

SVERIGES STÖRSTA PC-SPELTIDNING

SVENSKA

PC GAMER

LICENSED FROM PC GAMER UK • FEMTIONIONDE UTGÅVAN

November 2001 Pris 69:50

EXKLUSIVT!

CIVILIZATION III

Fem fullspäckade sidor om årets i särklass hetaste strategispel!

FIFA 2002

Fotboll när det är som allra roligast!

YURI'S REVENGE

Red Alert 2 expanderar och vi recenserar!

EMPIRE EARTH

Avslöjande specialartikel!

DESSUTOM!

EVE: THE SECOND GENESIS, THE THING, SILENT HUNTER 2
PATRICIAN II: QUEST FOR POWER, MORROWIND, EVIL TWIN
BATTLE REALMS, NHL 2002, SPIDER-MAN, SHEEP, DOG 'N' WOLF
CONQUEST: FRONTIER WARS, MASTER RALLYE, POOL OF RADIANCE
SUB COMMANDER, FROM DUSK TILL DAWN, THRONE OF DARKNESS
CHAMP. MANAGER 01/02, RALLY CHAMPIONSHIP XTREME, MONOPOLY TYCOON

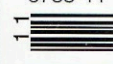


TIDSAM
0755-11



7 388075 506959

TIDSAM
0755-11



7 388075 506959



EMPIRE EARTH

PREHISTORIC AGE		COPPER AGE		DARK AGE	
500.000 BC	25.000 BC	5000 BC	2000 BC	500 BC	0AD
STONE AGE		BRONZE AGE		MIDDLE	



ETT SPEL MED EPISKA PROPORTIONER

www.empireearth.com

SIERRA™

STAINLESS STEEL  STUDIOS™

© 2001 Sierra On-line Inc. All rights reserved

500 000 ÅR

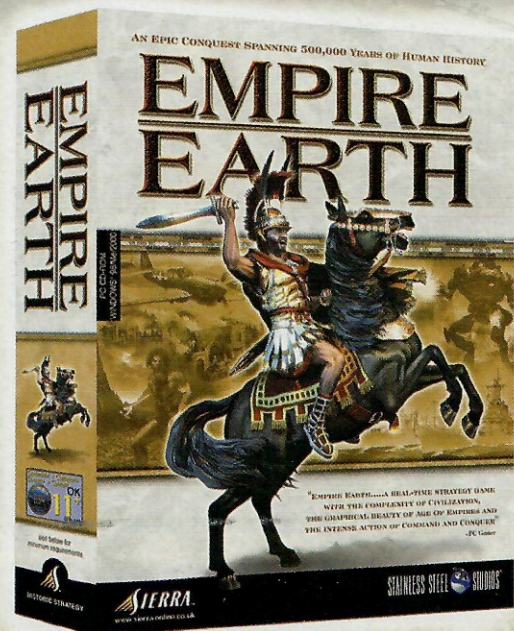
STORSLAGEN MAKTKAMP

RENAISSANCE INDUSTRIAL AGE INFORMATIQUE AGE
300 AD 1500 AD 1700 AD 1900 AD 2000 AD 2100 AD 2300 AD
IMPERIAL AGE ATOMIC AGE NANO AGE



EMPIRE EARTH ÄR ETT STRATEGISPEL I 3D DÄR DU SKAPAR, BYGGER OCH LEDER EN CIVILISATION GENOM 500 000 ÅR AV MÄNSKLIGHETENS HISTORIA. BÖRJA SPELA I VALFRI TIDSEPOK, FRÅN UPPTÄCKTEN AV ELDEN TILL FRAMTIDENS LASERSTRIDER OCH STYR DIN CIVILISATION MOT ETT MÅL: ERÖVRA VÄRLDEN!

