoldagen skulle ta slut så att man fick komma hem och spela spelen igen! Så här fortsatte det i många år. Jag minns dagarna då vi satt och lyssnade på Front 242 ackompanjerat av ljuden från *Syndicate* på Amiga. Sedan började man högstadiet och storebror kom hem med en beta på *Quake*! Vi slängde in det på en 486 och njöt, trots att det laggade till oändligheten. Högstadiet flöt på och man hade fortfarande tid att spela datorspel på eftermiddagarna.

Sedan började jag på gymnasiet. Nu var det tänkt att man skulle plugga som en idiot för att få toppbetyg så att man kunde studera vidare. Jag gick natur och kom igenom hela gymnasiet utan att plugga överdrivet mycket – med andra ord – mer tid för datorspel! Jag har ett jättetydligt minne av hur jag satt på en fysiklektion och räknade ner tiden tills den skulle vara slut så att jag kunde få rusa ner på stan och spela *Black & White* – ett spel jag hade hört så otroligt mycket bra om (visst var det bara hype, men det visste jag ju inte då).

Minnet är så starkt att jag fortfarande känner vilket sug spelet hade. Och det bästa av allt var att det fanns tid att spela datorspel när jag kom hem! Mina vänner spelade också spel, vi hade LAN, vi hängde hos varandra och spelade spel, bla bla.

Sedan började jag plugga vid Uppsala universitet till lärare. Jag hade nu också varit tillsammans med en tjej i en massa år. Första terminen var det inga som helst problem att hinna spela spel, trots flickvän och studier. Jag hade även fått ett ökat intresse för musik, och nu några år senare så sitter jag med skivkontrakt dessutom.

Med tiden så blev det klart för mig att jag var tvungen att lägga ner mer och mer tid på studier och musik (om jag ville komma vidare med det), samt lägga mer tid på att umgås med min flickvän! Vad fick jag dra ner på?

Spelandet så klart! Det var inget jag märkte av då, det var någon svacka där det inte kom några bra spel, det var absolut inte som när jag var liten – då var alla spel bra!

Nu är jag klar med mina studier och jobbar på en skola som gymnasielärare. Jag jobbar 40 timmar i veckan, pendlar två och en halv timme per dag (totalt). Utöver detta ska jag dessutom umgås med vänner, hinna träffa min flickvän, äta, sova, spela spel, arbeta med musiken och så vidare. För några veckor sedan kom jag till insikt: jag har inte tid till spel och musik längre. Arbetet tar all min tid och kraft! När jag kommer hem på kvällen, cirka 17.30, så är jag helt slut! Om jag sover i en halvtimme är jag pigg nog för att laga mat och se på någon lite lätt amerikansk humorserie. Eftersom jag inte bor med min flickvän hänger vi ofta hos henne (jag delar lägenhet med en kompis).

Samtidigt har jag en katt och vill träffa den varje dag, och även min dator, den står ju hemma hos mig.

Är min flickvän med hos mig finns det inte en chans i världen att jag får spela datorspel! Eller arbeta med musik heller för den delen. Hon avskyr allt som har med datorspel att göra. Det kan jag respektera, och det gör jag – men det är inte lätt.

Jag är inte gammal, jag är 25 år, men trots detta har all tid – som tidigare verkade vara oändlig – för datorspel försvunnit! Nu för tiden måste jag hitta ett spel som jag verkligen gillar, kämpa för att spela igenom det så fort jag kan (även om det innebär att sitta uppe till två på natten och bara få fem timmars sömn innan arbetet nästa dag) så att jag slipper pinas av väntan på att få spela spelet för att jag har andra saker att göra... denna väntan kan vara allt från en dag till flera veckor innan jag får spela igen! Jag har inte tid att testa många spel längre. Nästa steg är att bilda familj, och då är det solklart att fokus måste ligga på barnen.

Var har tiden tagit vägen? Vill man verkligen växa upp när man har datorspel som hobby... och man inte tillåts utöva den?

Det måste vara fler än bara jag som känner att tiden inte räcker till. Det här är ett riktigt i-landsproblem.

Mvh, Pelle

Välkommen till vår tids vanligaste problem, Pelle. Vi har ingen lösning. Hade vi haft det hade det inte legat 35 ospelade spel hemma i hyllan. För att strö salt i såren, här har du ett gratis spel. Nu har du ännu mindre tid över, moahaahaaa!

/Red.

HAR DU NÅGOT ATT SÄGA OSS OCH ÖVRIGA LÄSARE?

BESÖK www.pcgamer.se/forumSKRIV TILL PC Gamer, 113 78 Stockholm, eller maila red@pcgamer.se

jag menar att det sämsta spelet varje månad får denna varningstitel. Naturligtvis krävs det att spelet fått under en viss betygsgräns. Det är ju bra att få reda på spel man ska se upp för plus att det är störtkul att läsa när ni knäcker ett spel totalt. Jag har tidigare framfört detta förslag till PCG-forumet men inte riktigt blivit hörd. Förresten hörde jag att mjukis-"companion cube" från Valve ligger högst upp på PCG-ankans önskelista! Gör honom inte besviken.

/Steiwerd

Tjipp.

"Månadens sågning" vet vi inte riktigt. Då känns det som personligt hackande och det är ju inte poängen. Att ha en symbol när ett spel når under en viss nivå skulle vi däremot absolut kunna ha. Vi ska tänka igenom saken. Kul att du hittade ut från forumet, Steiwerd.

/Red.

PRISVÄRT!

Kära redaktion!

Jag skriver till er med gråt i halsen, och det är inte för att jag sitter på jobbet med en vecka gammalt kaffe bredvid mig, utan för att har gjort en hemsk sak som bara kan straffas med döden.

Det var för ungefär två veckor sedan då jag och en kär vän till mig skulle spela lite *Grim Fandango* (för han hade aldrig spelat det tidigare), vi kom inte längre än till då man ska sno ett par duvägg på taket då min vän frågade om han fick låna spelet. Jag satt kanske i 20 sekunder och låsades att inte höra vad han sade eftersom jag hatar att låna ut mina underbara små spel. Till slut så frågade han igen och då hade jag

HEJSAN PÅ ER.

Det är så här att jag sitter inte alls särskilt mycket vid datorn men jag är trogen er lilla hamster. Nu till saken. Ingen kan ju säga nej till att krypa ner i sin datorstol efter en jobbig dag och sätta sig och lira lite smått och gott.

Fast jag bara är 16 år så uppskattar jag inte de nya och flashiga spelen, utan när jag har tid att ägna åt att döda monster och elaka gubbar så väljer jag att med värdighet och stolthet i mitt hjärta ta fram *Arcanum*. Det måste ju vara ett av tidernas bästa rollspel. Måhända att det inte är den bästa grafiken och att allt är lite fyrkantigt.

Om man kollar på de nya spelen så tycker i alla fall jag att storyn ofta är knagglig och inte har någon känsla för de finare detaljerna. Men för mig har *Arcanum* en riktig bra känsla och man försvinner bort från alla problem och bekymmer.

Men dock så har jag fastnat på ett ställe och i mina drömmar så

fick jag en uppenbarelse om att den lilla hårbollen i PC Gamer kunde hjälpa mig att ta mig förbi där många tårar har fällt.

Nu är det så att jag har hjälpt till att lämna tillbaka ringen till den gamla gubben och står förtvivlad vid en grota där jag behöver ett par glasögon för att komma in i grottan. Vet ni svaret på min livs långa sökan?

Försvinner från problem och bekymmer gör jag när jag ätit en säck fulpellets. Jag tärnar skogsholmslimpa, lägger bitarna i jäst rödvin och låter det torka.

Arcanum säger du? Du kan ju övertala Thorvald att hjälpa eller låna ut sina glasögon till dig, fast att stjäla nyckeln till hans kista eller dyrka upp låset är roligare. Inuti finns ritningar så att du kan bygga dig ett par glasögon. Du kan kalla mig Hamster-Jesus. Tillbe mig.

/PCG-Hamstern

PCG
HAMSTERN
LASER INSÄNDARE
OCH SVARAR PÅ EN...

BAKOM MINA
SOLGLASÖGON
KAN JAG VA' MIG
SJÄLV.



inget val och var tvungen att svara, "...aaah, visst, bara du är försiktig med skivorna". Han tackade och bockade för detta och skuttade hem med skivorna i högsta hugg.

Jag var rätt lugn och var säker på att mina skivor skulle komma hem säkert igen, eftersom det är en väldigt bra vän till mig och han skulle aldrig göra skivorna illa.

För två dagar sedan ringde han mig och hävde ur sig dessa ord som bara får yttras i helvetet... eller, de får inte yttras alls egentligen. Men han sade: "En av dina skivor har exploderat i min CD-läsare." Jag satte mig ner i soffan och tänkte på alla dessa stunder jag har haft med detta underbara spel. Och nu är det mitt fel att skivan är trasig! Jag skulle aldrig ha lånat ut spelet. Nu har två dagar gått och jag vet inte vad jag ska göra, så jag vänder mig till er på redaktionen. Hjälp mig komma över detta.

/Christoffer Källman

Du har två val Christoffer. Antingen deppar du ihop och spelar aldrig något mer så länge du lever, och slutar som en bitter chefredaktör som upprepar "Det var bättre förr!" om och om igen. Eller så tar du tag i saker och ting, lägger upp en hundring och köper ett nytt *Grim Fandango* (på Webhallen eller i någon annan trevlig butik). Valet är ditt. Din kompis kan gott betala hälften.

/Red.

BILLIG GRAFIK?

Hej, jag har två frågor som jag gärna skulle vilja ha svar på. Här är de:

1) Kan ni säga något bra och ganska nytt grafikkort som kan ta nya spel som *Crysis*, *Stranglehold* och *Bioshock*? Jag vill nog gärna att det ligger under 2 000 kr eller lite över.

2) Har just nu ett Radeon x850 som jag tycker verkar vara gammalt, är det det? Datorn har också 1 GB RAM, tror ni att det duger till de nya spelen?

Hoppas jag får svar på de här frågorna och för övrigt vill jag säga att ni är den bästa gamertidningen.

/Tobbe

Klart du får Tobbe. Svar alltså.

1) Nvidia 8800 GT är det mest prisvärda kortet i den prisklass du nämner. Det klarar i princip allt idag, men det gäller ju att din processor och minne hänger med också. Därför hoppar vi till fråga två:

2) 1 GB RAM är i minsta laget. Det funkar till en del spel men en gig till hade sannerligen inte skadat. Samtidigt ska du tänka på, att om hela din dator är gammal så är det kanske inte lönt att köpa enbart nytt minne och grafikkort. Ditt moderkort kanske inte klarar ett 8800GT, processorn är för gammal och så vidare. Ett X850-kort är ur spelsynpunkt jättegammalt, det stämmer. En ny dator som fungerar hyggligt till spel kostar från cirka fem tusen kronor och uppåt.

Lycka till! /Red.

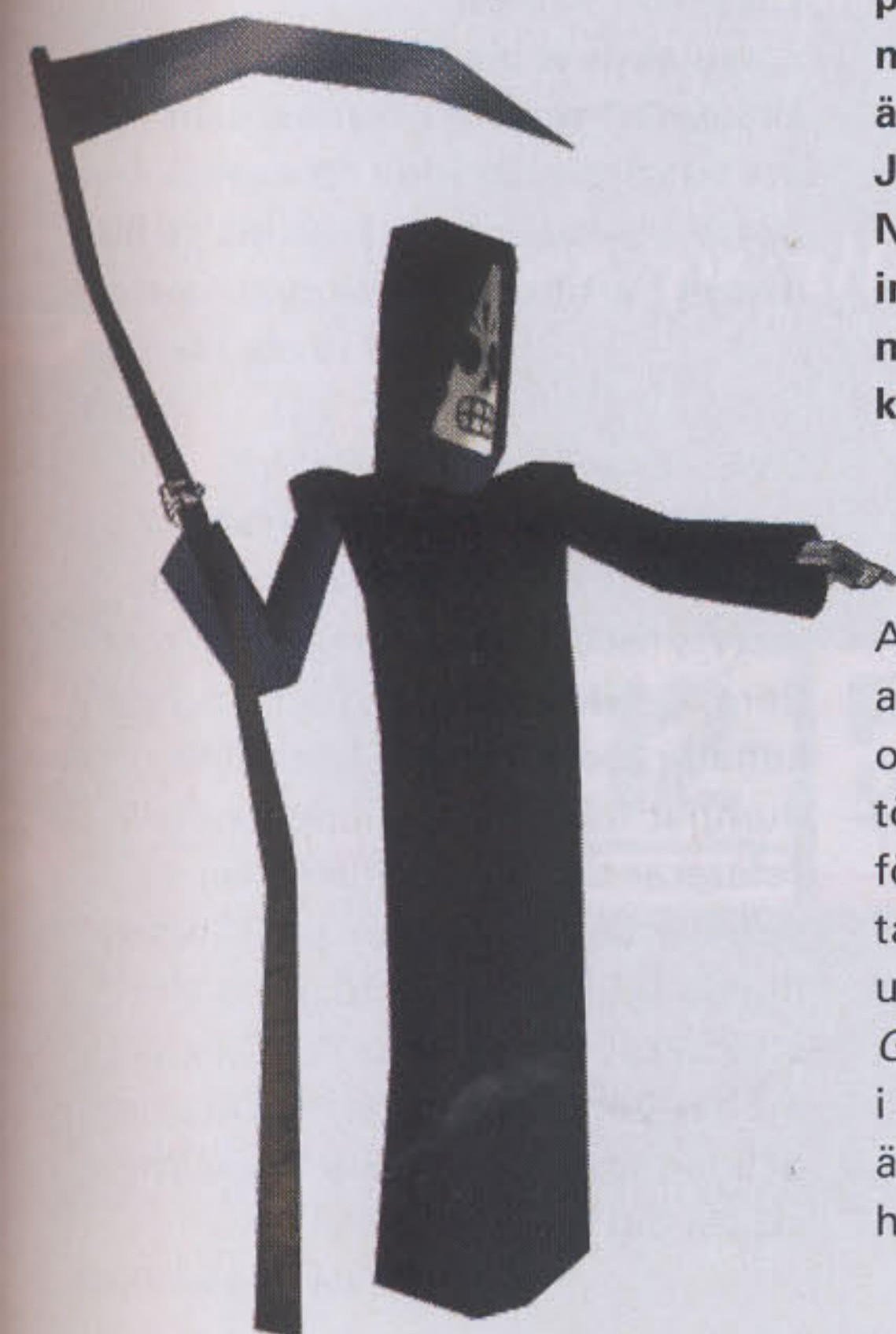
Hej, tack för en bra tidning och nu till frågan. Kommer det eller finns det ett *Tabula Rasa* demo?

P.S. För jag hittade inget på sidan man kunde gå in på i recensionen av spelet.

jonneponken

Demon på onlinerollspel finns inte på det sättet. Däremot förekommer ofta så kallade trials, där du kan prova spelet gratis en begränsad tid. Det kanske är det du menar? Surfa runt på nätet, de brukar dyka upp lite här och där.

/Red.





Tack för en underbar UT3-recension. Jag tycker spelet är enormt kul men när man tittar in på de officiella forumen så klagas det en hel del. Den positiva recensionen gjorde mig mycket glad. :-)

Emil tackar. /Red.

Hej på er. Skön tidning, har prenumererat i tre år snart. Jag har dock märkt en grej som jag inte sett förut, på kanten av er tidning står det en underlig text som till exempel Call of storpotäten eller krabba med stroganoff. Är det en hemlig tävling eller är jag ute och cyklar nu?!

/Danne

Du är ute och cyklar. På hal is.

/Red.

ORR-SPEL?

Tjena PC Gamer! Till alla orrar som undrar om deras dator pallar Crysis så rekommenderar jag sidan <http://korturl.se/vuin>. Den gör ett test och kollar vad din burk har för kräm i sig och jämför det med spelet du har valt på listan. Sedan får du en tydlig lista där du ser var det spricker, om du har för lite RAM eller om ditt grafikkort helt enkelt klarar alla tester.

/Packad-Krukväxt

Du har så rätt. Tack för tipset.

/Red.

Gissa om man hade tur idag! Hittade ett vrålsnyggt Qpad-armband idag, ett måste för en cool gamer.

/Odden

Om du säger det så.

/Red.

VAR TOG DE VÄGEN?

Det finns ett oerhört stort utbud av titlar till PC och olika konsoler idag. Men var tog spelen vägen som man bara måste spela klart och se slutet på spelet och sedan varva det igen? Jag saknar djup och något slags gripande faktor i dagens spel. Det finns många spel som har en läcker idé för ett spel, tänker nu senast på *Assassin's Creed*. Detta är ett väldigt bra exempel på en bra idé som de har förstört genom att göra spelet så dåligt att det inte finns någon mening att spela det. Första gången man startar spelet så är man helt trolldunden efter att man har tillbringat sista veckan innan det släpptes med att se filmer på Youtube om spelet. Allt ser så bra ut i filmerna, idéerna, detaljerna, allt ser verkligen ut som ett perfekt spel tills man börjar spela och märker att man ska göra samma sak i 20 timmar och spelet inte alls är svårt eller utvecklande.

Det jag verkligen saknar är det där lilla extra som gör de nerlagda timmarna värda att lägga ner för att klara sista bossen. I de senaste 4-5 spelen jag spelat har jag mer eller mindre slutat före sista bossen eftersom det inte har funnits någon mening i att klara det.

Jag är en kille som har spelat ända sedan jag fick min första Nintendo-åttabitskonsol med spel som *Willow*, *Rygar*, *Turtles* och *Bigfoot*. Sedan dess har jag mer eller mindre ägt varje konsol som finns för att spela de stora titlarna på vardera konsol för att inte missa något. Jag har spelat mig igenom många härliga spel som jag fortfarande kan sätta mig ner för att spela för att både handlingen och sättet man spelade på var enkelt och bar fram spelen till slutet. Ett av de bästa spelen som gjorts är enligt mig *Final Fantasy Tactics* till PS1. Sådana spel görs inte idag och det är det jag söker efter.

Frågan är: Var tog spelglädjen vägen som gjorde att när man väl hade klarat spelet så började man om och gjorde det igen?

Spel som skapar känslor är ett alltid lika omdiskuterat ämne. Vi människor har en tendens att mest minnas det positiva i livet. Det fanns duktigt mycket skräpspel och spel



I rymden kan ingen höra dig loota.

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



Gillar du hjärnskrynklande pussel och lustiga sånger är *Portal* din grej.

som inte grep tag i en förr också, precis som nu. Så mycket har nog inte förändrats egentligen, det gäller bara att hitta guldskörden. Du är äldre nu och mer medveten – man imponeras lättare när man är ung och oförstörd, vet du. Vi tyckte till exempel att såväl *Bioshock*, *HL 2: Episode 2* som *Portal* och *Call of Duty 4* skapade en hel del känslor innanför vårt bittra skal. Nästa nummer kan du förresten läsa allt om vad vi tyckte i år.

Du får värda dina favoriter ömt, helt enkelt. Ha det!

/Red.

"Eftersom jag tycker om WoW ungefär lika mycket som BMW gillar framhjulsdraft så är det inget alternativ"

BANZAI!

Tjenare, tack för en bra tidning bla bla bla... Jag är lite sugen på att börja slösa bort mitt liv på nåt slags MMO! (Singel igen, så nu kan jag ge min dator den uppmärksamhet den förtjänar.) Vet dock inte vilket jag ska välja. Eftersom jag tycker om *WoW* ungefär lika mycket som BMW gillar framhjulsdraft så är det inget alternativ, är lite sugen på *EVE Online* men undrar om ni kan öppna mina stackars ögon för något annat?

//Bonzai

Att få läsa att någon vill slösa bort sitt liv på MMO:er... det är ju nästan så att det tåras i ögonen. Uppriktigt sagt är nio av tio onlinerollspel väldigt lika varandra (alla som säger motsatsen är fanboys), så hatar du *WoW* blir det svårt. *EVE* skiljer sig

rätt markant, det är sant, och längtar du efter ett episkt, långsamt spel med avancerad handel och taktiskt tänkande, som tar år att bli bra i, är det ditt val (fråga Petersson, han har över 20 miljoner skill points och suger fortfarande). Det kommande *Pirates of the Burning Sea* kan du snart läsa mer om i Gamer. Kanske kan det eller det lite våldsammare *Age of Conan* vara din kopp te? Annars kan du glida runt inne på mmorpg.com, det är en outtömlig källa i ämnet. Skriv tillbaka om ett år och säg vad det blev vetja!

/Red.

HEJ,

Har verkligen Ove spelat *Timeshift*?

De skärmdumpar som finns i tidningen (med kommentarer) är inte från det spel som gavs ut för några veckor sedan. De kommer dels från demot som baserades på den första versionen av spelet – som skrotades, dels från andra delar av den första versionen av spelet (som ej var med i demot).

Han skriver bland annat: "Du kan åka omkring i olika fordon – efter att du skjuit dig fram till dem". Detta stämmer inte. Bilderna på fordonen i artikeln är inte med i spelet.

Med vänlig hälsning

Patric

Ove hälsar bland annat att: Självklart har jag spelat *Timeshift* tillräckligt för att kunna ge det en rättvis recension. Däremot kommer flera av bilderna från olika officiella kanaler medan andra faktiskt är dumpar från spelet. Bilden som du refererar till är en av dem som jag inte har tagit, och även om kombinationen bildtext och bild har blivit ett stolpskott så är det fortfarande så att det finns körbara fordon i spelet och jag kan garantera att du måste skjuta dig fram till dem.

/Ove genom Red.



RAT



Hitman gör succé

Filmer baserade på spel brukar i regel inte göra så mycket väsen av sig, men det går faktiskt bra för den skallige mördaren i Hitman. Den nya filmen drog in drygt 21 miljoner dollar under premiärhelgen i USA.

Pyro Studios tar hand om Planet 51

New Line Cinemas stora animerade film Planet 51 kommer att ta steget över till spelvärlden under 2009. Filmbolaget har valt att lägga jobbet på Pyro Studios, som är mest kända för serien *Commandos*. Spelet kommer att släppas på alla plattformar som finns och kanske även några därtill.

Deus Ex 3 har tillkännagivits

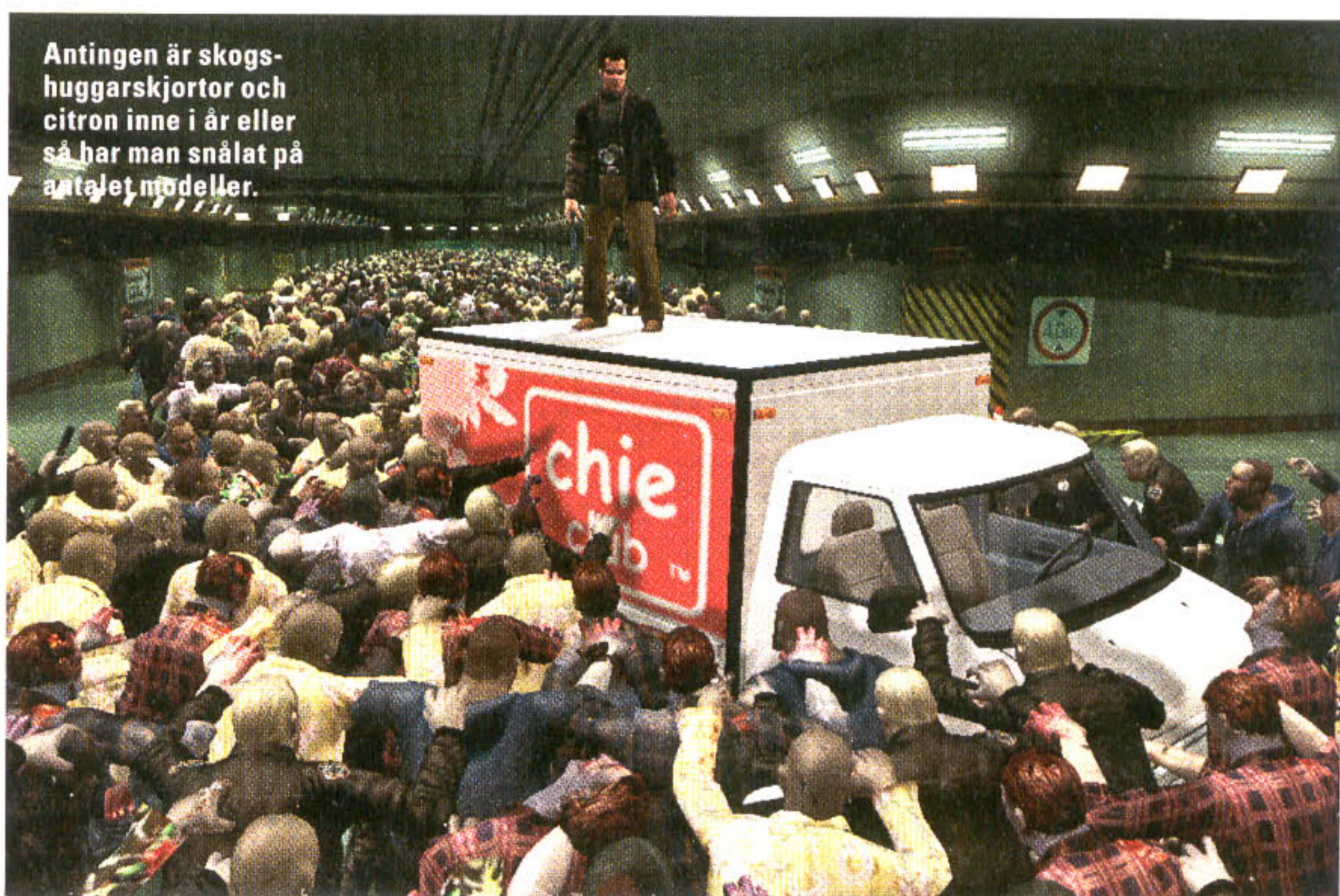
Ryktena kring det tredje spelet i serien *Deus Ex* har varit många och det har länge varit oklart om spelet ens skulle bli av, men nu står det klart att projektet är på gång. Eidos startade en ny utvecklingsstudio i Montreal i början av förra året. En stor del av de drygt 80 anställda jobbar med speltestning medan en mindre grupp sysslar med *Deus Ex 3*. Stéphane D'Astous som leder Eidos Montreal avslöjar att utvecklingsgruppen siktar på produktionscykler om 24 månader. Om det gäller för ett så pass stort projekt som *Deus Ex 3* återstår att se. Det står i alla fall klart att det tredje spelet blir det första som inte produceras av Warren Spector och Harvey Smith.

www.eidosmontreal.com/en/games.html

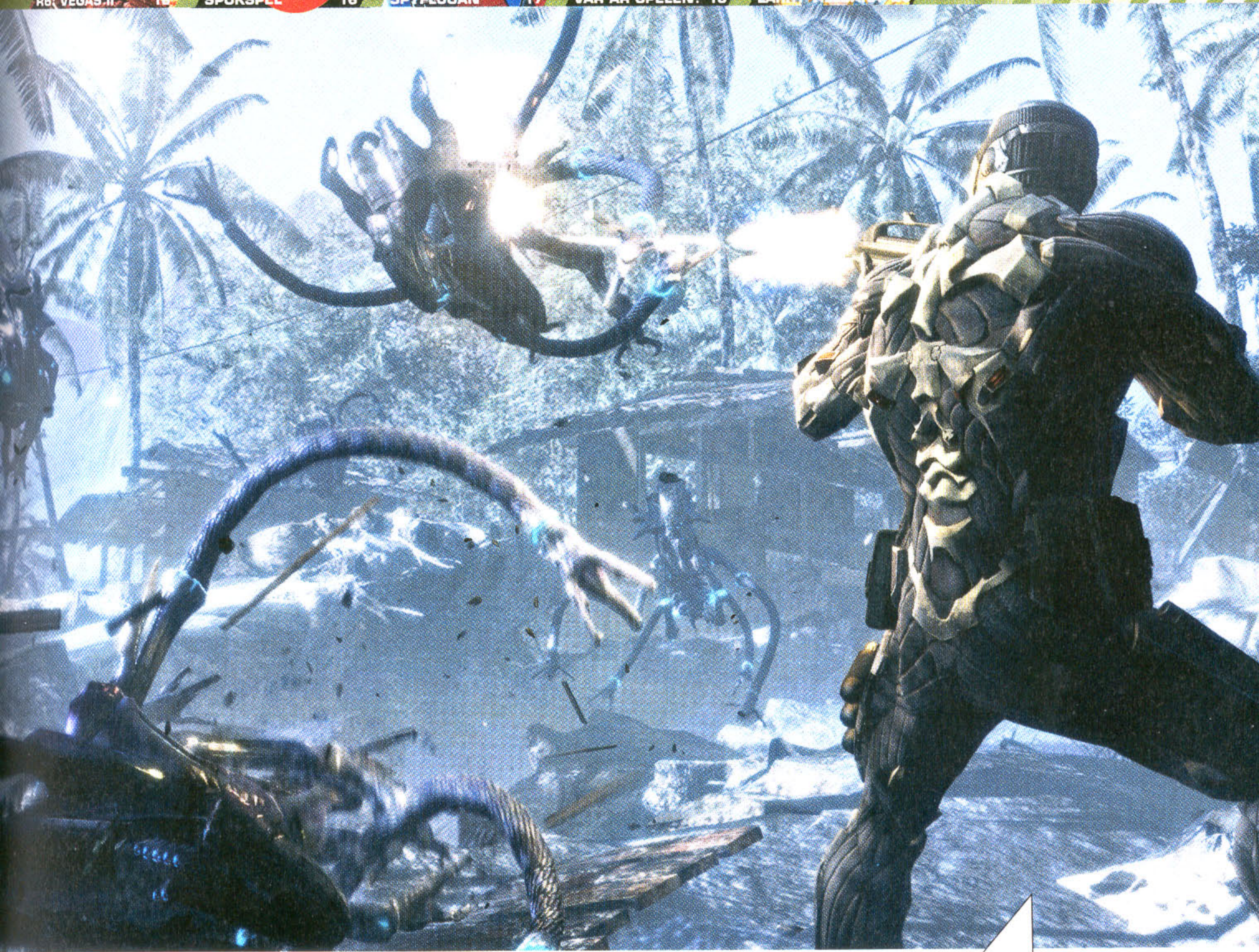
Capcom och portningar

Det gick ganska bra för Capcoms stora actionspel *Lost Planet*. Konsolversionen imponerade med hektiska strider och den senare släppta PC-versionen byggde på med snyggare grafik. Nu sprids det rykten om att Capcom vill bygga vidare på spelet i form av en expansion. Det nya spelet kommer att heta *Colonies* och som namnet antyder blir det fler attacker från gigantiska insekter. De som sprider uppgifterna påstår även att det sjukt roliga zombiespelet *Dead Rising* kan komma att släppas i en PC-version inom kort. Uppgifterna kommer från en påstådd läcka från en italiensk distributör till Capcom. Nu väntar vi på det officiella ordet.

www.capcom.com



Antingen är skogshuggarskjortor och citron inne i år eller så har man snålat på antalet modeller.



Det är en imponerande vandring han gjort, den gode österrikaren. Märklig men imponerande.

Infoga uttjatat
filmccitat här



Terminator kommer tillbaka

Den österrikiske kroppsbyggaren Arnold har gått över från att slakta skurkar på vita duken till att gå lös på politiken. Hans bevingade "I'll be back" gäller tyvärr inte längre då det enda han numera slaktar är det engelska språket. Trots det ska det snart blåsas nytt liv i filmserien Terminator. Den tredje filmen blev ett avstamp med Jonathan Mostow istället för den betydligt vassare James Cameron. Film nummer fyra kommer att heta Terminator Salvation: The Future Begins och bakom kameran finns McG. Regissören är mest känd för musikvideos och de otroligt korkade filmerna Charlie's Angels och Charlie's Angels: Full Throttle. Den nya filmen tar vid där den förra slutade och därmed blir det fullskaligt krig mellan de sista överlevande människorna och robotarna. Filmbolaget Halycon kommer att finansiera spektaklet och samtidigt starta en egen spelstudio som ska producera det officiella spelet. Det låter intressant, men frågan är hur bra ett spel blir när det skapas av ett hastigt startat spelteam som bara får lite över ett år på sig. Filmen ska nämligen lanseras under 2009 och då måste spelet vara färdigt. Ändå känns det inte som om det kan bli sämre än spelet *Terminator: War of the Machines*.

Crysis 2 i start- groparna

Spelvärlden har fortfarande inte riktigt andats ut efter lanseringen av det supercoola actionspelet *Crysis*. Cryteks datorslukande monster har placerat ribban så högt att spelet blivit en stor favorit i tester av grafikkort. Trots det är utvecklarna hos det tyska spelföretaget långt ifrån färdiga. Enligt Steven Bender som jobbar för Crytek kommer teamet att fokusera sina krafter på grafikmotorn inför uppföljaren. Steven nämner bland annat arbete kring texturering av ansikten. Hårdvarutillverkarna lär få sätta in extra resurser för att komma ikapp utvecklingen på spelfronten.



EX MEA SENTENTIA

Det är med lika delar förtjusning och förskräckelse jag stirrar på den lilla filmen från *Deus Ex 3*. Den intetsägende animerade filmen för tankarna till den inledande mastodontsekvensen i *Crysis*, där hjältenes dräkt visas upp bit för bit. I det här fallet är det en människokropp som visas upp, ett embryo som redan fått de implantat agenterna hade i Warren Spectors suveräna genrebrytande spel. Egentligen borde jag känna att det är mäktigt, men det är här förskräckelsen tar överhand. Gåshuden eliminerades också av den urdumma speakerrösten som låter som den typiska trailermannen från Pablo Franciscos tynande repertoar. Det är först i slutet av filmen jag blir någorlunda uppspelt när delar av titelmusiken från *Deus Ex* ekar i rummet.

Jag har sett trailern många gånger, läst alla intervjuer och grävt ner mig i allt som rör *Deus Ex*. Det är ett ivrigt försök att bygga upp förväntningarna. Ändå kan jag inte få bort känslan av att jag kommer att bli besviken igen. Den här gången är jag i alla fall förberedd. Annat var det förra gången när Warren Spector bajsade ut *Deus Ex: Invisible War* över sina trogna fans. Spelet har säkert ett relativt högt medelbetyg på diverse sajter och sålde förmodligen rätt bra, men det

"Invisible War är en stinkande sörja jämfört med originalet"

förtjänar att spottas på. *Invisible War* är en stinkande sörja jämfört med originalet. Ta bort *Deus Ex* ur titeln och det blir ett ganska bra actionspel, men just de två orden gör att förväntningarna stiger.

Det stora problemet med *Invisible War* var givetvis att Spector och de andra på Ion Storm kände sig manade att jaga efter en större publik. Jag kan förstå varför. Spel är dyra produktioner och ett spel så annorlunda som *Deus Ex* lockar inte drivor av gamers till butikerna. I fallet med *Invisible War* ville Ion Storm komma åt konsolspelare och därmed startades en fördömningsprocess som hette duga.

Jag kan köpa det faktum att en handkontroll som styrmedel inte är lika smidig som mus och tangentbord, vilket leder till att gränssnitt och annat strömlinjeformas och förenklas. Fast speldesignen i övrigt behöver inte yxas ner till en bebisnivå. Konsolspelare är ju inte dumma, eller? Jag själv sitter ofta och leker med Xboxen och visst känns det barnsligare att spela spel på det sättet, men kraven på underhållning sänks inte för det. Som spelare vill jag inte behandlas som en idiot. Nu gäller det för Eidos Montreal att skruva tillbaka klockan och återinföra det som gjorde *Deus Ex* så bra. Hellre att spelet blir för avancerat än att det mynnar ut i ännu ett hjärndött actionspel. Förväntningarna är stora och diskussionerna kring spelet har redan kommit igång på nätet. Om utvecklarna är smarta kommer de att forma det där embryo efter fansens önskemål. I annat fall kommer den stora sågen fram.

Mikael Hjalmarson

Spökjägarna blir interaktiva

1980-talets stora komedisuccé *Ghostbusters* har inte varit i ramp-ljuset sedan uppföljaren hade premiär 1989. En animerad serie dök hastigt upp men försvann lika fort igen. Trots det är det nog många som minns serien med glädje och skulle vilja se en fortsättning. Någon tredje film lär det inte bli trots att de gamla skådespelarna tycks gilla filmerna. Däremot blir det en officiell uppföljare i form av ett spel. Produktionen utvecklas i nära samarbete med de stora skådespelarna som var med i filmerna. Bill Murray, Dan Aykroyd, Harold Ramis, Ernie Hudson och William Atherton kommer att blåsa liv i sina karaktärer igen, vilket verkligen bådär gott.

Bakom produktionen står Terminal Reality som ska utveckla spelet till tre plattformar, PC, Xbox 360 och PS3. Spelet kommer även att lanseras till PS2, Wii och DS tack vare ett samarbete med spelföretaget Red Fly Studio.



Who ya' gonna call? Gamla avdankade kändisar, uppenbarligen.

Terroristerna attackerar Vegas igen

Blåhåriga feta tanter som rycker i enarmade banditer och drivor av asiatiska turister. Det finns många saker som kännetecknar Las Vegas, men den stora ökenstaden kommer snart att förvandlas till en krigszon igen. Terrorister tycks gilla syndens näste tillräckligt mycket för att ett återbesök ska bli aktuellt. Ubisoft meddelar att det är dags för ännu ett spel i den mångåriga serien *Rainbow Six* och även denna gång förläggs handlingen till Nevada. Spelet kan lanseras redan i mars nästa år, på både PC och konsol. Utvecklarna lovar att uppföljaren ska bjuda på förbättrade kooperativa spelinslag, en intensiv kampanj och snyggare grafik. Frågan är vad Las Vegas borgmästare anser om spelet med tanke på hur han reagerade förra gången. Vi drog till Montreal och kikade själva. Läs allt i nästa nummer!

www.ubisoft.com



Om vi fått en spänn för varje bild vi publicerat på sammanbitna män med bössor hade vi pensionerat oss vid det här laget.



SPY FLUGAN

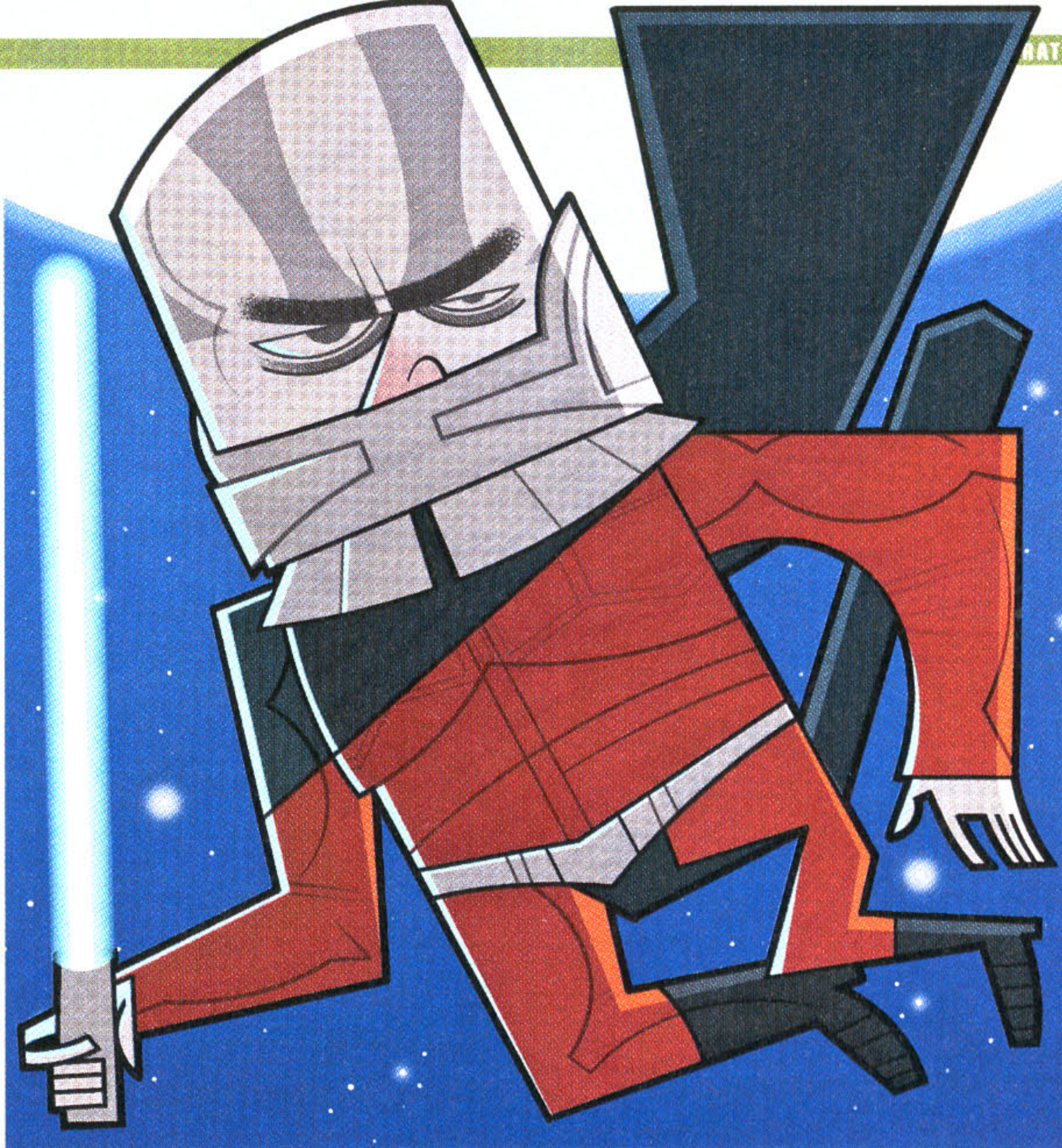
Folk tror att Spyflugan inte har några känslor. Att det bakom hans hårda fasad döljer sig ett rött, hjärtlöst inre. Spyflugan tycker att det är praktiskt att låta folk tro det, då kan han bedriva sin verksamhet obehindrat.

Så det var med kluvenhet Spyflugan tog emot nyheterna att Bioware och Pandemic ska uppslukas av Electronic Arts. Även om Spyflugan skulle vara upprörd, vilket han inte är, så skulle han bli lite gladare av det faktum att det inte kommer att förhindra Biowares fortsatta samarbete med Lucasarts på ett hemligt spel. Han blir inte gladare, eftersom han som sagt inte har någonting så mesigt som känslor. Men han skulle bli det om han hade det. Vilket han ju inte har.

Spyflugans kontakter informerar honom om att det ännu ej utannonserade spelet kommer att bli Biowares första MMO och bygga på Star Wars-licensen. Det väntas bli klart 2009, och man kan anta att det kommer att utspela sig i *Knights of the Old Republic*-universumet, så att det skiljer sig från det halvkassa online-spelet *Star Wars Galaxies*.

Under tiden noterar Spyflugan att *Fallout 3*-utvecklaren Bethesda har fått en stor kassainjektion från moderbolaget Zenimax Media. En nätt summa på trehundra miljoner dollar har dykt upp i Zenimax budget, av vilken en stor del kommer att gå till att finansiera Bethesdas MMO-planer.

Spyflugan höjer ett ögonbryn åt de här nyheterna, för det föreligger en intressant situation när det gäller utvecklingen av ett *Fallout*-MMO. Interplay äger licensen, men kan bli av med den om de inte kommer till skott. Arbetar Bethesda utifrån antagandet att licensen till sist kommer att landa hos dem, och gör därför ett MMO redan nu för att kunna klistra på titeln i efterhand? Spyflugan misstänker det. Han är också lättad över att höra att Bethesda ska öppna ett kontor i Storbritannien, så att han kan spionera på dem utan jetlag.



Max Payne 3 är redan på Spyflugans lista över sommarspel 2008. Hans mullvadar informerar honom om att Take 2 har återupplivat det tidigare nedlagda projektet, och att ett av teamen på Rockstar håller på att göra den bistra hjälten redo för nya äventyr. Spyflugan förlorar sedan all tilltro till det här påståendet när samma mullvad hävdar att det kommer att följas åt av inget mindre än *Duke Nukem Forever*.

När han ögnade igenom branschens platsannonserforum – inte för att Spyflugan skulle vara missnöjd med sin nuvarande befattning – så lade han märke till att utvecklaren Massive söker en "senior story editor". Bland kraven finns "stort intresse för rollspel" och "erfarenhet av att hålla i traditionella papper- och penna-rollspel." Av detta kan Spyflugan, genom att tillämpa sina skarpa instinkter, utröna att Massive tycks vara på väg att breda sig från sina RTS-rötter till att utveckla ett

fantasyrollspel. Hur skulle ni klara er om inte Spyflugan kunde lägga ihop två och två åt er?