I DIN BUTIK JULEN 2001 PÅ PC CD-ROM



INNEHÅLL

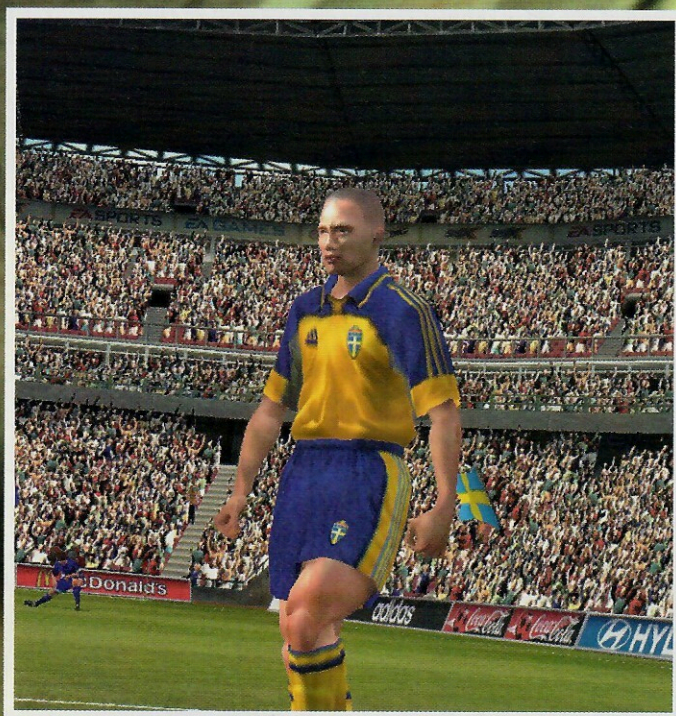
EXKLUSIVT!

CIVILIZATION III

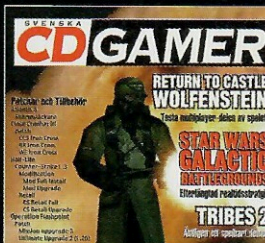
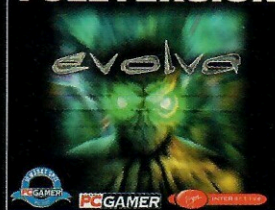
40 Sid Meier guidar oss genom sitt tredje underverk.

FIFA 2002

70 Fotboll har aldrig varit så här stort på PC:n.

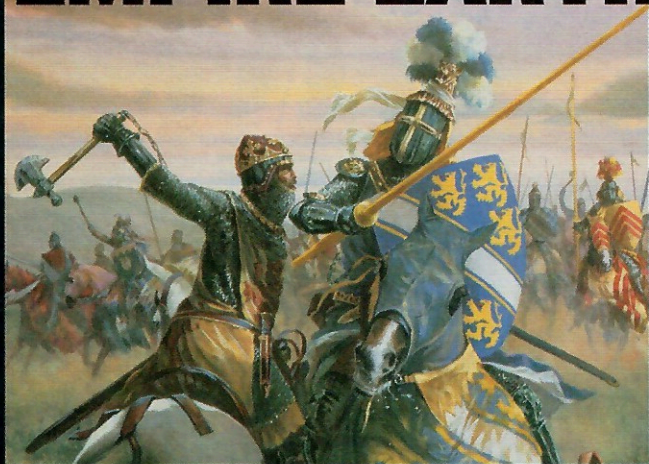


FULLVERSION



8 Det är med ett stort nöje vi kan presentera en fullversion på den ena av månadens två skivor. *Evolve* var namnet och spelet tilldelades titeln Utmärkt spel i nummer 41 av PC Gamer. Ni hittar även den senaste patchen och manualen i pdf-format på skivan. Förhoppningsvis kan detta upprepas igen inom en snar framtid då vi på PC Gamer alltid vill ge er läsare det bästa spelbranschen har att erbjuda. Ni har väl inte glömt det gamla retrospelet *Wolfenstein*? Nu finns det ett multiplayerdemo till uppföljaren *Return to Castle Wolfenstein*, och givetvis kan ni testa det på CD Gamer. Likaså kan ni spela *Tribes 2* och *Star Wars Galactic Battlegrounds*. Vi vill passa på att tacka alla er läsare som har skickat in förslag på vad ni vill att vi lägger med på CD Gamer. Tills vi hörs igen önskar vi er alla en skön spelmånad vid datorn.