Som Spyflugan nämnde tidigare har han inga känslor. Och därmed gråter han definitivt inte sina bioniska ögon ur sig över att

"Erfarenhet av att hålla i traditionella papper- och penna-rollspel"

Psychonauts skapare Double Fine inte har nämnt något om att hårdrocksspelet *Brütal Legend* ska komma till PC. Än. Spyflugan vägrar tro att Tim Schafer skulle vända ryggen åt det format som tog honom dit han är idag. Han tror inte att Tim Schafer skulle våga, nu när Spyflugan håller honom under noga, noga uppsikt. Skulle du det, Tim? Va?

Spyflugan, klart slut.

Speltoppen

VECKA 48 2007

I samarbete med: DATASPELSBRANSCHEN SWEDISH GAMES INDUSTRY

1. Call of Duty 4: MW	6. The Sims 2 Tonårsprylar
2. Julkalendern 2007	7. Counter-Strike 1: Anthology
3. World of Warcraft	8. Crysis
4. The Sims 2 Jordan Runt	9. Battlefield 2
5. WoW: The Burning Crusade	10. Need for Speed Prostreet
1. Guitar Hero 3: LoR (PS2)	6. Julkalendern 2007 (PC)
2. Singstar Svenska hits (PS2)	7. Mass Effect (360)
3. Super Mario Galaxy (Wii)	8. High School Musical: SII (PS2)
4. Guitar Hero 3: LOR (360)	9. Assassin's Creed (360)
5. Call of Duty 4: MW (PC)	10. Assassin's Creed (PS3)

Dungeon Lords i mängder

Det snygga och actionbetonade rollspelet *Dungeon Lords* fick både ris och ros när det lanserades förra året. De som levt på svältföda efter *Diablo II* uppskattade säkerligen det hektiska tempot, men många störde sig på de obalanserade karaktärerna. Utvecklaren Heuristic Park är dock helt inställd på att spelet ska bli större och bredare. Redan under det tredje kvartalet nästa år ska spelet expanderas genom en icke namn-given fristående expansion. Tillägget kommer att fortsätta där originalet slutade och tanken är att den nya kampanjen ska mynna ut i en ordentlig uppföljare. *Dungeon Lords 2* är nämligen också på väg, men det är oklart när vi kan tänkas få se uppföljaren.



Större och
bredare

En hel värld av
tunnlar och
mystiska gömmor
som givetvis måste
undersökas

Corrosion: Cold Wars presenteras

Det brittiska programhuset Viperante meddelar att man jobbar på ett riktigt tungt äventyrs-
spel. Projektet heter *Corrosion: Cold Winter* och handlar om en mystisk bondgård som heter Cold Winter. Under gården finns en hel värld av tunnlar och mystiska gömmor som givetvis måste undersökas. Utvecklarna har sat-
sat på förrederad grafik som ser ut som om den skulle kunna ritas av en fem år gammal 3D-motor. Ingen bra start kanske.

www.coldwinterwaiting.com



Id Software breddar sin verksamhet

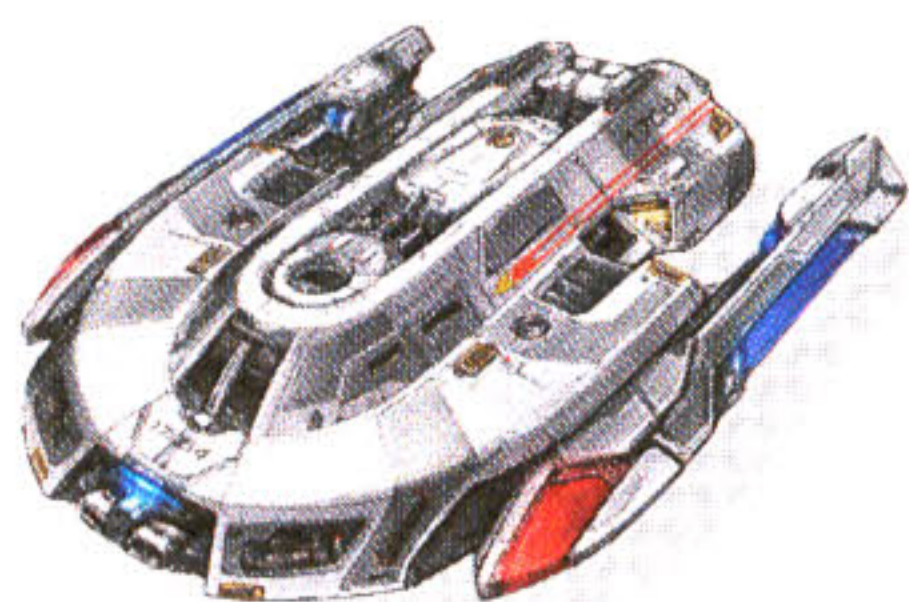
När han inte designar och programmerar spelmotorer för morgondagens krävande spel ägnar den välkände gurun John Carmack sin tid åt mindre plattformar. Den senaste tiden har han bland annat skapat spelet *Orcs & Elves II* till DS och nu ska företagets produktion för mobila spelplattformar bli mer seriös. Id Software kommer att grenas ut i ett företag som heter Id Mobile, med Carmacks fru Katherine Anna Kang vid rodret. Carmack tror mycket på spel på mobiltelefoner och andra bärbara enheter, mycket tack vare hårdvarans spridning. Vi får hoppas att han inte blir för intresserad av den här typen av arbete.

www.idsoftware.com

Interplay återupplivar sin interna utveckling

Det har sett mörkt ut för Interplay de senaste åren. Ekonomin har inte varit stabil och sedan *Fallout: Brotherhood of Steel* och *Baldur's Gate: Dark Alliance II* har det varit tyst. De har visserligen arbetat hårt med att driva igenom ett onlinespel baserat på den framgångsrika rollspelsserien *Fallout*, men det var endast genom att sälja rättigheterna till *Fallout III* till Bethesda som ekonomin kunde stabiliseras. Nu meddelar man att kvartalsrapporterna är positiva igen och att utvecklingsarbete åter kan bli aktuellt. Jason Anderson som tidigare jobbat med *Fallout*-serien har blivit anställd för att jobba med "ett MMOG", vilket pekar på att arbetet med onlinespelet baserat på *Fallout* är igång.

www.interplay.com



Star Trek Online överlever

Perpetual
Entertainments
efterlängtrade
Star Trek Online
kommer inte
att omvandlas
till ett ströspel.
Utvecklaren låg
på ruinens brant
och verkade
sikta på ett min-
dre projekt men
blev uppköpt i
sista sekund.

VAR ÄR SPELEN?

TITEL	UTGIVARE	DATUM	ÖDE
Pirates of the Burning Sea	Sony Online	Januari	Pirat Petersson betalar för fullt Recension i februari.
Assassin's Creed	Ubi Soft	Februari	Vi klättrar, hoppar och lönmördar i nästa nummer.
Splinter Cell: Conviction	Ubi Soft	Januari	Sams nästa äventyr skiljer sig från de tidigare. Intressant.
Alone in the Dark	Atari	Februari	Skräckaction i New York på väg till testlabbet. Februari?
Universe at War: Earth Assault	Sega	Jan-Feb	Strategifest i nästa nummer om allt går vår väg.
Mercenaries 2: World in Flames	EA	Februari	Peter Stormare upprepar rollen som Mattias. Lovande.
Far Cry 2	Ubi Soft	Vår	Exklusiv hands-on på Afrikaaction i nästa nummer!
Rainbow Six: Vegas 2	Ubi Soft	Vår	Direktrapport från Montreal i nästa nummer. Go go go!!!
Lost	Ubi Soft	Vår	Vi tror spelet blir strandat några månader. Stark vår av Ubi!
STALKER: Clear Sky	THQ	Vår	Geigermätaren slår i botten i vår. I tid denna gång?
Brothers In Arms: Hell's Highway	Ubi Soft	Q1	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	Hela världen vill se en ny Blizzardklassiker födas.
Left 4 Dead	Valve	Vår	Valve, muterade zombies och du. Vad kan gå fel?
Space Siege	Sega	Mars	Exklusiv förhandstitt plus intervju i numret du håller i.
The Club	Sega	Mars	Kul mix av arkad, racekänsla och tokskjutaction på tid.
Command & Conquer: Kane's Wrath	EA	Q1	Serien som aldrig tar slut, del 254 på väg. Ser bra ut.
Lego Indiana Jones	Activision	Sommar	Oj vad vi hoppas att Duplo-arkeologen finner sin väg till PC.
Turok	Disney	Sommar	Katten om inte ödlekungens nya ser riktigt bra ut.
Spore	EA	Sommar	Fjantigt, revolutionerande eller mitt emellan tro?
World of Warcraft: The Lich King	Vivendi	Sommar	Åh herregud, rädda era liv, nästa expansion är snart här!
Warhammer Online: AoR	EA	Sommar	Lever man upp till försenade förväntningar? Intervju i februari.
Project Origin	Warner Bros	Höst	E.E.A.R. 2 i annan utgivares skepnad. Visuellt imponerande.
Empire: Total War	SEGA	Höst	Vi ber till Poseidon om ett saltstänkt, strategipaket i höst.
Borderlands	2K Games	Höst	Imponerande på pappret, men vi när en viss skepsis.



Leisure Suit Larry kommer tillbaka

Ett av de mest udda ställen att fiska upp rykten om spelbranschen måste vara Howard Sterns radioshow. Den kontroversielle radioprataren hade nyligen besök av komikern Artie Lang som pratade helt öppet om vad som tycks vara ett hemligt spelprojekt. Artie avslöjade att han kommer att göra rösten till en karaktär som heter Big Al i nästa spel i serien *Leisure Suit Larry*. Där sprack den hemligheten.

Soldier of Fortune i två versioner

Det är inte bara tyskarna som har svårt för våldsamma datorspel. I slutet av förra året kunde vi följa lanseringen av *Soldier of Fortune: Payback*, ett spel så blodigt att australiensarna först bestämde sig för att bannlysa det. De underliga khakishortsgalningarna bestämde sig sedan för att tillåta en nedbantad version för den inhemska marknaden. Australiensarna får stå ut med reducerad trasdockefysik och tamare blodeffekter samtidigt som skademodellden från de två andra spelen försvinner helt. Med andra ord fick utgivaren vika sig helt för den australiensiska censuren. De vuxna invånare i landet som inte vill "skyddas" av staten lär väl få importera spelet.

www.activision.com

4HEAD:s Beowulf skrotas

Robert Zemeckis svulstiga produktion *Beowulf* bär frukt i form av en animerad film och ett stort spel från Ubisoft. Den stora lanseringen blir också dödsstöten för det tyska företaget 4HEADs projekt med samma namn. Även om Ubisoft bygger sitt spel på filmen och 4HEADs "inofficiella" spel baseras på den gamla sagan, blir det problem för den tyska utvecklaren. Enligt producenten Gustaf Stechmann finns det ingen utgivare som är villig att sponsra ännu ett spel på samma tema.

www.beowulfgame.com

Blizzard satsar på reklam

Blizzard Entertainments onlinespel *World of Warcraft* har vuxit stadigt sedan det släpptes 2004, men utvecklarna satsar än idag stenhårt på att driva in fler prenumeranter. Det senaste knepet är att associera kändisar med sin produkt. Blizzard har anlitat William Shatner, Mr T och Verne Troyer som kanske är mest känd som Mini Me i *Austin Powers*. De tre kända ansiktena är med i olika reklamfilmer där de berättar om sina karaktärer i Blizzards onlinevärld. Nu återstår det att se om det här kan öka antalet spelare till tio miljoner.

www.blizzard.com

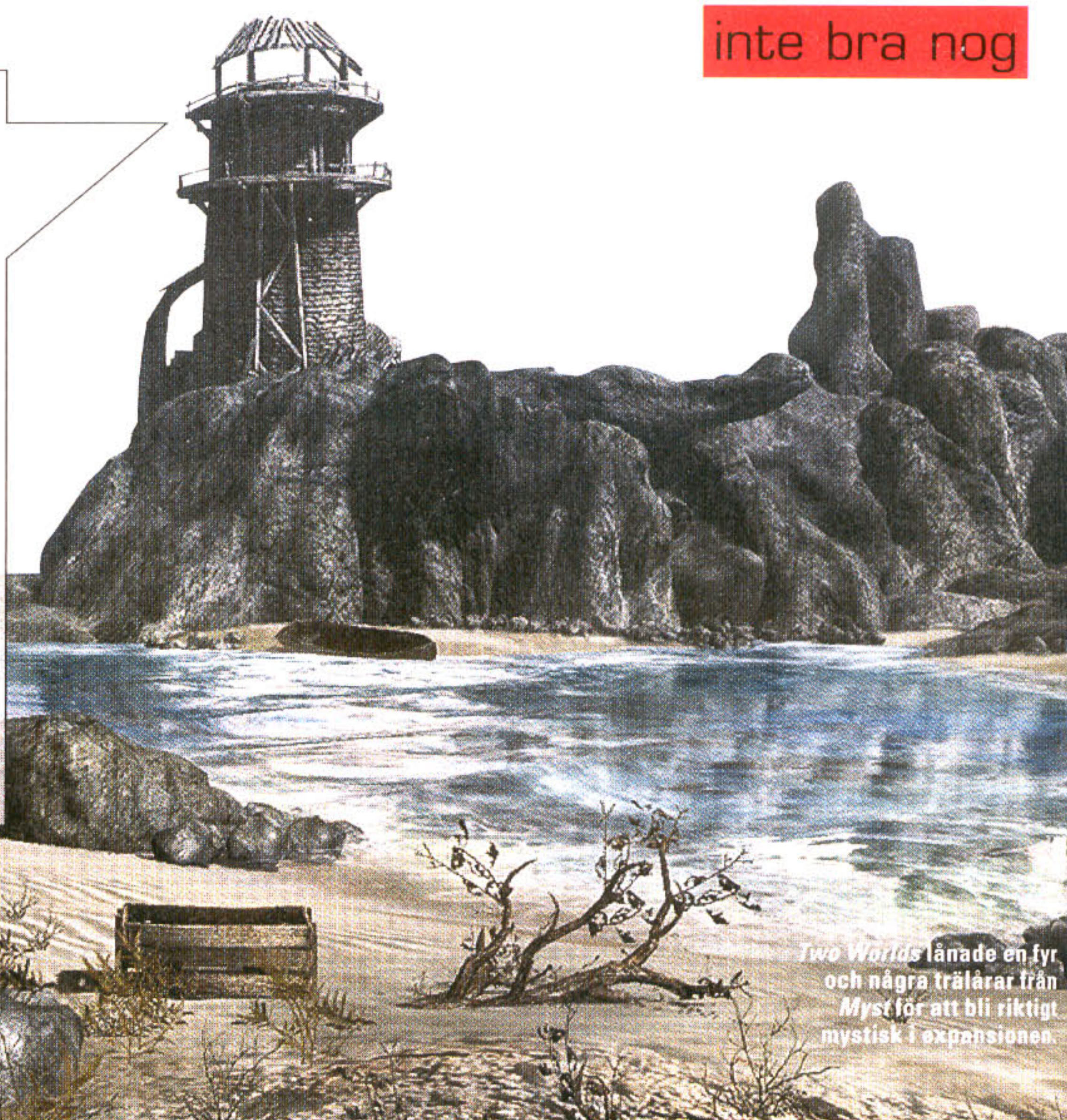


Nio miljoner spelare är tydligen inte bra nog

Two Worlds expanderas

Det actiontunga rollspelet *Two Worlds* fick kanske inte någon lysande start. Betygen har legat ganska lågt men utvecklarna är inte redo att kasta in handduken ännu. Reality Pump har knäpat ihop ett hastigt pressmeddelande som klargör att en expansion är på gång. Tillägget kommer att gå under namnet *The Temptation*. Utvecklarna lovar att storyn ska utredas närmare och att flera av frågetecknen från originalen ska rätas ut. Programmerarna har också arbetat fram en mer intressant modell för fighter, men i ärlighetens namn verkar det bara som om spelaren nu får möjligheten att aktivt blockera en attack. Om expansionen kan rädda utvecklaren från recensenternas vassa tungor ser vi redan nästa år.

www.2-worlds.com/temptation



Two Worlds lånade en fyr och några trälårar från *Myst* för att bli riktigt mystisk i expansionen.

DREAMHACK

Dreamhack Winter 2007 kom och gick och nya rekord slogs den här gangen också. Mer än 10 000 betalande gamers dök upp och bidrog till den nästan obscent gemytliga stämningen. Dreamhack är världens största LAN och vi var där...

FOTO: ANDERS JENSEN-URSTAD

Sällan är mörkret så inbjudande som i Dreamhacks mörka salar. Så här ska det se ut på en anständig gamerplats!

Tomas från FZ ger Dreamhacks ostar betyget 4 hyvlar av 10 möjliga. Vi önskar Dreamhacks mejerister bättre lycka nästa år!

Paparazzi-John fotar folklivet.

Påfallande många skippar sovsalen till förmån för att få några timmars sömn vid det ljuva tangentbordet...

Vi säger det igen: det är på Dreamhack landets framtida elitsoldater rekryteras.

Försvaret hade med sig sin egen flygsimulator som blivande piloter kunde testa sina skills i.

Sponsring eller hängivna fans? De här boysen gillar i alla fall World in Conflict.

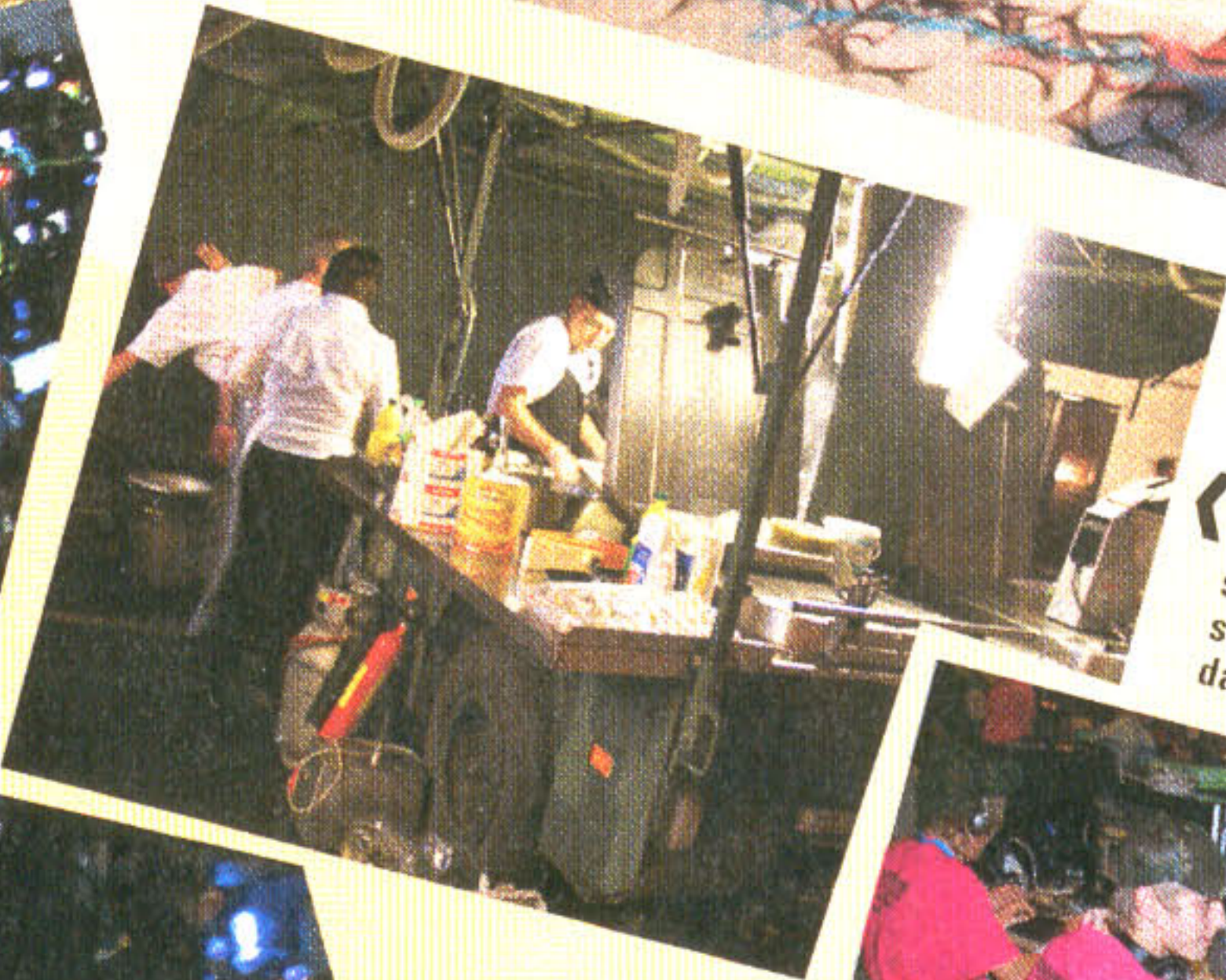
Glada studenter
rockar loss så som
bara studenter kan.



Final i F1-tavlingen.
Koncentrerad gamer
ger järnet nere i sitt-
brunnen.



Det här är bilden av
Dreamhack som alltid visas i
TV:s nyhetssändningar. Alltid
lika mäktigt och skönt att se!



Den militära närvaron
var tyngre i år än någon-
sin. Team Culinar bespi-
sade hungriga gamers
dagarna i ända.



E-sportmatcherna
börjar få en riktigt bra
inramning. Framför allt
lockar matcherna mer
och mer folk varje gång.

Fler och fler
tjejer hittar till
Dreamhack
vilket är som
det ska vara.



Ja, det här är ett
lämpligt tillfälle att
springa sin väg.



Assassin's Creed möter Hulken när New York får smaka på dina nya superkrafter.

CRAIG PEARSON

Vi har spelat vår beskärda del av spel med "antihjältar" (*Max Payne*, *GTA*, *Peggle*) men inget av dem har varit riktigt så "anti" som *Prototype*.

Huvudpersonen, Alex Mercer, är ett fritt omkringspringande, bakgrundshistoriejagande, bilslungande, skinn-

bytande monster som rensar inälvorna ur förbipasserande för att absorbera deras DNA. Fick du med allt det där?

Som titeln låter ana så är Mercer en prototyp, ett vapen med övermänskliga krafter. Han lider dessutom chockerande nog av minnesförlust och försöker förlika sig med sina anmärkningsvärda förmågor. Manhattan är den brusande fonden till allt detta, och i den miljön får Alex talanger fritt spelrum på öppna, tillgängliga banor. Medan han går omkring på gatorna löper ett virus amok hos lokalbefolkningen, militären är på jakt efter honom och dessutom har han hundlika demonfigurer som kallas de infekterade, med krafter som påminner om hans egna, hack i häl.

Alex mutantförmågor är omväxlande upplivande och ruggiga. I sitt normala tillstånd kan

.TXT
 GENRE ACTION
 UTGIVARE SIERRA
 UTVECKLARE RADICAL
 ENTERTAINMENT
 RELEASE 2008
 WEBB WWW.PROTOTYPEGAME.COM

Haha, de ser ut
 som myror!

Det blir 8,9 från
 domarna.

Att slakta folk med en
 muterad arm har aldrig
 löst några problem.

En fasansfull
 syn som påminner
 om maskar som
 vältrar sig i blod

han springa rätt uppför väggar och hoppa över bilar i farten, vilket drar ner på taxiutgifter och utnyttjar Manhattans främsta fördelar: 3D-rummet. Att springa uppför och över hus ger bra överblick när man ska planera såväl anfall som flykt.

MORD OCH INGA VISOR

Men vi nämnde urtag av inälvor tidigare, och simpel hoppförmåga ger sällan upphov till det. Alex skinnbytarkrafter har flera användningsområden. Hans kropp är ett vapen och kan härdas till att tåla alla attacker. Hans händer kan förlängas till dödligt spetsiga spjut som kan växa ner i marken och titta upp under fiendens fötter som ett mördarträd. Och han kan äta folk genom att slita deras kroppar itu i en fasansfull syn som påminner om maskar som vältrar sig i blod, och därigenom absorbera offrens DNA. Han kan sedan anta deras utseende, vilket kan vara användbart om man planerar att låtsas vara en armégeneral och beordra ett luftangrepp.

Prototypes miljöer är trivsamt kaotiska. Om man placerar Alex mitt på Times Square och inleder ett trepartskrig mellan militären, de infekterade och Alex, så sätts en massa variabler i rörelse – stridsvagnar mot mutanter

mot muterad supermänniska. Resultatet blir folkmassor som strömmar fram över gatorna medan Alex hoppar från bilhuvar upp på tak, bucklar till bilar och skivar människor. När de infekterade närmar sig visar en snabb åkning med kameran hur bilar kastas åt sidan medan mutanterna följer efter och militärhelikoptrar ger sig in i leken. Det kommer de bittert att få ångra.

Det går ett stråk av svart humor genom *Prototype*: man kan ta över alla fordon armén skickar ut efter en, och om man gör det med en stridsvagn ser man Alex försvinna utom synhåll genom takluckan, följt av en kort paus och sedan en framsprutande fontän av blod. Han kan även försöka sig på att hoppsparka förbipasserande helikoptrar.

MYNDIGHETSMISSBRUK

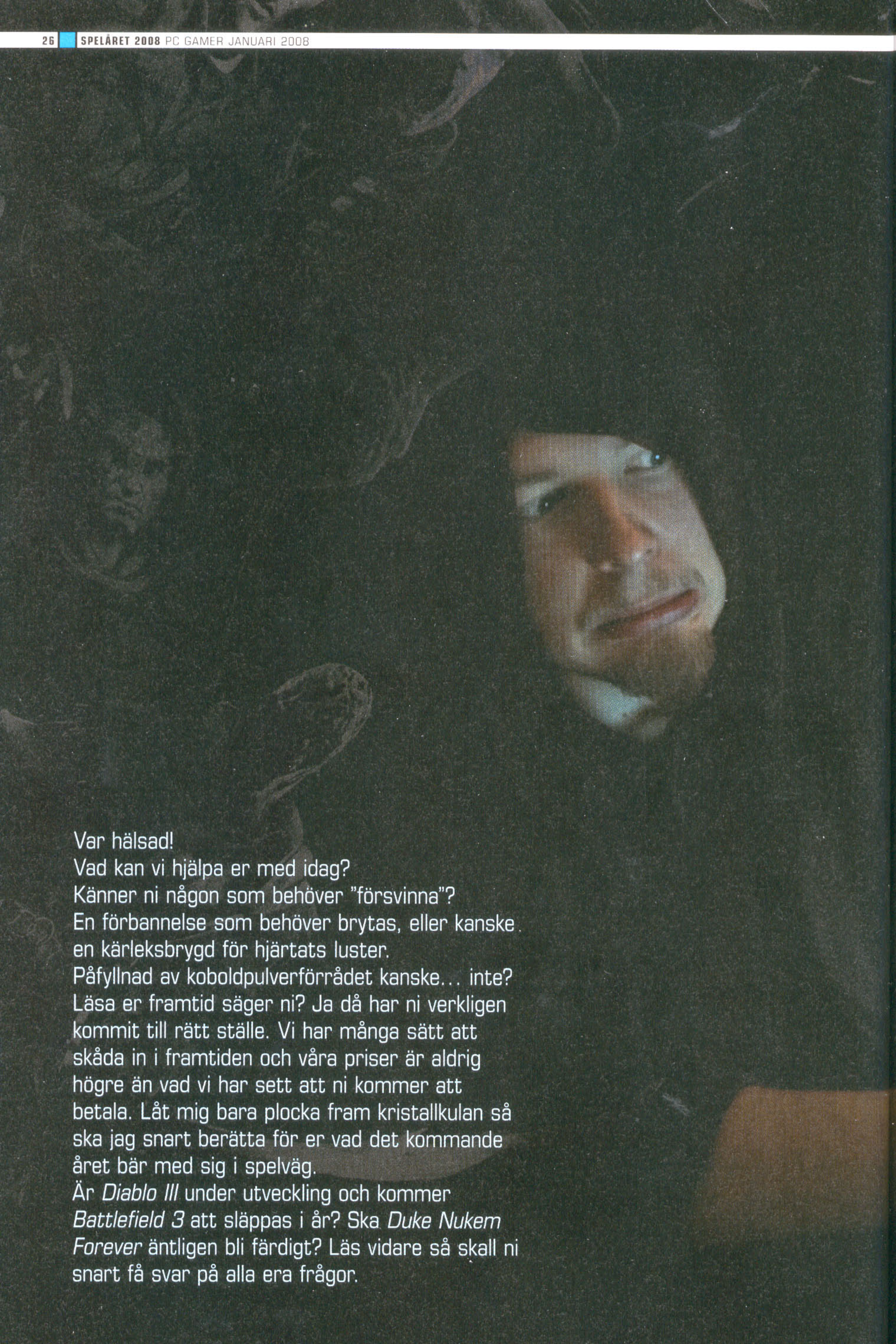
Varför militären är ute efter Alex är inte helt klart. Visserligen är han en depraverad mördare som helt saknar hämningar, i tröja med huva, men den egentliga anledningen hålls än så länge hemlig av utvecklaren Radical Entertainment.

Vad som står klart är att Alex hatar de väpnade styrkorna. På uppdraget vi tog del av så

smög han sig in i en militärbas efter att ha sugit DNA ur en general. Väl därinne beordrade han ett anfall och förstörde högkvarteret. En av idéerna bakom spelet är att man har alternativ när man utför uppdrag. I det här fallet kunde Alex lika gärna ha bränt igenom en massa kroppar på vägen mot målet.

Vi är fulla av förväntan inför allt vad *Prototype* utlovar. Staden kommer att vara fullt öppen att utforska redan från start, och den mäktiga huvudkaraktären är ett sant nöje att spela. Och allt som belönar explosioner med fler explosioner måste vi bara gilla. **PCG**





Var hälsad!

Vad kan vi hjälpa er med idag?

Känner ni någon som behöver "försvinna"?

En förbannelse som behöver brytas, eller kanske en kärleksbrygd för hjärtats luster.

Påfyllnad av koboldpulverförrådet kanske... inte?

Läsa er framtid säger ni? Ja då har ni verkligen kommit till rätt ställe. Vi har många sätt att skåda in i framtiden och våra priser är aldrig högre än vad vi har sett att ni kommer att betala. Låt mig bara plocka fram kristallkulan så ska jag snart berätta för er vad det kommande året bär med sig i spelväg.

Är *Diablo III* under utveckling och kommer *Battlefield 3* att släppas i år? Ska *Duke Nukem Forever* äntligen bli färdigt? Läs vidare så skall ni snart få svar på alla era frågor.

SPELÅRET 2008





DEUS EX 3

GENRE RPG/FPS
UTVECKLARE EIDOS MONTREAL
RELEASE FJÄRDE KVARTALET

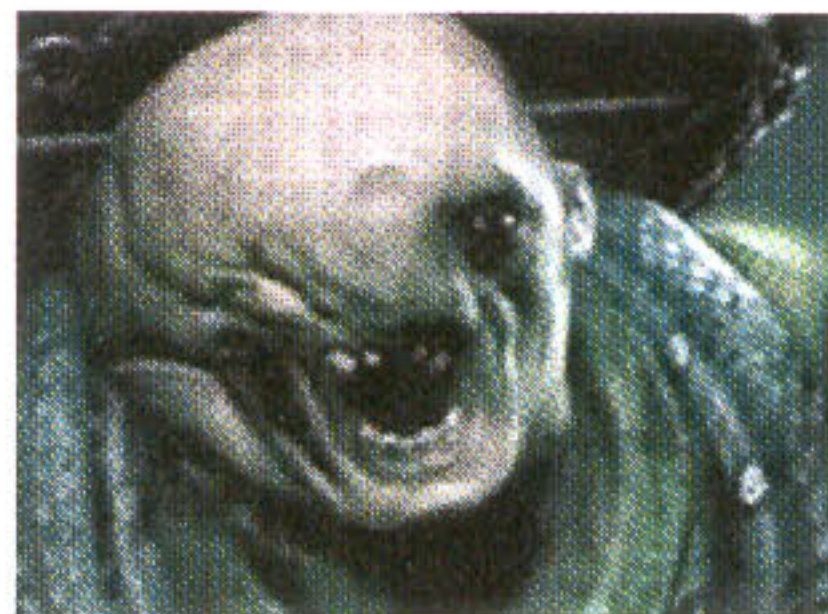
Deus Ex 3 har egentligen varit utan-
nonserat sedan innan *Deus Ex 2*
kom. Efter det har dock tvåan fått
halvljud kritik och Ion Storm lagts
ner och således var det något över-
raskande Eidos nyligen meddelade
att trean är under utveckling hos
dess nyöppnade Montrealstudio.
Inget är sagt annat än att utveck-
larna tar mest inspiration från ettan
och att spelet använder samma
Crystal-motor som *Tomb Raider: Anniversary*.



KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 3

GENRE RPG
UTVECKLARE BIOWARE
RELEASE FJÄRDE KVARTALET

När Lucasarts och Bioware
ut-annonserade ett samarbete
trodde de flesta att det handlade
om *KotOR Online*. Då Bioware
redan har ett team som arbetar
på ett MMORPG och det inte
tycks vara samma team, pekar
allt istället på att det är *KotOR 3*
som är under utveckling. Inget är
officiellt än, men kombinationen
Bioware-Lucasarts är mycket
spännande.



RAGE

GENRE FPS
UTVECKLARE ID SOFTWARE
RELEASE FJÄRDE KVARTALET

Id Softwares nya spel *Rage* bryter
trenden av korridorshooters och
bjuder på en öppnare spelstil. Detta
är möjligt då det bygger på företa-
gets nya grafikmotor kallad Tech 5,
som hanterar stora utomhusområ-
den med megatexturer lika lätt som
detaljerade korridorer, om vi ska
tro hypen. Spelet utspelar sig i en
Mad Max-inspirerad framtid och
bjuder på både actionfyllt pangande
och fordonsåkande. Ser mycket
spännande ut!



PROTOTYPE

GENRE ACTION
UTVECKLARE RADICAL ENTERT.
RELEASE TREDJE KVARTALET

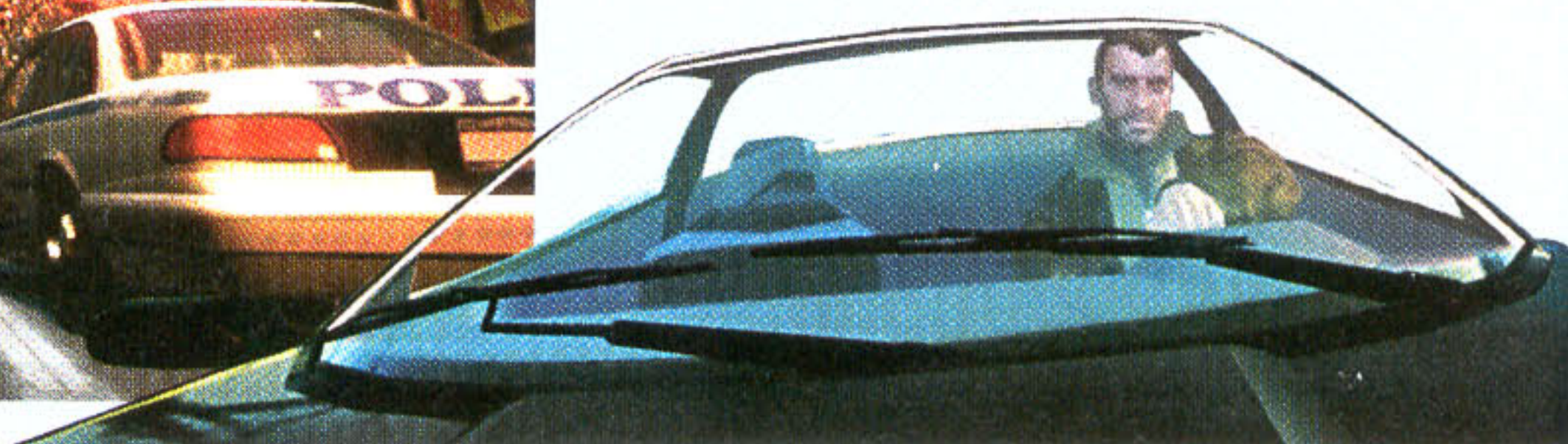
Prototype är ett actionspel som
utspelar sig i New York och med
samma öppna stil som i *GTA*-spelen.
Du spelar Alex Mercer som är en
"prototyp" med den övernaturliga
förmågan att ändra skepnad samt
stjäla andra personers skepnader
och minnen. Detta ger dig många
unika sätt att strida på och därtill
kommer ett parkourinspirerat (en
trend manne?) rörelseschema.
Återstår att se om alla dessa
ingredienser bildar en god soppa.



GRAND THEFT AUTO 4

GENRE ACTION
UTVECKLARE ROCKSTAR
RELEASE ANDRA KVARTALET (KONSOL)

Ja ja, "exklusivt för konsol". Som att vi inte har hört den
förut. Faktum är att samtliga *GTA*-spel (utom PSP-dito-
na) har kommit till PC för eller senare och det lär även
Niko Bellic äventyr i Liberty City göra. *GTA IV* ser ut att
bli en öppnare, mer detaljerad och snyggare upplevelse
än något av de tidigare spelen i serien. Då det kommer
till Xbox 360, som egentligen bara är en fint förpackad
PC, torde en PC-version vara trolig.



AION: TOWER OF ETERNITY

GENRE MMORPG
UTVECKLARE NCSoft
RELEASE ANDRA KVARTALET

Aion har varit under utveckling i omkring två år och även om *WoW* och *Guild Wars* i princip stängt ute alla andra från MMO-marknaden under den tiden
hoppas NCSoft att *Aion* ska kunna konkurrera om spelarna. Med den asiatiska
stilen, en upphottad *Far Cry*-motor under huven och flygande som en viktig del
av spelet finns möjligheten, men kanske främst på den koreanska marknaden.
Räkna med småväxta karaktärer och storväxta vapen.



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN 2

GENRE FPS
UTVECKLARE RAVEN
RELEASE FJÄRDE KVARTALET

För länge sedan sades det att Raven jobbade med en uppföljare till sin populära
nazishooter *RtCW*. Bristen på nyheter hade dock fått folk att börja tvivla, tills
Ids Todd Hollenshead förra året antydde att *RtCW 2* var på gång. Det utannonse-
rades inte på QuakeCon som väntat, och spekulationerna kring om Raven eller
Splash Damage står för utvecklingen fortsätter, men att det är under utveckling
verkar mer och mer säkert.



ASSASSIN'S CREED

GENRE ACTIONÄVENTYR UTVECKLARE UBI SOFT MONTREAL RELEASE FÖRSTA KVARTALET

Assassin's Creed har anlänt till konsol och mottagit lite blandad kritik, då hypen tycks ha skruvat upp folks förvänt-
ningar. Vilka – om några – skillnader vi kan vänta oss i PC-versionen är inte riktigt klart, liksom anledningen till att
PC-versionen försenades med några månader. Spelet ser dock fortfarande riktigt snyggt och spännande ut och ni kan se
fram emot en recension i PC Gamer inom kort.



ALAN WAKE

GENRE ACTIONÄVENTYR
UTVECKLARE REMEDY
RELEASE FJÄRDE KVARTALET

Det var över ett år sedan vi fick ett livstecken från finska *Alan Wake*, men även om inget releasedatum är satt finns det alla möjligheter att hoppas på ett 2008-släpp. De ett år gamla bilderna är förvisso fortfarande riktigt snygga, men tiden håller på att springa ikapp spelet och Remedy behöver nog visa lite nyheter snart för att få oss att tappa hakan igen. Lyckas de knyta ihop säcken har dock *Alan Wake* alla möjlighet att bli den fantastiska actionthriller vi hoppas på och ett av de mest stämningsfulla spelen någonsin. Ska vi finna verklig smolk i bägaren är det i så fall utspelet att *Alan Wake* kommer att bli Vistaexklusivt på PC. Det var en farhåga för nyligen släppta DX10-liret *Crysis* också, men där fick förnuf-tet råda och spelet kunde avnjutas även i DirectX 9 på XP. Då Microsoft Game Studios står som utgivare för *Alan Wake* lär dock Vistaexklusiviteten stå fast, för att hjälpa Microsoft med lanseringen av Vista som operativsystemet för spelare. Detta trots att spelets Xbox 360-version skvallrar om att det fungerar utmärkt i DirectX 9.

AMERICAN MCGEE'S GRIMM

GENRE ACTIONÄVENTYR
UTVECKLARE SPICY HORSE
RELEASE ANDRA KVARTALET

American McGee är utvecklaren som tillsammans med bland andra John Carmack och John Romero utgjorde Id Softwares dream team i mitten på 90-talet. Med *Alice* skapade han en kritikerrosad upplevelse som nu får en andlig uppföljare i *Grimm*. Spelet behandlar bröderna Grimms sagor på liknande manér och kommer att släppas över nätet i 24 halvtimmeslånga episoder.





BIONIC COMMANDO

GENRE ACTION
UTVECKLARE GRIN
RELEASE FJÄRDE KVARTALET

Svenska Grin har nått stora framgångar med PC-versionerna till *Ghost Recon Advanced Warfighter*-serien och nyligen meddelades det att de jobbar med en uppföljare till Capcoms gamla NES-klassiker *Bionic Commando*. Spelet utspelar sig i den framtida staden Ascension City, som namnet antyder fylld av skyskrapor och andra höga ting. Du ikläder dig rollen som Nathan Spencer, en agent som förråds och fångslas av den regering han jobbar för. I väntan på en dödsdom detonerar dock en mystisk bomb i staden vilket resulterar i en jordbävning och en chockvåg som förstör stora delar av staden och utplånar dess innevånare.

När staden står vidöppen för terrorister och allt hopp tycks förlorat bestämmer sig de bestämmande krafterna för att återinsätta Nathan i tjänst. Som Nathan är du nämligen förärad med en metallisk arm med en inbyggd gripklo. Den låter dig svinga runt som spindelmannen, men också

lyfta och kasta stora tunga objekt mot fiender. Och miljöerna är som gjorda för att låta dig utnyttja armens krafter. *Bionic Commando* ser riktigt bra ut och känns som en liten retrorenässans. Vi kommer att hålla ögonen på utvecklingen åt er.



ENEMY IN SIGHT

GENRE TAKTISK SHOOTER
UTVECKLARE ILLUSION SOFTWARES
RELEASE FJÄRDE KVARTALET

När vi först hörde talas om *Enemy in Sight* blev vi extremt uppspelta. En modern taktisk shooter från teamet bakom *Hidden & Dangerous*-spelen? Ge oss, snälla! Sedan dess har det dock varit knäpptyst från tjeckiska Illusion Softworks. Istället utannonserades *Mafia 2* med buller och bång och för de flesta försvann nyheten om *Enemy in Sight* utan att ens uppmärksammas. Vi hoppas på att få höra mer om spelet under året.



FOOTBALL MANAGER LIVE

GENRE MMO-MANAGEMENT
UTVECKLARE SPORTS INTERACTIVE
RELEASE ANDRA KVARTALET

Sedan Sports Interactive bröt med Eidos har *Football Manager*-serien tagit över tronen från *CM*-serien. Nu kommer deras kanske mest ambitiösa projekt hittills då serien går online och du plötsligt kan skapa ditt eget lag och idka spelartransfers och spela mot lag skapade av användare över hela världen. Följ matcherna live via trovärdig 2D-återgivning i din dator eller till och med via sms-målsservice.

HÄRDVARUÅRET

Vad vore en PC utan hårdvara? Grafikkortsmarknaden befinner sig i ständig strid mellan Radeon och GeForce. På senare tid har dock stor vikt lagts vid att skapa billigare kort med bra prestanda, vilket vi gillar. Framtiden bär bland annat på Nvidias GeForce 9-serie som ska anlända i februari och någon gång då lär även ATIs kort baserade på R700-arkitekturen dyka upp. På processorfronten kommer AMD:s nya flerkärniga prestandaprocessorer (med namnet Phenom) att dyka upp, medan Intel lanserar sina nya Yorkfieldprocessorer QX9770 och QX9775.

SPACE SIEGE

GENRE ACTIONROLLSPEL
UTVECKLARE GAS POWERED GAMES
RELEASE ANDRA KVARTALET

Gas Powered Games har det senaste året fått uppmärksamhet för *Supreme Commander*, men det är inte bara strategi som gäller för GPG. *Space Siege* bygger vidare på actionrollsspelserien *Dungeon Siege* och utspelar sig i framtiden på ett rymdskepp som är människans sista hopp om överlevnad efter en utomjordisk invasion. Räkna med mycket klicka-action och horder av fiender i en klaustrofobisk miljö.

HALO 3

GENRE ACTION
UTVECKLARE BUNGIE
RELEASE TREDJE KVARTALET

Halo 3 kom, såg och slog försäljningsrekord... igen. 360-spelare och kritiker kanske inte var övertygade om att det var tidernas spel, men det sålde definitivt tillräckligt bra för att föräras en PC-portning. De två första spelen kom till PC. Det första efter ett år och välgjort. Det andra efter tre år och kasst. Om trean kommer vill vi ha en portning i stil med det första spelets. Men räkna med att det blir Vistaexklusivt.

UNIVERSE AT WAR

GENRE RTS
UTVECKLARE PETROGLYPH
RELEASE FÖRSTA KVARTALET

Antagligen har det redan släppts och i så fall har ni förhoppningsvis fått ta del av ett strategispel i realtid med ett gäng helt olika och innovativa fraktioner. Alla tre är utomjordiska, då människor inte är en spelbar ras annat än i spelets tutorial (trots att *UAW* utspelar sig på jorden). Även om du har spelet kan du ändå se fram emot februari, då du får börja spöa Xbox 360-ägare med spelets cross plattform-funktion!

BROTHERS IN ARMS
HELL'S HIGHWAY

GENRE FPS
UTVECKLARE GEARBOX SOFTWARE
RELEASE FÖRSTA KVARTALET

Okej Gearbox. Nu har ni utannonserat ett *Alien*-spel och *Borderlands*. Fint fint, men har ni inte glömt något? *Brothers in Arms: Hell's Highway* kanske? Andravärldskrigsshootern har all potential att bli bra, men releasen börjar bli lite väl försenad nu. Unreal Engine 3 gör dock spelet fagert att beskåda och förhoppningsvis blir brödraskapet lite mer tydligt än i seriens tidigare spel.

LEGO
INDIANA JONES

GENRE ÄVENTYR
UTVECKLARE TRAVELLER'S TALES
RELEASE ANDRA KVARTALET

Har ni missat att en ny Indy-film är på gång? Jo då, och Lucasarts tar tillfället i akt att bygga vidare på *Lego Star Wars*-framgången med ett spel tillägnat mannen med piskan. Det kommer dock att följa handlingarna från de tre första Indiana Jones-filmerna, snarare än den fjärde. Samma in och ut-hoppande co-op-möjligheter som i *Star Wars: The Complete Saga* gör comeback och förhoppningsvis sköts röstumlandet av herr Ford själv.

PSYCHONAUTS 2

GENRE PLATFORM
UTVECKLARE DOUBLE FINE PRODUCTIONS
RELEASE FJÄRDE KVARTALET

Psychonauts var ett alldeles lysande plattformsspel från geniet bakom 90-talets äventyrsklassiker såsom *Monkey Island* och *Grim Fandango*, Tim Schafer. I det följde du lille Razputins mentala äventyr på ett träningsläger för psykonauter. Spelet blev väldigt väl mottaget av kritiker och nyligen fick fansen anledning att hoppas, då en *Psychonauts*-bild med texten "Coming soon" dök upp på Double Fines hemsida under spelavdelningen.

SAM & MAX
SEASON TWO

GENRE ÄVENTYR
UTVECKLARE TELLTALE GAMES
RELEASE FÖRSTA KVARTALET

Sam & Max gjorde sin efterlängta comeback på de gråa burkarna i fjol och tros lite upprepning och viss slentrian var mycket av den härliga humorn tillbaka och första säsongen mottogs väl. Andra säsongen har redan tjuvstartat med *Ice Station Santa*, men de övriga fem delarna kommer först under 2008. Denna gång utlovas mer dynamiska NPC:er, ett dynamiskt ledtrådssystem och fler minispel i varje episod.

STAR WARS:
THE FORCE UNLEASHED

GENRE ACTION
UTVECKLARE LUCASARTS
RELEASE ANDRA KVARTALET

Kommande Star Wars-actionspelet *The Force Unleashed* har växt till ett jätteprojekt som utöver spelet innehåller samtida releaser av en bok, en uppsättning actionfigurer, en uppsättning Legofigurer, en serietidning och ett bräddrollspel. Det enda som saknas i listan just nu är faktiskt en PC-version. Spelet kommer till i princip alla andra format, vilket känns mycket konstigt. Vi hoppas och tror fortfarande på en PC-version i slutändan.



MASS EFFECT

GENRE RPG
UTVECKLARE BIOWARE
RELEASE FJÄRDE KVARTALET

Biowares epos *Mass Effect* har anlänt på Xbox 360 till stående ovationer och när exklusiviteten hunnit lägga sig lite har vi hört att Microsoft lär föra denna storslagna rymdsaga (och dess två utan-
nonserade uppföljare) till våra älskade persondatorer. Spelet i sig lär knappast behöva någon ytterligare beskrivning. Snyggt, stort, känslorframkallande och spännande är bara ytliga beskrivningar av *Mass Effects* innehåll.



WORLD OF DARKNESS ONLINE

GENRE MMORPG
UTVECKLARE CCP
RELEASE FJÄRDE KVARTALET

När White Wolf, företaget bakom bordsrollspelet *Vampire: The Masquerade* gick ihop med isländska MMO-gudarna CCP var det många som jublade i hopp om ett onlinespel baserat på White Wolfs värld *World of Darkness*. Bekräftelsen kom och enligt de senaste uppgifterna är utvecklingsarbetet med spelet igång. Sannolikt lär releasen dröja till någon gång efter 2008 dock, men den som väntar på något gott.



DUKE NUKEM FOREVER

GENRE FPS
UTVECKLARE 3D REALMS
RELEASE WHEN IT'S DONE

Då var vi här igen då. Tioårsjubileet för Dukes plats på den här listan. Utvecklingstiden för *Duke Nukem Forever* är så lång och turerna bakom så många att det närmast blivit en legend i spelsammanhang. Nästan till den grad att det vore lite synd om spelet faktiskt släpptes. Men bara nästan! Det finns egentligen inga anledningar att tro att spelet kommer i år, men det måste komma någon gång, så vi kan lika gärna gissa på i år.



THIEF IV

GENRE ACTIONÄVENTYR
UTVECKLARE EIDOS MONTREAL
RELEASE FJÄRDE KVARTALET

Eidos har precis startat en ny studio i Montreal som jobbar med *Deus Ex 3*. De jobbar dock simultant med ett annat projekt, som även det sägs vara ett återupplivande av en klassisk spelserie. Använder man uteslutningsmetoden och Eidos rättighetsarkiv till hjälp antyder det att serien i fråga antingen är *Legacy of Kain*, *Fear Effect* eller *Thief*. Den sistnämnda har förstås mest cred i branschen och således tror och hoppas vi att *Thief IV* är på gång.



OPERATION FLASHPOINT 2

GENRE TAKTISK SHOOTER
UTVECKLARE CODEMASTERS
RELEASE TREDJE KVARTALET

Efter att Bohemia och Codemasters gick skilda vägar har vi fått två uppföljare till superba *Operation Flashpoint*. Dels *Arma 2* och dels *Operation Flashpoint 2: Dragon Rising* från Codemasters. Det sistnämnda bygger på en omgjord variant av Neonmotorn (*Colin McRae: Dirt*) och av de första bilderna att döma ser det riktigt snyggt och välpolerat ut. Som i originalet bjuds det på stora taktiska strider, men denna gång är det Kina som är motståndare.



X-COM: NEXT

GENRE RTS/RPG
UTVECKLARE 2K BOSTON
RELEASE FJÄRDE KVARTALET

När Irrational... förlåt – 2K Boston – var färdiga med *Bioshock*, fortsatte Ken Levine och studion arbetet med något som kallades *Project X*. Rykten på nätet florerar nu att *Project X* i själva verket är en ny del i *X-Com*-serien och att spelet drivs av Unreal Engine 3 (hur många gånger har ni sett det namnet i den här artikeln?). Om så är fallet vore det oerhört spännande nyheter och serien förtjänar en högklassig uppföljare.



ALL POINTS BULLETIN

GENRE MMO
UTVECKLARE WEBZEN
RELEASE FJÄRDE KVARTALET

All Points Bulletin är alltså på väg, trots att det inte gör mycket väsen av sig. Vi har inte hört något från spelet på över ett år, men kombinationen "onlinerollspel" och "*Grand Theft Autos* skapare" är fortfarande tillräckligt spännande för att vi ska fortsätta vänta i tystnad. Spela som antingen tjuv eller polis i en gigantisk onlinestad med tusentals andra spelare.



BORDERLANDS

GENRE FPS
UTVECKLARE GEARBOX
RELEASE FJÄRDE KVARTALET

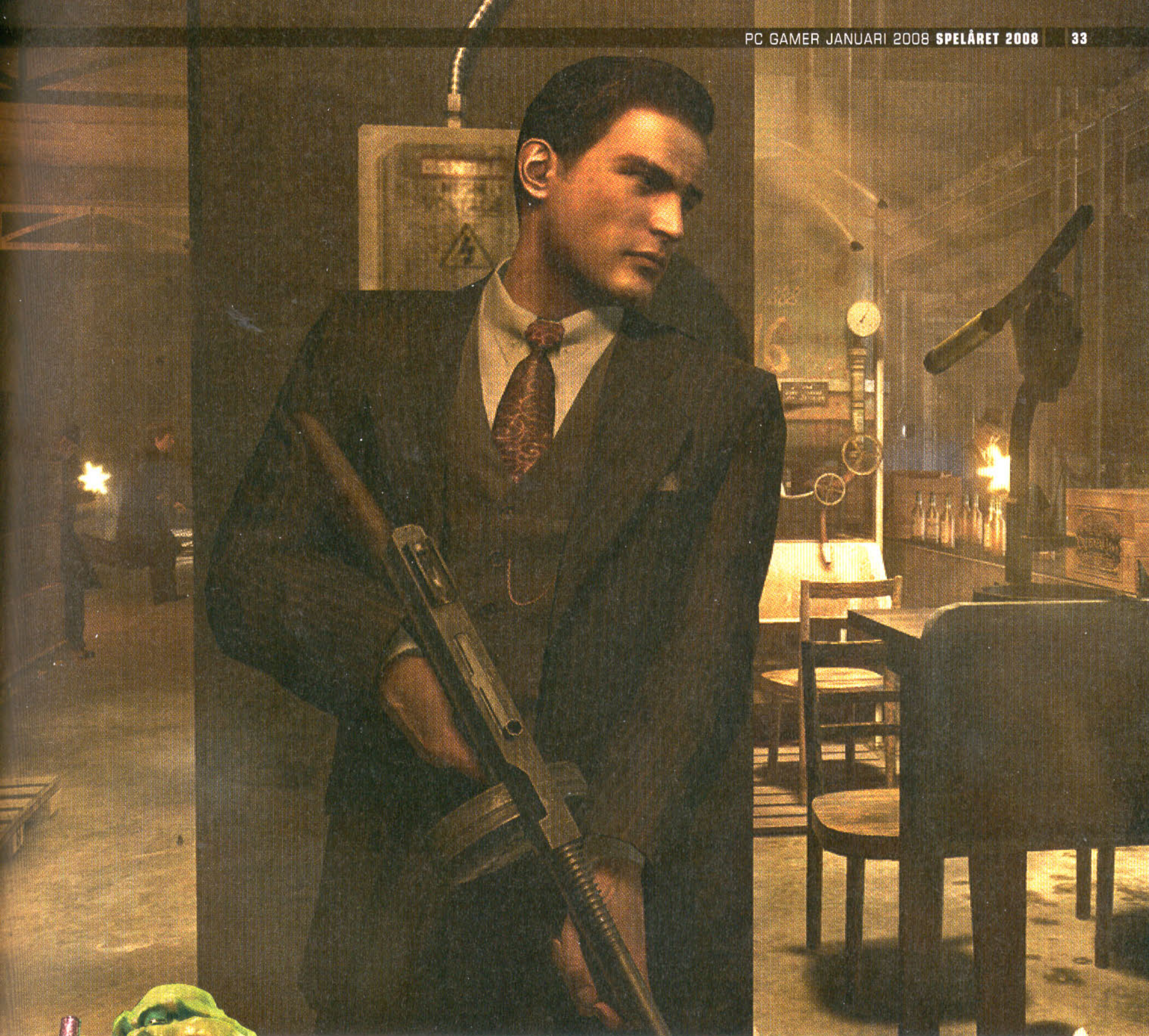
Borderlands är ett actionspel med rollspelsinslag i science fiction-miljö, av *Brothers in Arms*-skaparna gearbox. Inte mycket är känt om spelet, men det tycks utspela sig i framtiden och bjuder på ensam- och coop-strider både till fots och i fordon. Intressant nog har spelet ett slumpgenereringssystem som mixar upp allt från miljöer och karaktärer till vapen och fordon. Ingen spelomgång är den andra lik.



TUROK

GENRE FPS
UTVECKLARE ASPYR/PROPAGANDA
RELEASE ANDRA KVARTALET

Dinosaurjägaren med de feta bössorna är tillbaka och från att till en början ha varit ämnad enbart för konsol kommer nu nya *Turok* även till PC. Det använder en modifierad version av Unreal Engine 3 och utspelar sig i en framtid där du kraschlandar på en planet bebodd av dinosaurier. Ditt uppdrag var att leta upp och döda en krigsförbrytare, men det har genast bytt ut mot en kamp för överlevnad.



GHOSTBUSTERS: THE VIDEO GAME

GENRE ACTION
UTVECKLARE TERMINAL REALITY
RELEASE TREDJE KVARTALET

Efter många års väntan får vi äntligen en fortsättning på *Ghostbusters*-serien och det otroligt nog i formen av ett spel. Originalförfattarna Dan Aykroyd (Ray Stanz) och Harold Ramis (Egon Spengler) står för manuset och bidrar med sina röster till spelets karaktärer, vilket också Bill Murray (Peter Wenkman), Ernie Hudson (Winston Zeddemore) och en hel del andra bifigurer från filmerna gör. Who ya' gonna call?



MAFIA 2

GENRE ACTIONÄVENTYR
UTVECKLARE ILLUSION SOFTWARES
RELEASE FJÄRDE KVARTALET

Mafia är ett spel som vi fortfarande högaktar som ett av de bästa genom tiderna. Berättandet, spänningen, actionsekvenserna och grafiken höll högsta klass. Längre viskades det om att uppföljaren var under utveckling, men det var först på Lepizigmässan som det utan-
nonsrades officiellt. Det i form av en videosekvens med tung filmisk känsla och grafik som fick oss att ramla av stolen. Det är uppenbart att Illusion Softworks inte har tappat stilen de senaste åren.

Mafia II bygger vidare på samma grundläggande koncept som sin föregångare, men där originalet utspelade sig i 20- och 30-talens alkoholsmugglarera, har tvåan spolat fram handlingen till slutet av 40- och början av 50-talet. Det rör sig dock fortfarande om klassiska italienska gangsterklichéer, av trailern att döma. Räkna med en stor öppen stad, vilda biljakter med skjutande ut genom rutorna och obehagliga uppgörelser i tomma lagerlokaler. *Mafia II* är utan tvekan ett av de spel vi ser fram emot mest just nu.





FALLOUT 3

GENRE RPG
UTVECKLARE BETHESDA
RELEASE TREDJE KVARTALET

Turerna kring *Fallout*-seriens tredje del har varit många och långa. Efter att de första två spelen i serien frambringat stående ovationer från en enig kritikerkår, gick det sedan neråt. Efter några mindre rollspelsaktiga sejourer i konsolvärlden fick serien sämre rykte och när den efterlängtdade tredje delen lades ner i samband med Interplays kollaps var det många som trodde att *Fallout 3* var en död dröm. Så småningom köpte Bethesda upp rättigheterna till *Fallout*-serien (med undantag för *Fallout Online*) och där ena halvan gamers jublade över potentialen att få *Fallout 3* med *Oblivion*-grafik, bävade den andra halvan över möjligheten att få *Fallout 3* med *Oblivion*-spelmekanik.

Av de första intrycken att döma ser den första halvan ut att få mest rätt. *Fallout 3* ser otroligt vackert ut och den mer urbana östkusten som utgör skådeplats denna gång är fylld av ruiner, skrot och skräp. Special-systemet för din karaktärs egenskaper gör comeback, medan ett nytt stridssystem kallat V.A.T.S. gör entré som försöker överföra originalets turordningsbaserade strider till förstapersonsperspektivet. Det låter dig pausa och köa upp attacker beroende på hur många actionpoäng du har. Den timmeslånga E3-demon, som än så länge är i princip det enda som visats, gav lite exempel på de olika moraliska val du kommer att ställas inför och visade att spelet inte blir linjärt. Det viktigaste för Bethesda blir dock att lyckas bjuda på samma skitighet, sarkasm och svarta humor som i originalet.



TERMINATOR

GENRE ACTION
UTVECKLARE HALCYON GAMES
RELEASE FJÄRDE KVARTALET

Efter att rättigheterna till Terminator togs över av Halcyon Corporation, stod det klart att en fjärde film i den populära Terminatorserien är på gång. Halcyon har också startat en egen spelstudio för att skapa ett spel baserat på filmen, som utspelar sig efter Terminator 3. Releasen lär antagligen hamna i anslutning till filmens planerade release 2009, men vi hoppas på att få veta mer under året.



FALLOUT ONLINE

GENRE MMORPG
UTVECKLARE INTERPLAY
RELEASE FJÄRDE KVARTALET

Efter att Interplay sålde *Fallout*-rättigheterna till Bethesda, skrev de under ett kontrakt där Interplay hade rättigheterna att utveckla och driva ett on-linespel i *Fallout*-världen. Efter positiva finansiella besked och anställningen av en gammal *Fallout*-veteran tycks det faktiskt som att Interplay jobbar med just ett *Fallout*-MMO. Enligt kontraktet måste spelet dock vara färdigställt inom tre år, annars går rättigheterna tillbaka till Bethesda.



LOST

GENRE ACTIONÄVENTYR
UTVECKLARE UBI SOFT MONTREAL
RELEASE FÖRSTA KVARTALET

Det tog lång tid innan någon såg eller hörde något från *Lost*-spelet, som utannonserades redan 2006. Under ComicCon i fjol visades det dock upp för första gången och såg då åtminstone grafiskt imponerande ut. Frågan är förstås om seriens spänning och karaktärscentrerade dramen, som i serien ofta berättas i återblickar, kan överföras till spelform. Väntan är strax över, kanske kan *Lost: The Game* överraska?



DARKEST OF DAYS

GENRE FPS
UTVECKLARE 8MONKEY LABS
RELEASE TREDJE KVARTALET

Den korta beskrivningen av *Darkest of Days* är "besök några av tidernas mest kända slagfält och utkämpa strider för att förhindra en ondskefull framtida plan att ändra historiens gång". Du kommer att få slåss jämte jänkare i amerikanska inbördeskriget, jämte ryssar i första världskriget och jämte Vesuvius i Pompeji. Och ja, du får ta med dig moderna vapen till det förflutna.



HEAVY RAIN

GENRE THRILLER
UTVECKLARE QUANTIC DREAM
RELEASE TREDJE KVARTALET

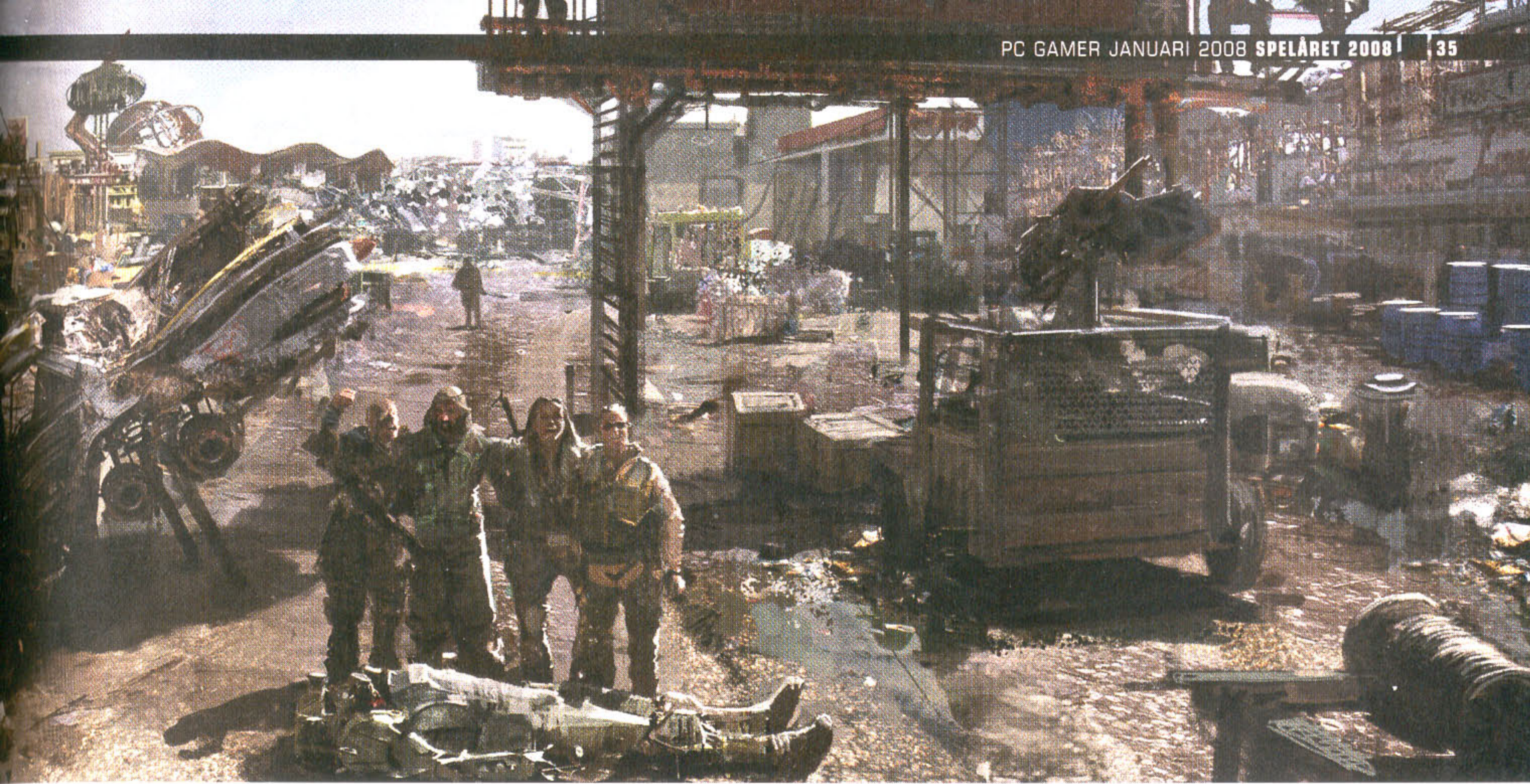
Med *Fahrenheit* gjorde sig Quantic Dream och David Cage ganska stora framgångar och deras nästa projekt ser ännu mer intressant ut. *Heavy Rain*, som eventuellt får undertiteln "The Origami Killer" verkar bli en tät thrillerhistoria med stor fokus på hur man kontrollerar sin karaktär. Liksom fallet var med *Fahrenheit* är berättelsen "tänjbar" och låter spelaren spela flera olika karaktärer.



HUXLEY

GENRE MMOFPS
UTVECKLARE WEBZEN
RELEASE ANDRA KVARTALET

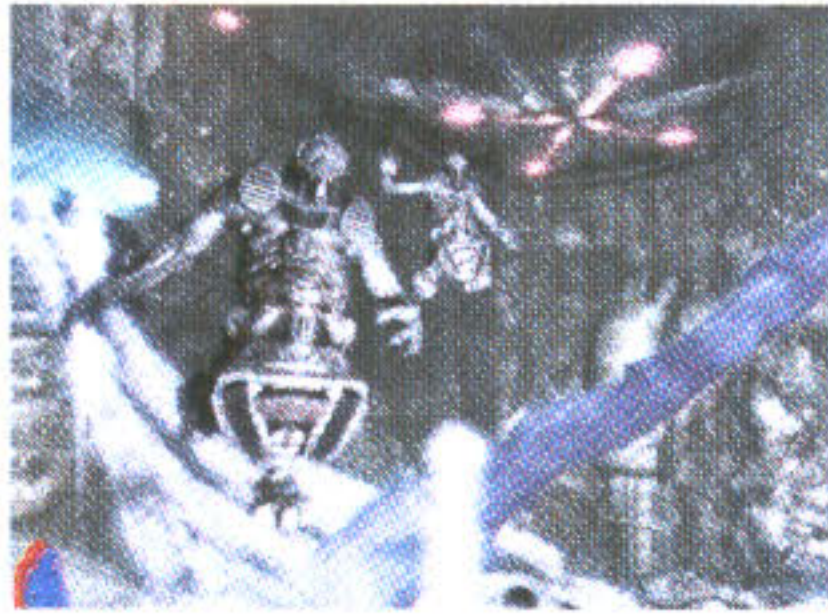
Denna onlineshooter som har varit under utveckling sedan många år använder Unreal Engine 3. Spelet behandlar en katastrofdrabbad framtid där människor utkämpar strider med muterade människor om den värdefulla energikällan kallad Lunarites. Till skillnad mot de taktiska striderna i det tidigare MMOFPS:et *Planetside* är strider i *Huxley* mer actionorienterade och varierar i storlek från 2 till 200 personer.



CONFLICT: DENIED OPS

GENRE TAKTISKT SHOOTER
UTVECKLARE PIVOTAL GAMES
RELEASE ANDRA KVARTALET

Conflict-serien har hängt med ett bra tag och började med *Conflict: Desert Storm*, som i många ögon är det enda någorlunda bra spelet i serien. Med *Denied Ops* vill Pivotal ta steget över till nästa generations konsoler och frågan är om det räcker för att lyfta en serie som många ser ner på? Spelet är en taktisk shooter där du steglöst kan växla mellan de två huvudkaraktärerna och där det mesta är förstörbart.



PREY 2

GENRE FPS
UTVECKLARE HUMAN HEAD STUDIOS
RELEASE FJÄRDE KVARTALET

Efter många om och men dök *Prey* upp och blev ganska bra till slut. Det sålde tillräckligt bra för att en uppföljare skulle utannonseras omgående och i den utlovas förbättringar av såväl AI (har ni hört den förut?) som spelets portalsystem. Frågan är om man än en gång utnyttjar Ids Tech 4-motor eller om man har licenserat dess efterföljare. Vi hoppas att utvecklingstiden blir kortare än 11 år denna gång.



ARMA 2

GENRE TAKTISK SHOOTER
UTVECKLARE BOHEMIA INTERACTIVE
RELEASE TREDJE KVARTALET

Arma 2 är det numer officiella namnet på den inofficiella uppföljaren till *Operation Flashpoint*. Bohemia Interactive lyckades inte riktigt övertyga oss med halvuppföljaren *Armed Assault*, men vi har fortfarande goda förhoppningar om att *Arma 2* kan bli den feta stridsimulator vi har drömt om sedan *Operation Flashpoint*. Med tre år under utveckling börjar det bli dags att få se lite resultat snart.



BALDUR'S GATE 3

GENRE RPG
UTVECKLARE EJ FASTSTÄLLT
RELEASE FJÄRDE KVARTALET

Ryktena går om *Baldur's Gate 3*. Vi räkar veta att Atari förhört sig om spelkritikers åsikter när det gäller *Baldur's Gate*-serien och fått starka indikationer på att det tredje spelet i serien är på gång. Med Bioware uppköpt av EA lär de dock inte vara aktuella för utveckling och även om Obsidian bör ha ett team över vid sidan av *Alien*-projektet befinner sig Atari i ekonomiska trångmal, vilket lär äventyra *BG3*:s existens.



STAR TREK ONLINE

GENRE MMORPG
UTVECKLARE PERPETUAL
RELEASE FJÄRDE KVARTALET

Alla trekkies därute (såsom Svärd och Kraftling), har anledning att se fram emot *Star Trek Online*. Möjligheterna att tillsammans med andra spelare bilda officersteamet på ett av federationens flaggskepp går inte av för hackor. Spelet utspelar sig 20 år efter händelserna i *Star Trek: Nemesis* och bjuder på både gamla och nya fiender i betakvadrantens stjärnhopar. Hälften av striderna kommer att ske i rymden och andra hälften på planeter.





THE BOURNE CONSPIRACY

GENRE ACTION/ADVENTURE
UTVECKLARE HIGH MOON STUDIOS
RELEASE TREDJE KVARTALET

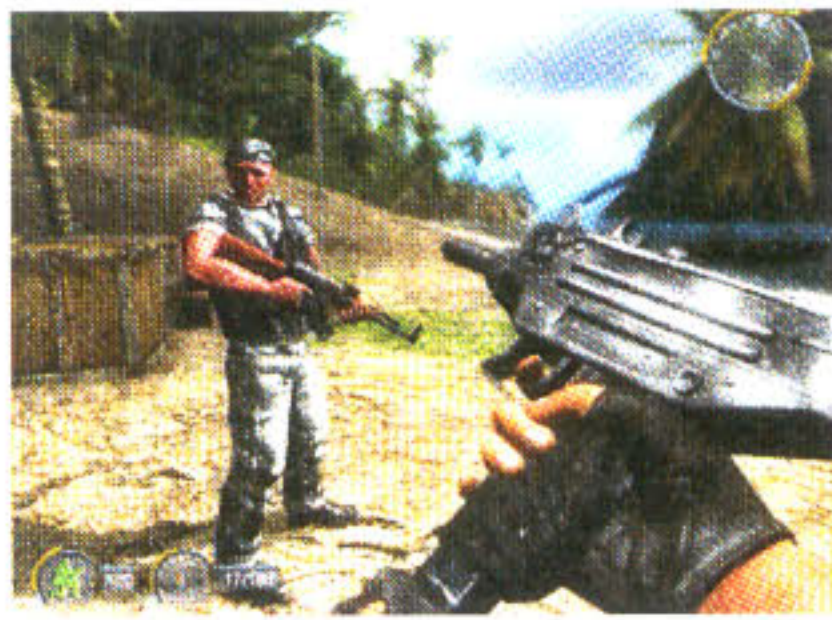
Superagenten Jason Bourne har nått världsberömmelse genom den nyligen avslutade filmtrilogin, men när det nu kommer ett spel tillägnat Bourne är det lika mycket baserat på böckerna som på filmerna. Räkna dock med tajta actionsekvenser och en del spionage och smygande. Än så länge har det dock inte sagts något om en PC-version (har ni hört den förut?) så vi hoppas att Sierra tar sitt förnuft till fånga och breddar målgruppen.



DIVINE DIVINITY 2

GENRE RPG
UTVECKLARE LARIAN STUDIOS
RELEASE FJÄRDE KVARTALET

Divine Divinity från belgiska Larian Studios hör fortfarande till ett av de mest charmiga och underhållande rollspel vi har kommit över och efter besvikelsen som var *Beyond Divinity* ser vi fram emot den verkliga uppföljaren, som det hintats om under flera år. Av de få bilder som finns att döma ser Rivellon ut att bli vackrare än någonsin. Bara humorn från del ett återkommer också är vi nöjda.



WHITE GOLD: GOLD IN PARADISE

GENRE RPG/FPS
UTVECKLARE DEEP SHADOWS
RELEASE ANDRA KVARTALET

Boiling Point var ett spel som delade folk i två läger. Antingen hatade man buggarna och den stela fordonshanteringen, eller så älskade man friheten och den öppna världen. Vi gillade det tillräckligt mycket för att hålla utkik efter uppföljaren *White Gold*, som denna gång utspelar sig i den karibiska övärlden snarare än Sydamerikas djungler. Grafik ser ut att bli en försäljningsfaktor även denna gång.



LEFT 4 DEAD

GENRE FPS
UTVECKLARE TURTLE ROCK
RELEASE FÖRSTA KVARTALET

Left 4 Dead utannonserades för ganska exakt ett år sedan och är ett projekt från teamet som gjorde *CS: Condition Zero*. Det är zombiesplatter i co-op som gäller och tillsammans med tre andra överlevande styr du en människa på flykt från horder av infekterade otäckingar. Spelet tycks fånga den täta känslan från filmer som *28 dagar senare* och *Dawn of the Dead*, samtidigt som det bjuder på en del humoristiska innovationer.



LORD OF THE RINGS ONLINE EXPANSION

GENRE MMORPG
UTVECKLARE TURBINE
RELEASE TREDJE KVARTALET

Lord of the Rings Online mottogs mycket väl av både spelare och kritiker och har haft ett ganska behagligt första år. Ständiga patchpaket har dock inte eliminerat önskemålen om en riktig expansion som börjar låsa upp områdena utanför Eriador, såsom Rhovanion, Rohan, Gondor och Mordor. Den första nya regionen lär sannolikt bli Rhovanion och kan vi hoppas på en release drygt ett år efter originalet?



MAX PAYNE 3

GENRE ACTION
UTVECKLARE ROCKSTAR
RELEASE FJÄRDE KVARTALET

Det har ryktats om att *Max Payne 3* varit under utveckling i flera års tid men sedan början har det stått klart att det inte är Remedy själva som gör tredje delen i den framgångsrika serien. Istället verkar det mest sannolika att en kanadensisk avdelning av Rockstar är den som jobbar med spelet. Antingen Rockstar Toronto som gjorde *The Warriors*, eller Rockstar Vancouver, som gjorde *Bully*. Förhoppningsvis får vi veta mer snart.



XBOX 360-ÅRET

De flesta skulle nog påstå att 360:n har det största spelbiblioteket av de tre konsolerna. Det utökas under året med bland annat *Halo Wars*, *Fable 2*, *GTA IV* (även till PS3 förstås) och *Alan Wake*. Gillar du japanska rollspel blir *Lost Odyssey* något att kolla in närmare när det släpps redan i februari.

BRÜTAL LEGEND

GENRE ACTION
UTVECKLARE DOUBLE FINE PRODUCTIONS
RELEASE FJÄRDE KVARTALET

Legenden Tim Schafer visade med gamla *Full Throttle* att han gillar hårdrock. Det är dock ingenting mot vad han visar i kommande *Brütal Legend*, där en heavy metal-roadie finner sig transporterad till en alternativ tid där demoner har förslavat mänskligheten. Räkna med massor av hårdrock och vikingareferenser samt röstskådespeleri av bland andra Jack Black, Ronnie James Dio, Rob Halford och Lemmy Kilmister.



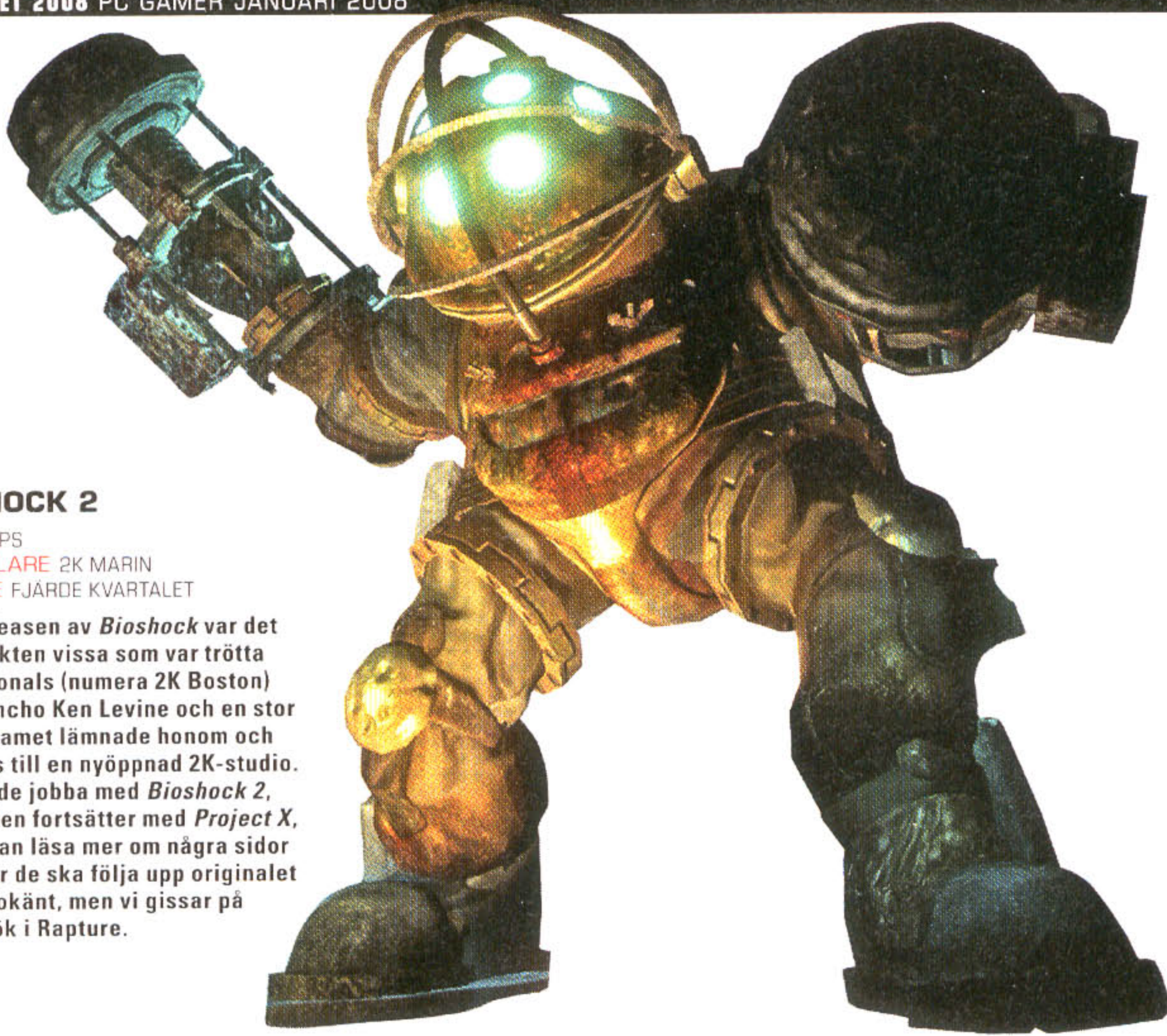
WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

GENRE MMORPG
UTVECKLARE BLIZZARD
RELEASE ANDRA KVARTALET

World of Warcraft behöver ingen närmare introduktion. Med dryga 9 miljoner användare som alla betalar 100 spänn i månaden för att spela är det svårt att beskriva spelet som något annat än en astronomisk succé. Efter att ha bjussat på Outlands i den föregående expansionen kommer nu den kyliga ön Northrend att läggas till *World of Warcraft* genom expansionen *Wrath of the Lich King*. Givetvis innebär det också att Arthas Menethil själv kommer att dyka upp, men är nog ingen man vill besöka i första taget.

Intressant nog har Blizzard pratat om att eventuellt göra lite uppdateringar i grafikmotorn i expansionen, trots att man tidigare har behållit grafiken på överkomlig nivå för att tillåta så många spelare som möjligt. Det handlar dock inte om några stora förändringar utan mest olika shaders för att porträttera det kyliga klimatet i Northrend på lämpligt sätt. Utöver detta höjs leveltaket till 80, minst en ny hjälteklass blir tillgänglig, PvP får förstörbara byggnader och belägringsmaskiner, ett nytt yrke erbjuds liksom möjligheten att ändra hårstil på existerande karaktärer. Dessutom bjuds det på hundratals nya föremål, vapen, uppdrag, formler och varelser. No rest for the wicked!





BIOSHOCK 2

GENRE FPS
UTVECKLARE 2K MARIN
RELEASE FJÄRDE KVARTALET

Efter releasen av *Bioshock* var det enligt rykten vissa som var trötta på Irrationals (numera 2K Boston) head honcho Ken Levine och en stor del av teamet lämnade honom och flyttades till en nyöppnad 2K-studio. Där ska de jobba med *Bioshock 2*, medan Ken fortsätter med *Project X*, som ni kan läsa mer om några sidor fram. Hur de ska följa upp originalet är dock okänt, men vi gissar på återbesök i Rapture.



GUILD WARS 2

GENRE MMORPG
UTVECKLARE ARENANET
RELEASE FJÄRDE KVARTALET

Guild Wars är det enda onlinerollspel som har kommit i närheten av *WoW*'s framgångar och det beror till stor del på att det inte har någon månadskostnad. Månadskostnaden saknas även i kommande uppföljaren, som förutom ny grafik även bjuder på möjligheten att hoppa över samt förstöra föremål i världen. Det utspelar sig dock 250 år efter *Eye of the North*, och spelare kommer inte att kunna föra över sina karaktärer från originalet.



TOMB RAIDER: UNDERWORLD

GENRE ACTION/VENTYR
UTVECKLARE CRYSTAL DYNAMICS
RELEASE FJÄRDE KVARTALET

Crystal Dynamics har verkligen lyckats blåsa liv i Lara Croft igen och efter det suveräna *Tomb Raider: Anniversary* är vi mycket spännande på att de vad som väntar i *Tomb Raider 8*. Eller ska vi kanske säga *Tomb Raider: Underworld*, det varumärke som Eidos nyligen registrerade? Så länge spelet blir mer likt *Anniversary* än *Legend* är vi nöjda. Glöm inte att spelet heter *Tomb Raider* och inte *Hi-Tech Building Raider*.

EARTH NO MORE

EARTH NO MORE

GENRE FPS
UTVECKLARE 3D REALMS/RECOIL
RELEASE FJÄRDE KVARTALET

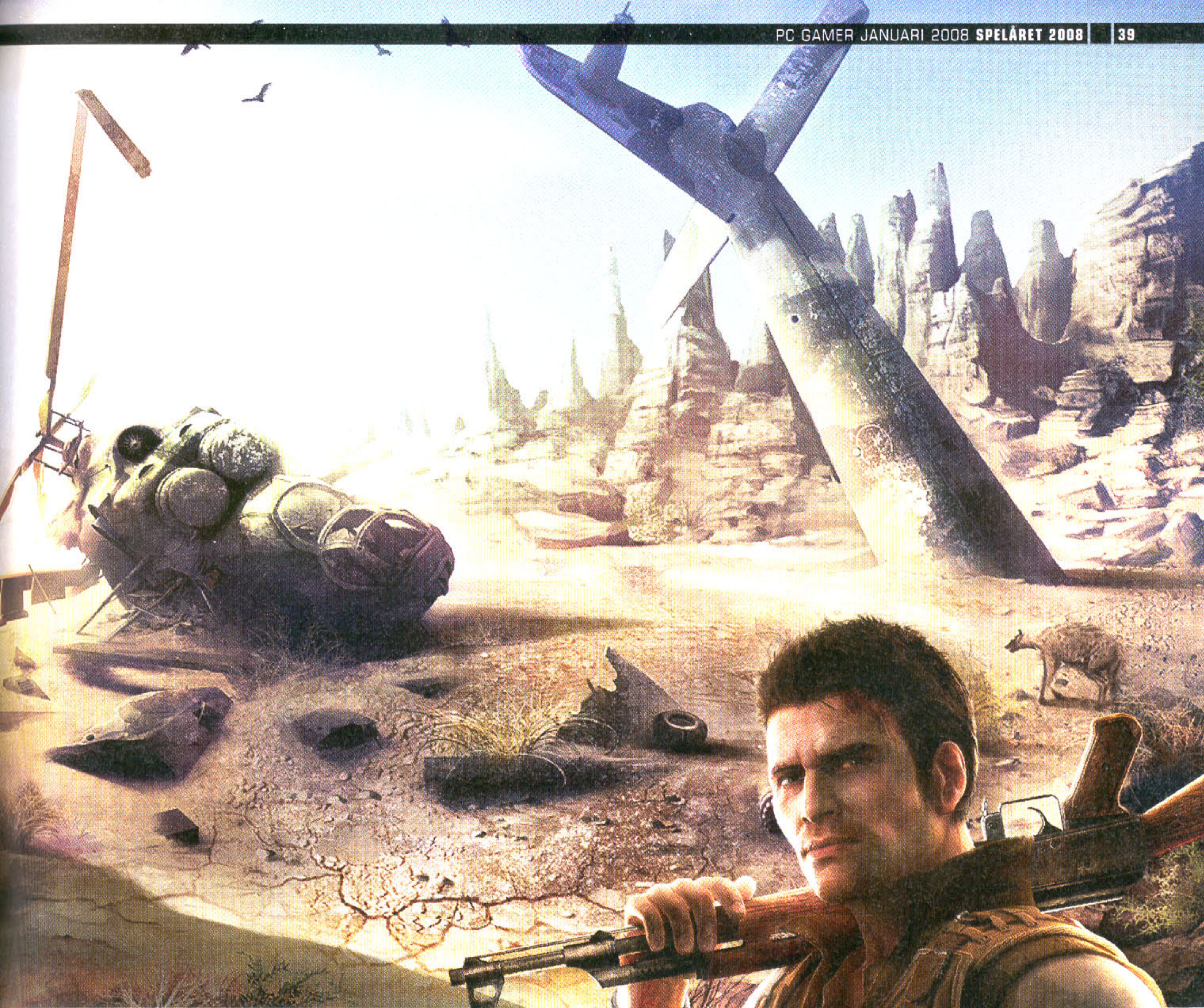
Om ni trodde att 3D Realms borde vara strängt upptaget med att få ut *Duke Nukem Forever* trodde ni fel. Tillsammans med finnarna på Recoil Games håller de nämligen på med *Earth No More*, ett actionspel drivet av Unreal Engine 3, där det bjuds på gruppbaserad action som tar sin början i en liten amerikansk stad. Från ingenstans dyker en giftig röd växt upp som sprider sig som en löpeld och muterar både flora och fauna.