EMPIRE EARTH



58 Strategispelet som utmanar *Civilization III* till en hård fight.



YURI'S REVENGE

50 Hett efterlängad expansion till *Red Alert 2*.

DENNA MÅNADS RECENSIONER

- 70 FIFA 2002
- 72 Yuri's Revenge
- 74 Throne Of Darkness
- 76 NHL 2002



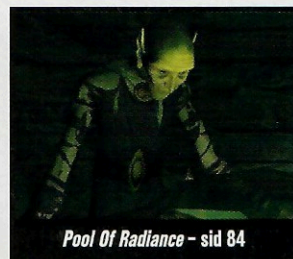
Yuri's Revenge - sid 72

- 78 Evil Twin
- 80 Conquest: Frontier Wars
- 82 Sheep, Dog 'N' Wolf
- 83 Sub Commander



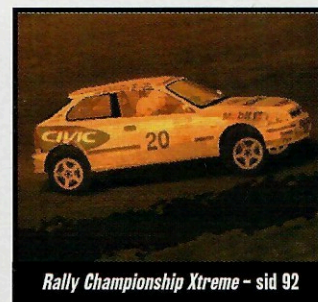
Evil Twin - sid 78

- 84 Pool Of Radiance
- 86 Spider-Man
- 87 From Dusk Till Dawn
- 90 Champ. Manager 01/02



Pool Of Radiance - sid 84

- 92 Rally Championship Xtreme
- 93 Monopoly Tycoon



Rally Championship Xtreme - sid 92

PÅ GÅNG!

- 12 **EVE: THE SECOND GENESIS**
Isländsk, interstellär rymdfärd. Vafalls?



- 14 **THE THING**
Saken är biff.
- 16 **SILENT HUNTER 2**
Ordentlig djupdykning.

SENASTE NYTT OM...

- 28 **PATRICIAN II: QUEST FOR POWER**
Storhetsvansinnet växer.



- 30 **MORROWIND**
Eller gårdagens stiltje.
- 32 **MASTER RALLYE**
Felstavning eller hjärnsläpp?
- 36 **BATTLE REALMS**
Ninjur har det jobbigt i tullen.

FASTA AVDELNINGAR

- 6 **LEDARE**
Börjar likna TV-shop.
- 8 **CD-GUIDE**
Månadens alla demos.
- 18 **NYHETER**
Everquest: Shadows Of Luclin, *Black & White 2*, *Serious Sam: The Second Encounter*, *Outcast 2 m m.*



- 38 **KRÖNIKA**
Ja vad säger man?
- 68 **TOPPLISTAN**
Höjdpunkter i butikerna.
- 94 **OCENSURERAT**
Ovanligt mycket svammel.

ÖVRIGT

- 46 **DET VAR EN GÅNG...**
Vikten av en god story.
- 50 **INTERVJU - KELLY FLOCK**
Den här mannen har ett och annat att säga.
- 54 **OPERATION FLASHPOINT-SKOLAN DEL 3**
Nu börjar det bli avancerat.



- 63 **SPEEDBALL**
Framtidens sport?

Chefredaktör & ansvarig utgivare Ronny Sund
ronny.sund@pcgamer.se

Redaktionschef Joakim Bennet
joakim.bennet@pcgamer.se

Redaktör Henrik Nordenberg
henrik.nordenberg@pcgamer.se

Layout, design & omslag

Ronny Sund
Thomas Owen
thomas.owen@medstroms.se

Korrektur

Gunilla Byström

Medarbetare i detta nummer

Daniel Agorander, Chris Buxton, Gunilla Byström,
Richard Cobbett, Kieron Gillen, Mikael
Hjalmarson, Mats Nylund, Matt Pierce,
Jim Rossignol, Ian Roxburgh

CD-ROM-produktion

Ronnie Jonsson
ronnie@pcgamer.se

Förfrågningar om CD Gamer kan göras på
www.pcgamer.se/kundtjanst

Annonser

Tony Gustavsson, Tel: 08-692 66 00
tony.gustavsson@medstroms.se

Patrik Rehn, Tel: 08-692 66 34
patrik.rehn@medstroms.se

Anders Rinaldo, Tel: 08-692 66 19
anders.rinaldo@medstroms.se

Annonstraffic

Camilla Kastner

Ledning

VD Björn Lorentzi

bjorn.lorentzi@medstroms.se

Marknadschef Jonas Svensson

jonas.svensson@medstroms.se

Prenumeration

Titel Data AB, 112 86 Stockholm
Tel 08-617 23 40, vard. 8.30-12, 13-16.30
Prenumerationspriset är 499 kr för 12 nummer.
Du kan också boka din prenumeration på
adressen: www.prensenservice.nu
Adressändring kan du göra på adressen:
www.medstroms.se/kundtjanst

Tryck

Hansa Print, Åbo, Finland

Articles in this issue translated or reproduced from PC
Gamer copyright Future Publishing Limited, England
2001. All rights reserved. For more information about
this and other Future Publishing Magazines via the
World Wide Web contact: <http://www.futurenet.co.uk>

© 2001 Medströms Dataförlag AB
ISSN 1401-9922

Svenska PC Gamer ges ut av
Medströms Dataförlag AB
Box 425, 351 06 Växjö • red@pcgamer.se
Telefon: 0470-70 31 00 • Fax: 0470-70 31 50

Allt material är skyddat enligt lagen om upphovs-
rätt. Eftertryck eller annan kopiering förbjuden.