BATTLEFIELD 3

GENRE FPS
UTVECKLARE DICE
RELEASE FJÄRDE KVARTALET

Battlefield-serien känns som Sveriges mest framgångsrika kulturella export sedan ABBA och med endast konsoltiteln *Bad Company* officiellt utannonserad i serien är det många som undrar kring ett eventuellt *Battlefield 3*. Nyligen dök det dock upp ett påstått "läckt" intern-dokument som pratade om *Battlefield 3*, sade att det skulle ha samma moderna tema som tvåan och komma ut i slutet av 2008. Det är förstås bara ett rykte, men vi hoppas och tror att del tre i serien är på gång.



PS3-ÅRET

Sony hade en trög start med PS3:an men nu börjar det ta fart. Eller vad sägs om stortitlar sasom *Final Fantasy XIII*, *Gran Turismo V* och *Metal Gear Solid 4*? Alla hör de till några av årets hetaste titlar oavsett format. Alldeles runt knuten befinner sig också *Guitar Hero*-uppföljaren *Rock Band* (som även kommer till 360).

FAR CRY 2

GENRE FPS
UTVECKLARE UBI SOFT MONTREAL
RELEASE ANDRA KVARTALET

Far Cry kom från ingenstans och blev en dundersuccé. Crytek lämnade därefter licensen i Ubi Softs händer och fortsatte med nyligen anlända *Crysis*, som knappast var ett hastverk det heller. Många väntade sig nog att Ubi Soft skulle spotta ur sig en dussinuppföljare, föga värd att jämföras med *Crysis*, men inget kunde vara mer fel. *Far Cry 2* utvecklas av Ubi Softs erfarna Montrealteam och har en hel del skillnader mot sin föregångare. Det utspelar sig i Afrika och bjuder på en stor öppen spelvärld istället för enskilda banor.

Som legoknekt får du strida i alla möjliga miljöer, från savann till djup djungel. Världen kommer till liv ännu mer genom en dygnscykel som påverkar världen och dina val, samt ett dynamiskt vädersystem där vind och stormar kan blåsa upp från ingenstans, knäcka träd och få saker att blåsa omkring. Eld används också på ett spännande sätt då allt brännbart är brännbart och med vindens hjälp kan du starta stora gräsbränder riktade mot dina fiender. Det som är mest hemligt än så länge är handlingen, men i övrigt ser *Far Cry 2* ut att bli en av nästa års mest spännande titlar.



MIRROR'S EDGE

GENRE ACTIONÄVENTYR
UTVECKLARE DICE
RELEASE FJÄRDE KVARTALET

Ett av DICE nuvarande projekt är det utannonserade *Mirror's Edge*. Även om inte särskilt mycket är känt om spelet vet vi att det kommer att ha stor fokus på hur din karaktär rör sig i spelvärlden och hämtar mycket inspiration från springarsporten parkour. Du spelar en budbärare som i en tid av informationsövervakning måste transportera och överlämna hemliga meddelanden personligen. Problemet är att andra vill åt samma meddelanden.

EMPIRE: TOTAL WAR

GENRE STRATEGI
UTVECKLARE CREATIVE ASSEMBLY
RELEASE FJÄRDE KVARTALET

Creative Assembly hör till våra absoluta favoritutvecklare. Sällan gör de oss särskilt besvikna och *Total War*-serien har varit kung över historiska strategispel ända sedan originalet *Shogun: Total War*. Med *Empire* tar de ett efterlängtat steg framåt i historien och besöker 1700-talets turbulenta värld med stormakter, imperialism och industrialisering. Teamet är detsamma som gjorde *Rome: Total War* och grafikmotorn är ombyggd från grunden, framförallt för att tillgodose behovet av sjöstrider. Räkna med stora dramatiska sjöslag under denna segelfartygens era.

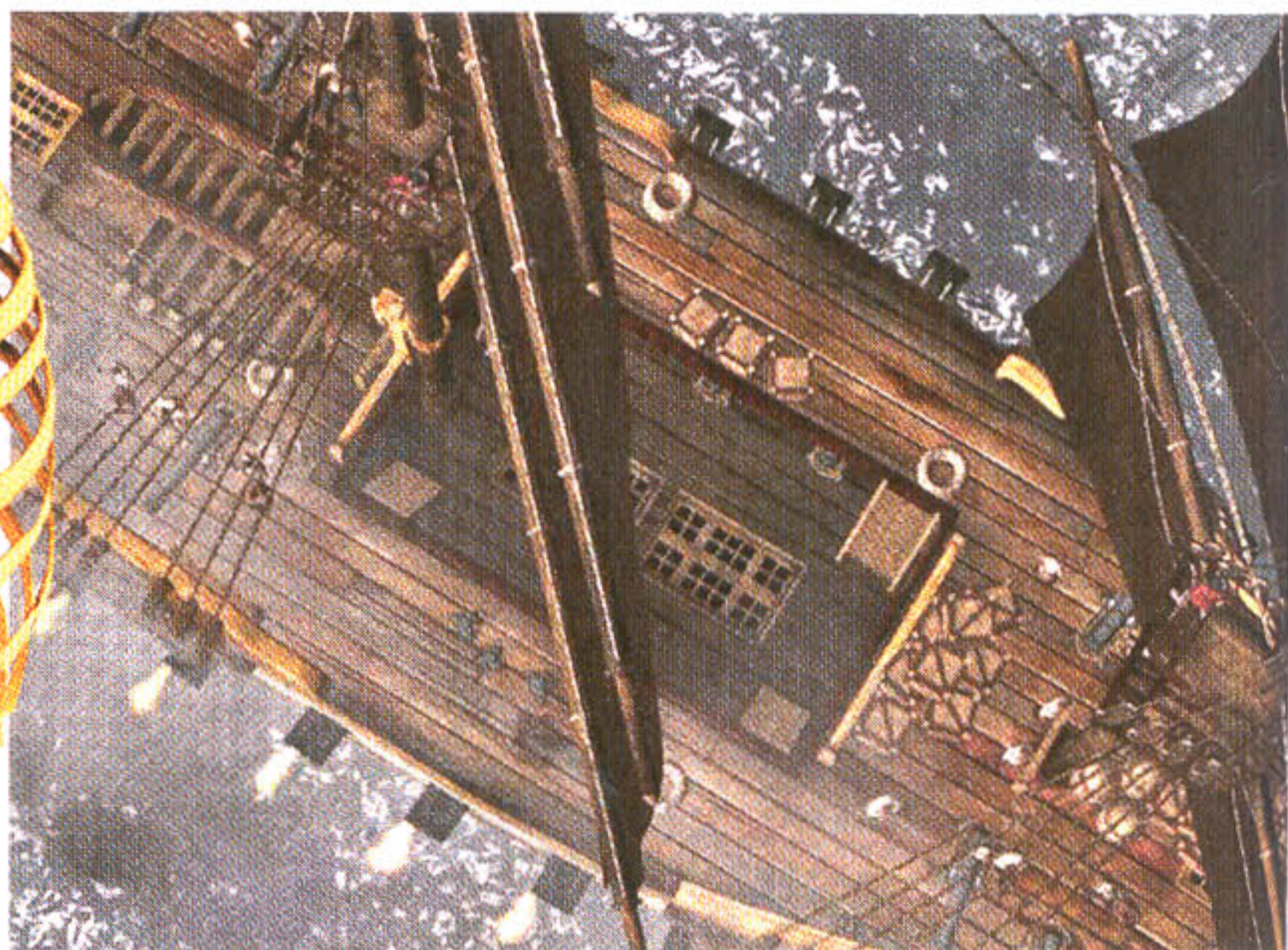
Creative Assembly är ännu ganska förteggna när det gäller innehållet och framför allt när det gäller vilka nationer som själva kommer. Karl XI att till exempel vara historisk person i spelet och stora slag som Slaget vid Poltava kommer att bli en av de tio spelbara nationerna. Sammanlagt kommer det att finnas ett femtiotal nationer som slåss om herravälde över en värld som sträcker sig från de amerikanska kontinenterna till fjärran östern. En betydligt mer detaljerad världskarta utvecklas tillsammans med ett kraftigt uppgärdat och realistiskt skepp. Behöver vi säga att *Empire: Total War* ser ut att bli ett stort spel?



PIRATES OF THE BURNING SEA

GENRE MMORPG
UTVECKLARE FLYING LAB
RELEASE FORSTA KVARTALET

Pirates of the Burning Sea har varit under utveckling ett bra tag, utan hjälp från någon av de stora utgivarna. Trots detta ser det bättre ut för varje gång vi ser det och löftet om att kunna utöva sjöröveri, idka handel eller strida för de europeiska kolonialmakterna i 1600-talets karibiska övärld är fortfarande extremt lockande. Dessutom ser spelet riktigt snyggt ut. Vi hoppas att spelmekaniken funkar lika bra.



EAST INDIA COMPANY

GENRE STRATEGI
UTVECKLARE NITRO GAMES
RELEASE FJÄRDE KVARTALET

East India Company hör inte till de mest kända eller mest hypade spelen under utveckling just nu. Antagligen kände du inte ens till det. Det är heller inte troligt att nystartade finska studio Nitro Games lyckas skapa en blockbuster av detta historiska strategispel, men eftersom du kommer att kunna spela som svensk kände vi oss tvungna att nämna det ändå. Dessutom ser det ganska snyggt ut.



TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

GENRE FPS
UTVECKLARE SPARK UNLIMITED
RELEASE FÖRSTA KVARTALET

Turning Point utspelar sig i en alternativ historia där Nazityskland lyckades invadera Storbritannien och resten av Europa och tar sin början vid en invasion av USA. Spelaren är en helt vanlig byggarbetare som finner sig mitt i ett rasande krig och vars mål inte är att besegra nazisterna utan att överleva kriget. Byggt på Unreal Engine 3 och med en intressant bakgrund har *Turning Point* potential. Vi får se hur den realiseras.



DRAGON AGE

GENRE RPG
UTVECKLARE BIOWARE
RELEASE FJÄRDE KVARTALET

Rollspelsfans världen över väntar ivrigt på *Dragon Age*, spelet som enligt Bioware är den andliga uppföljaren till *Baldur's Gate*, *Neverwinter Nights* och *KotOR*. Om inte det är nog för att kittla smaklökarna, vet vi inte vad som är. Spelet visades först upp på E3 2004, men sedan dess har det varit relativt tyst. Men Bioware är Bioware och således förväntar vi oss inget annat än tidernas bästa spel. No pressure.



JUST CAUSE 2

GENRE ACTION
UTVECKLARE AVALANCHE STUDIOS
RELEASE FJÄRDE KVARTALET

Avalanche Studios växer så det knakar. Deras första spel *Just Cause* blev inte höjt till skyarna, men det var tillräckligt bra för att locka nya utgivare och för att garantera en uppföljare. Av det vi har sett att döma har grafikmotorn utvecklats enormt sedan sist och med bara lite mer polish och berättande kan *Just Cause 2* bli hur bra som helst. Om inte har studion två andra icke utannonserade projekt att se fram emot.



STAR WARS: BATTLEFRONT III

GENRE ACTION
UTVECKLARE FREE RADICAL
RELEASE FJÄRDE KVARTALET

I augusti 2006 utannonserade Lucasarts att de ingått ett samarbete med Free Radical. Detta innebär ofta att ett nytt Star Wars-spel är på gång. Inofficiell insiderinformation skvallrar också om att det är *Battlefront III* som varit under utveckling hos Free Radical i minst ett och ett halvt år. *Battlefield*-kopian i Star Wars-miljö har ännu inte nått sin fulla potential och vi inväntar ivrigt fler nyheter.



DIABLO 3

GENRE ACTIONROLLSPEL
UTVECKLARE BLIZZARD
RELEASE FJÄRDE KVARTALET

Diablo III har varit ett av de mest omtalade spelen under de senaste åren och det har ryktats om att utvecklingen påbörjats, avbrutits och börjat om igen. Det senaste som sagts är att releasen framskjutits till fördel för *Starcraft II*, men även om *Diablo III* inte släpps 2008 är chansen åtminstone stor att det utannonseras. De flesta är åtminstone överens om att det är en licens som Blizzard inte planerar att överge.



ALONE IN THE DARK

GENRE ÄVENTYR
UTVECKLARE EDEN GAMES
RELEASE FÖRSTA KVARTALET

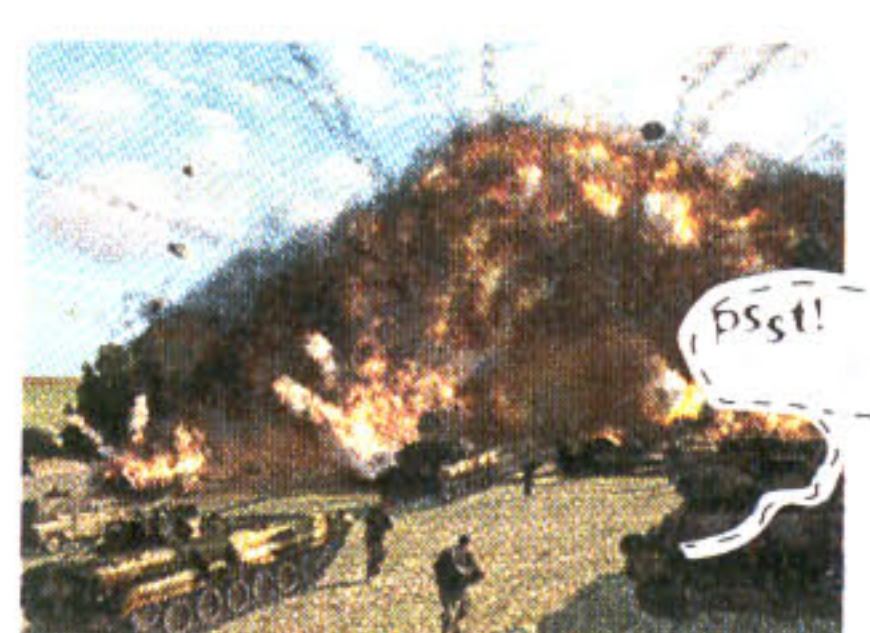
Alone in the Dark är en serie med många år på nacken, men det var också många år sedan den gjorde oss särskilt uppmärksamma. Den femte delen utspelar sig i och omkring Central Park i New York och utlovar ett relativt icke linjärt upplägg med olika konsekvenser av olika handlingar. Eld kommer att spela stor roll som ett vapen mot de paranormala fienderna och tillsammans med resten av spelet är den visuellt imponerande.



MERCENARIES 2

GENRE ACTION
UTVECKLARE PANDEMIC
RELEASE ANDRA KVARTALET

Mercenaries 2 kommer olikt sin föregångare även till PC och låter oss njuta av bland annat Peter Stormares sköna stämma i rollen som svenske legosoldaten Mattias Nilsson. I spelet är du på jakt efter en före detta knarkkung (numera venezuelansk president) som anlitade dig för ett jobb men inte betalade och därtill försökte döda dig. Massvis med vapen, fordon och förstörbara miljöer hör till ingredienserna



WORLD IN CONFLICT 2

GENRE RTS
UTVECKLARE MASSIVE ENT.
RELEASE FJÄRDE KVARTALET

World in Conflict blev en succé för svenska Massive som nu växer lavinartat. Flera nya projekt tycks vara på gång och *WiC* är definitivt under utveckling. Förhoppningsvis får vi lätta lite med ryssarna i singleplayerkampanjen denna gång. En annan intressant notis är att Massive har sökt folk för arbete med vad som tycks vara ett RPG i rymdmiljö. Ska vi äntligen få ett bra svenskt rollspel? Mycket intressant.

THE ELDER SCROLLS ONLINE

GENRE MMORPG
UTVECKLARE BETHESDA SOFTWORKS
RELEASE FJÄRDE KVARTALET

Nyligen kom det uppgifter om att Bethesda startar upp en avdelning för onlinespel. Något senare visade det sig också att de registrerat domänen www.elderscrollsonline.com. Det behöver inte betyda något, men det antyder ju att de någonstans har börjat fundera på ett onlinerollspel i Tamriel. Men behöver verkligen en så stark singleplayer-serie som *Elder Scrolls* ha en MMO-del? Det får tiden utvisa.



WII-ÅRET

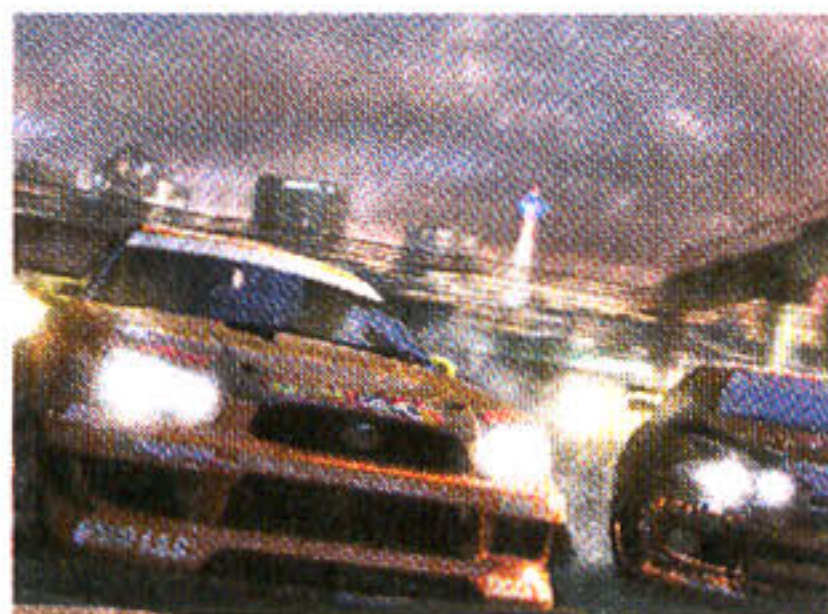
Den bästsäljande spelkonsolen just nu kommer att utöka sin lineup under 2008 med efterlängta serieuppdateringar *Mario Kart* och *Super Smash Bros Brawl*. Det intressanta fitness-experimentet *Wii Fit* gör också debut och bjuder på nya innovationer. Annars lär också *Nights: Journey of Dreams* och *No More Heroes* bli spel att hålla utkik efter.



SPLINTER CELL: CONVICTION

GENRE ACTIONÄVENTYR
UTVECKLARE UBI SOFT MONTREAL
RELEASE FÖRSTA KVARTALET

Sam Fisher börjar bli gammal i gemet nu när del fem i *Splinter Cell*-serien är på gång. I *Conviction* är han också gammal, 53 år närmare bestämt. Han har hållit sig gömd sedan händelserna i slutet av *Double Agent*, men tvingas fram för att hjälpa sin vän och kollega Anna Grimsdóttir. *Conviction* kommer av allt att döma utspela sig mycket utomhus, med många civila och ständigt tvång för Sam att inte avslöja sig.



RACE DRIVER: GRID

GENRE RACING
UTVECKLARE CODEMASTERS
RELEASE TREDJE KVARTALET

Race Driver: GRID är den senaste delen i Codemasters högaktade *TOCA Touring Car*-serie. Det sägs expandera spellägena till allt från banracing till stadsracing och bygger på en version av den interna NEON-motorn, som användes i *Colin McRae: Dirt*. Spelet ska ta spelaren till en mängd platser runtom i världen och kommer enligt Codemasters själva att bjuda på fantastisk grafik, fysik och välgjorda skad modeller.



LEGENDARY: THE BOX

GENRE FPS
UTVECKLARE SPARK UNLIMITED
RELEASE ANDRA KVARTALET

Legendary: The Box utspelar sig i nutida New York, där en tjuv vid namn Charles Deckard lyckas få tag på och öppna Pandoras ask, vilket sprider olycka över världen i form av en hel armé med mytologiska bestar. Du måste därför plocka upp maskingeväret och försvara världen mot gripar, minotaurer och varulvar. Allt vackert inramat av Unreal Engine 3 och skapat av tidigare *Medal of Honor* och *Call of Duty*-utvecklare på Spark Unlimited.



EUROPA UNIVERSALIS: ROME

GENRE STRATEGI
UTVECKLARE PARADOX INTERACTIVE
RELEASE ANDRA KVARTALET

Svenska Paradox har hittat sin nisch och de följer den helhjärtat. Djup strategi är det som gäller och den senaste i raden av titlar för *Europa Universalis*-serien till romerska rikets storhetstid. Det är alltså antiken som gäller och en upphotad version av *EU III*-motorn står för utseendet. Välj en av över 50 nationer, starta på valfritt datum mellan 280 och 27 f. Kr. och skriv sedan om historien på det sätt du finner lämpligt.



THE CLUB

GENRE TPS
UTVECKLARE BIZARRE CREATIONS
RELEASE FÖRSTA KVARTALET

The Club är ett actionspel i tredjeperson där du som en av åtta valbara karaktärer kastas in i ringen och får utkämpa gladiatorliknande strider för överlevnad, regisserade av den elitistiska och rika sammanslutningen kallad "The Club" (som också satsar pengar på vem som överlever). Running Man möter Fight Club, ungefär. Efter ett antal förseningar är spelet nu snart färdigt.



THE SIMS 3

GENRE SIMS-ULATOR
UTVECKLARE MAXIS
RELEASE TREDJE KVARTALET

Även om spelgurun Will Wright har fullt upp med *Spore*, har det varit klart sedan länge att *The Sims 3* är under utveckling och har varit så sedan tvåan kom ut. Inget mer ingående är känt om innehållet, men vi kan väl gissa att EA och Maxis inte ändrar seriens vinnande koncept alltför mycket? Räkna med mer galna vardagsbestyr hos dina simmar och antagligen en kraftigt upp-piffad grafikmotor.

HAZE

GENRE FPS
UTVECKLARE FREE RADICAL
RELEASE FÖRSTA KVARTALET (PS3)

Haze såg intressant ut från första början med sina intressanta droginducerade strider. Efter att ha varit PS3-exklusivt från början sades det sedan att det skulle komma till flera plattformar, inklusive PC. Efter Leipzigmässan 2007 vändes dock steken igen då Free Radical sa att de enbart planerade att utveckla spelet till PS3. Om spelet blir en framgång kan vi dock börja hoppas på släpp till även andra format.



COMMAND & CONQUER 3: KANE'S WRATH

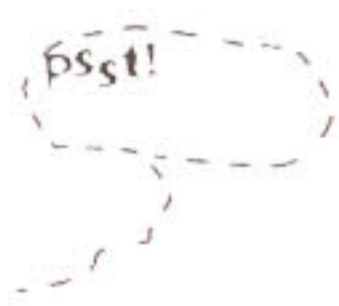
GENRE RTS
UTVECKLARE EALA
RELEASE FÖRSTA KVARTALET

Tiberium Wars blev en dundersuccé för EA och en väl mottagen comeback för C&C-serien. Den första expansionen förtäljer lite mer av historien bakom Kanes återkomst efter händelserna i *Firestorm*. Den utspelar sig över 20 år av C&C-historia och bjuder således på såväl nya enheter som gamla goda *Tiberian Sun*-enheter. Därtill bjuds det på några nya minifraktioner och ett nytt globalt kampanjläge likt det i *Battle for Middle-Earth II*.

COMMAND & CONQUER: X

GENRE FPS
UTVECKLARE EA LOS ANGELES
RELEASE FJÄRDE KVARTALET

Även om FPS-titeln *Renegade* fick dugliga recensioner skulle många nog kalla det C&C-familjens svarta får. Inspirerade av framgångarna med *Tiberium Wars* verkar EA nu vilja hoppa på tåget igen. En jobbbannons hos EA LA i kombination med inofficiell information från en anställd antydde att ett *Command & Conquer*-FPS i *Renegade-Battlefield*-stil är under utveckling. Tidigare information antyder också att *Crysis*-motorn kommer att driva spelet.

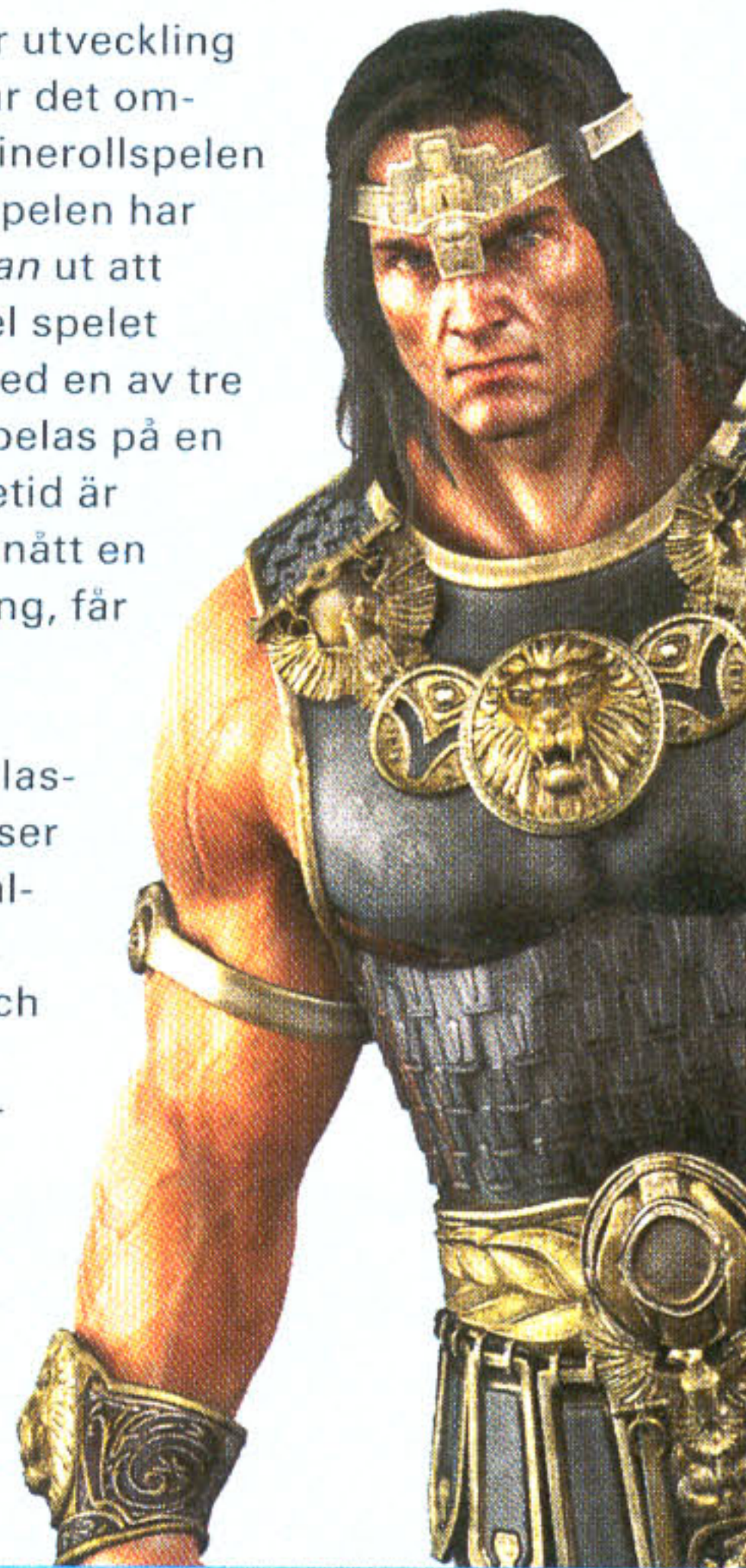


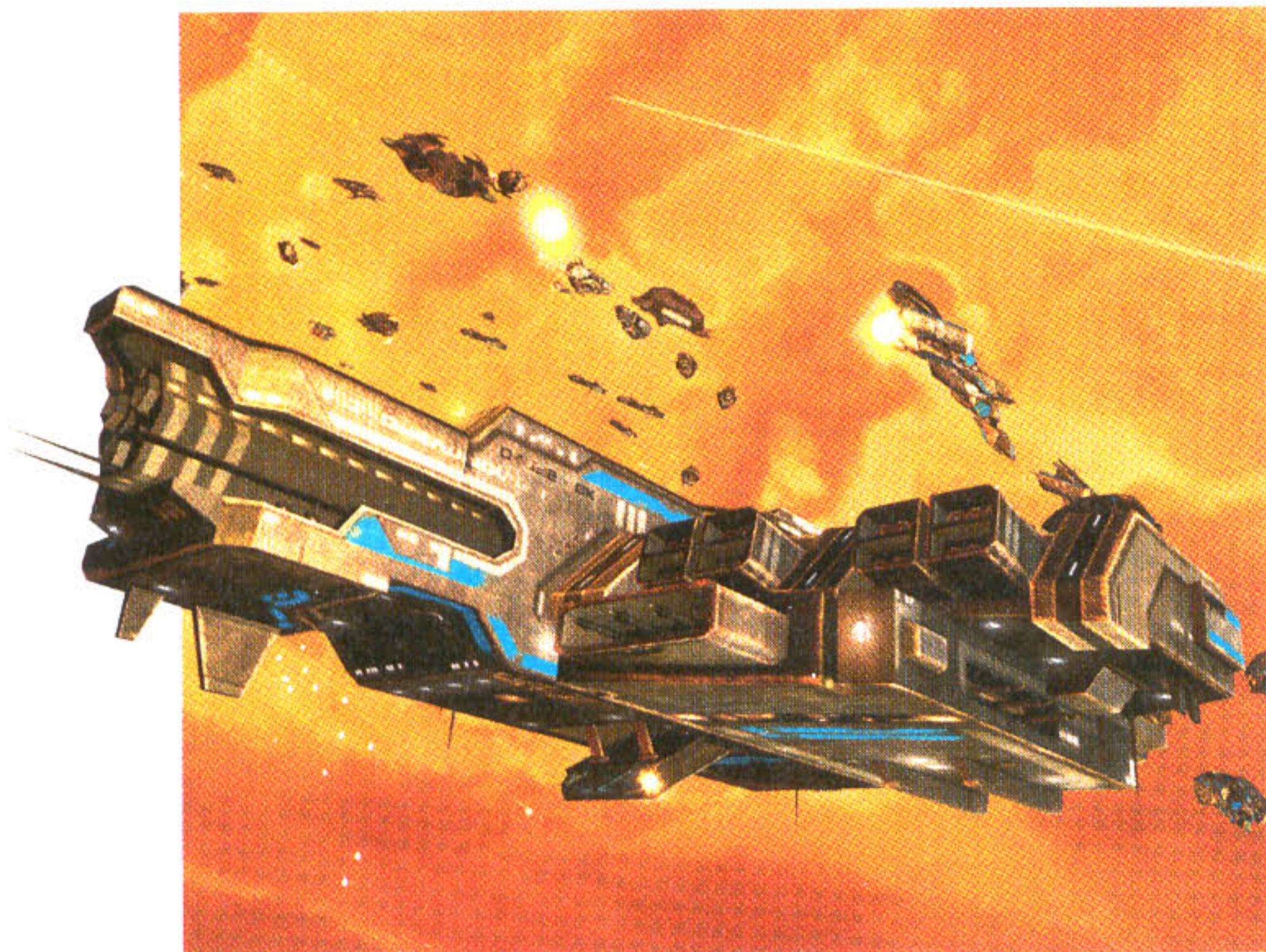
AGE OF CONAN

GENRE MMORPG
UTVECKLARE FUNCOM
RELEASE FÖRSTA KVARTALET

Age of Conan är det senaste spelet under utveckling från norska Funcom och sedan början har det omtalats som ett av de mest spännande onlinerollspelen under utveckling. Där de nuvarande rollspelen har fastnat i samma mönster ser *Age of Conan* ut att mixa upp saker lite. Du börjar till exempel spelet utan klass, som en vanlig medborgare med en av tre nationaliteter. Första delen av spelet utspelas på en ö och är i onlineläge endast dagtid. Natttid är spelet bara i singleplayer. När du väl har nått en level och skaffat dig en klass och inriktning, får du ge dig ut i den stora världen och leka.

Mest spännande med *Age of Conan* är nästan stridssystemet, som frångår det klassiska skillbaserade klicksystemet som vi ser i alla andra MMO:er. Istället slåss du i realtid med hjälp av sex olika handriktningar. Allteftersom lär du dig behärska dessa och kombinera till avancerade stridsrörelser. Detta gör att strid i *Age of Conan* handlar mycket mer om individuell skicklighet än i andra onlinespel. Lägg till detta stora strider såsom belägringar, en spelvärld som känns fri åt spelarna och otrolig grafik och vi tror att resultatet blir ett vinnande koncept. Crom!





SINS OF A SOLAR EMPIRE

GENRE RTS
UTVECKLARE IRONCLAD
RELEASE FÖRSTA KVARTALET

Sins of a Solar Empire är ett kommande ambitiöst strategispel från skaparna av *Homeworld: Cataclysm*. Inte bara är det fantastiskt snyggt, utan det använder sig av en sömlös zoomningsfunktion liknande den i *Supreme Commander*, med undantaget att du här zoomar på galaxnivå. Det ska också ha en större övergripande strategidel som får det att likna en blandning av *Galactic Civilizations* och *Homeworld*. Låter ganska intressant.



WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

GENRE MMORPG
UTVECKLARE EA MYTHIC
RELEASE ANDRA KVARTALET

Med EA Mythics bakgrund som skapare av *Dark Age of Camelot*-serien har de stor erfarenhet av stora realm vs realm-strider. Något som implementeras väl i *Warhammer Online*. Spela som sex olika raser fördelade på fraktionerna Order och Destruction och se hur din karaktär förändras med tiden. Skägg växer, skinn ändrar färg och du kan dekorera dig med troféer från fallna fiender. Låter det inte coolt, så säg!



ALIEN RPG

GENRE RPG
UTVECKLARE OBSIDIAN ENTERT.
RELEASE FJÄRDE KVARTALET

För lite drygt ett år sedan säkrade Sega rättigheterna till Alien-licensen. Strax utannonserades två titlar varav den ena var något så spännande som ett rollspel i Alien-världen, utvecklat av mycket kompetenta Obsidian Entertainment, som tidigare legat bakom *KotOR 2* och *NWN 2*. Inget är ännu känt om spelets innehåll, men om allt går som vi hoppas kommer vi inom kort att kunna berätta mycket mer i PC Gamer

ALIEN FPS

GENRE FPS
UTVECKLARE GEARBOX SOFTWARE
RELEASE FJÄRDE KVARTALET

När Sega skaffade sig Alien-licensen var det inte bara Obsidians RPG som utannonserades utan dessutom ett FPS från Gearbox Software. Att Alien och FPS fungerar bra ihop vet vi redan sedan *Alien vs Predator*-spelen och att på nytt få känna rädslan av att som ensam marine vandra i tysta, mörka korridorer med rörelsesensors tappande läte i bakgrunden är något som vi paradoxalt nog ser fram emot något enormt.



HALF-LIFE: EPISODE 3

GENRE FPS
UTVECKLARE VALVE
RELEASE FJÄRDE KVARTALET

Half-Life 2: Episode Two var redan från början tänkt som mittdelen i en trilogi och således var det inte konstigt att det slutade med jordens cliffhanger. När episod tre kommer är oklart, men av allt att döma kommer den att utspela sig i de arktiska förhållandena kring fraktfartyget *Borealis*. Då detta i sin tur antyder ha ett samröre med Aperture (företaget i *Portal*) tror många att Gordon kommer att få en portal gun i nästa del.



CODENAME PANZERS: COLD WAR

GENRE RTS
UTVECKLARE STORMREGION
RELEASE FÖRSTA KVARTALET

Efter att ha släppt ett bra och ett lite väl upprepande strategispel med andravärldskrigstema avbröt Stormregion den planerade trilogin och gjorde istället ett *Codename: Panzers* som utspelar sig under det kalla kriget, fast som varmt då förstås. Det utspelar sig under 50-talet där spänningarna mellan USA och Sovjet blir för stora och Stalin inleder kriget. Spelet bjuder på tidstypiska enheter och en mängd olika miljöer.

STARCRAFT 2

GENRE RTS
UTVECKLARE BLIZZARD
RELEASE TREDJE KVARTALET

För ett år sedan skrev vi i "Spelåret 2007" att nästa spel att utannonseras från Blizzard skulle vara *Starcraft II*. Vi hoppas att ni tar våra ryktestips på större allvar nu, för i maj bekräftades det vi sade redan i januari. Blizzard avtäckte *Starcraft II* med buller och bång i originalets "hemland" Sydkorea och även om det inte var någon grafisk revolution märktes det att Blizzard är angelägna om att återvinna de marknadsandelar på RTS-fronten som EA snott med *Tiberium Wars*.

Det märks också att stor fokus är lagd på multiplayer och balanseringen mellan de tre raserna terran, protoss och zerg ges extrem uppmärksamhet. En del bekanta enheter återvänder och en del nya gör entré. Multiplayerdelen är redan nu nästan fullt funktionell, men vi får nog vänta minst ett halvår på spelet ändå då singleplayerdelen förtjänar sin beskärda del av utvecklingstiden. Handlingen i *Starcraft II* utspelar sig fyra år efter händelserna i *Brood War* och för terrankampanjen utlovas en ickelinjär uppdragsstruktur. Protoss- och zergkampanjerna ska dock vara annorlunda utformade. Det hintas också om att den uråldriga rymdfarande rasen xel'naga kommer att spela en betydande roll i handlingen.





PROJECT ORIGIN (F.E.A.R. 2)

GENRE FPS
UTVECKLARE MONDLITH
RELEASE FJÄRDE KVARTALET

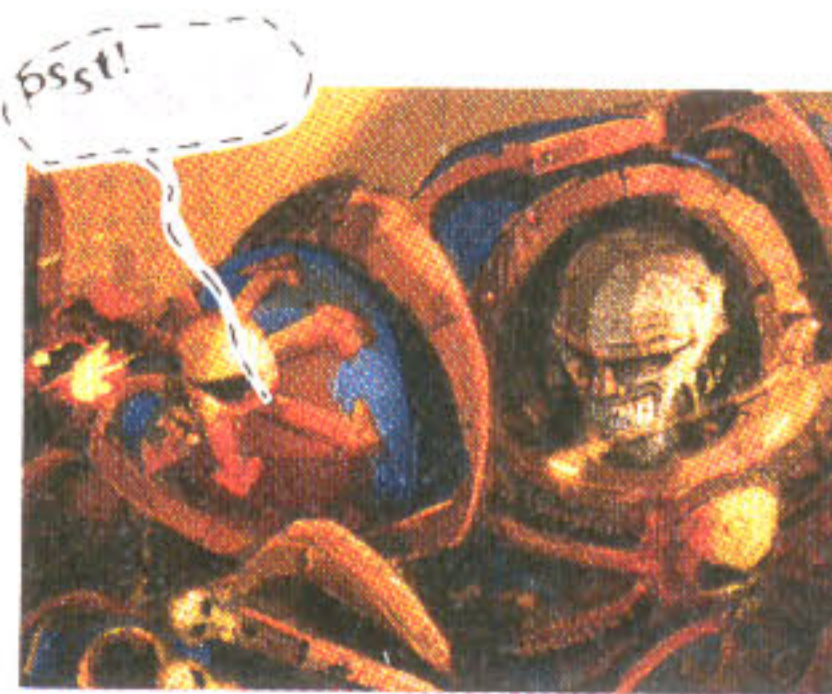
I den magiska världen av licenser och rättigheter har vi idag kommit till *F.E.A.R. 2* som inte får heta så och därför heter *Project Origin*, trots att det är *F.E.A.R. 2* i allt förutom namnet. Spelet fortsätter där originalet slutade och ignorerar således (tack och lov) de skräpdåliga expansionerna från Timegate studios. Du spelar som en Delta Force-soldat istället för originalets "Point man" och konfronteras med konsekvenserna från slutet av *F.E.A.R.*



DAWN OF WAR: SOULSTORM

GENRE RTS
UTVECKLARE RELIC
RELEASE ANDRA KVARTALET

Dawn of War är en riktig publikfavorit och det förändrades knappast med den andra expansionen *Dark Crusade* som mottogs mycket väl. Nu kommer den tredje expansionen *Soulstorm* och det bjuds på två nya raser i form av dark eldar (som kan skörda själar från slagna fiender som en tredje resurs) och sisters of battle. Alla tidigare raser gör också comeback. Samtliga av dessa med undantag för necrons kommer också att få nya flygande enheter.



DAWN OF WAR 2

GENRE RTS
UTVECKLARE RELIC
RELEASE FJÄRDE KVARTALET

Även om en tredje expansion är på gång väntar de flesta på en regelrätt uppföljare till *Dawn of War*. Relic har själva sagt sig ha två utvecklingsteam som jobbar simultant och vi vet att det ena har jobbat med *Company of Heroes*. Det andra trodde vi höll på med *Dawn of War 2*, men nyligen läckta uppgifter skvallrar om att det kan vara andra saker på gång. Så framgångsrik som *DoW* och dess expansioner varit tror vi ändå att tvåan är på G.



RAINBOW SIX VEGAS 2

GENRE TAKTISK SHOOTER
UTVECKLARE UBI SOFT MONTREAL
RELEASE ANDRA KVARTALET

Lagom till tioårsjubileet av *Rainbow Six*-serien planerar Ubi Soft att släppa *Rainbow Six: Vegas 2*, uppföljaren till förra årets actionpackade taktiska shooter från utgivarens Montrealstudio. Innehållet är inte avtäckt än, men det bär än en gång av till Las Vegas och vi lär kunna vänta oss samma adrenalinpumpande spelstil, vilken förstås inte nödvändigtvis är så lik stilen i det spel som man jubilerar.



SPORE

GENRE SIM
UTVECKLARE MAXIS
RELEASE ANDRA KVARTALET

Spore har varit otroligt hypat ända sedan det först omnämndes. Will Wright, hjärnan bakom *Sim City*-serien och *The Sims*-spelen fick fritt spelrum och valde att ge sig på ett spel där du utvecklas från amöbastadium till galaktisk civilisation. Det är ingen liten ambition, men än så länge har allt vi sett talat för att Maxis inte bara lyckas med att trycka ihop flera spel i ett, de lyckas få det att se jättesimpelt ut. För att vara ett av de mest avancerade spelen någonsin verkar det som att vem som helst skulle kunna sätta sig ner och börja spela utan större problem.

Tanken är att när du har skapat din egen ras ska du kunna skicka ut den i världsrymden och stöta på andra raser, bland annat sådana skapade av andra människor. Det skulle innebära att det finns en närmast oändlig värld att upptäcka. Innan vi låter hypen dra iväg med oss för mycket ska vi dock konstatera att i 99 fall av 100 måste bredd och djup balanseras och ett så brett spel som *Spore* riskerar således att tvingas dra ner lite på djupet. Med Maxis ambitioner och EA:s pengar vågar vi dock varken säga bu eller bä. *Spore* lär dock bli ett av årets mest omtalade titlar, på ett eller annat sätt.





HIGHLANDER

GENRE ACTIONÄVENTYR
UTVECKLARE WIDESCREEN GAMES
RELEASE FJÄRDE KVARTALET

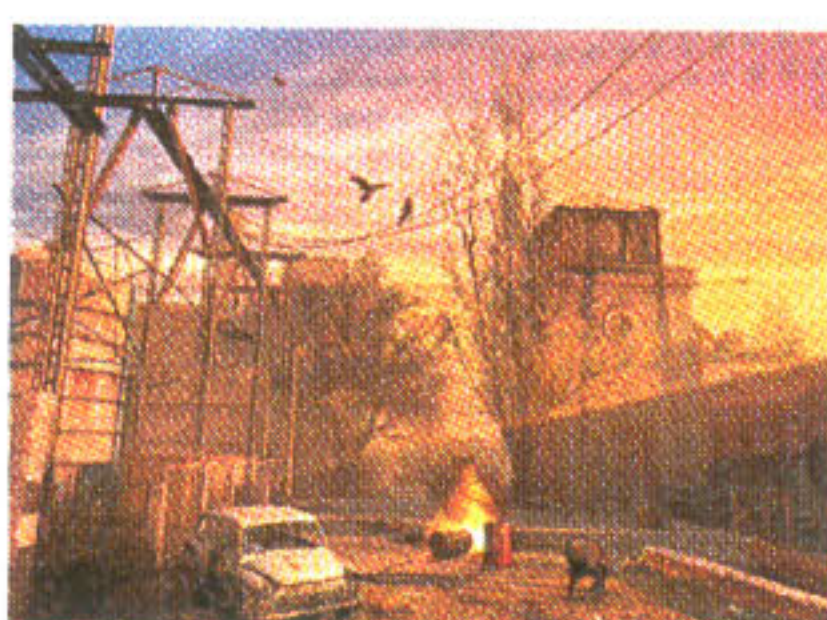
Tre år gick sedan Eidos utannonserade att de skaffat *Highlander*-rättigheterna, sedan visade de upp de första bilderna från spelet med samma namn. Spelet ska bli ett actionäventyr i tredjeperson som tar dig genom fyra historiska eror. Du spelar nykomlingen Owen McLeod och stöter under resans gång på både nya och bekanta karaktärer från filmerna och serien. Licensen har stor potential, men vi är inte övertygade än.



BIG HUGE RPG

GENRE RPG
UTVECKLARE BIG HUGE GAMES
RELEASE FJÄRDE KVARTALET

Big Huge Games bildades av ett gäng gamla Firaxisrävar, med Brian Reynolds i spetsen. Med sina första spel *Rise of Nations* och *Rise of Legends* har de rönt stora framgångar och nu breddar de ensemblen med ett rollspel. Till hjälp har de skaffat Ken Rolston som tidigare varit lead designer för *Morrowind* och *Oblivion*. Inga dåliga meriter med andra ord. Vi hoppas få höra mer om projektet inom kort!



STALKER: CLEAR SKY

GENRE FPS
UTVECKLARE GSC GAME WORLD
RELEASE FÖRSTA KVARTALET

Stalker blev väldigt försenat men lyckades ändå knyta ihop säcken rätt bra till slut. Med *Clear Sky* uppdaterar man spelmotorn lite och utlovar bland annat DX 10-godsaker, till hälften nya områden och möjligheten att snabbresa mellan olika områden. AI:n ska också få en uppdatering, vilket ska ligga till grund för tydligare stridigheter mellan de olika AI-kontrollerade grupperingarna i zonen.



ALIVE

GENRE ACTION
UTVECKLARE UBI SOFT
RELEASE FJÄRDE KVARTALET

Alive, är inte det den där filmen med det kraschade planet i Aterna, undrar ni. Jo, men det är också namnet på det icke utannonserade spelet från Ubi Soft som just nu är under utveckling. Enligt Ubi Softs frspråkige VD Yves Guillemot är det ett spel som utspelar sig efter en jordbävning och handlar om överlevnad, där det främsta medlet för att hålla sig vid liv inte är ett handeldvapen. Mycket uppfriskande.



TOM CLANCY'S AIR COMBAT

GENRE FLYGSIMULATOR
UTVECKLARE UBI SOFT RUMÄNIEN
RELEASE FJÄRDE KVARTALET

Tom Clancy är en upptagen man med många spel på sitt samvete. Eller sitt namn på många spel åtminstone, varav det senaste är *Tom Clancy's Air Combat*. Det är en flygsimulator som utspelar sig i en Clancytypisk nära framtid där USA blir anfallet. Stor fokus ligger på multiplayer och för utvecklingen står Ubi Softs Rumänienstudio, som tidigare gjort spel som *Silent Hunter IV* och *Blazing Angels*.



HOMEWORLD 3

GENRE RTS
UTVECKLARE RELIC
RELEASE FJÄRDE KVARTALET

Relic har en diger lista med fenomenala spel bakom sig. Det hela började med *Homeworld* och våra hjärtan hoppade lite extra när det nyligen sipprade ut information om att Relic jobbat stenhårt på att få tillbaka *Homeworld*-rättigheterna. Envisa rykten hävdar nu att Relic i hemlighet har jobbat på en tredje del i den populära rymdstrategiserien under ganska lång tid. Ingen hoppas mer på att det stämmer än vi.

MARVEL UNIVERSE ONLINE

GENRE MMORPG
UTVECKLARE CRYPTIC STUDIOS
RELEASE FJÄRDE KVARTALET

Vem ska man välja att göra ett onlinespel baserat på Marvel-universumet? Skaparna av *City of Heroes/Villains* givetvis. Cryptic Studios och Microsoft har tillsammans påbörjat arbetet med *Marvel Universe Online*, som ska låta oss ta del av 60 års kombinerad Marvelhistoria med alla dess superhjältekaraktärer. Illvilliga rykten säger dock att projektet närmar sig nerläggning, men ingenting är officiellt ännu.





58

VIVA PIÑATA

- 50 FRONTLINES:
FUEL OF WAR
- 54 GUITAR HERO III
- 58 VIVA PIÑATA
- 60 EMPIRE EARTH III
- 62 BLACKSITE
- 64 F.E.A.R:
PERSEUS MANDATE
- 66 CHAMPIONSHIP
MANAGER 08
- 68 RAIL: SIM
- 70 BEOWULF
- 72 ZOO TYCOON EXTINCT
ANIMALS
- 74 FLIGHT SIMULATOR X:
ACCELERATION
- 76 SPIDERMAN:
FRIEND OR FOE
- 78 GALACTIC ASSAULT
- 80 AGEOD'S AMERICAN
CIVIL WAR
- 81 MOTOGP 07
- 82 TARR CHRONICLES
- 83 THRILLVILLE:
OFF THE RAILS
- 84 FANTASY WARS



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 Komplet.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. Självlklart 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. När 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 %.

GENRE: FPS

FRONTLINES: FUEL OF WAR

Moddare gone-utvecklare tolkar Battlefield. Vi säger vart.



(Ovan) EMP är din vän och alla tamagochis svurna fiender.

Ar 2024 tar oljan slut. Två intressesfärer råkar i dragkamp när de sista reserverna lokaliseras till Taiwan; om den ena stumpen greppar västvärlden så att knogarna vitnar så drar Kina och Ryssland i den andra med gemensamma ansträngningar. Om denna konflikt berättar Kaos Studios i sin spelhylldebut. På sedvanligt vis undrar vi: Är det bra eller?

Det är egentligen missvisande att kalla *Frontlines* för en debut i någon vidare mån. Utvecklarna, som består av Dices före detta New York-kontor och gamla moddare, har som synes en del i bagaget sedan tidigare. Under namnet Trauma lyckades de med *BF 1942*-modden *Desert Combat* imponera på såväl fansen som Dice själva, vilka gick så långt att de köpte upp och införlivade moddarna under den egna fanan för ett gäng år sedan. Med

tilltalsnamnet Dice NY kom man sedan att tillskrivas flera av de stilbildande grepp (exempelvis squads) som gjorde att *Battlefield 2* för ett par år sedan rockade järnet.

Så, för ganska precis tre år sedan köpte EA upp Dice i enlighet med deras numera ökända strävan efter att en vacker dag ta över världen eller åtminstone dominera spelmarknaden. Inom ramen för deras visioner rymdes det minsann inget New York-kontor och Dice NY ställdes således inför ett val: att flytta till en ny region med allt vad det skulle innebära eller att bryta upp helt och starta eget. Valet föll på det senare av de två alternativen och ur röran som följde med uppköpet pånyttföddes utvecklaren under det kan tyckas väldigt passande namnet Kaos. Vad deras första drag blev? Intressant nog att genast brottas och konkurrera med den forna arbetsgivarens paradnummer.

FRAMOM FRÄMSTA LINJEN

Det får erkännas att mina förväntningar på *Frontlines* faktiskt trissats upp lite vart det lidit; med Kaos dokumenterade erfarenhet i ryggen och Unreal

Engine 3 i kreativa nävar luktade det på förhand smyghit lång väg. Nå, hur blev det då? I korta ordalag: blandad kompott.

Som mina inledande ord av den här recensionen redan avslöjat är det ett bekant scenario man målar upp för oss i *Frontlines*; byt ut bristen på olja mot istidens strapatser och vips

"Som att man gjort en PR-höna av en fjäder."

sitter vi framför *Battlefield 2142*:s ramberättelse igen. Gameplaymässigt snackar vi också ungefär samma prylar i ungefär samma utsträckning; spelet handlar så klart om att skjuta, ratta tanks och lobba handgranater enligt konstens alla regler, med några smärre undantag.

Ett av dessa, nämligen frontlinjen, som man lobbat särskilt hårt för i trailers och intervjuer, visar sig tyvärr ganska snart vara av det mer gimickartade slaget. Det som målats upp som en nyskapande funktion märker du inte mycket av när du väl lirar, annat än att minikartans färg-





Bombs...



...away!



TRE SNABBA MED FRANK DELISE, GENERAL MANAGER HOS KAOS:

PCG: Det blev en del rabalder för ett par månader sedan när Silikon Knights hamnade i konflikt med Epic över licensierandet av Unreal Engine 3. Har ni haft några liknande problem?

FD: Nej, inte direkt. De licensierade motorn mycket tidigare än vi och fick därför kanske inte riktigt samma support, men visst... det är säkert lättare för Epic själva att utveckla i sin egen motor.

PCG: Varför har ni inget rankingsystem i *Frontlines*?

FD: Därför att det flyttar bort fokus från striden. Med patcher, medaljer och achievements blir det hela väldigt individualiserat. En kille kan till exempel springa runt och försöka få 100 kills med kniven istället för att jobba tillsammans med de andra, och så vidare.

PCG: Det går inte att skala om kartorna beroende på hur många spelare som är inne på servern i *Frontlines*. Varför är det så?

FD: Vi kände helt enkelt inte att det gick att skala bort stora delar av kartan utan att detaljrikedomen försvann.

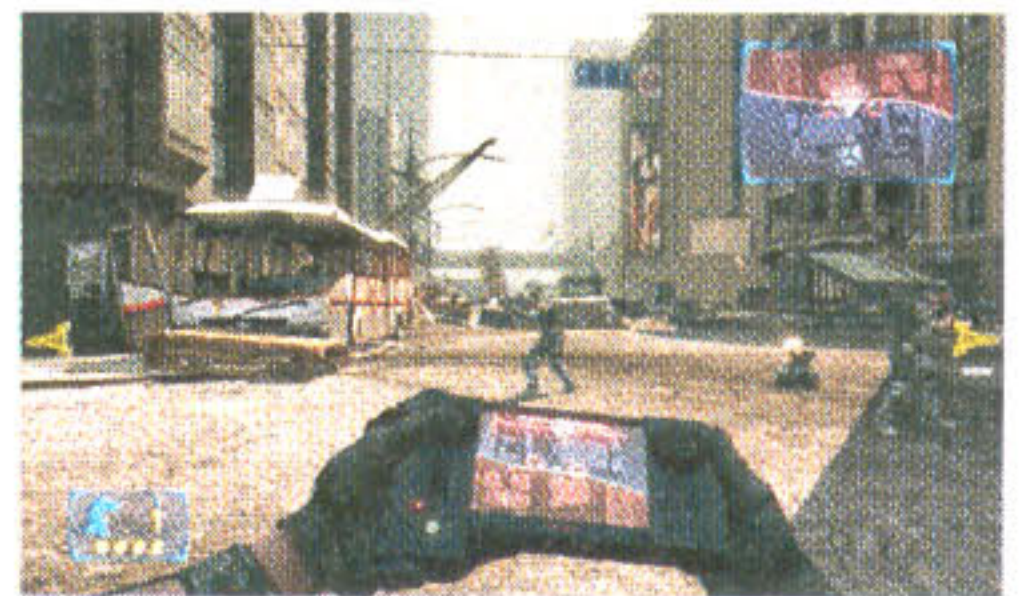
styrkor, Stray Dogs. "Anonymt" och "inför multiplayer" är det som fastnar i mitt huvud.

BÄTTRE STÄLLT ONLINE?

Jodå, när du efter en inledande ledsen smiley raskt loggar in på flerspelarläget är det som omedelbart slår emot dig främst hur *Frontlines* borde ha varit och marknadsförts som ett renodlat multiplayerlir redan från start. Det är nämligen först här som man ser att några av utvecklarens idéer verkligen skinner igenom och fungerar, om än i olika hög utsträckning.

Miljödesignen känns vidare väldigt *Battlefield*, och med Kaos bakgrund i åtanke är det väl egentligen inte särskilt konstigt heller att man sneglat

DYRA LEKSAKER



En kul nyhet i *Frontlines* är de små leksaksliknande robotarna som kan användas både on- och offline. När du styr dem är din karaktär försatt i en väldigt utsatt position så det gäller att gömma sig väl innan man halar fram den PSP-liknande handkontrollen. När du gör det byter spelet vy och du ser världen ur ett Small Soldiers-perspektiv. Följande drones finns att tillgå:



Scoutsvävaren har inga vapen men kan låsa på fiender och spränga sig själv om den skulle bli upptäckt.



Attackhelikoptern är precis vad det låter som. En smidig liten rackare med feta missiler.



Sir Killalot-lookaliken assaultbot kan användas för att rensa upp i trånga passager eller placeras ut som en stationär sentrygun. Eftersom den är slö faller den i öppna miljöer lätt offer för fiendeeld.

på Dice eller burit med sig vissa inslag från tiden när man själv var involverade i serien. Att man kikat på konkurrensen är inget minus per se och de kartor vi fått testa kändes sjsyssta, med många vägar att ta och gömställen att kura ihop sig i för krypskyttesessioner. Spellägena är de gamla vanliga, med ett fåtal icke särskilt omvälvande variationer. Detta kombinerat med en något snabbare och mer actionfylld spelstil än den i *BF* bäddar för en alla gånger hygglig upplevelse för upp till 64 spelare. Vapenutbudet och ljudbilderna hos denna är okej men överraskar inte nämnvärt, precis som resterande delarna fysik och grafik heller inte gör det. En grej fixar man dock kungligt: de fria spelarrollerna. »

sättning förskjuts i takt med att du avancerar på kartorna och att spelets frontlinje ritas om. Det hela känns och fungerar på det hela taget som de allra flesta actionspel av den här typen i allmänhet gör. Du kutar och skjuter. Singleplayerlägets front är inte ens dynamisk i alla lägen, det är bara under vissa uppdrag som fienden faktiskt kan trycka tillbaka ditt område på kartan och utsvävningen spelar någon faktiskt roll. Överlag känns funktionen nedtonad, lite som att man gjort en PR-höna av en fjäder och det mynnar för egen del mest ut i ett axelryck.

Att de halvtimmeslånga uppdragen bara är halvdussinet till antalet gör heller inte offlinesituationen mycket bättre. Korta kampanjer fungerar bra i spel där storyberättandet är tajt, välregisserat och intensivt. Här är det inte det. Precis som i *Battlefield 2142* är historiegunden *Frontlines* bygger på väldigt löst förankrat i spelet. Storyn känns ryckig, knyckig och knepigt berättad via en pressfotograf som dyker upp i spelets mellansekvenser, för att sedan försvinna, medan du väl ute på spelets kartor spelar som en medlem i västkoalitionens special-



» Brukligt i spel av den här typen är annars att karaktäriserande förmågor och pryttlar delas ut klassvis. I *Frontlines* gäller förvisso klasserna assault, sniper, support och så vidare som vanligt, men med en fundamental skillnad: därtill kommer nämligen lika många specialiserade roller som klasser, vilka du kan hoppa fritt emellan, oavsett klass. Du kan med andra ord välja att spela som fotsoldat, kombinera din klass med airstrike-rollen och få till skott ett slags commander-grunt som känns väldigt intressant att lira. Andra roller, exempelvis den som droneingenjör, tillåter dig istället

(Ovan) Orden från hans barndoms LP-skiva ekade i öronen: *Pang pang, Lucky Luke! Pang pang, Lucky Luke! Ingen skurk går fri, det är hans melodi och hans namn är Lucky Luuuuuuuke!*

att ta kontroll över smårobotar som designats för olika trångmål, en av spelets skönare men inte särskilt centrala idéer.

FOKUS PÅ FIGHTEN

Som vän av ordning och robotar är den första krabaten du får tillgång till av typen rekogniserande: en enkel, obestyckad svävare med vilken du kan låsa på mål som befinner sig bakom hörn eller upptäcka gömda fiender. Inte särskilt komplicerat. I takt med att ditt lag avancerar och tar över nya kontrollpunkter låses dock nya resurser upp. För droneingenjörens del blir

assaultboten tillgänglig närmast och sist men inte minst låses attackhelikoptern upp som i rätt händer faktiskt kan vara riktigt dödliga. Tingestarna spelas ungefär som miniversioner av spelets vanliga fordon och när du gör detta representeras det av att din karaktär sätter sig ned med en handkontroll. I den här situationen är ditt kroppsliga jag i en nog så utsatt situation, så det gäller att gömma sig väl innan man sätter sig bakom spakarna om man vill undvika att bli dödad.

Det här kan även leda till en del lustiga vyer för en tredje person: att se två rivaliserande spelare "kriga" mot

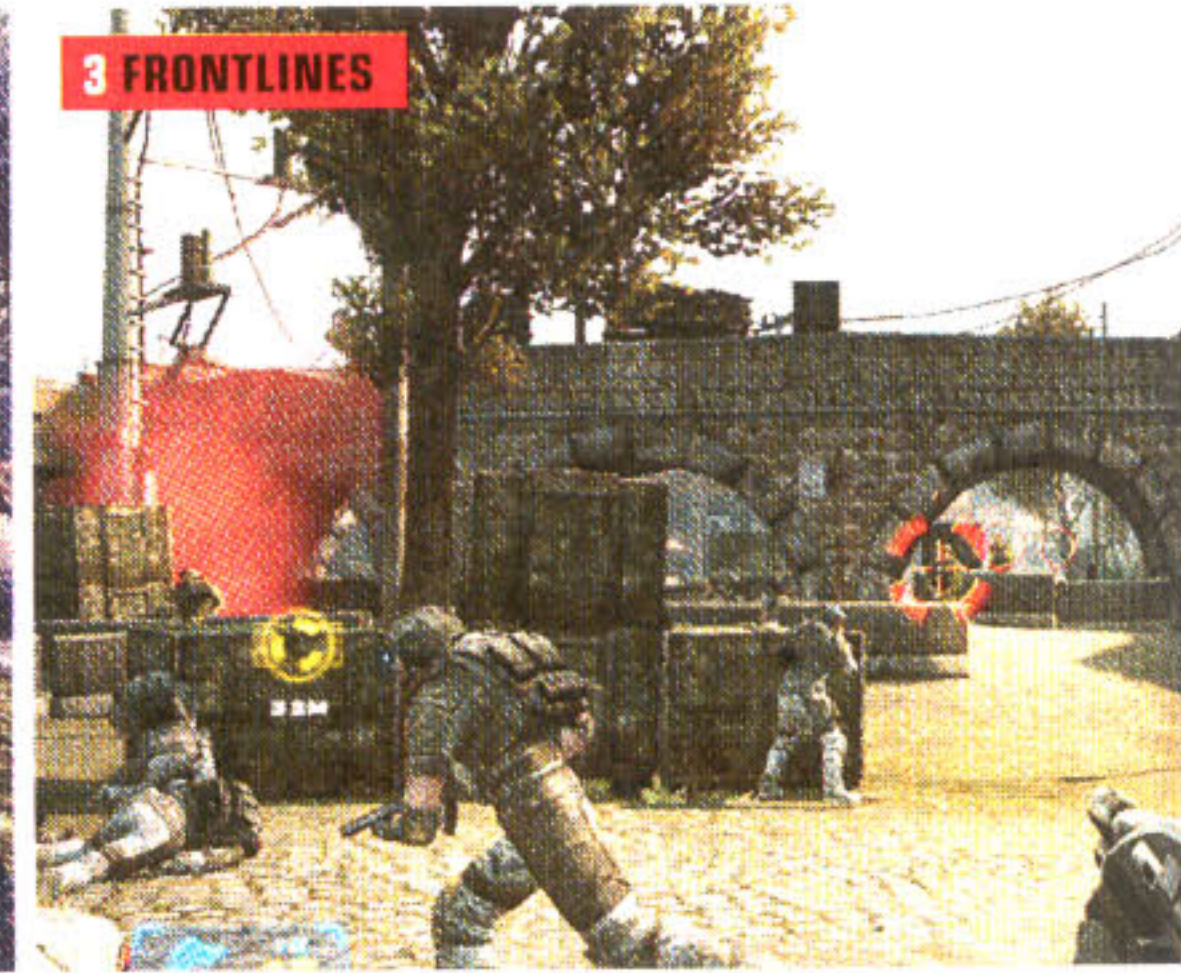
OVERKLIGT?



1 GEARS OF WAR
Gears of War – här är det Epic själva som har pillat med sin egen motor.



2 UNREAL TOURNAMENT III
Unreal Tournament III – även här har Epic stått för grafikmekandet.



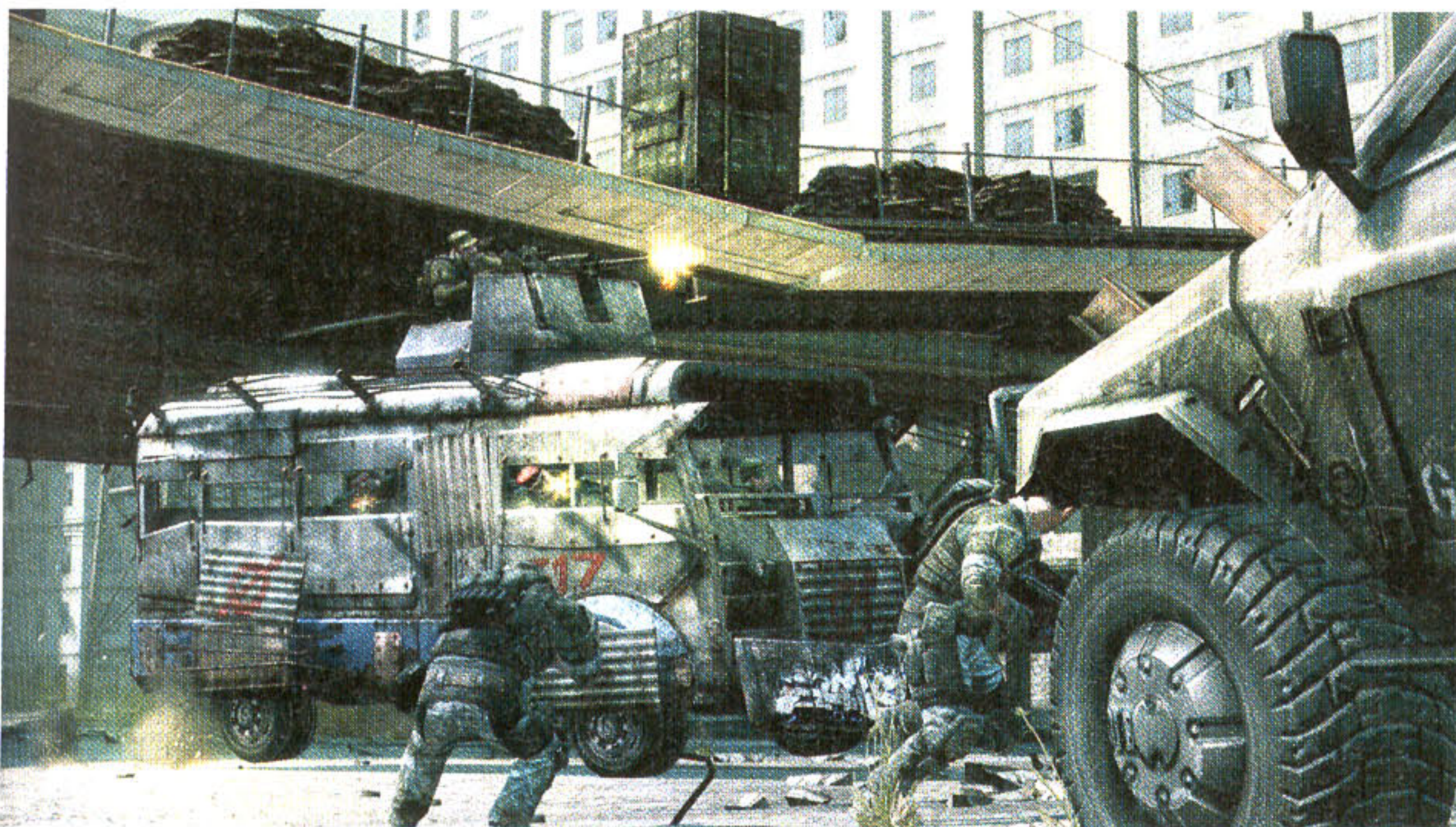
3 FRONTLINES
Frontlines – Kaos Studios har gjort vad de kunnat med den licensierade motorn.



Runda pastellfärgade sikten hör hemma på konsol. Suck, när ska de lära sig?



Att skicka iväg spärkljus hjälper bara ibland. Oftast blir man en kebabrulle ändå.



Inga svarta pister här inte.



Det är förvånansvärt mycket smällar som involverar olja, trots att den tagit slut.

varandra med drones är småkul. En scen som om inte annat ger sken av att två elitsoldater sitter i varsitt hörn och slåss med radiostyrda modeller.

Så långt är det mycket tekniskt hit och pillande dit. Däremot saknar spelet riktiga unlocks som följer med från match till match, medaljer eller ens ett övergripande ranking-system. Belöningarna är snabba och direkta, men samtidigt flyktiga och stannar bara kvar under en och samma match. Det här är uttalat och får ses som en direkt kommentar till *Battlefield 2142*:s system där man som bekant får vänta ett bra tag för att kunna få kika på de riktiga godsakerna. Det här skulle jag kunna tänka mig passar en del väldigt väl i handsken, medan andra kanske kommer att sakna moroten som en ny medalj, ett nytt vapen eller en ny rank faktiskt innebär. Det är en smaksak, helt enkelt.

INGEN BATTLEFIELD-DÖDARE

Frontlines är ett sjsyst hantverk (sånär som på att det står "Don't turn off your console while saving" när man sparar) och ett hyggligt lir överlag. Som konkurrent till *Battlefield*-

serien står det sig dock slätt på flera punkter. Mitt största problem med spelet är att det saknar de där riktiga aha-upplevelserna. Det finns inte mycket som skriker "Titta hit!" när man ger det en hastig blick, ett intryck som bara förstärks ytterligare när man djupdyker. Kaos Studios kan bättre, vill jag tro. Man har från deras sida, redan i det här stadiet, uttryckt

"Det är en världslig sak att skriva om ett spel man tycker om"

en önskan om att få snickra en uppföljare, eftersom man hävdar att man lärt sig så pass mycket nytt under den gångna utvecklingsprocessen. Det kan jag köpa, för man har i grund och botten ett stabilt lir i görningen, men till nästa gång önskar jag att man tar fasta på något mer omvälvande förändringar och skippar kampanjläget. Man måste kunna visa upp någonting som får folk att fundera på om de ska gå över från det ena till det andra. Något sådant har inte *Frontlines* i dagsläget.

Det är en rätt enkel sak att skriva om spel man tycker om och ännu lättare är det med spel man hatar eller

(Ovan) Spelet bjuder på en del intressanta fordon.

ogillar starkt. Svårare blir det när liren lämnar en ljummen eftersmak och det egentligen inte berör eller framstår som överdrivet negativt eller särskilt positivt. *Frontlines* är på sätt och vis ett sådant spel; det är en kompetent men harmlös onlineupplevelse som tyvärr inte gör mycket för genren. Precis som att *Battlefield 2142* för ett år sedan kunde tyckas vara lite väl nära inpå *Battlefield 2* utan att det ändrade på allt för mycket, är det här lite väl nära inpå konkurrensen utan att ändra på särskilt mycket. Om du ogillar unlocks-harangen kan du kanske göra gott i att kika närmre på *Frontlines*, men vänta allra helst på en eventuell demo. Till dess!

JAKOB SVÄRD

UTSLAG

- + Multiplayer
- + Drones
- + Fria spelarroller
- Frontlinjerna?
- Intetsägande singleplayer
- För likt konkurrensen

76%

Hyfsat online-pangande. Varken mer eller mindre.

Kolla även in...

Call of Duty 4 PCG 131, 90 % 2007 års bästa shooter jämte *Crysis*, *TF2* och *Bioshock*. Bra är! *Battlefield 2142* PCG 119, 80 % Kommer att fortsätta dominera ett bra tag till.

Utvecklare: Neversoft/Aspyr Media Utgivare: Activision Distributör: Activision Pris: Ca 600,- (inkl gitarr) Release: Ute nu Web: www.guitarhero.com

Systemkrav: Pentium D 2.8 GHz eller Athlon 3500+, 1 GB RAM, 128 MB 3D-kort PCG Rekommenderar: Core 2 Duo 2,4 GHz el. Athlon X2 4400+, 2 GB RAM, 256 MB 3D-kort

GENRE: ROCK'EM-UP

GUITAR HERO III

Hard rock hallelujah!



"Fån't ja en körv, så huppå ja i älva..."

Guitar Hero-spelen är ett fenomen som blivit extremt framgångsrikt runt om i världen. Det har slagit sig in som det ultimata partyspelet och där vi PC-spelare tidigare har varit portade från festen, har vi nu fått en alldeles egen inbjudan. Men är festen redan över?

Det fanns en tid i mitt liv då jag, liksom så många andra, närde en dröm om att bli en riktig rockstjärna. Jag och mina kompisar bestämde oss för att starta ett band i mellanstadiet och spelade en del på skolavslutningar och dylikt. Dessvärre blev jag siste person att välja instrument, vilket innebar att de "coola" instrumenten (gitarr, trummor och synth) redan var tagna. Jag fick då nöja mig med det enda halvcoola som fanns kvar, saxofon. Inget ont om saxofoner, men nog sneglade jag i smyg på de andras gitarrer och trummor då och då. Idag får jag min upprättelse. Idag håller jag i gitarren!

KOOL THING

Konceptet *Guitar Hero* är lika enkelt som det är briljant. Du har en kontroll som ser ut som en gitarr. På gitarrhal-

sen finns fem färgade knappar och på kroppen finns en strängknapp. När du spelar har du ett långt taktfält som konstant rör sig mot dig. Små färgade pluppar är utplacerade på bandet och representerar noter i den låt du spelar. Det gäller för dig att slå an på strängknappen i rätt takt samtidigt som du håller ner den färgade knapp på gitarrhalsen som motsvarar plupparna på skärmen.

Hade det inte varit för musiken så hade *Guitar Hero* varit ett extremt icke-märkligt pusselspel, men när du får en takt, ett beat och en gitarr i händerna så förändras allt. Ett vardagsrum blir en konsertscen, en plastkontroll blir en Gibson Les Paul och du blir en rockstjärna. Känslan av att sätta det där perfekta gitarrsolot och höra harmonin sjunga i öronen är otrolig, särskilt om du har ett gäng kompisar med dig som får bevittna alltsammans. Jo, *Guitar Heroes*



GUITAR HERO FOR DUMMIES



framgångar är välgrundade och välför-tjänta. Det känns också väldigt bra att det numera finns även till PC. Däremot är det inte ett spel utan tillkortakommanden och det är definitivt inte en konvertering utan tillkortakommanden.

SAME OLD SONG AND DANCE

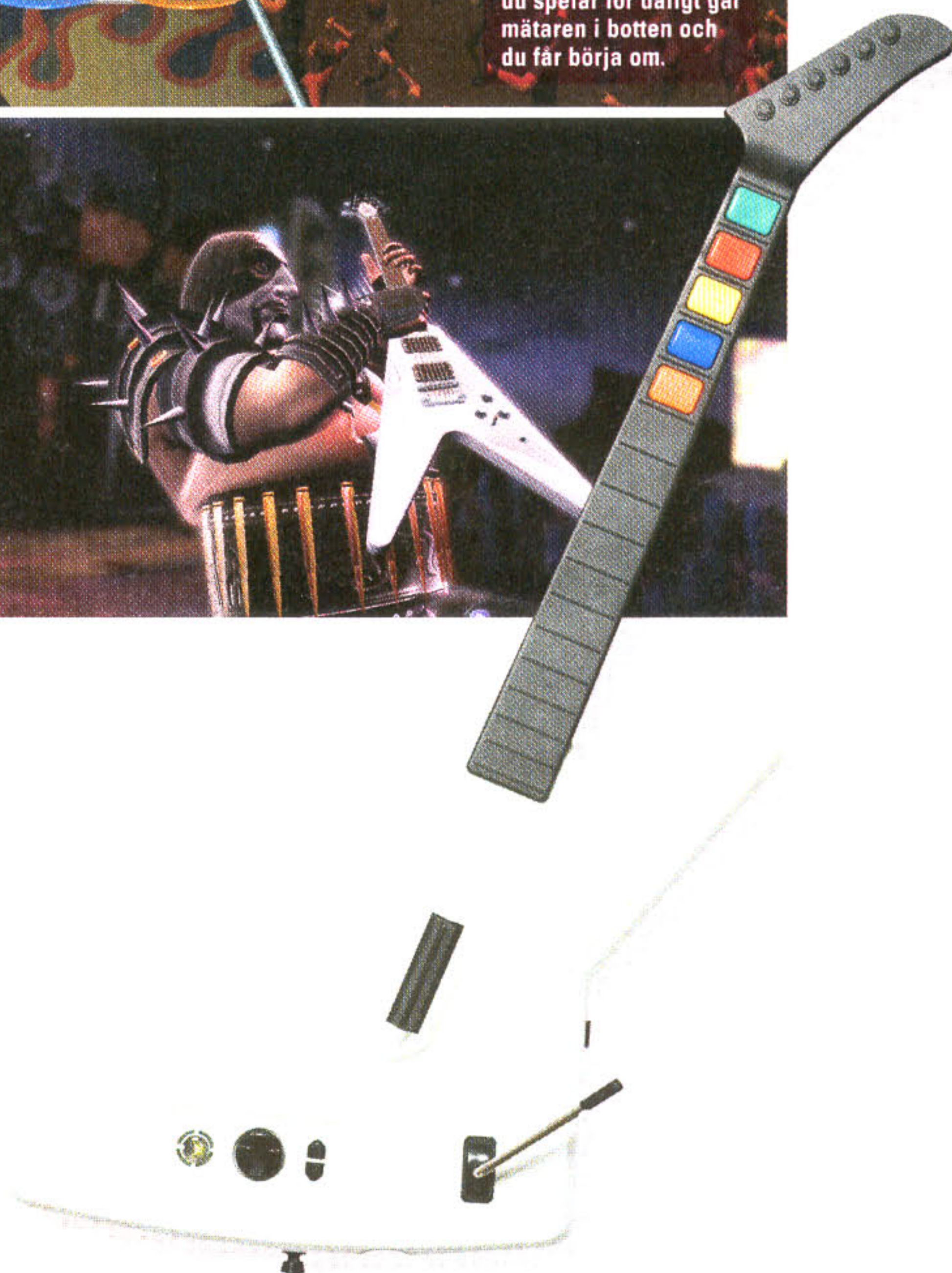
Innehållsmässigt är det i princip exakt samma spel som släpps till de andra formaten. Låtlistan är densamma och den känns väldigt bra och varierad. De senaste fyra decenniernas rockhistoria är representerad och här finns fog för såväl barn som förälder att utbrista "Åh, är det den här gamla klassikern!" Rolling Stones, Guns 'n' Roses, Alice Cooper, Metallica och Rage Against the Machine är bara några av de storheter som förekommer. Slash och Tom Morello gör också gästentré och bjudar på specialskrivna solon med vilka du får tävla mot dem. Det finns fyra olika svårighetsgrader och det finns

en risk att folk kommer att ha problem med att överleva något mer än medium, då det ibland bjuds på ohyggligt svåra slingor och situationer, bland annat i vissa av bossfighterna.

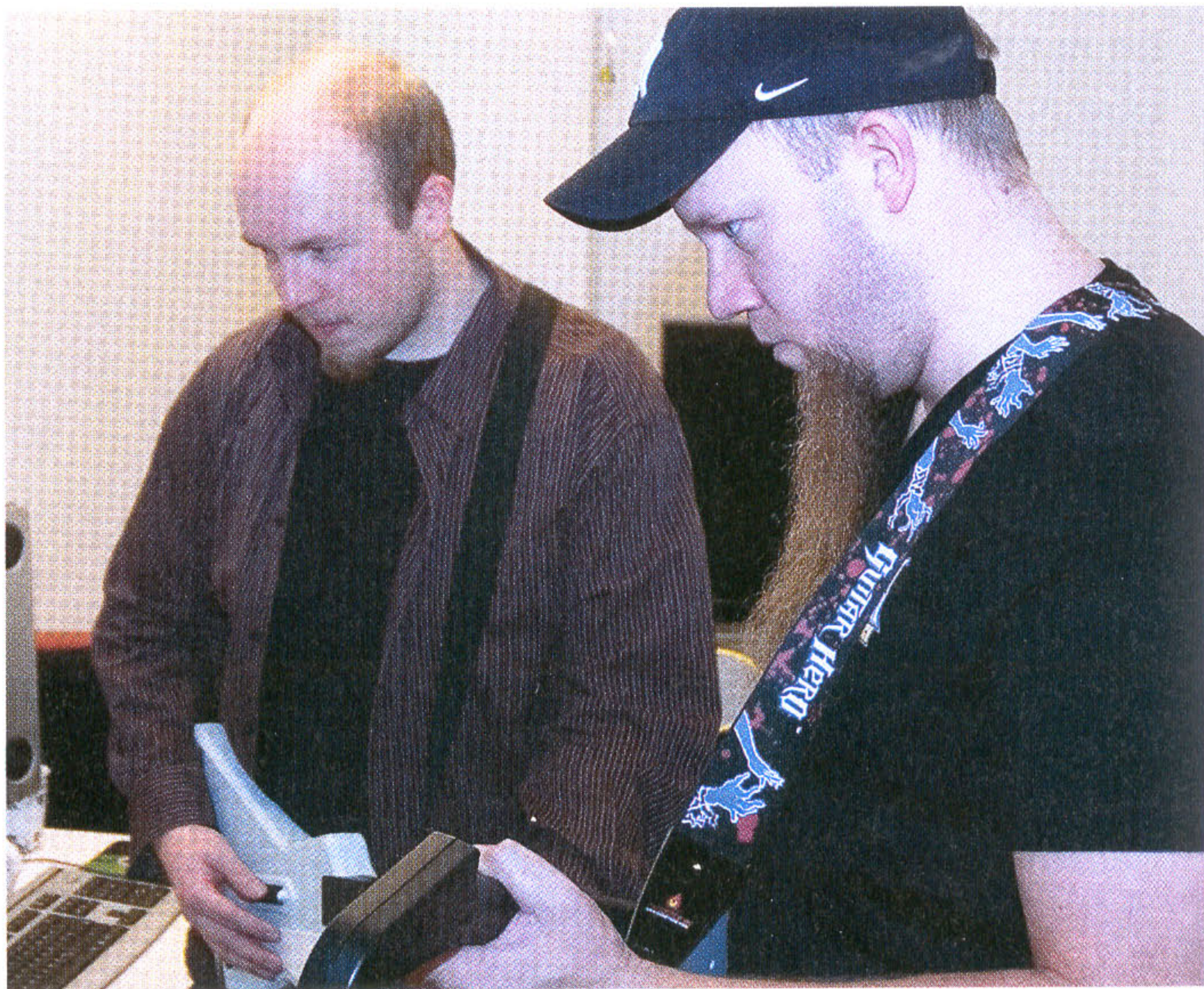
Så långt är synpunkterna samma oavsett format. Det första jag dock reagerar på i PC-versionen är de sky-

"Känslan av att sätta det perfekta gitarrsolot är otrolig"

höga systemkraven. Min sekundära dator ligger precis på de minimala systemkraven och det är en burk på vilken *Oblivion* rullar i medelinställningar utan minsta problem. Min primära dator ligger på de rekommenderade systemkraven och kör *Crysis* på höga inställningar utan större problem. Och på den datorn, hör och häpna, händer det att *Guitar Hero III* strular. Det blir lite ryckigt ibland



och vid enstaka tillfällen hackar det till. I ett spel som handlar om extrem taktprecision kan det vara skillnaden mellan 50 000 och 100 000 poäng. Och detta för ett spel som visar upp små flygande färgade pluppar? Visst, det är en del 3D-grafik av ditt band i bakgrunden, men ändå, det här är ett spel »



» som finns till PS2. Med några små förändringar borde det kunna köras på en Nintendo DS. Det borde inte ha problem med någon existerande speldator idag. Den enda slutsatsen blir att konverteringen är riktigt illa utförd.

STORY OF MY LIFE

Aspyr Media, som står för konverteringen ifråga, har lagt till tangentbord och mus som en möjlig kontroll, men de har inte bemödat sig med stöd för att skriva med tangentbordet i menyerna. Det gör du istället med gitarren. En gitarr följer med vid köpet av spelet och är en Gibson X-plorer, samma modell som i *Guitar Hero II* till Xbox 360. Detta är ganska synd, för den är inte alls lika bra som den Gibson Les Paul-modell som medföljde 360-versionen av *Guitar Hero III*. Den sistnämnda är nämligen trådlös, bekvämare att hålla i och har en längre whammy-spak, vilket underlättar mycket.

Lyckligtvis bär det med sig vissa fördelar att 360:n och PC:n båda (oftast) är Microsoftdrivna. Har du nämligen en trådlös Xbox 360-motagare till datorn (som följer med om du köper en trådlös Xbox 360-handkontroll till Windows) kan du nämligen använda den trådlösa 360-gitarren även till PC. Du kan förstås också använda 360:ns *Guitar Hero II*-gitarr

till PC, om du skulle ha en sådan liggandes. Där slutar dock samarbetet mellan de båda formaten. Av någon underlig anledning finns inget stöd för cross format-spelande mellan 360 och PC, vilket inte borde ha varit svårt att göra. På PC kan du än så länge inte

"Det blir lite ryckigt ibland och vid enstaka tillfällen hackar det till"

ladda ner något material, men det lär komma. Antagligen kommer det dock att kosta, liksom till Xbox 360, vilket är något som PC-spelare kanske inte vant sig vid ännu.

THE WAY IT ENDS

Du kan givetvis spela multiplayer mot andra PC-användare över nätet och jämföra dina resultat med andras. Problemet är bara att det inte är särskilt kul att spela mot någon man varken sig känner eller ser. Du vill helst duellera alldeles intill bästa kompis, din respektive eller ett syskon och känna hur adrenalinerna pumpas då den lilla mätaren som visar vem som leder sakta tickar över åt ditt håll. *Guitar Hero III*'s storhet ligger mycket i att det är ett socialt spel och det är ingen slump att det har funnits till konsol i flera år. Det fungerar nämligen bättre

(Ovan) Emil och Thomas rockar loss för kung och fosterland.

i vardagsrummet än i arbetsrummet. Detta behöver dock inte betyda att det inte fungerar på PC, i dessa dagar av mediecenter och IITPC:er, men sannolikheten är stor att du har både en konsol och en PC och i så fall bör du lägga dina slantar på konsolversionen.

Har du din PC som mediemaskin, kopplad till teven eller om du helt enkelt inte har en konsol är det dock ett mycket mer lukrativt köp. De små tillkortakommandena till trots (där förhoppningsvis systemkraven kan patchas ner) förtar inte det faktum att det är ett otroligt underhållande spel. På saker slår en kväll med ett gäng kompisar och *Guitar Hero III* och om du ännu inte har upplevt fenomenet är det hög tid nu. Som vanligt har PC-versionen också den fördelen att det är hundralappen billigare än sina konsolgelikar.