Allt material i PC Gamer lagras och publiceras elek-
troniskt. Icke anställda måste meddela ev. förbe-
håll mot sådan lagring och publicering. I princip
publiceras inget material med sådant förbehåll.

Medströms Dataförlag AB ger ut tidningarna:
PC Gamer, PCG Special, SuperPlay,
PC Hemma och Datomagazin



TS-kontrollerad upplaga
33 800 helår 2000



www.pcgamer.se

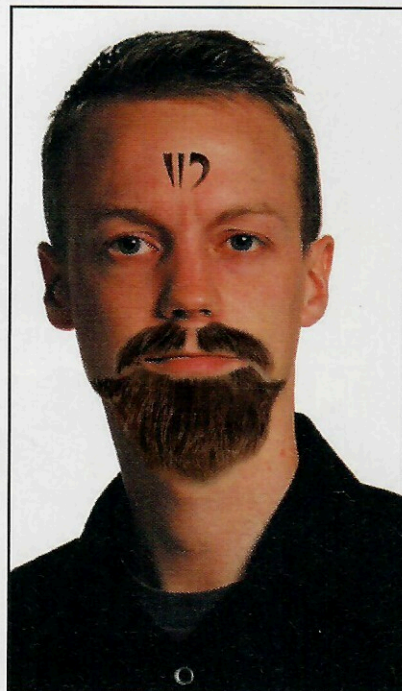
LYCKA ÄR...

Att få sitta och pula med totalt meningslösa men ändå ack så underhål-
lande program som exempelvis DVD Profiler (www.dvdprofiler.com), en
liten gadget som håller reda på ens DVD-samling med nästan otäck pre-
cision. Du skriver själv in titel, inköpsställe, betyg och så vidare, och så
kontrar programmet med att ladda hem all befintlig information om fil-
men i fråga, så att du till slut har en nästan överväldigande mängd fakta
om din favorittrulle.

Du kan till exempel söka i din samling efter alla anime-rullar som visas i Widescreen.
Vill du skriva ut detaljerade rapporter om en speciell film för att kanske ha i en pärm för ett
mer analogt uppvisande, så går det givetvis också bra. Klicka på din favoritskådis för en
total lista över alla de filmer du äger som han spelar med i. Hurra! Eller vad sägs om bilder
på omslaget, fullständiga rollistor, speltid, region, releasedatum och mycket annat! Dina
registrerade filmer kan delas in i ägda, beställda eller bara sådana som du önskar dig, och
du kan faktiskt också publicera det hela på Internet för den övriga världen att beskåda; allt
i ett snyggt och behändigt gränssnitt (vars layout givetvis kan modifieras). Totalt onödigt
som sagt, men samtidigt så otroligt roligt. Geekfaktorn är extremt hög, vilket bara gör det
häftigare. Det går till och med att ange om filmen i fråga är utlånad, till vem och när den
senast ska återlämnas. Hur många gånger har man inte gått och undrat var just den där fil-
men eller skivan har tagit vägen, bara för att finna den hemma hos någon "kompis", med
arga repor och feta tumfläckar som markerar vanvården den utsatts för. Med DVD Profiler
slipper du ångslas över var dina älsklingar tagit vägen, och det skulle inte förvåna mig om
man implementerar ett system för betygsättning av låntagarna, så att man kan bygga en
egen Svart Lista över syndande kamrater. Det totala samlarverket helt enkelt och då det
finns en liten samlare i oss alla, vare sig det handlar om film eller Barbie-dockor, borde det
finnas i var mans och kvinnas hem.

En liknande gadget kan man givetvis använda för sin spelsamling och jag ger mig
attan på att den redan går att hitta ute på nätet. Känner någon till ett sådant program, så
maila mig då bums!