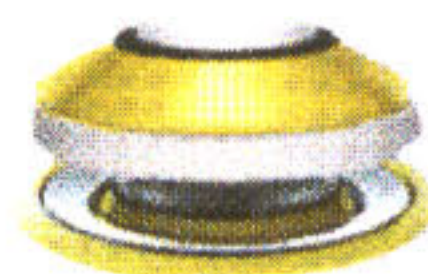
EMIL KRAFTLING

UTSLAG

- + Bra musikblandning
- + Socialt
- + Underhållande
- + 360-kompatibelt
- Konverteringsproblem
- Systemkraven

76%

Ett bra köp för den oinvigde, trots konverteringen.



Kolla även in...

En riktig gitarr Ej recenserad "That's gay sir. Real guitars are for old people."
Rock Band Ej recenserat Kommer vi att få se *Rock Band* till PC också tro?

Utvecklare Rare/Climax Utgivare Microsoft Distributör Microsoft Pris Ca. 400:- Releasedatum Ute nu Web www.vivapiñata.com Systemkrav 1,8 GHz, 1 GB RAM, 3D-kort med DX 9-stöd
 PCG Rekommenderar Dual Core, 256 MB 3D-kort.

GENRE SIMULATOR

VIVA PIÑATA

Älska och slå ihjäl med samma varma hand.



Det ser tjejjigt ut, men snart är man som fastklistrad.



Sannerligen besynnerligt. Dessutom hur bra som helst.

Det är lika bra att jag lägger korten på bordet direkt: min flickvän kommer inte att bli glad om jag ger den här fantasi-trädgårds-simulatorn en negativ recension. Hon har årtal av kickboxning bakom sig, så ni förstår nog vem som bestämmer i vårt förhållande.

Tur för mig då att min flickväs nuvarande Xbox 360-favorit är lika bra på PC. Och varför skulle det inte vara det? Det här är ett av de bästa simulator-management-spelen sedan simulator-management-spelen uppfanns.

Herregud, att beskriva *Viva Piñata* som ett simulator-management-spel tycks suga livet ur det jag har tillbringat de senaste veckorna med: att lägga ner min själ i en fantastisk, osannolik trädgård full av flora och fauna. Det

"Roar och imponerar om vartannat"

här är ett av de mest organiska, lekfulla, *mänskliga* spel jag kan föreställa mig och det roar och imponerar om vartannat. Ena stunden ler man åt den anmärkningsvärt beräknande gulligheten när papiermaché-paddor kelar, andra stunden höjer man ögonbrynen åt sin egen besatthet av att få en vattensalamander att gå upp i nivå. Genom att mata den med nämnda paddor,

PAPPDJURSUPPFÖDNING

Som ni kanske har räknat ut så handlar det om att skapa en trädgård som levande piñator flyttar in i. När man utvecklar floran så attraherar man olika piñator med tokiga namn, var och en med stor utseende- och betendemässig likhet med ett verkligt djur. Man börjar med maskar som nöjer sig med bara jord. De attraherar



i sin tur fåglar. Om man planterar blommor drar man till sig flugor och bin, och de kommer i sin tur att dra till sig djur som livnär sig på dem. Utbudet av kreatur vidgas stort under spelets gång, och man måste bestämma sig för vilka man vill tämja och vilka man ska slå på med en spade tills de spricker i sådana där regn av konfetti och godis som är så välbekanta för alla som stött på de här papiermachéfigurerna på barnkalas.

Man är inte ensam på ön, och (som en mystisk maskerad tutorialflicka förklarar) finns det gott om andra människor i närheten som kan hjälpa en. En kille kommer slumpvis med frösorter, en annan kan bota sjuka



TRÄSMAK Träd är en plåga att vattna i början av spelet, men det blir bättre så fort det regnar, eller när man anställt en vattenkännassistent.

HEM LJUVA HEM Det här är ett av de tidigaste husen i spelet, speciellt för Whirlm. Varje djur behöver ett hem om det ska kunna föröka sig.

MODER NATUR Leafos är en flicka i mask som vet allt om trädgården. Hon är en omkringströvande hjälpfunktion som ger tips under hela spelet.

FÖRYNGRINGSYTA Marken utanför trädgården är täckt av torkad lera och gammalt bråte: när trädgården expanderar kommer den väl till pass för min pappdjursskötsel.

DAMMIG ORDVITS Min nygrävda damm. Den kommer att dra till sig nya sorters djur, som vattensalamandrar, och får andra att trivas bättre i trädgården.

djur för en slant, andra jagar piñator, säljer trädgårdsredskap eller konstruerar de viktiga trädgårdsbyggnaderna.

MAT OCH HUSRUM

Dina varelser behöver nämligen varsitt hem om de ska kunna föröka sig, och det är bara genom uppfödning man befordras som trädgårdsmästare och tjänar de pengar som behövs för att finansiera odlingsäventyren. Att skapa förutsättningar för att varelserna ska bli glada är en grannliga uppgift – man måste se till att de får rätt mat (som ofta består av andra piñator) och att förhållandena i trädgården är gynnsamma. När förutsättningar väl är på plats måste man få de skygga kreaturen att lägga märke till varandra, vinna i ett sugigt minispel och, ser man på, ett mellanspel bestående av utmanande "dans" tar vid.

Men det är inte bara godmodiga kringströvande godisbehållare som vandrar in i din trädgård – det finns andra invånare på ön. Sura piñator, som tydligen är de som inte är välkomna på kalas, tillför ett element av fara, eftersom de gör ens djur sjuka om man låter dem vandra omkring osönderslagna. Det finns även en del

mänskliga be-sökare, som den svävande spöktypen som dödar sjuka djur, och en tiggare som stjälar om man inte ger honom chokladpengar (som såklart är den allmänt gällande valutan).

TAKTLÖST

Medan man spelar lägger *Viva Piñata* långsamt lager på lager av nya alternativ och idéer. Det finns vissa återvändsgränder och saker som inte riktigt fungerar (den totala slumpmässigheten när det gäller att utveckla vissa varelser är ett stort problem), och takten i startsektionen är hemsk. Varför måste jag vänta i fem minuter bara för att spelet inte är välskriptat nog? Först händer det för lite, en alltför lång stund senare för mycket.

Kamerakontrollen på PC är också rätt kass, och jag misstänker att det här är ännu ett tillfälle då Xbox 360-kontrollen kan komma väl till pass. Och, oj oj, den eviga strömmen av meddelandefönster är verkligen irriterande.

NY GENRE

Men när det väl kommit igång erbjuder det här spelet en sanslöst bördig mylla för ditt påtande och petande. Många

av målen avgörs av vilka ambitioner man har för trädgården – och att försöka infänga en sällsynt piñata är ett tillfredsställande mål av ett slag som saknas i många andra sandladespel.

Man kan nog säga att det här är ett av de bättre sandladespelen som finns. Men den öken man associerar till av ordet "sand" betyder nog att vi behöver ett nytt ord för den här typen av spel som inte bara är leksaksfyllda fysikmotorer att lattja runt i, utan där man leker med artificiellt *liv*. En biolåda, kanske. Vi kan vänta oss mer sådant i framtiden: tänk på *Spore* och, tja, vi vågar nog sätta en slant på *Viva Piñata 2*.

JIM ROSSIGNOL

UTSLAG

- + Vanebildande
- + Sjukt gulligt
- + Originellt
- Bitvis irriterande
- För kort
- Konsoianpassat

83%

Det bästa naturen har att ge.

PCG

Kolla även in...

The Sims PCG 39, **85 %** Föregångaren till det ultimata spelet för kontrollfreaks med latent sadisttendens.
The Sims 2 PCG 93, **87 %** Det ultimata spelet för kontrollfreaks med latent sadisttendens.

Utvecklare Mad Doc Software Utgivare Sierra Distributör Vivendi Pris Ca. 400:- Web www.empireearth.com Release Ute nu Systemkrav 1,7 GHz, 512 MB RAM, 128 MB 3D-kort
PCG Rekommendera: Dual-core, 2 GB RAM, 256 MB 3D-kort

GENRE STRATEGI

EMPIRE EARTH III

Alla imperier faller till slut.



Det är inte bara kamelerna som lämnar stinkande moln efter sig.



Asiatisk byggnadsstil i framtiden. Plastigt värre.

Det plingade till i mailboxen och rubriken ställde frågan om jag kände för att ta på mig strategi-hjälmen igen. Dum som jag var svarade jag ja, förblindad av ordet strategi. Mina förhoppningar var stora för jag gillar *Empire Earth* och jag känner starkt för siffran tre. Det sista kanske låter lite underligt, men siffran tre är stor. Den första delen i en serie lägger grunden, den andra delen visar att utvecklarna inte bara hade tur, men den tredje gången ska cementera seriens plats bland alla stora varumärken. Dessutom ser talet tre mäktigt ut när det skrivs med romerska siffror.

Tyvärr var det nästan bara de snygga romerska siffrorna som jag uppskattade i *Empire Earth III*. Jag vet inte riktigt vad som har hänt här, men jag ska passa på att spekulera lite ändå.

"Glöm det taktiska finliret helt och hållet"

Troligen blev utvecklaren Mad Doc nervös över att *Empire Earth* är lite svårare att ta till sig för nybörjare. Ett beslut togs att yxa loss så mycket som möjligt från spelet så att även doku-såpafantaster kan mästra det på tre minuter. Låter det som om jag är elak? Vänta bara medan jag laddar om.

De fjorton aktiva civilisationerna från det andra spelet i serien har skulats ner till tre generella kulturer som får representera hela världen. Spelaren får välja mellan väst, Mellanöstern och Asien. Den valda civilisationen ska tas från stenåldern till en avlägsen framtid, men det finns bara fem steg på vägen och inte femton som i föregångaren. På

papperet låter det kanske som ett smart beslut att strömlinjeforma teknik-trädet, men i praktiken gör det spelet tråkigt. De många utvecklingsmöjligheterna i det första spelet var faktiskt en del av tjusningen. Spelaren fick brottas med hur mycket resurser som skulle läggas på forskning. Ett hopp in i nästa tidsålder skulle ge en starkare armé, men vägen dit innebär uppoffringar på den befintliga krigsmakten. I *Empire Earth III* försvinner beslutet helt från kartan eftersom den avlägsna framtiden inte längre är så avlägsen. Steget från stenåldern till den där dystopin med spindelliknande robotar är alldeles för kort.

STEN, SAX OCH PAPPSKALLE

Ett annat problem är att strategimodellen inte verkar vara särskilt genomtänkt. Att dränka fiendens svärdssoldater i ett regn av pilar är effektivt. När samma bågskyttar nås av ridande enheter är det kört för dem precis som i verkligheten. Så långt kan vem som helst följa det taktiska flödet. När det sedan kommer in flera enheter med häst och vagn blandat med större vapen verkar dock spelmotorn minst lika förvirrad som spelaren. De ridande enheterna stannar upp och vrider sig runt sin egen axel istället för att anfälla de lätta målen. Stundtals händer det också att de virrar bort sig på kartan. Vissa soldater struntar blankt i att anfälla för att istället koncentrera sig på att formera sig snyggt med



(Ovan) Enheterna brukar med nöd och näppe kunna navigera över broar.

sina snabbt döende kamrater. Allt blir bara en geggig röra av korkade enheter och värre blir det för varje tidsålder.

I teorin är Mac Docs förenklade strategispel något som borde vara underhållande. Resurshanteringen är enkel att sköta men också riskabel då den tvingar ut spelaren på slagfältet. I praktiken är det hela en annan historia. Resurskällorna är oändliga och därmed gäller det att plocka så många som möjligt och hålla dem, medan fabrikerna går varma. Den sönderslagna taktiska modellen och den buggiga styrningen gör att de flesta matcher mynnar ut i tokrusningar. Glöm det taktiska finliret helt och hållet. I de flesta fallen ställde jag in långa byggnadsköer och skickade allt till frontlinjen, vilket gjorde att jag kunde fokusera mycket mer på att klottra i mitt anteckningsblock.

Spelets tre civilisationer bjuder på





(Ovan) Vägen till generiska kartor går genom ett strategiläge.



MAGI MÖTER TEKNIK MÖTER KORKAD DESIGN

Empire Earth III är ett spel där du får prova på det mesta i vapenväg. Allt täcks in från enkla stenslungor till laservapen och taktiska kärnvapen. Något oväntat finns det även magi med i leken och det utan någon egentlig förklaring. Vad sägs om att dränka fienden i ett skyfall av grodor? Sign me up.

helt olika spelstilar vilket har roat oss strateger ända sedan *Starcraft* lanserades för evigheter sedan. Den västerländska kulturen lägger allt krut på forskning. Enheterna är mer avancerade men också dyrare att producera. Raka motsatsen är den asiatiska kulturen där varje enhet kan ses som en förbrukningsvara. Det gäller att massproducera och storma fienden med en konstant ström av förstärkningar. Mest distinkt är den arabiska kulturen där byggnader kan smällas upp överallt och enheterna har effektfulla attacker men sämre försvar. En van strateg kommer förmodligen att se att det mesta har norpats direkt ur *C&C Generals*.

SEGT SOM FRUSEN SIRAP

Mad Doc skröt länge om hur *Empire Earth III* utnyttjar det senaste i teknikväg, vilket är rätt skrattretande eftersom spelet faktiskt ligger ljusår efter genrens visuella kungar. Jag knölade mig igenom de avancerade inställningarna och aktiverade alla

effekter och det enda jag märkte var att spelet blev ohyggligt långsamt. Enhetstexturerna är urvattnade och det är inte några högdetaljerade modeller som används. Det är inte vidare vackert, men heller inte fult.

Ljudet är sämre än grafiken. Utvecklarna beslutade sig tydligen för att alla enheter måste vara "roliga". Således får spelaren ständigt höra pinsamt dåliga ordvitsar och annat trams när soldaterna svarar på kommandon. Värst blir det när de stereotypa skämten tar överhanden. Lustigheter om kamelbajs gör att den arabiska kulturen känns oseriös. Det finns till och med en attack som utnyttjar kamelens mindre trevliga dofter. Vad kommer härnäst? Ska alla asiatiska karaktärer knata omkring och skrika "me so horny" var tionde sekund? De som känner mig vet att jag gillar humor som ligger långt ifrån det som betraktas som politiskt korrekt, men det här är bara tramsigt.

Jag borde nämna att spelets kampanj består av en strategikarta som

täcker hela världen, men det känns mindre viktigt. Även den här delen av spelet är tilltrasslad med dåligt genererade uppdrag och få strategiska möjligheter. Istället får jag avsluta min bedömning med en liten varning. Om du nu mot allt förmodan vill uppleva det som kan bli seriens sista del, bör du vara beredd på att det här är en av genrens mest buggiga spel. Det jag kommer att minnas mest från spelet är de ständiga krascherna, minnesläckorna och kamelerna. Fast de där romerska siffrorna var ju snygga också.

MIKAEL HJALMARSON

UTSLAG

- + Dynamiska uppdrag
- + Bra musik
- Segt
- Fördummad taktik
- Irriterande röster
- Kraschbenäget

39%

Dummare och buggigare än originalet.

PCG

Kolla även in...

Empire Earth PCG 60, 90 % Originalet var betydligt mer avancerat och dessutom roligare att spela.
World in Conflict PCG 129, 93 % Svensk strategi när den är som bäst. Lysande kampanj och ögongodis.

Utvecklare Midway Texas Utgivare Midway Texas Distributör THQ Pris Ca. 400:- Release Ute nu
Web www.blacksitegame.com Systemkrav 3 GHz, 2 GB RAM, 512 MB 3D-kort PCG Rekommenderar Core 2 Duo

GENRE ACTION

BLACKSITE

"Jag får en känsla av att något inte är som det ska."



Du kan använda maskingevärnsnålen, men vem bryr sig?

Den amerikanske bassen har helt rätt. Det är mycket som inte är som det ska i *Blacksite*.

Irakier och utomjordingar är onda och måste dö. Ja inte enligt oss på PC Gamer förstås men Midway Texas verkar tycka det. Fast det är egentligen inget att haka upp sig på. Handlingen i *Blacksite* (numera utan tillägget Area 51) är så genomtrist att man ändå pillar sig förstrött i naveln medan filmsekvenserna rullar förbi. Du är "man med vapen" som ska springa längs ett elljusspår med osynliga väggar hela spelet igenom. Det vill säga genom bunkrar, industribyggnader och i öken. Där ska du döda allt som kommer i din väg, vanligtvis just irakier och aliens. Trist. Däremellan talar ett bistert befäl om för dig att det här är jätteviktigt, du måste genast ta dig till X och utföra Y. Persongalleriet är ungefär lika spännande som att kaka havregrynsgröt med vatten varje morgon. Fattigt.

Det här är ett actionspel som trots allt inte är dåligt. Det är bara inte bra på något och då är det tjänstefel att motivera ett köp. Där det inte är



GENERISKT

originellt är det istället generiskt, över brädden fyllt av klichéer och enahanda uppdrag. Det har ett lika intressant utseende som en axelryckning, engagerar som ett besök på kommunal-kontoret och lider dessutom av taskiga

"Persongalleriet är ungefär lika spännande som att kaka havregrynsgröt med vatten varje morgon"

menyer och kontroll, det senare med säkerhet en direkt följd av den klassiska portningssjukan. Om du inte vet om ett spel är bra eller inte, fundera på vad för känslor det ger dig. Blir du glad av det? Upprymd, ledsen eller stressad när du spelar? Kalas, då gör spelet vad det ska – skapar känslor. Av *Blacksite* känner man ingenting mer än rastlöshet. Det är fel känsla. Det finns minst tio anledningar till varför du inte ska lägga pengar på det här. Ett köpargument skulle faktiskt kunna vara att du känner dig som

fragkungen Fatalitty när du lilar. Efter att ha gått fram som en slättermaskin ett bra tag höjde jag svårighetsgraden till max men upplevde ändå inte spelet som särskilt utmanande. Kombinera allt vi sagt med totalt vansinniga systemkrav och du får rätt och slätt ett meningslöst spel. 2007 går till historien som ett av de bästa spelåren någonsin. När det finns spel som *Call of Duty 4*, *Orange Box*, *Bioshock* eller *Crysis* till din dator där ute, då är det ett hån mot dem och din plånbok att köpa *Blacksite*. Veckans mantra är således: "Inte dåligt, bara inte bra."

THOMAS PETERSSON

UTSLAG

- + Visst underhållningsvärde
- Enahanda
- Alldeles för lätt
- Trist
- Opersonligt
- Fullt av klichéer

48%

Ett intetsägande spel.

Kolla hellre in...

Call of Duty 4: Modern Warfare PCG 130, 90 % Atmosfärisk skjutfest rakt igenom.
Half-Life 2: Episode Two PCG 130, 93 % Genomtänkt och känslösam action med fint persongalleri.

Utvecklare TimeGate Studios Utgivare Sierra Distributör Vivendi Pris Ca. 250:- Release Ute nu Web www.whatisfear.com Systemkrav 1,7 GHz, 512 MB RAM, 64 MB 3D-kort
PCG Rekommenderar 2,4 GHz, 1 GB RAM, 256 MB 3D-kort

GENRE FPS

F.E.A.R.: PERSEUS MANDATE

Så dåligt att det är skrämmande.



Intressant nog är detta inte alls ett så kraftfullt vapen som man tror.



I "Överdrivna effekter i actionspel" har vi idag kommit till "blod".



Tror ni att ammunitionen räcker till "Gamer"?

För två år sedan kom *F.E.A.R.* Det var ett intensivt, otroligt snyggt och stämningsfullt actionspel med några av de bästa actionsekvenser vi sett i ett spel någonsin. För ett år sedan kom den första expansionen och som ställd efter en klocka kommer nu den andra. Är *F.E.A.R.* fortfarande lika bra?

Ni som kommer ihåg min recension, minns att jag inte gillade den första expansionen. *Extraction Point* tog vid där originalet slutade och presenterade sedan en kavalkad av precis samma miljöer och strider som vi såg i originalet. Därtill lyckades det skruva till storyn så att ingenting från originalet kändes logiskt längre. Men *Perseus Mandate* utspelar sig samtidigt som originalet fast ur ett annat teams perspektiv, då borde det ju inte ha samma problem? Nej det har det faktiskt inte, men det har en massa andra problem.

Om det fanns en tydlig och skarp kritik mot originalspelet var det att miljöerna var alldeles för enahanda. Det var kontorskomplex, lagerlokaler och laboratorium i en enda lång grå kavalkad. Man köpte det ändå

för att motorn just då målade upp dessa miljöer på ett grymt snyggt sätt och att actionmomenten var så fantastiska. Exakt samma typer av områden återkom i *Extraction Point* och nu är det tredje gången

"Man skulle kunna plocka upp originalet igen och ha roligare"

gillt. Kontorskomplex, kloaker och fabrikslokaler. Allt i fyra härliga nyanser av grått. Och detsamma gäller med det mesta i spelet. Det är samma sak om och om igen. Striderna är fortfarande bra, men det spelar ingen roll när man skulle kunna plocka upp originalet igen och ha roligare. Grafiken har det inte hänt något med. Om något känns det fulare än originalet, särskilt som TimeGate av någon anledning slänger med en massa utomhusområden som får grafikmotorn att se ännu äldre ut än vad den egentligen är i denna tid av *Crysis*, *Unreal Tournament III* och *Call of Duty 4*.

Det som hela tiden stör mig är att *Perseus Mandate* känns så oinspirerat.

Man får intrycket av att utvecklarna hade kontrakt på en andra expansion och var tvungna att göra den mot sin vilja. Det finns ingen känsla, inget nytänkande, inget engagemang. Även om de lyckas klämma in en ganska läskig bit i alla uttjatade "det står någon bakom dig"-skrämselklyschor och spelet blir aningen bättre mot slutet, är kontentan ändå att detta är en pinsamt ointressant expansion. Tillsammans med *Extraction Point* blir det så repetitivt och ospännande att man tvingas stanna upp och tänka efter. Var originalet så bra som man minns det? Ja, det var det ju. Det var intensivt, spännande, snyggt och välberättat. *Perseus Mandate* är ingetdera.

EMIL KRAFTLING

UTSLAG

- + Strider
- Halvfult
- Oengagerat
- Repetitivt
- Grått
- Storyn

39%

Spela om originalet istället.

Kolla även in...

F.E.A.R. PCG 106, 93 % En härlig actiongryta med några matskedar skräck.
Crysis PCG 132, 91 % Vackert, actionfyllt och intensivt på en ö i Stilla havet.

OSPÄNNANDE

GENRE SPORT

CHAMPIONSHIP MANAGER 2008

Rulla in en boll och låt den rulla.



Eidos har tagit fram blyertspenna och kalkeringspapper och försökt skapa en snygg kopia av Sports Interactives succé *Football Manager*. Om man lyckas? Skulle inte tro det, inte i år heller.

När jag var elva år var jag på semester i Spanien. Det var första gången jag kom i kontakt med en uppenbar märkeskopia. På en sko, som var misstänkt lik en Reebok, stod det Blesbok. Den var väldigt lik Reebok, samma form, färger och mönster, men samtidigt var det uppenbart att det var en kopia, inte minst därför att den hette Blesbok. När jag ser *Championship Manager 2008* kan jag inte låta bli att tänka på Blesbok. Spelet är på flertalet punkter en direkt kopia av *Football Manager* fast sämre, trots att det i vissa avseenden kan verka förvillande lika.

FLIPPERSPEL

Bland dagens managerspel är det standard med någon form av visualisering av match, antingen i 2D eller 3D. *Championship Manager 2008* skry-

(Ovan) ProZone är tyvärr inte till mycket nytta.

ter numera med 3D, men det handlar fortfarande om streckgubbar och är alltså inte i närheten av det som *FIFA Manager* presterar. Oavsett grafisk design ligger vikten på en trovärdig simulering av en fotbollsmatch. Precis som i de tidigare spelen kommer man inte i närheten och det blir en pinsam föreställning att bevittna. I förra årets upplaga beskrev jag spelarnas rörelser som en smörklick i en het stekpanna och i år kan man tillägga flipperspelskänsla. Bollen studsar och far runt som



I taktikfönstret bestämmer du hur ditt lag ska formeras. Här en klassisk 4-4-2 i diamant.

i ett flipperspel och jag undrar om jag trottats tillbaka till 90-talet. Jag blir nästan gråtfärdig av att titta på spektaklet och detta trots att tillverkaren skryter om sin förbättrade matchmotor.

Den centrala delen av spelet, simuleringen av en fotbollsmatch, är således under all kritik, men hur ligger det till med de andra delarna? Designen är lagom torftig, men ändå helt okej. Det är trots allt ett managerspel vi talar om och ytan är egentligen inte någonting vi bryr oss så mycket om, men om man nu ändå ska följa konceptet att kopiera konkurrenterna skulle det inte skada om man sneglade lite på *FIFA Manager* till exempel, som ligger långt framme när det gäller design.

PROZONE

En funktion som gör *Championship Manager* unik gentemot andra managerspel är förekomsten av ProZone, som är ett företag som säljer ett analysverktyg för fotbollsmatcher. Med hjälp av kameror analyseras en hel match med alla typer av relevant fakta



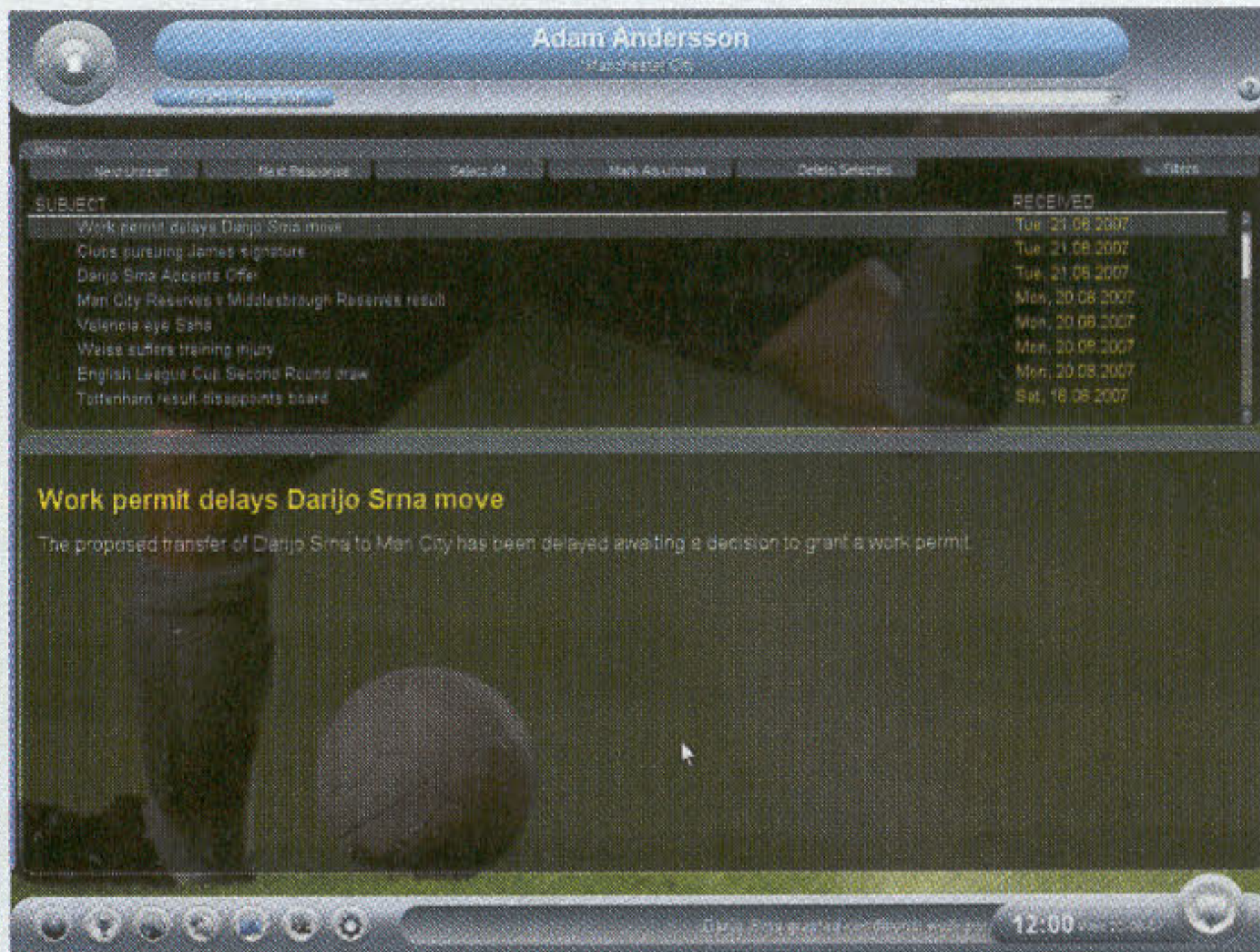
Ronaldinho är inte helt oväntat dyraste spelaren.



Höj moralen före matchen genom några inspirerande ord.



Flipperspel var ordet.



man kan tänka sig. I verkligheten är det säkert ett värdefullt verktyg men i spelet fyller det föga funktion. Analyserna är knappt värda namnet då de inte ger speciellt mycket insikt i matchen som ägde rum och de kommentarer man får är repetitiva, och ProZone känns därför ganska meningslös. Jag upplever det som en

"Bollen studsar och far runder som i ett flipperspel"

sumpad chans eftersom ProZone är en av få delar i spelet som kan skapa en unik identitet gentemot de andra managerspelen på marknaden. Å andra sidan förvånas jag inte speciellt mycket eftersom de flesta delarna i spelet är oinspirerade och mer eller mindre dåligt utförda.

INTERAGERA MERA

Fans till managerspel har under åren ofta propagerat för mer interaktion med både media och spelare. Tyvärr förekommer det extremt lite av den

varan i *Championship Manager 2008*. Det lilla som finns där är huvudsakligen kommentarer till spelarna före, under och efter match och består av tre olika alternativ som i och för sig varierar beroende på hur det gått i matchen, men alternativen är ändå så pass få att man tröttnar och finner momentet meningslöst.

När man inte befinner sig i match-situation kan man såklart modifiera både taktik och träning för spelarna. Flera av dessa funktioner är direkta kopior av *Football Manager* som det såg ut för några år sedan. Utvecklarna till *Championship Manager 2008* borde fokusera mindre på konkurrenterna och lägga mer hjärta och själ i sitt spel, annars kommer Blesbökkänslan att bestå.

LADDNINGSTIDER

Finns det inte något positivt med *Championship Manager 2008*? Det gör det faktiskt. Laddningstiderna är riktigt snabba och det ska man vara glad för när det gäller managerspel. Förmodligen beror det på att spelet inte är lika komplicerat som sina

(Ovan) Spelare som inte kommer från ett EU-land kräver arbetstillstånd för att få spela i Premier League.

konkurrenter under ytan samt att spelardatabasen är mycket mindre. De mest kända spelarna och ligorna är såklart representerade men den som vill spela med lag i de lägre divisionerna kan glömma det här spelet direkt. Det positiva med laddningstiderna för alltså till viss del någonting negativt med sig.

Championship Manager 2008 är utan tvekan det sämsta spelet inom genren och har varit så ända sedan Eidos gick skilda vägar med Sports Interactive. Varför Eidos fortsätter att utföra konstgjord andning på denna döende varelse är för mig obegripligt.

ADAM ANDERSSON

UTSLAG	PCG
+ Laddningstiderna	
- Matchmotorn	
- ProZone	
- Spelarinteraktionen	
- Tråkig kopia	
- Oinspirerat	

58%

Inte ens på en öde ö hade det här spelet varit intressant

Kolla även in...

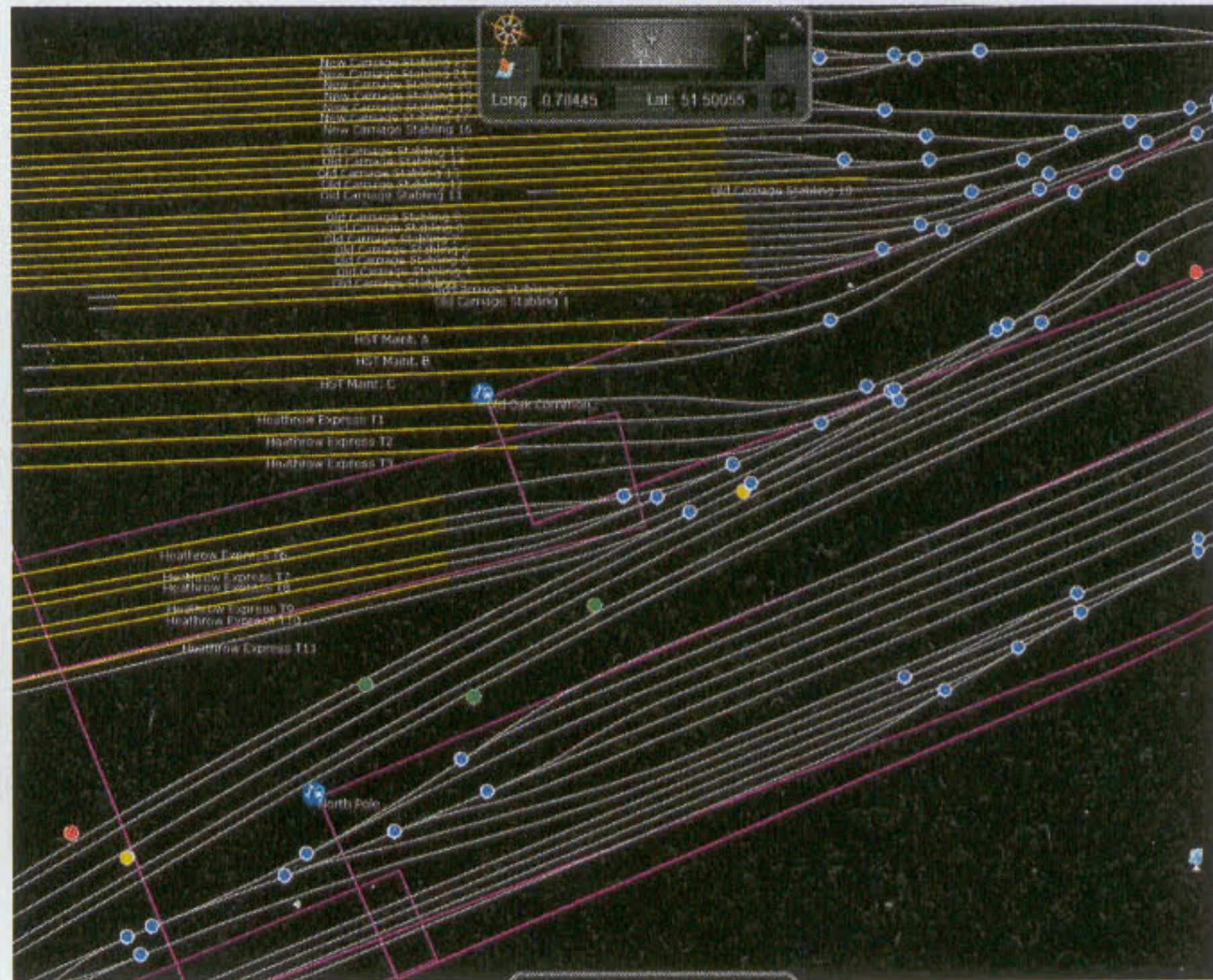
Football Manager 2008 PCG 131, 80 % Bästa managerspelet för tillfället trots färre nyheter i år.
Football Manager 2007 PCG 120, 88 % Mycket bra budgetalternativ.

Utvecklare Kuju Entertainment Utgivare EA Distributör EA Pris Ca. 500,- Release Ute nu Web www.railsimulator.com
Systemkrav 1,7 GHz, 512 MB RAM, 64 MB 3D-kort PCG Rekommenderar 3 GHz, 2 GB RAM, 256 MB 3D-kort

GENRE SIMULATOR

RAIL SIMULATOR

Riktiga tåg på låtsas.



Knappar och spakar kontrolleras rätt smidigt med mus, men enklast med tangentbord. Den här spåröversikten är alltså tänkt att ge... just det, en översikt. Hmm.

Med Kujus järnvägssimulator i spelhyllorna är EA tillbaka i gemet och fightas åter om entusiasternas slantar med närmaste simkonkurrenten Microsoft. Så, vad erbjuder man?

Kort sagt såväl autentiska el-, diesel- som ånglok, därtill rälsar och schyssta kameravinklar att spana in dessa ur. Det låter ordinarnt på papperet, men sammanfattar det hela rätt bra, och som du säkert redan förstått är *Rail Sim* mycket riktigt ett smalt spel, avsett och kodat för en allt annat än bred publik. Till skillnad från exempelvis fjolårets mypsbriljanta *Railroads!* signerat Sid Meier är det här en renodlad tågssimulator av den gamla skolan, om än nystöpt.

TUTORIALBEFRIAT

Det här är förstås det uttalade syftet med *Rail Sim*, att kunna tillhandahålla ett habilt verktyg för att simulera och

"Fysiken tillhör en av de trevligare prylarna som riktigt skakar liv i vagnarna"

underhålla en publik som vill ha frihet att välja, pillar och skapa eget. För en annan, vars simulatorerfarenheter inte sträcker sig längre än till *Sim Copter* och vars tågintresse svalnade strax efter att min sista Märklinmodell ramlade i bitar, blir det här lite väl mycket att hålla reda på.

TIPS & TRICKS #1

Den självmedvetne lokentusiasten vet förstås att det är upp till honom eller henne själv att piffa till spelupplevelsen lite extra för att uppnå riktiga top-of-the-notch-simuleringar. Vårt tips lyder helt enkelt att du lutar dig ut ur förarhytten på tåget (shift + 2) när du kör, skruvar upp surroundljudet och ställer en riktigt fet bordsfläkt framför dig när du lilar. Garanterad stämningshöjare!



EA har uppenbarligen licensierat Remedys patenterade Payne-smil, se bara hur nödig han ser ut.

Simulatorer brukar annars vara rätt bra på det här, med utförliga tutorials och lagbokstjocka manualer. I *Rail Sim* är det istället lite si och så med det; avsaknaden av tutorial, det lövtunna informationsbladet och den korta manualen imponerar inte och känns jobbigt knapphändig i händerna på en nybörjare (läs: undertecknad).

Inledningsvis var jag av åsikten att tågssimulering i realtid var lika underhållande att se på som att se gipsbandage torka, men detta reviderades lyckligtvis efter ett par rutter. Det är av och till riktigt mysigt att glida runt i den engelska landsbygden, utanför exempelvis Paddington, när man lärt sig de grundläggande kontrollerna och har någonting i ryggen med sig ut i spåret. Det är på det hela taget en rätt prestigelös upplevelse och de enda egentligen problemen du ställs inför som lokförare är sena avgångar, ingångshastighet i kurvor och att välja

rätt spår och vagn och så vidare. Kuju har vidare lyckats få till en rätt jämn helhet. Fysiken är en av de trevligare prylarna som riktigt skakar liv i vagnarna, medan den grafiska motsvarigheten pendlar mellan att pressa ur sig okej och småfult material som faktiskt drar ner det hela lite.

KOMPETENT, MEN...

När allt kommer omkring är det här bara för inbitna tågfantaster. Som sådant är det ett klart godkänt tillskott i genren, där mängden användarskapat material och aktivitet på railsimulator.com antagligen kommer att spela en avgörande roll för spelets framtid. Scenarioutbudet är inte så värst stort i butiksversionen av spelet, men med spelet följer en editor och känner vi genren rätt dyker det snart upp uppdateringar och andra fanprojekt. *Rail Sim* är rätt bra på vad det gör, men hade likväl kunnat må bra av att flörta med fler publikar än den innersta kretsen, kan man tycka. Och det gör jag.

JAKOB SVÄRD

UTSLAG

- + Autentiskt
- + Bra fysikmotor
- + Skapandemöjligheter
- Oinbjudande
- Aningen innehållsfattigt
- Småfult

60%

Kompetent simulator i smådassig förpackning. Inte för alla.

Kolla även in...

Sid Meiers *Railroads!* PCG 120, 80 % Helmysigt med tågtema, helt i stil med övrigt av mannen.
Flight Simulator X PCG 120, 90 % Det händer oftast mer i luften än på spåret. Faktiskt.

SPÅRAT

Utvecklare Shangri La Entertainment Utgivare Ubi Soft Distributör Ubi Soft Pris Ca. 400:- Release Ute nu Web www.beowulfgame.com Systemkrav 3 GHz, 1 GB RAM, 128 MB 3D-kort
PCG Rekommenderar 2 GB RAM, 256 MB 3D-kort

GENRE ACTION

BEOWULF

Kan dikten som inspirerade Tolkiens berättelser utgöra grunden till ett bra spel?



Striden mot Grendel utgör en av spelets tidiga bossfighter.



Hjälte-dikten om Beowulf hör inte till en av de mer kända hos svenskar, medan den i England och USA ofta läses redan i skolan. Ett intressant faktum då den – trots att den är skriven i England under tidig medeltid – handlar om en svensk göte som slåss mot monster i Danmark. Nu kommer den animerade filmen *Beowulf* ut på biografer och samtidigt får vi givetvis ta del av ett spel baserat på filmen.

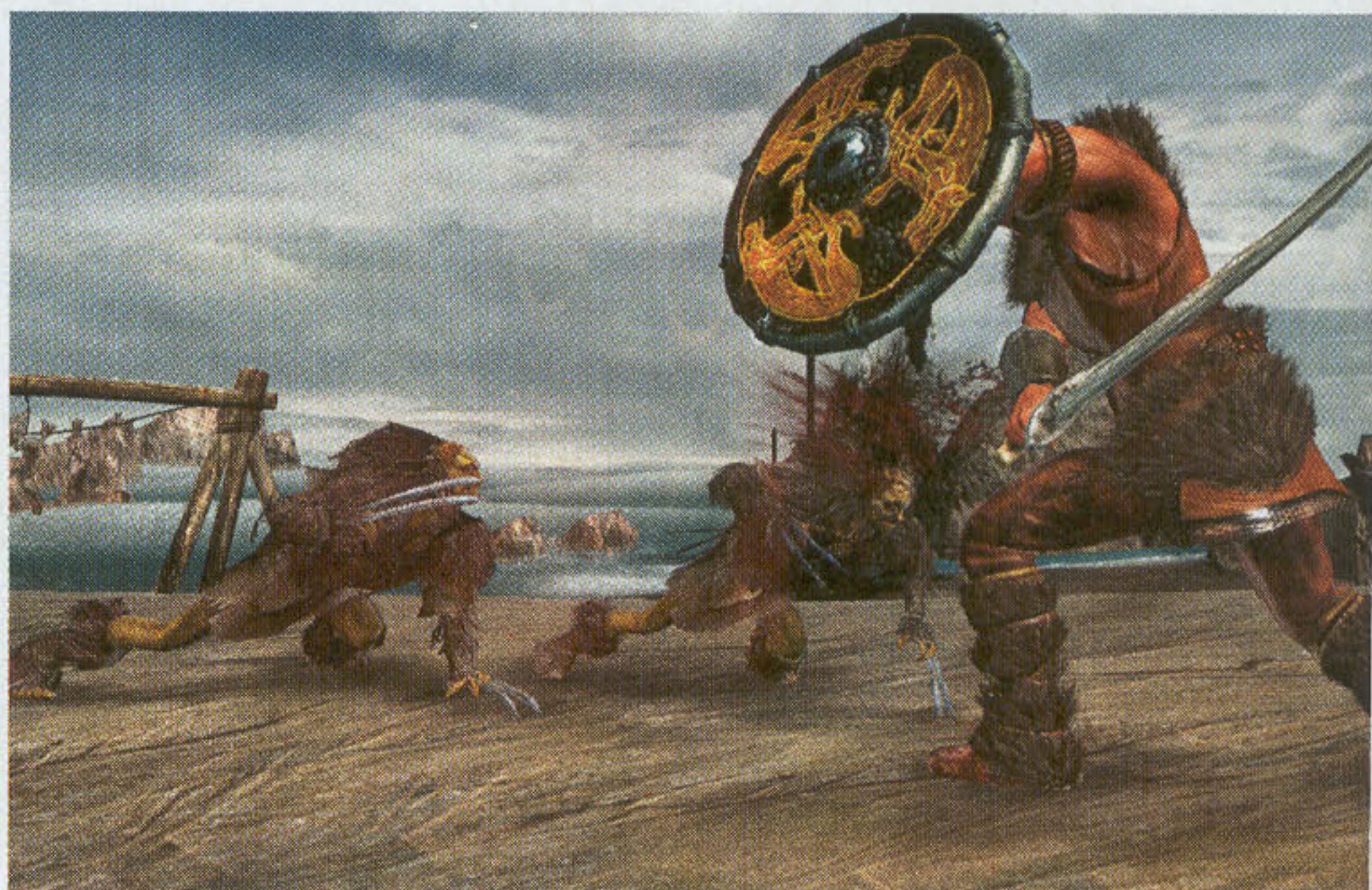
Jag ska inte dra hela harangen om hur spel baserade på film vanligtvis ser ut, utan snabbt konstatera att *Beowulf* enkelt uppfyller de flesta negativa fördomar som finns kring filmlicensspel. Spelet i sig är ett extremt linjärt actionspel som helst av allt skulle vilja vara *God of War* men som i slutändan blir samma repetitiva och oengagerat utpräglade skräp som vi ser om och om igen. *Beowulf* följer till viss del filmens händelser, som i sin tur till viss del följer diktens händelser. I slutändan innebär det att spelet inte direkt är någon trovärdig återgivning av dikten. Men det spelar ingen roll, för du kommer ändå inte att förstå berättelsen i *Beowulf*. Handlingen förs fram genom konstiga små mellansekvenser med tråkig dialog och konstigt berättande som oftast gör dig mer förvirrad än upplyst.

ENAHANDA

Du springer omkring som Beowulf på linjära stigar där det med jämna mellanrum dyker upp horder av fiender. Tillsammans med ditt följande av götar slaktar du folk så att blodet skvätter. Då och då stoppas du upp av något infernaliskt hinder, som en sten som ligger i vägen. Då skickar du dit dina



VEDERSTYGLIGT



"Hörru, Beowulf. Rovdjuret ringde, han vill ha tillbaka sina wristblades!"

götar för att rulla bort den, och om du är skicklig kan du heja på dem med hjälp av ett takthållningsminispiel där du ska slå ner piltangenterna i rätt takt. Har du en handkontroll inkopplad i datorn är allt det här bara tråkigt och frustrerande. Har du inte en handkon-

"Konstigt berättande som oftast gör dig mer förvirrad än upplyst"

troll är det i det närmaste ospelbart och kommer inom sekunder att frambringe en önskan hos dig att ta ut skivan och slänga den i sopnedkastet.

Till ovanstående kommer det faktum att vi i det längsta hade svårt att få *Beowulf* spelbart över huvud taget. Vi testade det på ett flertal datorer av varierande biffighet och när det inte hackade som besatt dundrade det på i

högstastighetstempo, vilket fick spelet att se ut som en tecknad serie på speed. Totalt ospelbart, givetvis. Först efter att ha installerat och kört en optimeringspatch för dual core-processorer lyckades vi få igång det på en dator, men det gjorde dessvärre inte upplevelsen mycket bättre. *Beowulf* är en skrattretande och obetydlig fjärt i dimman ställt mot den otroliga spelhöst vi har haft. Du gör bäst i att undvika det.

EMIL KRAFTLING

UTSLAG

PCG

- + Duglig grafik
- Oinspirerat
- Svårförståeligt
- Kontrollproblem
- Linjärt
- Repetitivt

32%

Inga överraskningar, bara besvikelser.

Kolla även in...

The Witcher PCG 131 **87 %** En monsterdödare med lite mer substans än *Beowulf*.
God of War Ej recenserat Konsolkrigaren Kratos återfinns i det spel *Beowulf* vill vara.

Utvecklare Blue Fang Games Utgivare Microsoft Distributör Microsoft Pris Ca. 260,- Releasedatum Ute nu Web www.zootycoon2.com Systemkrav 1 GHz, 512 MB RAM, 32 MB 3D-kort
 PCG Rekommenderar 2 GHz, 1 GB RAM, 64 MB 3D-kort

GENRE SIMULATOR

ZOO TYCOON 2: EXTINCT ANIMALS

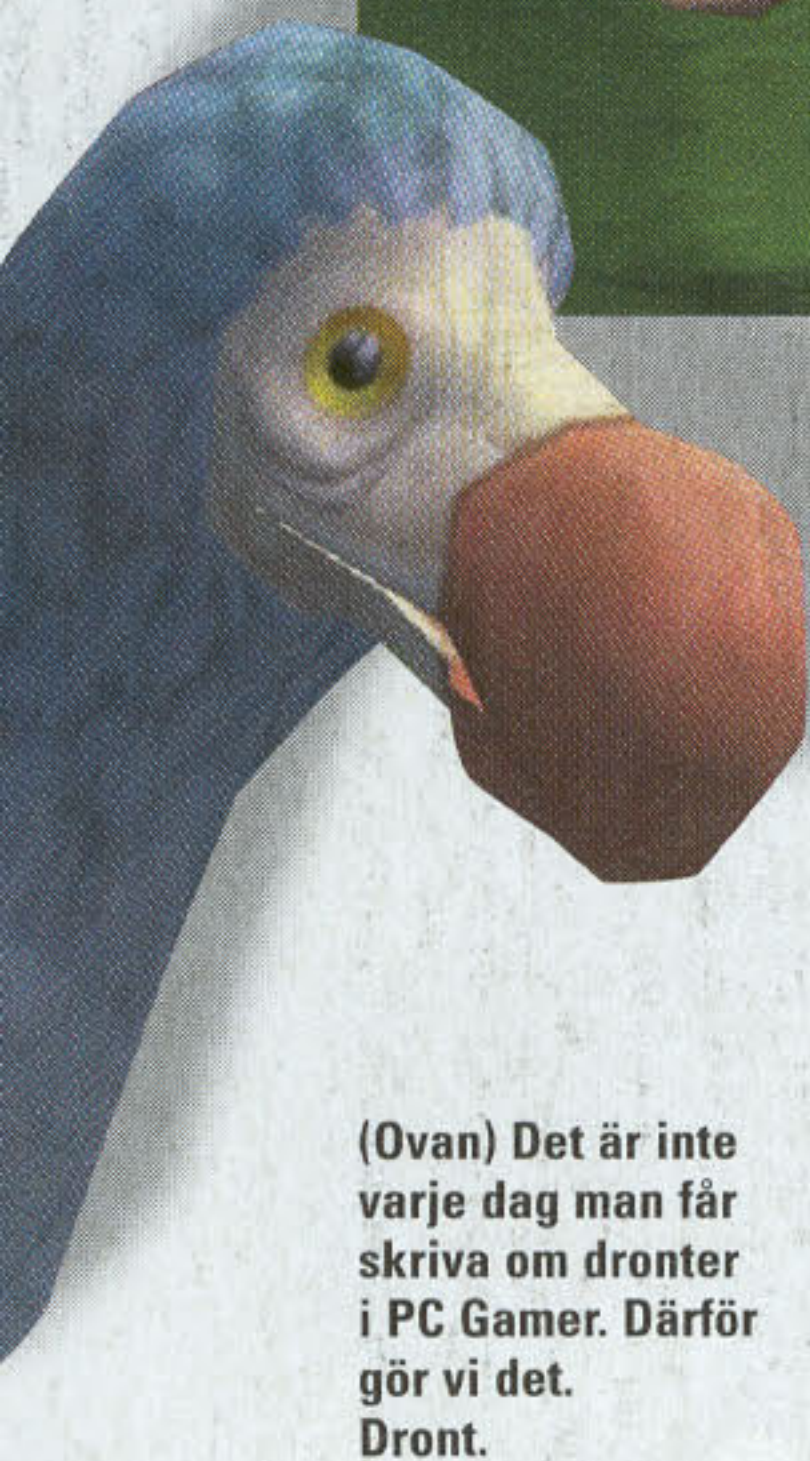
Förhistoriska djur tar steget in i framtiden.



Det syns att grafiken baseras på ett spel som släpptes 2004. Emellanåt mer än man önskar.



Trots att han inte kunde texten blev Dinos framförande av Children of the Revolution mycket omtyckt av publiken.



(Ovan) Det är inte varje dag man får skriva om dronter i PC Gamer. Därför gör vi det. Dront.

Den senaste expansionen handlar som titeln antyder om utdöda djur, vilket inkluderar dinosaurier. Fast vi får även stifta bekantskap med djur som dog ut för inte alls särskilt länge sedan.

Expansionen bygger ut grundspelet på samma sätt som tidigare expansioner, genom att lägga till djur och prylar i det befintliga spelet. När du skapar ditt zoo kan du skaffa till exempel dront, uroxer och ullhårig noshörning eller varför inte en velociraptor, triceratops eller en tvättäkt stegosaurus? Alla djur kan du inte skaffa på en gång. Somliga måste du forska fram men inte på det sätt du är van vid. I *Extinct Animals* gäller det nämligen att ge sig

"Ett kul grepp som säkert kommer att roa den yngre publiken"

ut och leta fossila ben. När du hittat ett helt skelett kan du försöka pussla ihop det för att få tillgång till så mycket information att du kan kлона djuret.

Leta fossiler, pussla ihop ben och kлона djuren gör du via små minispel, ett för varje uppgift. De är tämligen enkla och om du inte har tid att springa runt och leta gamla benbitar kan du alltid anlita en paleontolog som gör det åt dig. Fast du måste fortfarande pussla ihop benbitarna och kлона djuren själv. I början är minispelen underhållande men så småningom blir det en av de där uppgifterna man glömmer att göra eftersom det finns en massa annat intressant att göra. Men det är ett kul grepp som säkert kommer att roa den yngre publiken åtskilligt.



Det hindrar dock inte mig från att tycka att det blir tåligt i längden.

Det märks att grundspelet är från 2004. Grafiken känns kantig när man vet vad en modern dator är kapabel att prestera, men det vägs till viss del

upp av att animationerna är väldigt välgjorda. Det är ett utmärkt sätt att fräscha upp sitt gamla spel så för den som roades av grundspelet är expansionen ett måste.

ANNICA JOHANSSON



Det verkliga skälet till varför dinosaurier dog ut? Matmältningsproblem och trikinos tror vi.

UTSLAG

- + Dinosaurier
- + Nya prylar
- + Nya utmaningar
- + Enkelheten
- Minispel
- Grafiken

69%

Ett utmärkt sätt att förnya ett gammalt spel.

Kolla även in...

Wildlife Park 2 PCG 120, 52 % Om du vill få en uppfattning om hur bra Zoo Tycoon 2 är.
 Jurassic Park: Operation Genesis Ej recenserat. Om det är dinosaurierna du är intresserad av.

GENRE SIMULATOR

FLIGHT SIMULATOR X ACCELERATION

Nu flyger vi ännu högre.



Hos brittiska flottan går de under namnet Merlins.



Synd att hangarfartyget inte är lika detaljerat.



Så här enkelt får man in gratis läskreklam i PC Gamer.

Är det någon som minns det Lunar Lander-liknande TerraFire där man bogserade tickande kärnvapen? Varje pendelsvängning hos bomben ryckte i ens rymdskepp med precis rätt mängd kraft. Effekten var hypnotisk, och precis den sortens newtonska naturalism jag hade hoppats skulle finnas i *Acceleration*.

Dryga 23,7 procent av det här stilblandade officiella *Flight Simulator X*-tillägget handlar om att dingla med saker under en ny helikopter – Augusta EH101. Det är en svår konst att modellera krafterna i lyftandet, och utvecklaren ACES har tyvärr inte lyckats med den. Inte riktigt. Oavsett om man lyfter en genomvåt sjöman eller en mörbultad bergsklättrare, släpar på en Humvee eller en Hustler (flygplanet, inte tidningen) så tycks lastens rörelser inte påverka styrningen nämnvärt.

KAPPFLYGNING

Ett mer positivt område är flygracingen, som gjorde sin trevande debut i *Flight Simulator X*. I *Acceleration* ger man den en spark som får igång den. Köpare av expansionen får tillgång till fullständigt multiplayer-stöd, tio Red Bull-banor och Mustang-racing i Reno. Gamespy-servrarna var lika övergivna som en

klassåterträff för kamikazepiloter när jag testade (i ärlighetens namn en vecka eller två före release) så jag har inte haft chansen att flyga mot levande piloter än. Men med tanke på hur många gånger mina övningsomgångar offline slutade i trädskronor (Longleat) och skeppsmaster (Istanbul) så kanske det var lika bra.

Förutom att vara bland det roligaste man kan göra i *Flight Simulator X* så är Extra 300S-racingen även något av det mest krävande. Högtflygande är tillåtet i pylonrace, men vid Red Bull-derbyn måste man passera mellan de uppblåsbara portmarkörerna för att undvika poängavdrag.

Om det låter för läskigt att slicka marken som en häcklöpande BF-109:a varv efter varv så finns även avslappnade segelflygstävlingar och (potentiellt väldigt taktiska) långdistanslopp med allmän luftfart bland de cirka 20 scenarierna. Tidigare har multiplayer i *Flight Simulator* aldrig riktigt fått mina jetmotorer att gå igång, men tävlingar som de här kan mycket väl komma att ändra på det.

PACIFISTSTRIDSFLYG

Apropå jetmotorer så inkluderar det 30-faldiga utbudet av soloutflykter

(alla fantasifulla, händelserika och med egna ljud och beslutspunkter) fem turer i ett tjugigt F/A-18 Hornet-stridsplan. Även om man inte får peppra Migplan eller Maveriktanks (jag gissar att fungerande vapen blir ett av huvudnumren i *Flight Simulator 11*), så får man lyfta från däckat på ett hangarfartyg utrustat med katapult

"Övningsomgångar slutade i trädskronor"

och landa på detsamma med hjälp av en interaktiv LSO (landing signal officer). Som med så mycket annat i *Accelerations* variationsrika innehåll är det spännande, men inget för veklingar eller darrhanta.

TIM STONE

UTSLAG

- + Spänningsfyllt
- + Fullmatat
- + Variationsrikt
- Brister i lastfysiken
- Svårt
- Ofokuserat

PCG

77%

Jättekul för
erfarna piloter.

Kolla även in...

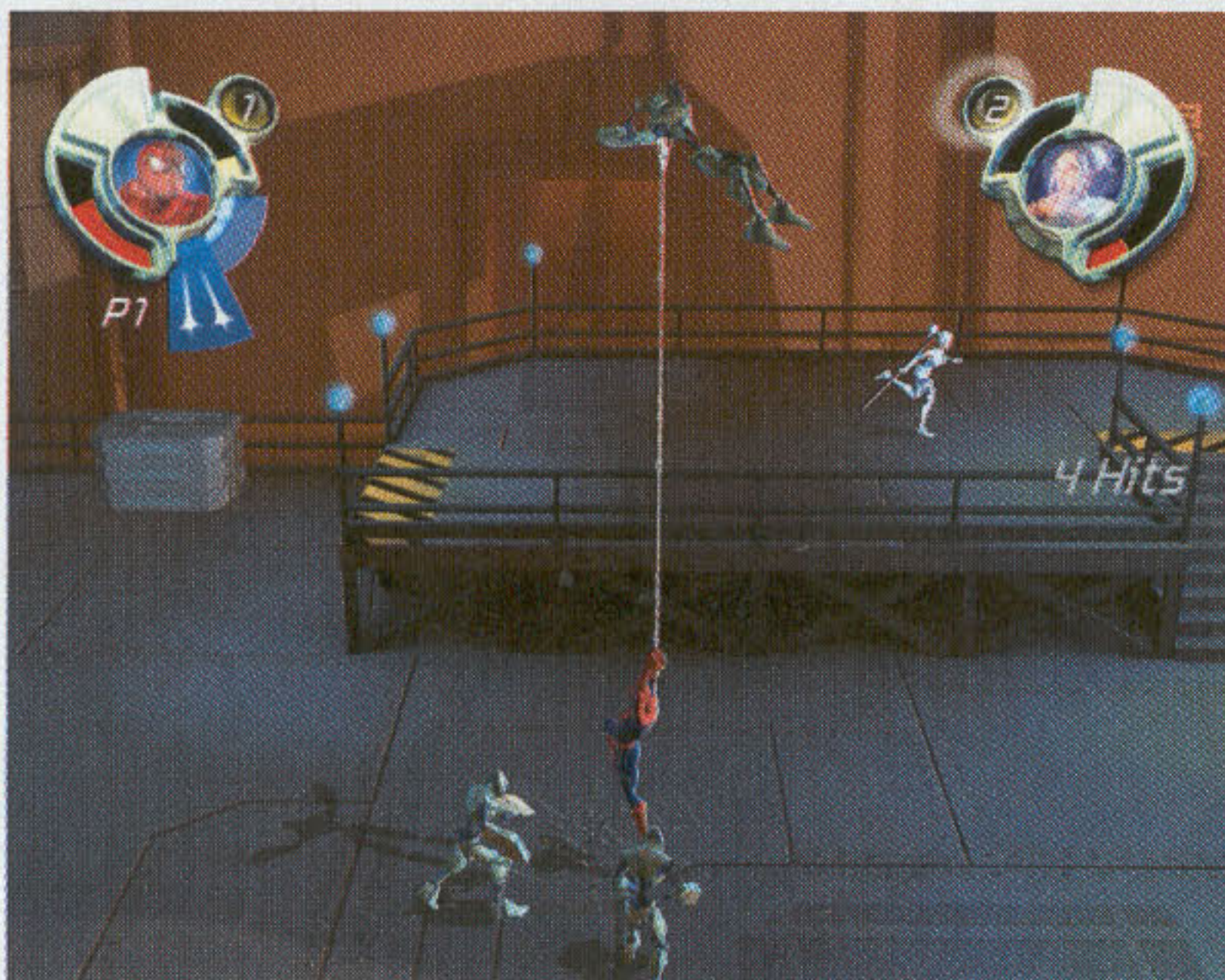
Flight Sim X PCG 120, 90 % Den senaste delen i följetongen imponerade på vår John Björling – och många med honom. IL 2 Sturmovik: 1946 PCG 121, 80 % Om det är krig i luften du vill ha behöver du inte leta längre.

Utvecklare Beenox Studios Utgivare Activision Distributör Activision Nordic Pris Ca. 300:- Release Ute nu Web www.friendorfoegame.com
Systemkrav 1,6 GHz, 256 MB RAM, 128 MB 3D-kort PCG Rekommenderar 2 GHz, 1 GB RAM, 128 MB 3D-kort

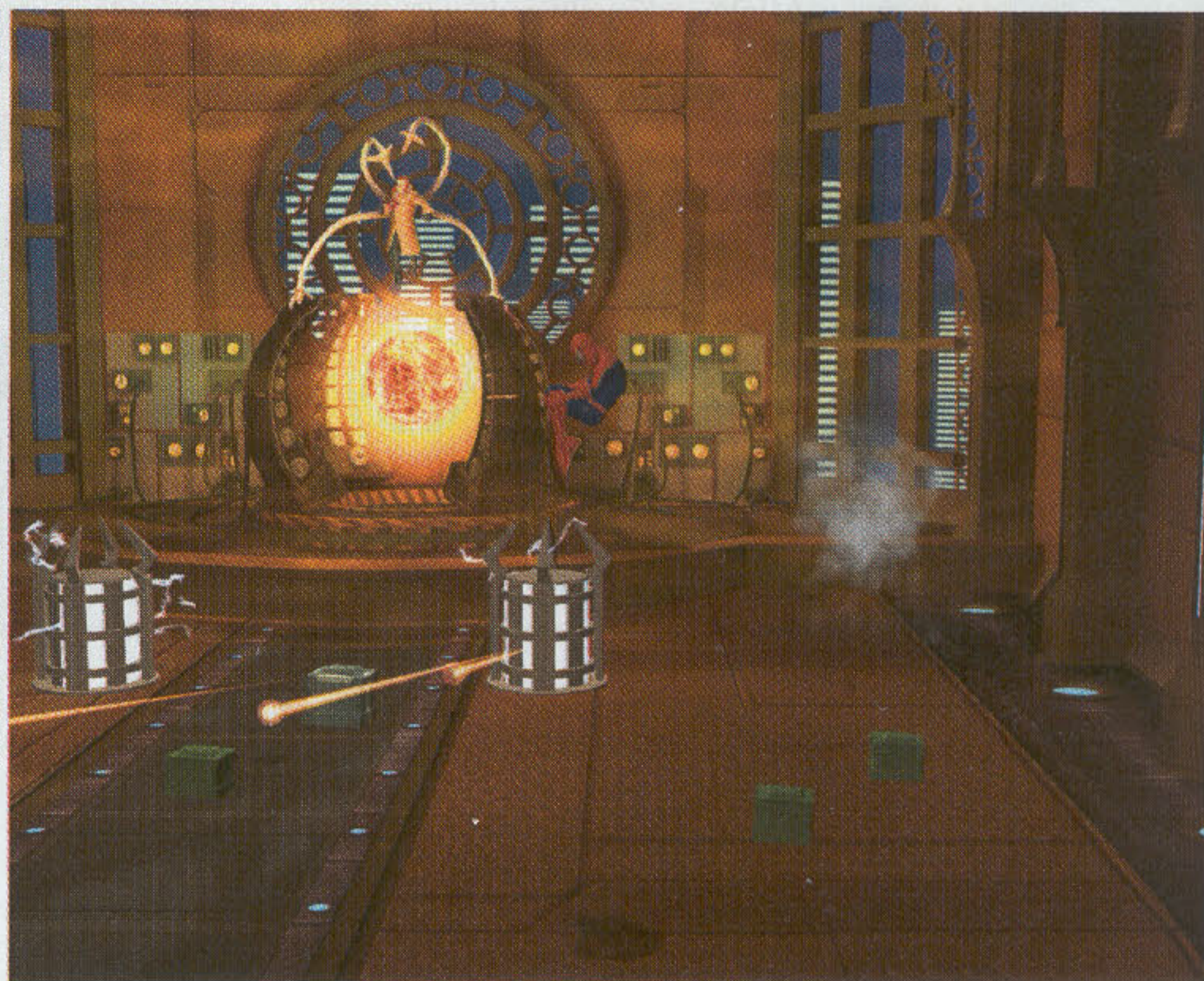
GENRE ACTION/PLATTFORM

SPIDERMAN: FRIEND OR FOE

Eller alldeles neutral?



Till den som undrat var Spindelmannens nät egentligen fäster när skyskraporna tryter.



Traditionella bossfighter avlöser klassisk plattformsaction.

SMÅSKOJIGT

Det är en humoristiskt lagd Spide som är tillbaka när Beenox Studios portar från konsol till PC i årets andra om Parker. Vi har slagit, dubbelhoppat och knappmörsat oss fram genom ett lättsamt spel tillsammans med gamla ovänner.

Låt mig för en kort sekund fråga vår alla ska med-approach och anta att vår läsekrets består av garvade Marveliter; visst kommer ni ihåg det amerikanska serieförlagets What if-blaskor? Som publicerats av och till sedan mitten av 80-talet och bland annat behandlat otänkbara laguppställningar inom serieuniversumet? Inte? Nåja, oavsett vilket, det här är i alla fall spelet som indirekt bygger på samma principer; vad hade hänt om spindeln och hans fiender dunkat ryggar och samarbetat istället för att gnabbas?

SIMPELT MEN CHARMIGT

Om man får tro Beenox alster och tolkning hade de följt spindeln tätt i hämlarna, utdelat ett par raka högrar och sporadiskt växlat punchlines med vår protagonist. Utsvävningarna i *Friend or Foe* är kort sagt inte riktigt lika uppfinningsrika som de i *What if*. Storyn är därutöver lövtunn, action-bitarna och bandesignen okomplicerade. Fleecetyg i elden åt en stundande totalsågning manne? Nja, hur oroväckande det än låter skulle samma saker lika gärna kunna sägas om det fantastiskt charmiga *Lego Star Wars*.

Just ordet charmigt känns för övrigt relevant även här. När superhjältegruppen S.H.I.E.L.D:s dator gör utläggningar om getingar med laserguidade



Green Goblin, gammal onding som gillar chockgrönt och pumpor.

Tomahawkmissiler rycker det spontant i ena mungipan. Plattformsaktiga banor, en simpel stridskontroll och en på sina håll faktiskt rätt skön humor som här ovan bygger tillsammans upp en naggad men okej helhet.

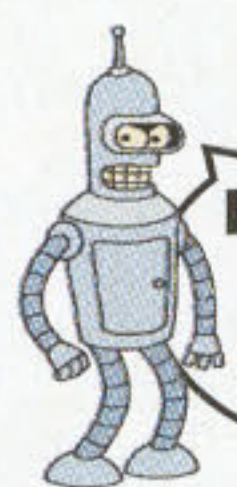
HALVLYCKAD PLANKNING

Stridssystemet är som tidigare konstaterat lättsamt och nyttjas förstås på portningsmanér medelst en Xbox 360-dosa i nävarna. Tillkortakommandena är tämligen små, men dessvärre flera och irriterande i längden; ett spindelspel utan riktigt nätsvingande och väggklättrande är inget riktigt spindelspel. Punkt. Dessutom, där Legoinkarnationen av *Star Wars* lyckas spela på originalmiljöerna i sin bandesign faller *Friend or Foe* platt på samma punkt. Banorna är odetaljerade och jag får inte alls samma småleendeframkallande känsla av igenkännande; en av *Lego Star Wars* verkliga kvaliteter.

"Ställer upp i samma viktklass som sommarens filmlicensspel"

Personligen hade jag hellre sett att man försökt sig på en helhjärtad plankning av Legokonceptet än att styra någonstans i mittfåran. Med fler vägar att ta och färre onödiga mellansekvenser som avbrutit och stört flytet hade det här kunnat bli mer än småskoj. Detta till trots är *Friend or Foe* inget magplask. Det ställer upp i samma viktklass som sommarens filmlicensspel men tävlar förstås efter andra förutsättningar. Activision har satt en förhållandevis låg prislapp på spelet och 300 kronor är inte jättemycket pengar. Samtidigt borde du kunna få ett bättre spel för de slantarna om du är ute efter mysig plattformsaction. *Lego Indiana Jones* kanske? Vi tror och hoppas det.

JAKOB SVÄRD



BITE MY SHINY METAL ASS!

Kul är att John DiMaggio, röstska-despelaren som bland annat röstade den onda roboten Bender i TV-serien *Futurama*, även spelar spindelskurken Rhino i *Friend or Foe*. TV-serien som lades ner av det evigt gäckande Fox återvänder för övrigt i en DVD-svit den 27 november med filmen *Bender's Big Score*. Yaaaay, som dr Zoidberg hade uttryckt saken.

UTSLAG

- + På sina håll skön humor
- + Rätt charmigt
- + Simpelt
- Obefintligt nätsvingande
- Repetitiva banor
- Odetaljerat

PCG

59%

Kunde med enkla grepp ha blivit mycket bättre.

Kolla även in...

Lego Star Wars PCG 101, 83 % Charmigare, bättre och utvecklat med fingertoppskänsla.
Spider-Man 3 PCG 128, 60 % Officiellt filmäventyr. Schysst nätsvingande men repetitiva uppdrag.

Utvecklare Wargaming.net Utgivare Paradox Distributör Pan Vision Pris Ca. 400 :- Releasedatum Ute nu Web www.galacticassault.com
Systemkrav 2,4 GHz, 1 GB RAM, 128 MB 3D-kort PCG Rekommenderar Systemkraven duger

GENRE STRATEGI

GALACTIC ASSAULT

Bröla titeln för bästa effekt.



Det är inga stora skillnader mellan fraktionerna.



Va, är det lika lätt att gräva på vintern? Det blir betygsavdrag direkt.

Från utvecklarna av *Massive Assault* kommer nu ett nytt strategispel som bygger på en bok av författarna till *Stalker*. Eller gör den?

Ett år innan bröderna Strugatskij skrev romanen som inspirerade till *Stalker* gav de ut den sjätte delen i bokserien om Noon-universumet: Den bebodda ön (på engelska *Prisoners of Power*). Det var en subversiv saga om diktatur och revolt som utspelade sig på en planet med så kompakt atmosfär att man måste titta rakt uppåt för att kunna se horisonten.

"Ett vanligt andra-världskrigsspel i maskeradkostym"

Jag berättar allt det här eftersom ni inte kommer att förstå det av att spela spelet som bygger på boken. *Galactic Assault: Prisoner of Power* är ett väloljat turordningsbaserat strategispel som bär sitt tema som en chimpanz bär hatt (motvilligt och inte så klädsamt). Förutom namnen på fraktionerna, enheterna och karaktärerna så finns det nästan ingenting här av det mörka, originella källmaterialet.

NU MED TUR

Det är en besvikelse, men det är ingen katastrof. Wargaming.net insåg att en av anledningarna att deras förra turordningsbaserade rymdspel, *Massive Assault*, inte fick fler



(Ovan) Den amerikansk-mexikanska gränsen, cirka 2058.



FÖRKÄLT

fans var avsaknaden av tur. Därför har de klokt nog lagt till ett slumpelement till stridskalkylerna. Nu när man ber en av sina små rymdtanks, rymdpan-sarfordon eller rymdhabitsar skjuta på en fiende så vet man inte exakt hur mycket skada som kommer att delas ut. Istället för att försöka tänka 20 drag i förväg som en schackmästare så uppmuntras man att spela mer instinktivt.

På många sätt är *Galactic Assault* bara ett vanligt andravärldskrigsspel i stilig maskeradkostym. Oavsett om du strider dig igenom den svåra, omsorgsfullt upplagda kampanjen (det finns tre singelscenarion samt skirmish), slåss på skogsstämpan eller magma-tundran så kretsar taktiken mest kring välbekanta 40-talsfaktorer som siktlinje, skydd och stridsmoral. Bit dig fast med din infanteripluton i det där bergspasset och de kommer att kunna stå emot fientligt pansar

tillräckligt länge för att dina ingenjörer ska kunna bygga en pontonbro över floden. Vänta tills mörkret faller innan du kör dina trupptransportfordon över slätten och de kommer antagligen att kunna passera obemärkta.

SAKNAR RYMD

Varför brydde sig utvecklarna om en futuristisk miljö om de inte ville ge oss dödsclot, robotgräshoppor och agro-gas? Lite mer utomjordiskt skulle nog ha gjort det lättare att ha överseende med de få, antagligen lätt åtgärdade bristerna.

Om jag kunde ha förvandlat skogar till kol och floder till ånga med mina Salamandrar eller skapat förvirring i fiendeleden med mina dansande kapitulations-apor, då skulle det ha spelat mindre roll att spelet lider brist på en ångra-knapp, på ikoner som visar om en enhet har rört sig eller skjutit samt på ett sätt att hindra motståndaren (både mänsklig och AI) från att använda flyende enheter som spejare eller vägspärrar.

TIM STONE

UTSLAG	PCG
+ Ryskt	
+ Gömmer hexagonerna	
+ Svårt	
- Lite väl jordnära	
- Följer inte boken	
- Få nya idéer	
69%	Solitt, men var är lekfullheten?

Kolla även in...

Massive Assault PCG 86, 79 % Vi var tvungna att slå upp #86 för att komma ihåg var det var. Ett RTS med mechs var det. Krull Ej recenserat För att alla behöver fylla sin kvot av nästan bortglömda science fiction-filmer.

GENRE STRATEGI

AGEOD'S AMERICAN CIVIL WAR

Krig som på den gamla goda tiden.



Company of Heroes har fler Sherman.

De bästa brädspelsplanerna vill man bara rama in och hänga upp på sovrumsväggen. Deras digitala motsvarigheter blir sällan lika snygga och personliga. Varför är det så?

Jag skyller på 3D-motorer, Photoshop och på invandrarna (jag måste sluta lyssna på Nordman). Jag skyller också på att utvecklare är för kortsynta eller snåla för att anlita illustratörer som Robin Pirez och Sandra Rieunier-Duval, som har sett till så att den här intrikata, turordningsbaserade versionen av amerikanska inbördeskriget är lika dekorativ och stämningsfull som uppslukande och välgjord.

"Välavvägt, lagom svårt och marinerat i historia"

I grunden går det ut på att flytta arméer och ombilda dem. Ekonomi, logistik, inrikespolitik och utrikesdiplomati spelar in, men det mesta av tiden går till att peta runt gulliga enhetsräknare över den fina cellindelade kartan, eller att kombinera och dela upp arméer på enhetspanelen.

Den sistnämnda aktiviteten är mycket intressantare än den låter, tack vare tydliga och begränsade kommandon och väldigt individualiserade ledare. Vill du befordera en ung naturbegåvning över huvudet på en valross med många kontakter men

utan kompetens? Det kostar dig dyrköpta segerpoäng.

ACTIONBEFRIAT

Under resolutionsfasen i varje tvåveckorsdrag (AACW använder "WEGO-systemet" – man ger en följd av order som sedan utförs samtidigt) kan motståndarstyrkor som hamnat på ett och samma distrikt besluta sig för att slåss, beroende på vilken attityd man angett. Det enda man får se är en svingometer följd av en resultat-skärm kantad av informativa ikoner. Med tanke på hur svårt det är att skapa trovärdig krigstaktik i ett spel och AACW:s storlek och längd, så är inte det här nödvändigtvis en brist.

Genom att koncentrera sig på den strategiska och operativa nivån har utvecklaren AGEOD lyckats skapa ett spel som är välavvägt, lagom svårt och marinerat i historia. Det här är inte den sortens krigsspel där man samlar enorma arméer och klampar runt på kartan som Djingis Hitler. Det är inte ett där frontlinjen ligger livlös som döda maskar. Friktioner mellan ledarna, rymlig geografi och ömtåliga förnödenhetslinjer gör att spelet ständigt känns levande och trovärdigt.

När jag spelar som sydstaterna märker jag att jag ofta drar åt



Ha! Där fick du så du teg, Lee!



Rebellerna vann skäggriget.

Abraham Lincolns stil (blockader av hamnar i syd, koncentrerade insatser mot Richmond och Atlanta, cylinderhattar åt alla). När man leder rebellerna blir i stället de självklara sysselsättningarna kavalleriräder, snabba nålstick mot nordsidan och en och annan flaskka Kentucky-whisky.

Det enda jag kan komma på att klaga på är musiken. Den är helt perfekt (massor av flöjter, trummor, fiol och banjo) men de tidstypiska snuttarna är för korta. Tack och lov finns www.civilwarband.com.

TIM STONE

UTSLAG

- + Snyggt
- + Billigt
- + Oamerikanskt
- + Hearts of Iron-tungt
- Brädspelslikt
- Schematiska strider

83%

Omgångsbaserad historisk strategi när den är som bäst.

Kolla även in...

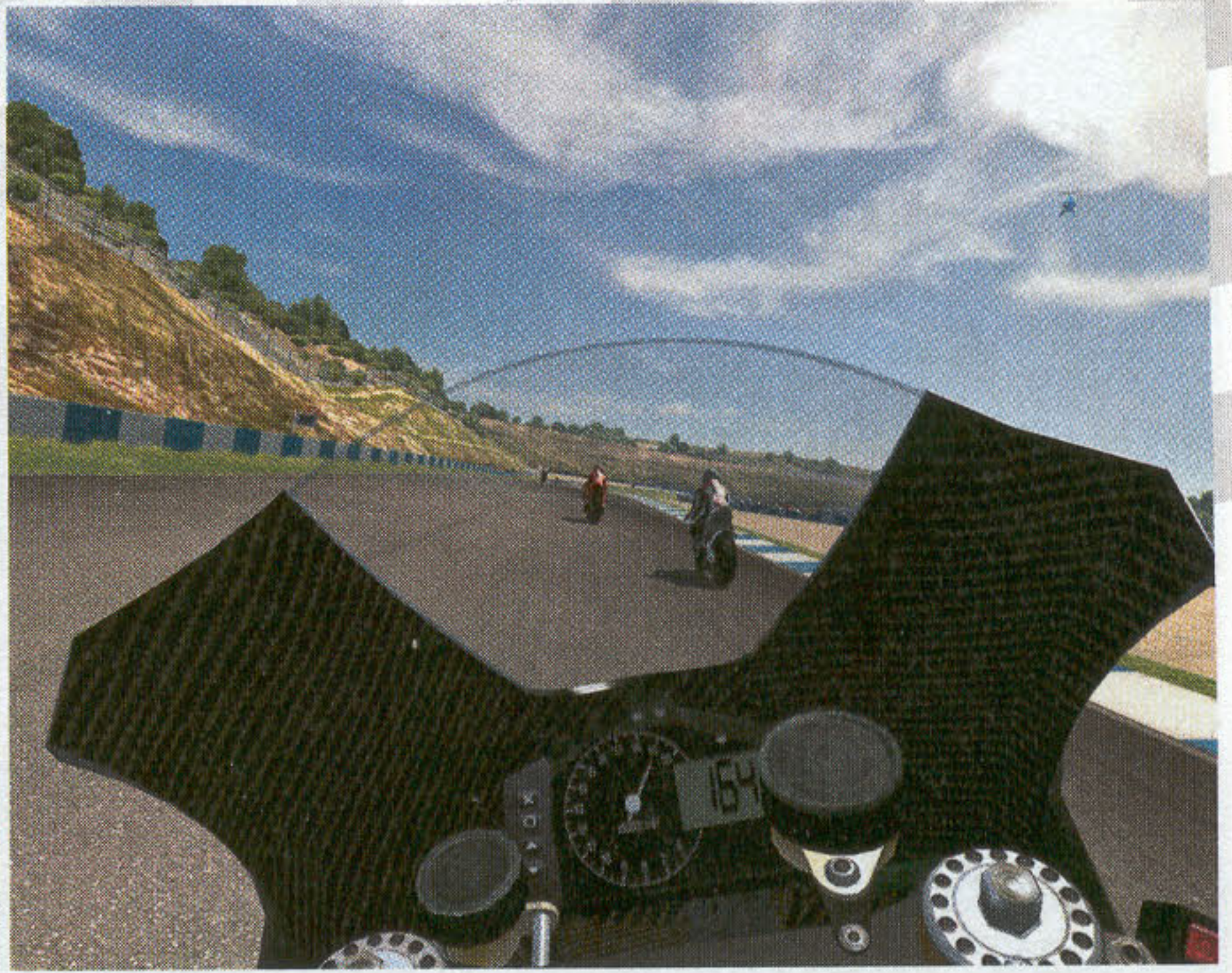
Take Command: 2nd Manassas PCG 111, 72 % RTS med fina taktiska möjligheter och fler män i grå och blå ullkläder.
Sid Meier's Gettysburg PCG 13, 82 % Gammal Firaxisgoding. Mer skäggig strategi.



RUSTIKT

GENRE RACING

MOTOGP 07

Portat motorcykellir med klara kontrollproblem.

Tvillingarna som jobbade som kameramän hade en förkärlek till att filma folks fötter.

En häftig men i praktiken ospelbar kameravinkel i *MotoGP*.

Motorcykelspel är det ont om till PC och det senaste jag kan minnas som var värt att ägna tid åt var *Motocross Madness 2*, som var riktigt kul i multiplayer. *MotoGP 2007* innehåller till skillnad från *Motocross Madness* tävlingscyklar som gör sig bäst på asfalt, men kanske kan det förtrolla ändå?

Dessvärre möts man genast av tydliga portningssignaler när man startar, och det är uppenbart hela spelet igenom att det främst utvecklats för konsoler. När det gäller styrningen så kan man inte låta bli att undra varför man inte kan ställa om kontrollerna om man använder sig av Vista som operativsystem? Om man väljer att använda tangentbordet (vilket man är så illa tvungen till om man inte har en Xbox 360-gamepad) så är det alltså defaultkontrollerna med piltangenterna som man måste använda. Och sedan är ju inte tangentbord att rekommendera i största allmänhet till racing eller motorcykelspel, men då kommer nästa irriterande grej, din gamepad måste stödja XInput, vilket uteslöt min Thrustmastergamepad som funkade klockrent i alla andra spel. En stor plump i protokollet enligt mig, men som sagt, det är bara vi Vistaanvändare som får lida av detta. Har du XP ska du enligt utsago slippa det här.

INGEN BRA START

Okej, en lite irriterande start men nu börjar själva motorcykelåkandet och då kan vi behandla spelandet och kän-

slan, vilket är det väsentliga. *MotoGP* är tillräckligt snyggt och detaljerat både på och av banan även om ansiktena på folket runtom i spelet ser lite väl grova och påklistrade ut. Förarna som agerar motståndare och deras motorcyklar har alla ett fördelaktigt yttre och är väldetaljerade, och det gäller som vanligt att skapa sig en karriär som motorcykelförare och vinna tävlingar för att låsa upp nya banor och hojar. Efter ett väl utfört lopp får du

"Jag hade velat efterlysa ett mer balanserat motstånd då AI:n är väldigt ojämn i *MotoGP*"

erfarenhetspoäng som du kan sätta ut på dina olika egenskaper som kurvtagning, bromsförmåga, acceleration och toppfart.

MotoGP erbjuder en bra mix av realism och spelkänsla. På de lägre nivåerna är det relativt lätt att vinna både race och hela serier men det känns ändå som en lagom start då det blir tuffare på de högre nivåerna. Man kan lägga tid på att skraddarsy sin motorcykel innan tävlingar också. Det må vara rent utseendemässigt med dekaler och färgkombinationer, vilket i sig är ganska tungarbetat för att få det snyggt, men du kan

också ändra inställningar på cykel som ger effekter på prestandan. När man avancerat sig uppåt kan det vara lägligt att lära sig vilken typ av däck som passar bäst på vissa banor och om det är läge att ändra lite med växellådan. Men lustigt nog så märks ingen markant skillnad så man kan lika gärna låta defaultinställningarna gälla.

TA BILEN ISTÄLLET

Jag hade velat efterlysa ett mer balanserat motstånd då AI:n är väldigt ojämn i *MotoGP* men då *MotoGP* är utan konkurrens i motorcykelgenren är det kanske inte så mycket att klaga på. Fartberoende spelare bör kanske fundera på om det är värt att lägga vantarna på *Colin McRae Dirt* istället om det är snabba fordon och mycket action man vill åt? Om man kan leva med att det handlar om fordon på fyra hjul istället för två så är *Dirt* bra mycket bättre än *MotoGP* på alla sätt och vis och räcker också längre rent spelmässigt.

HENRIK NORDENBERG

UTSLAG

- + Någorlunda snyggt
- Ojämn AI
- Begränsad livslängd
- Tydlig portning
- Kontrollerna går ej att ändra med Vista
- Har du Vista krävs 360-kontroll

58%

Tråkig portning som kanske gör sig bättre på konsol.

**Kolla även in...**

MotoGP: Urt 3 PCG 106, **80 %** Del tre i serien möttes ganska svalt av våra brittiska kollegor och kammade hem 80 %. **Colin McRae Dirt** PCG 126, **85 %** Ett stycke bra racingspel som innehåller många moment och grenar att förnöja sig med.

Utvecklare Quazar Studio Utgivare Paradox Interactive Distributör Paradox Interactive Pris Ca. 270:- Releasedatum Ute nu Web www.akella.com/en/games/tarr
Systemkrav 2,4 GHz, 256 MB RAM, 64 MB 3D-kort PCG Rekommenderar 3 GHz, 512 MB RAM, 128 MB 3D-kort

GENRE ACTION

TARR CHRONICLES

I rymden kan ingen höra dig tänka.



"Jaja, fiende klockan tolv, men det är ju flera timmar dit!"



Det finns en hel del storslagna miljöer att flyga omkring i.

Det som innan man startar framstår som ett storslaget rymdäventyr visar sig vara ett betydligt rakare actionspel.

Stora rymdstrider mellan kolossala rymdskepp, laserstrålar som blixtrar som vore det reflektioner från en diskokula, det är så att man kan baxna av upplevelsen. I *Tarr Chronicles* däremot ilar du omkring i ett litet stridskepp och röjer efter bästa förmåga medan kriget mestadels är en häftig bakgrund.

"Varför trassla till det?"

Som alltid är du en elitpilot och är en av dem som har blivit utvald att försöka rädda mänskligheten från elaka civilisationsslukande elakingar. Mänskligheten står på utplåningens brant, bla bla bla.

Historien i *Tarr Chronicles* är helt okej för att vara ett actionspel (trots alla klichéer) men försätter spelet i en något paradoxal situation. Det mesta av historien berättas i textform som du får läsa mellan uppdragen vilket drar ner tempot i spelet ordentligt. Det enklaste är helt enkelt att strunta i historien och på väluppfostrat soldatmanér inte fundera över triviala saker som "varför" utan bara skjuta på det spelet säger att man ska skjuta på. Varför trassla till det?

SCRIPTKIDDIES GALORE

Varje uppdrag är uppdelat i en rad olika små uppgifter och kryddat med en del mer frivilliga uppgifter att ta sig an. Upplevelsen är däremot så hårt



Det finns tusentals kombinationer man kan snickra ihop sitt skepp i.



skriptad att det oftast känns som att man är en passagerare i handlingen istället för att styra något. Saker kan vara oförklarligt oförstörbara tills du har skjutit ner alla fiender varvid det blir hur förstörbart som helst. Väljer du att spela om ett uppdrag händer precis samma saker igen vid samma tidpunkter.

Hårt skriptad handling kan fungera, det har vi sett i spel som *Call of Duty* med flera, men i *Tarr Chronicles* är det inte tillräckligt skickligt gjort för att man inte ska lägga märke till det.

På en punkt är spelet i alla fall ordentligt utbyggt, nämligen när det gäller ditt skepp. Det finns en omätt-

lig mängd sätt att modifiera skeppet och byta vapen, utrustning och andra prylar. Det är inte alltid de olika alternativen gör särskilt stor skillnad när det gäller hur ditt skepp uppträder eller vilka möjligheter du har, men du har i varje fall möjlighet att modifiera av hjärtats lust.

STOR KULISS

Tyvärr känner man sig aldrig som en aktiv del i de stora striderna utan mest som en liten detalj mot en stor kuliss. Tjattret mellan ens vapenbröder är inte något man kan vara med i, utan det är mest en ljudkuliss i bakgrunden, de storslagna skeppen kan inte påverkas, och striderna mellan de gigantiska skeppen kan inte påverka dig heller eftersom deras lasrar kan gå rakt genom ditt skepp utan att skada dig.

Om du bara är på jakt efter några timmars totalröjande i ett avancerat shoot 'em up-spel lär du bli nöjd med *Tarr Chronicles*. Om du däremot vill ha mer avancerade saker som engagerande historia och en möjlighet att påverka den, då är inte det här vad du vill ha.

OVE KAUFELD

UTSLAG	PCG
+ Snygg grafik	
+ Lättfluget	
+ Rymdskeppsspysslandet	
+ Billigt	
- Ingen multiplayer	
- Ganska händelselöst	
73%	Stora krig behöver små hjältar, men varför ska jag vara en?

Kolla även in...

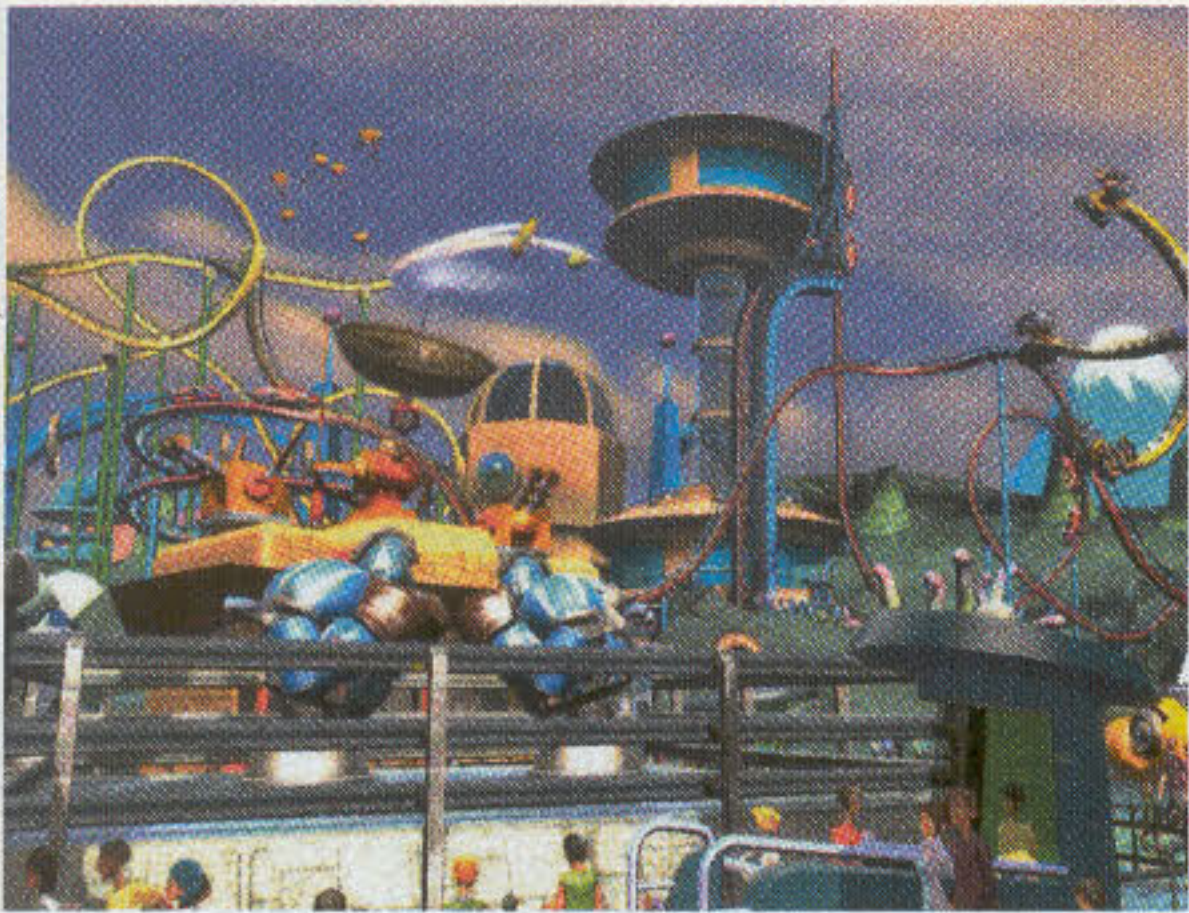
Freelancer PCG 76, 87 % Rymdaction på en betydligt större och friare skala.
Eve Online: Red Moon Rising PCG 110, 88 % Upplev rymdens storslagenhet i MMORPG-form.

Utvecklare Frontier Developments Utgivare Lucasarts Distributör Activision Pris Ca. 260:- Releasedatum 9 november Web www.thrillvillegame.com
Systemkrav 1 GHz, 256 MB RAM, 64 MB 3D-kort PCG Rekommenderar 2,4 GHz, 512 MB RAM, 128 MB 3D-kort

GENRE FAMILJESPEL

THRILLVILLE – OFF THE RAILS

En urspårning som inte blev så allvarlig.



Bergochdalbana som kräver fallskärmscertifikat för att man ska överleva landningen.



Ett av minispelen är att lära en hejarklackstjej att dansa. Somliga behöver verkligen lektioner också.



Av alla hundar man kunde ha valt. Det finns cikador som ser mer skräckinjagande ut. Fast komikfaktorn är hög.

De allra flesta älskar bergochdalbanor, somliga mer än andra. Frågan är om *Thrillville* klarar av att leverera samma hisnande känsla?

Man kastas in i handlingen ganska brutalt och det är förvisso en hisnande upplevelse men absolut inte av den angenäma sorten. I början känns spelet obegripligt, oöverskådligt och rörigt, och även om det är mycket man behöver kunna om man ska sköta och utveckla en egen nöjespark så känns det lite häftigt att få hela konceptet dumpat i knäet sådär. Så småningom blir det mer begripligt, men det blir inte överskådligt, i alla fall inte som till exempel *Rollercoaster Tycoon*-spelen från samma utvecklare. Du får en vådlig massa information som du ska sätta dig in i på en gång och det gör man inte i en handvändning. Dessutom är allt på engelska vilket så gott som utesluter de yngsta spelarna.

"Det är fler saker som inte gör livet till en fest"

Fast det har sin charm, somliga av småspelen är roliga. Om man bara kunde slippa hålla på att fixa saker och lösa uppdrag hela tiden. Det är interaktionen med parken som är det roliga, att spela minispelen och åka i attraktionerna. Det administrativa är definitivt inte lika underhållande och dessutom inte alls så överskådligt som man skulle kunna önska. Kontrollerna gör det inte enklare att sätta sig in i spelet eftersom de uppenbarligen är anpassade för konsol. Men så fort man pluggat in en handkontroll till datorn går det enklare.

Konversationerna är roliga i början och det är lätt att sätta sig in i hur man gör för att bli kompis med nästan alla

FLER TYCKER

Eftersom *Thrillville* är ett familjespel som även ska tilltala de yngre spelarna lät vi ett par sådana prova spelet och säga vad de tyckte. Inte helt förvånande blev reaktionerna blandade.

SABINA, 12:

► Klurigt men roligt. Först trodde jag inte man kunde åka bergochdalbanan men sedan märkte jag att man kunde det.

► Lite för mycket engelska, jag fattade nästan ingenting. Styrningen var lite trålig, fast man fick prova sig fram.

JENNIFER, 14:

► Snyggt gjort och coola åkattraktioner. Jag kanske inte skulle spela det jämt men ibland skulle jag nog spela det.

► Styrningen var väldigt svår, på vissa ställen måste man ha väldigt bra minne för att komma ihåg vilka knappar som gör vad.



Nästan en sir Killalot, men bara nästan.

man möter. Men ganska snart upptäcker man att konversationerna är ganska lika varandra och svarsalternativen känns mindre och mindre innovativa ju längre man spelar. Tyvärr känner man likadant när det gäller andra saker i spelet också, man börjar känna igen sig efter ett tag. Har jag inte gjort det här förut?

Någon som däremot aldrig blir gammalt är bergochdalbanor. Man kan bygga dem, smycka dem, åka dem och ha nästan hur roligt som helst med dem, och de är halva anledningen till varför spelet inte faller ihop och imploderar i ett moln av misslyckande. Den andra halvan är minispelen som finns utströdda i spelet som strössel på en i övrigt ganska trist glass.

INGET PARTYSPEL

En sak som definitivt bör hållas i åtanke är multiplayerstödet. Det löser man nämligen genom att koppla in flera handkontroller till datorn. Det

är inte en särskilt vanlig lösning och ett skäl så gott som något att välja ett annat spel om det är ett partyspel man behöver. Fast det är fler saker som inte gör livet till en fest, som till exempel att du är hårt styrd när det gäller parkens utveckling. Du är nödd och tvungen att placera ut attraktionerna på förutbestämda ytor som i storlek är väldigt begränsade. Flexibiliteten på området är noll vilket förtar hela känslan av att utveckla och styra en egen nöjespark.

ANNICA JOHANSSON

UTSLAG

- + Bergochdalbanor
- + Småspel
- Upprepningar
- Kontrollerna
- Engelska
- Oöverskådligt

PCG

57%

Inte så roligt.

Kolla även in...

Rollercoaster Tycoon 3 PCG 96, 88 % Ett betydligt bättre alternativ om det är nöjesparker du är rodd av. **Jet Line Gröna Lund** Ej recenserat. Bästa sättet att uppleva en bergochdalbana är i verkligheten.

Utvecklare 1C Company Utgivare Nobilis Distributör Paradox Entertainment Pris Ca. 400,- Releasedatum Ute nu Web www.fantasywars-thegame.com
Systemkrav 1,5 GHz, 512 MB RAM, 128 MB 3D-kort PCG Rekommenderar 2 GHz, 1 GB RAM

GENRE STRATEGI

FANTASY WARS

Underlig titel på något så fantasilöst.



Riddare kan vara riktigt fåfänga med en massa jönsiga oblodiga dekorationer på utrustningen.



Det mesta utspelar sig på ett schackbräde med sexkantiga rutor.



Orcher mot människor, det har vi ju aldrig sett tidigare.

Det är ingen tvekan om att när det gäller strategispel så är det RTS som är vanligast. Men rondbaserade strategispel ska inte föraktas. Inte alla i alla fall.

Det brukar vara något fridsamt över rondbaserade krig. Man kan stilla begrunda nästa drag utan att man känner halvpanik över att någon ska hinna före. Fridfulla fältslag har sin speciella tjusning. Extra mycket om de kan erbjuda något nytt och fräscht.

I *Fantasy Wars* kan man tro att utvecklarna verkligen har ansträngt sig för att hitta på så lite nytt som möjligt. För att göra en kort historia aningen kortare är krig under uppsegling i världen. Människor, orcher, dvärgar och alver är huvudaktörer och de kommer att drabba samman under tre stycken kampanjer: människornas och orcherernas kampanjer och en tredje kampanj när du har klarat de första två.

MODERNT BRÄDSPEL

Det främsta intrycket av *Fantasy Wars* är att det är ett brädspel som någon har gjort om till en datorversion. Spelplanen är som en stor kartongbit med pappershus och animerade plastfigurer på och i sann brädspelsanda är spelplanen ett hexagonrutnät där man gör sina förflyttningar. Ett väl

beprövat koncept som fungerar lika bra oavsett om man sitter vid en kartongplan eller ett datorslagfält.

"Man kan stilla begrunda nästa drag"

Spelet är inte ett utstuderat strategispel. Det har vissa svaga rollspelsinflenser eftersom trupperna, och din hjälte förstås, kan gå upp i rang och lära sig nya saker eller få nya egenskaper. Det går också att hitta prylar som ger extra fördelar. Vem tackar till exempel nej till flammande svärd?

LÅT OSS HA KUL TILLSAMMANS?

Det roliga med brädspel, oavsett om det är den datoriserade eller manuella varianten, är att kunna spöa smutsen ur sina polare. Multiplayerdelen av *Fantasy Wars* är långt ifrån imponerande, främst för att det bara finns fem stycken så kallade missions att spela. Inte en massa olika kartor utan fem, punkt slut. Tre olika missions för två spelare, ett mission för tre spelare och ett mission för fyra spelare. Det är allt. Torftigt är bara förnamnet.

Vill man inte spela en kampanj eller multiplayer utan spela enstaka

uppdrag är det minst lika torftigt; fyra olika missions är allt som finns.

Ska man satsa på att göra spel ska man antingen satsa på något nytt och fräscht eller göra något beprövat så otroligt bra att det närmast är magiskt. Det mesta i *Fantasy Wars* gör att spelet hamnar i ett halvtaffligt trivialträsk utan häftiga spelgrepp men med halvdan AI och halvsopig grafik (även om grafik inte spelar så stor roll i strategispel). Det hade varit topopenbra gjort om det hade varit några entusiastiska hemmaprogrammerare som gjort det, men så är nu inte fallet.

Fantasy Wars är tråkigt. Det finns högviss med äldre, roligare och mer omväxlande rondbaserade strategispel så det finns egentligen ingen anledning att välja det här.

OVE KAUFELD

UTSLAG

- + Stora vapen
- + Beprövat koncept
- + Lätt att lära sig
- Tråkigt
- Fult
- Begränsat

PCG

55%

Ett spel som oavsiktligt hyllar det glada 90-talet.

Kolla även in...

Civilization 4 PCG 107, 90 % Ett av tidernas bästa rondbaserade strategispel.
Heroes of Might & Magic IV PCG 64, 91 % Strategi i fantasymiljö om du föredrar det temat.



MOD HALF-LIFE 2

MINERVA: METASTASIS

Antagligen årets bästa singleplayermod.



Den här singleplayermodden till *Half-Life 2* har nu kommit fram till fjärde kapitlet. Att spela igenom alla delarna i rad är en studie i ett amatörteams utveckling. De första två började långsamt, med lite klumpig dramaturgi och brist på action, men de tredje och fjärde delarna har klivit över en osynlig tröskel in i genuin förstklassighet, och blivit den typ av spel som man vanligtvis brukar få betala bra för.

I ett mörkt hörn av *Half-Life 2*-universumet får den namnlösa huvudpersonen instruktioner från den mystiska (och möjligen utomjordiska) Minerva, i kamp mot de otäcka combine. Minerva talar till spelaren i ett antal direktiv blandade med ledtrådar och gåtor om vad som egentligen sker. Valet att låta henne kommunicera enbart via text var klokt – det har mycket större tyngd än dåligt röstskådespeleri. Men den spöklika miljön är bara halva historien.

Mycket intressantare är designens återhållsamhet: banorna är uppbyggda så att man utforskar dem grundligt, och så att man hela tiden rör sig mellan ett antal snyggt upplagda miljöer, med de enklaste av problem och de mest tillfredsställande av strider. Områden återanvänds, men aldrig på ett sätt som blir tjatigt. Valve har hjälpt till med de tredje och fjärde delarna och den extra expertisen märks verkligen. Designen känns mer självsäker och de är bättre på att manipulera spelarens förväntningar. Det finns en spänning och en känsla av tydlighet som de flesta professionellt framställda projekt skulle vara stolta över.

Storlek 150 MB

Web www.hylobatidae.org/minervaKrav *Half-Life 2: Episode One*

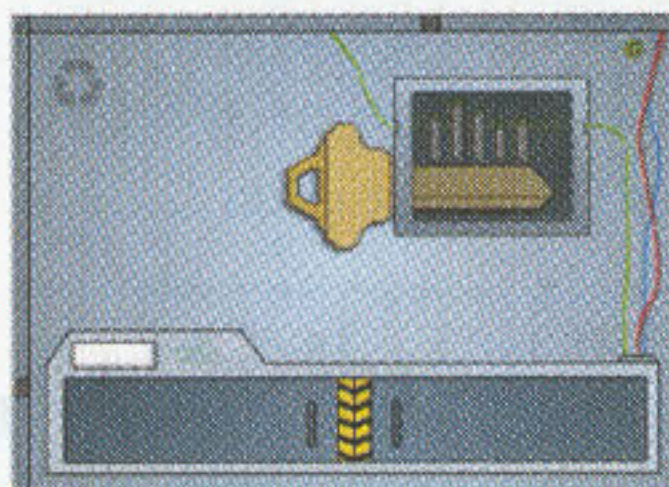
Click Drag Type

Man löser den här serien Flashpussel genom att följa instruktionerna i titeln: klicka, dra och skriva.

En sammanfattning av den första banan: det finns en nyckel och ett nyckelhål. Om man sätter nyckeln i hålet så kommer man att se låsstift i olika längd. Drar man ut nyckeln igen så märker man att man kan klicka på den för att ta bort olika bitar. Plötsligt fattar man. Man måste klippa till nyckeln så att låsstiften trycks upp i rätt höjd när man sticker in den.

Att komma vidare till nästa pussel är ett pussel i sig, men det får du klara själv. Eller okej då, en ledtråd: prova att dra i de små reglagen i skärmens utkanter. Förspill nästa lunchpaus här:

www.notdoppler.com/clickdragtype3.php



JAPANSKA SHOOTERS

Det bästa pangpanget från Japan – och allt är gratis.



DEMOLITION GUNNER

En snabb och vertikalt scrol-lande helikoptershooter i uppi-frånperspektiv. Om du har ljuva minnen av att frenetiskt skjuta på ändlösa 16-bitssprites under sent 80-tal så borde det här tilltala dig. I *Demolition Gunner* (vad tusan det nu kan tänkas betyda) har du smarta bomber i form av napalm till hjälp vid sidan av din kanon, vilket skapar valmöjligheter i trängda lägen när skärmen snabbt fylls av fiender och deras glödande projektiler. Bara den mest samlade koncentration kommer att hålla hela vägen genom den här pårnen.

<http://korturl.se/ysvh>



SONIC IRONSTORM FATAL ATTACK

Nej, det är inte fel skärmbild. Det här bygger på samma spelmotor som *Demolition Gunner*, men är ett tajtare, snabbare spel där man styr ett stridsplan. Inga napalm-bomber den här gången, bara pyttelite pansar och långsamt ökande eldkraft. Det är i stort sett en avskalad version av det förra spelet, och ungefär så enkelt som ett spel av den här typen kan bli – vilket säger en hel del. Kom ihåg: åk in i power-ups, undvik kulor, inte tvärt om! (Och exakt vad är en sonisk järnstorm?)

<http://korturl.se/chdo>



IWANAGA

Det här är... skumt. Det är som en scrollande shooter, fast inte riktigt. Din figur är en liten skytt längst ner på skärmen. Tydligt är han inte så smart, eftersom han inte kan skjuta och förflytta sig på samma gång. När du skjuter dyker hårkorset upp, men låser dig på plats, vilket begränsar dig till att bara skjuta på fiender när du är i en trygg position. Lyckligtvis kan man även skjuta många av de inkommande projektilerna, så man måste bara förflytta sig ibland. Namnet är i alla fall inte en meningslös samling ord den här gången. Eller? "Iwanaga" kanske betyder *ThunderDeath Laser Strike* på japanska.

<http://korturl.se/spyk>



BLUE WISH RESURRECTION

Ah, åter till de meningslösa titlarna, skönt. Från första stund är *Blue Wish Resurrection* en shooter som är lika intensiv som titeln är knäpp. Vi är vana vid våg efter våg av fiender som kommer emot oss i de här spelen, men här är det en evig stormflod av motstånd. Väldigt snabbt, väldigt explosivt – helt enkelt väldigt kul. *Blue Wish Resurrection* fungerar även på Vista, något som är en trevlig omväxling när det gäller de här spelen – många av dem går helt enkelt inte att köra på Microsofts nya operativsystem.

<http://korturl.se/ykot>

DIE IN PAIN REST IN... 88

TEST: RAZER LACHESIS 89

WEBSPEL

PLASMAWORM

En parasit i rumtidens inälvor.

Tänk på det klassiska *Snake*, där man styr en ständigt växande mask, samlar mat och undviker sin egen svans, och du har *Plasmaworm*. Men den här gången är upplevelsen lite annorlunda. Det här spelet glöder och pulserar som spill från en kemikaliefabrik. Det här är ingen billig efterapning, utan en strålande omarbetning med ett yrväder av färger och yrselframkallande virvlar.

Plasmaworm krånglar inte till *Snakes* spelmekanik, men den omgivande informationen är helt galen. Vad handlingen är? Tja, man "befriar obstinata osannolikhetsdrifter från överblivna sannolikheter". Att styra masken över spelrymden är att rengöra en motor, och de olika sannolikheterna ser ut som leksaker: små flygplan och plasthajar. Det finns hinder, väggar och områden som justerar maskens hastighet. En omsorgsfull plan kan



Japp, det här är en plasmamask.

fallera när man slingrat sin mask runt några hinder och finner att nästa mål dyker upp i en böj i den egna maskens kropp.

Det är väldigt bra alltsammans, och dessutom tillägnat Douglas Adams.

Storlek 2 MB

Web www.digital-eel.com/plasmaworm

Krav Hög tolerans för psykedeliska färger

WEBSPEL

PORTAL: THE FLASH VERSION

Aperture Science söker nya medarbetare.

Portals fantastiska pussel, där man med hjälp av två länkade portaler korsar omöjliga utrymmen, har plattats ut till ett Flashspel i 2D.

Man vaknar i ett rum inuti en glasbur, med bara ett portalgevär att ta sig ut med. Eftersom det är ett Flashspel kan man inte använda båda musknapparna till att lägga ut hålen (höger musknapp öppnar Flashmenyn) så i stället lägger man ut båda portalerna med vänster knapp, den ena efter den andra. Sätter man en portal i taket och en annan direkt under så faller man för evigt. För att komma ut

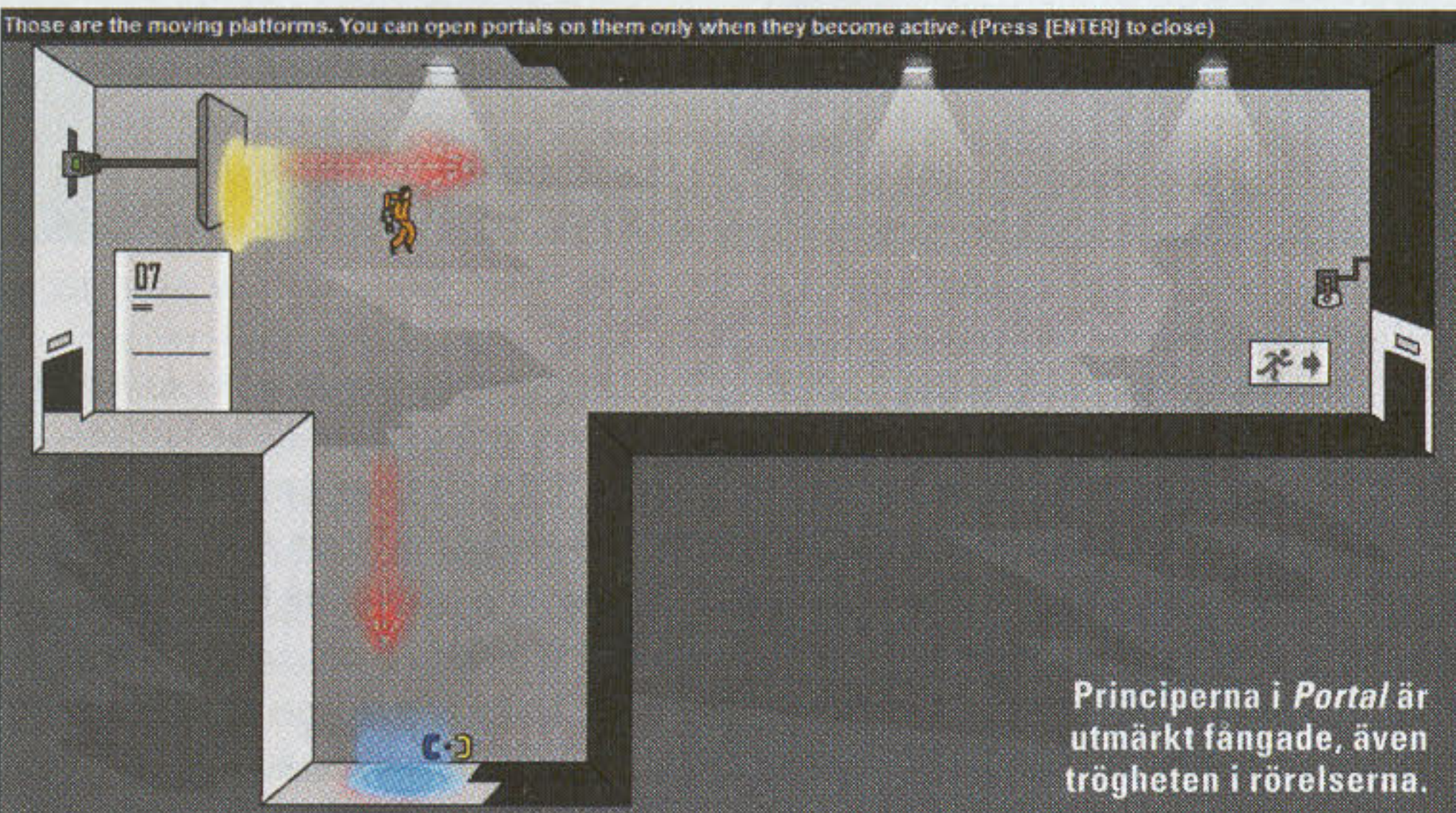
ur glasburen placerar man en portal på golvet och en på väggen ovanför buren, hoppar igenom och gör sedan snabbt en ny portal där man kommer att landa. Man kommer än en gång att komma ut ur portalen på väggen, men med en hastighet som slungar en över glasväggen.

Det är en början, men fler pussel väntar. Det här är ingen walkthrough. Gör dig förtjänt av tårtan.

Storlek 7 MB

Web wecreatestuff.com

Krav Internet!



Principerna i *Portal* är utmärkt fångade, även trögheten i rörelserna.

TEAM FORTRESS 2-KARTOR

TRÖTT PÅ 2FORT?

...då är du trött på livet. Men nog om detta. Valve må ha varit lite snålt med de officiella kartorna, men det har bara sporrat moddarna till att göra sitt, vilket innebär en strid ström av kartor som de här. Vi har lagt med några på skivan, men de här och många andra kan enkelt laddas ner direkt från den server man tänker spela på: öppna bara serverbläddraren, välj en karta som låter intressant och hoppa in.

CP_RATS_ALPHA



Den ständigt omgjorda klassikern. De båda lagen har krympts till minimal storlek (egentligen mindre än råttor) och slåss i ett kök komplett med diskbänk, radio och modelltåg. Den asymmetriska layouten gör det till en intressant capture point-karta.

snipurl.com/1s1wh

DUEL_DUEL1



Två oskyddade spawnpunkter mitt emot varandra i ett stort cirkelformat rum. Inget annat. Det är totalt kaos. Smarta spioner kan stå bakom spawnpunkten och hugga motståndare i ryggen när de dyker upp, ingenjörer kan bygga kanontorn som täcker punkterna. Hämta den från serverbläddraren.

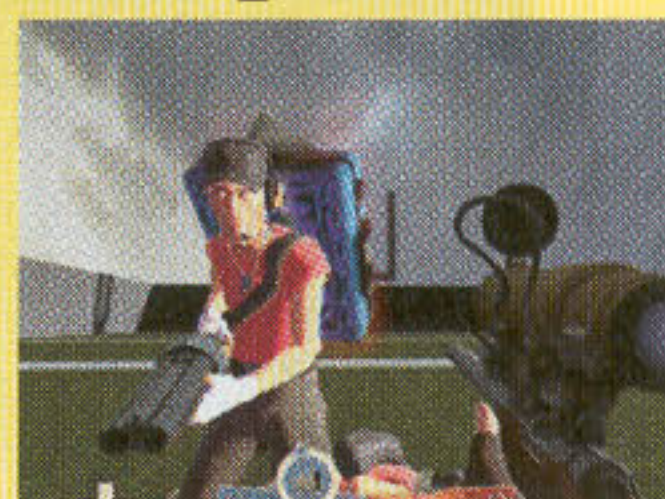
CP_WOLF



En ny version av en karta från *Enemy Territory*. Den här capture point-kartan är en intressant blandning: det asymmetriska upplägget betyder att anfallarens spawnpunkt har utsikt över den första capture-punkten, men båda sidor har dolda anfallsvinklar.

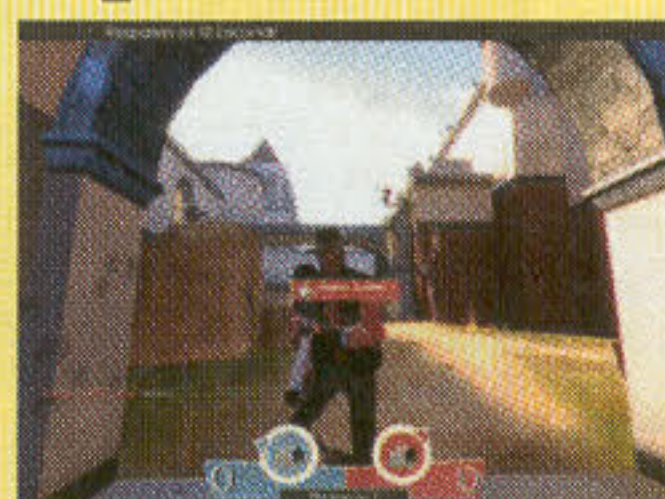
snupurl.com/1s1wb

MELEE_TAKE4



Amerikansk fotboll, i stort sett. På kontrollpunkten i kartans mitt måste du campa för att ta kontrollen över väskan med hemliga dokument (intelligence). När väskan återskapas rycker du tag i den och springer med den över linjen, medan fienden försöker "blockera dig". Hämta den från serverbläddraren.

CP_STRONGHOLD



Som titeln antyder så har den här kartan slottsprägel, och Red och Blu krigar i sammanlänkade slott (varför de skulle vara sammanlänkade när de hatar varandra är ett mysterium) med massor av balkonger att skjuta prick och avfyra raketer från.

snipurl.com/1s1wj

CP_BOX_KILLER_V1



Ett experiment i att bara slänga in olika formationer och lådor och se vad det blir. Den enorma labyrintlika banan är full av möjligheter för spioner och prickskyttar. Den är väldigt stor, och vi gillar att se folk dundra fram mot varandra över den.

snipurl.com/1s1we

MOD HALF-LIFE 2

DIE IN PAIN REST IN PEACE

Är det ett hot eller ett löfte?

Efter två års utveckling utmärker sig *DiPRiP* (som den minst lika obehagligt klingande förkortningen lyder) inte bara genom sitt Bruce Willis-aktiga namn. Den här *Half-Life 2*-modden slår både Ids *Rage* och Gearbox *Borderland* i vad som verkar vara en trend med post-apokalyptiska fordonsactionspel. Skillnaden är att *DiPRiP* verkligen satsar allt. Bland vapnen finns napalmgevär, frysstråle och atombomb, medan bilarna helt består av spikar och kanoner och död, och heter saker som Bloody Mermaid och Ratmobile.

Mycket av utseendet ser ut att vara inspirerat av Warhammer 40 000, särskilt Orks nitar-och-ånga-look. Skillnaden är att allt utspelar sig på jordiska platser – de råkar bara ha förstörts av krig, och är nu lekplatser i betong för fordonsgalningar.

"Bilarna läcker olja när de blir skadade – om det blöder går det att döda"

Även om det återstår att se exakt hur stor explosionsbenägenheten är, så tycks förstörbara omgivningar stå högt på agendan. Förhoppningsvis kommer sprängande av de olika Shellmackarna som syns på skärmbilderna att ge upphov till samma orgier av träffisor och flygande murbruk som vi sett i *Half-Life 2: Episode 2*. (Protest mot multinationella företag eller smygreklam? *Du bestämmer.*) Det finns också planer på att bilarna ska läcka olja när de blir skadade – om det blöder går det att döda.

LÄTTSTYRT

Sedan har vi styrningen. Ett av skälen till att det inte finns fler fordonsshooters till PC är att så få av dem som finns har haft ett bra kontrollsystem. Med andra ord, ett som inte känns klumpigt, överkänsligt eller fullständigt fränkopplat känslan av att styra flera ton ilsken metall. Både Jim Rossignol och jag är lite förtjusta i en bortglömd bilshooter vid namn *Bandits*, gjord av Grin vid tiden före *GRAV*. Som spel betraktat var det inte så märkvärdigt, men det lyckades verkligen när det gällde att styra med vänster hand och



Notera den autentiska Shellmacken till höger.



Krig fortsätter att utkämpas om de ännu ej förödda delarna av världen. Det kommer de inte att förbli.

skjuta med höger – ungefär som fordonen i *Unreal Tournament*, men ännu mer strömlinjeformat. Och tydligen är det den kontrollen *DiPRiP* siktar på: enkel, tillfredsställande och överdriven. Fordonsprogramkoden kommer att byggas på den som redan är inbyggd i *Half-Life 2* för att sköta

träskbåten och buggyn, vilket innebär fyrhjulig fysik som ger en passande skakig åktur.

En fordonsshooter med multiplayer som inte involverar ett dussin olika snabbkommandon och tröttsam besatthet av korrekt modellerad hjulupphängning? Det är sannerligen på tiden. Vi får

hoppas att superbilen i *Episode Two* inte orsakar förseningar i *DiPRiP*:s release medan de tio killarna från Polen som programmerar funderar på hur de ska få in den också.

Speltyp Multiplayer
Web www.diprip.com
Procent färdigt 60



Rapp men med kass ergonomi blir det samlade omdömet av vår recensent om Razers senaste gnagare.

TEST: Razer Lachesis

Knappglada teknikunder, endast för hyperkänsliga

Om juledighetens spelande slet på ditt stackars pekdon kan det vara läge för ett nytt. Razer frestar med ny laserteknologi, inbyggt minne och annat godis. Synd bara att de glömde bort det mest grundläggande.

Det är inte många år sedan vi var fullt nöjda med kulmöss utan vare sig sidknappar eller scrollhjul. När den optiska tekniken blev tillräckligt vass tog det inte lång tid innan de smutsälskande kulmössens dagar var till ända. Razers bidrag till den nya eran är stort, på senare år med hjälp av ett gäng teknikspäckade skapelser med ornamn. Senast ut – Lachesis.

MARKNADENS FETASTE RÅTTA

Vi har att göra med en symmetrisk skapelse (funkar alltså lika bra för höger- som vänsterhänta) med hela nio knappar. Förutom de fem "ordinarie" hittas två på högersidan och två på ryggen strax bakom hjulet. Förinställt är att byta profil med de till höger och ändra känslighet med gossarna på ryggen. Profil ja, mjukvaran låter dig skapa fem profiler som du snabbt och enkelt växlar mellan med ett knapptryck. Det fina i kråksången är att profilerna

sparas i ett inbyggt minne, vilket gör att du kan släpa med musen till en dator utan mjukvaran installerad och direkt få tillgång till dina favoritinställningar.

Känsligheten ändras i steg om 125 DPI (punkter per tum), från 125 till hela 4000, vilket torde täcka in de flesta önskemål. Också "polling raten" (hur snabbt data rapporteras) kan ställas in. Normal USB-hastighet är 125 Hz. Razer-mjukvaran ger alternativen 125, 500 eller 1000 Hz (vilket motsvarar responstid på 8, 2 och 1 millisekund). Översatt till begripligt språk: skyller du dåligt spelande på musens teknik kommer Lachesis att skjuta dina argument i sank.

GLÖMDE VI ERGONOMIN?

Teknik är inte allt, en bra mus ska vara skön att hålla i och fungera i alla situationer. Och här faller Lachesis, av det enkla skälet att den är felkonstruerad. Form är visserligen en smaksak, men musens udda droppform (som Boomslang, om du minns den) lämpar sig dåligt för låg känslighet där hela handen flyttas. Har du handflatan i matan och styr med fingrarna funkade den bra, men inte annars. Det stora problemet är emellertid sidoknap-

"Skyller du dåligt spelande på musens teknik kommer Lachesis att skjuta dina argument i sank"

parna, som är på tok för hårda och okänsliga för att komma i närheten av ordet bekväma. Dessutom har jag som högerhänt stora svårigheter att komma åt de till höger; månne ett allmängiltigt problem för symmetriska möss, men bättre än så här kunde ni ha löst det, Razer.

Den må vara snygg och fullspäckad med ruggigt bra teknik, men jag har ändå svårt att rekommendera Lachesis rakt av. Är du högsensspelare och kan leva med vissna sidoknappar och udda form kommer du förmodligen att bli helnöjd. Om inte bör du definitivt se dig om efter något annat, till exempel Logitechs G9:a som testades i PC Gamers hårdvaruspecial i höstas.

TOMAS ANDERSSON



Web www.razerzone.com
Systemkrav USB-anslutning

BETYG

PCG

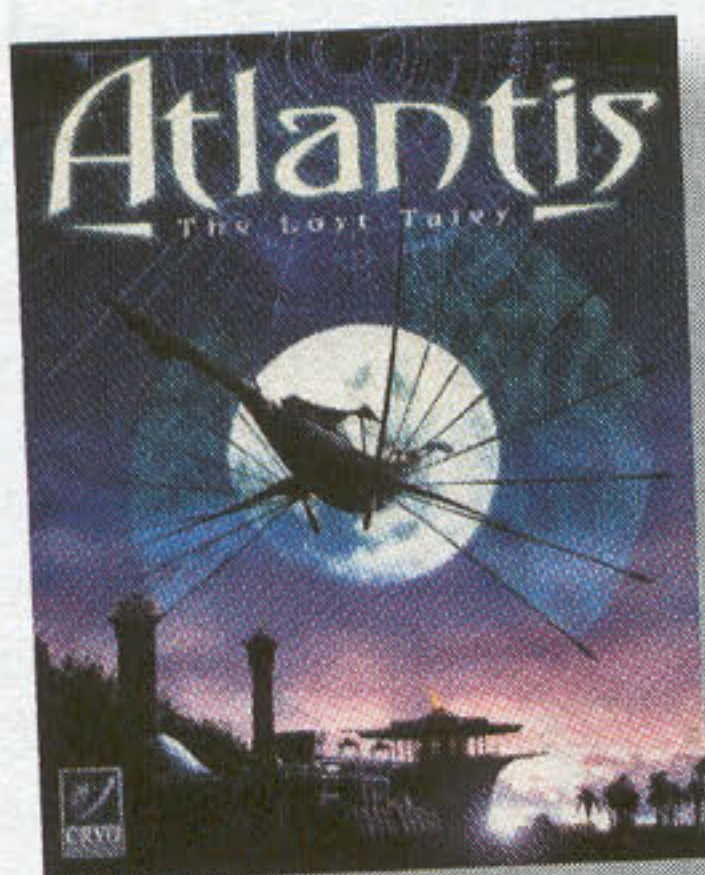
- + Brutal teknik
- + Relativt bra pris
- Knapparna

Tillverkare Razer
Pris Ca. 600:-

72%

Tekniken springer ifrån ergonomin.

Utvecklare Cryo Interactive
Utgivare IQ Media
Utgivningsår 1997



Det stämningsfulla omslaget, hämtat från en scen ur spelet som även fick agera bakgrund i spelets menyer.

ATLANTIS

Kommer ni ihåg Cryo? Den franska utvecklaren blev kring millennieskiftet ökända för sina estetiska, välproducerade och fullkomligt urusla äventyr. Många var vi som älskade att hata företaget: såväl spelpress, tanter och farbröder som jollrande nyfödda spottade på utvecklarnas alster... okej, nu var de kanske inte fullt så avskydda. Likväl, idel låga betyg och, får man anta, försäljningssiffror började så sakteligen att snickra på Cryos kista. Efter en särskild nedgångsperiod räkenskapsåret 2002 slogs portarna så till sist igen. Ingen grät på begravningen och bara ett fåtal hardcorefans snyftade i all stillhet hemma på kammaren. Cryo var döda.

"Runo 'Skrotnisse' Sundberg medverkade även han på ett hörn eller två"

Ett par år dessförinnan, närmare bestämt år 1997, var situationen en annan och utvecklaren hade just pumpat ut den första delen i vad som skulle komma att bli en hel serie spel – *Atlantis: Det försvunna riket* som liksom kom att heta här hemma i Sverige (*The Lost Tales* annorstädes). Efterföljarna har som trogna läsare säkert kommer ihåg varit föremål för både lustigheter och glåpord, bland annat här i Gamers recensioner. Minns dock att vi snackar om originalet nu, ett faktiskt riktigt bra äventyrsspel för sin tid.

De allra flesta är förstås bekanta med legenden om den mytomspunna ön i fråga och de som sägs ha befolkat den, långt innan mesopotamerna grävde sina

första dikeskanaler och lade grunden för det vi traditionellt räknar som civilisationens vagg. Här målade Cryo upp en spännande berättelse om maktspel och svek: regerande drottning Rhea blev kidnappad och hennes gemål Creon försökte i efterdyningarna ta över tronen, synnerligen oberörd av hans makas försvinnande. Som den nyblivna öbon Seth fick du nysta i en riktigt mångfacetterad gåta i underbara miljöer, brottas med överstepräster och flyga luftskepp. Naturligtvis uppdagades det under spelets gång att Creon själv varit inblandad i försvinnandet och storyn tog ny fart.

Särskilt underhållande och utmärkande var röstskådespeleriet. Spelet regionaliserades nämligen för Sveriges räkning av IQ Media och alla dialoger översattes, läppsynkades och presenterades riktigt habilt för den svenska publiken. Seth själv röstades till exempel av Bengt Dahlquist (Daniel i sopsåpan Skilda världar) och Runo "Skrotnisse" Sundberg medverkade även han på ett hörn eller två. Det här var till skillnad från vad man kanske skulle kunna tro någonting som kom att bli centralt för hela spelupplevelsen och resulterade i någonting som antagligen kom att skilja sig rätt markant åt från den engelskspråkiga versionen och vad Cryo först hade tänkt sig. Det var kort sagt helmysigt.

Atlantis utgjorde länge en av mina allra mest minnesvärda spelupplevelser och det fyrdubbla CD-fodralet står fortfarande intakt och komplett på spelhyllan, alldeles intill *Planescape: Torment*. Man kan tycka att Cryo fick gnugga bort oförtjänt mycket spott och spe under sina aktiva år. Samtidigt skulle man förstås även kunna tycka att Cryo gjorde ett bra och ungefär tjugo riktigt, riktigt dåliga spel. Nåväl.

JAKOB SVÄRD



Det kungliga palatset där upp-takten och mycket av spelets övriga story utspelade sig.



Vår hjälte Seth.



Ah, marmorrummet. Enerverande men mysigt. Delfinstatyn var nyckeln om undertecknad minns rätt.

SURETIPS

Mer information :

http://en.wikipedia.org/wiki/Atlantis:_The_Lost_Tales

NÄSTA NUMMER

I februari kan du se
fram mot följande

BÄST & SÄMST 2007

Vi går igenom flippar och floppar!

Recension av

ASSASSIN'S CREED

SENASTE NYTT
OM FAR CRY 2!

Dessutom

RAINBOW SIX VEGAS 2
PIRATES OF THE BURNING SEA

OCH MYCKET, MYCKET MER!

Nästa nummer finns i din tidningsbutik den 5 februari.

Notera: Innehållet kan komma att ändras.