Månadens PC Gamer då, som är lika fullma-
tad som vanligt. En klar höjdpunkt är den enorma
förhandstitten på *Civilization III*. Många kanske
tycker att vi borde ha haft en recension istället, då
spelet ju finns i butik denna månad (eller ska fin-
nas, om inget oförutsett inträffar), men tyvärr
finns det en elak trend i den här branschen som
blir allt mer påtaglig, och som går ut på att inte
skicka ut förhandsexemplar till pressen innan
spelet kommer ut i handeln. Varför man gör så
här vet jag inte. Klart är i alla fall att titlar som
utgivarna vet kommer att sälja, ofta har svårare
att hitta hit än de som kanske är lite mindre
hypade. Antingen bryr man sig inte, eller så är
man rädda för att spelet faktiskt inte ska få det
betyg som man hoppas på. Vilket ju givetvis skul-
le göra försäljningen lidande. Ett praktexempel på
detta är det kommande *Return To Castle
Wolfenstein*, satt för release i december. Spelet,
har vi fått höra, kommer inte under några
omständigheter skickas ut till pressen innan det
hamnar i butik. Trist för er konsumenter och trist
för oss recensenter. För vem vet, kanske spelet är
en riktigt blobba, och så ligger det där och suktar
i hyllorna en hel månad innan ni får läsa om det i
favorittidningen. Personligen skulle jag inte ha
orkat vänta och istället köpt det på vinst och för-
lust. Så, utgivare och distributörer - ta ert ansvar
gentemot era kunder och se till att spelpressen
får exemplar i tid. Det fungerar i alla andra bran-
scher och vår behöver inte vara ett undantag.



Joakim Bennet

Joakim Bennet
Redaktionschef

joakim.bennet@pcgamer.se

Väl mött, och trevlig läsning.

Sluta drömm!

Den här bilen kan bli din!



Var med i tävlingen som kan göra dig till kung på stan! Köp Microsoft SideWinder Force Feedback Ratt eller en SideWinder Force Feedback 2 Joystick så kan du vinna drömbilen Audi TT. Tävlingskupong finner du i butik. Tävlingen pågår 2001-10-15 till 2002-01-31. Lycka till! Vroom!



Microsoft SideWinder Force Feedback 2

Från den svagaste vibration till full styrka ger denna joystick en verklighetstrogen upplevelse och riktningssänsla som bara Microsofts teknik för dynamisk återkoppling kan.



Microsoft SideWinder Force Feedback Wheel

Denna spelratt är utvecklad i samarbete med professionella racerförare och ser till att varje gupp och krängning känns för ökad körglädje och fartupplevelse, dessutom programmeringsmöjligheter till max.

Microsoft
www.msn.se/auditt

CD GAMER

INDEX

SPELBARA DEMOS

Return To Castle Wolfenstein

Star Wars: Galactic Battlegrounds

Tribes 2

SHAREWARE

Freeride Trash

FULLVERSION

Evolva

DIN GUIDE TILL NOVEMBER MÅNADS CD-SKIVOR

Det är med ett stort nöje jag kan presentera en fullversion på den ena av månadens två skivor. *Evolva* var namnet och tilldelades titeln Utmärkt spel i nummer 41 av PC Gamer. Ni hittar även den senaste patchen och manualen i pdf-format på skivan. Förhoppningsvis kan detta upprepas igen inom en snar framtid då vi på PC Gamer alltid vill ge er läsare det bästa spelbranschen har att erbjuda. Ni har väl inte glömt det gamla retrospelet *Wolfenstein*? Nu finns det ett multiplayerdemo till uppföljaren *Return to Castle Wolfenstein*, och givetvis kan ni testa det på CD Gamer. Likaså kan ni spela *Tribes 2* och *Star Wars: Galactic Battlegrounds*. Jag vill passa på att tacka alla er läsare som har skickat in förslag på vad ni vill att jag lägger med på CD Gamer. Tills vi hörs igen önskar jag alla en skön spelmånad vid datorn.

CD-Ronnie

ronnie@pcgamer.se

PS För att läsa manualen till *Evolva* så behöver man ha Acrobat Reader installerad på datorn, och den hittar ni under Tillbehör på 59A skivan. DS

FULLVERSION

Äntligen en fullversion! *Evolva* - 86% i PCG 41.



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Multiplayer-test på Omaha beach. Jawohl!



STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS

-May the force be with you.



SHAREWARE

FREERIDE THRASH

Black Edge games

Freeride Trash är ett futuristiskt racingspel där du tävlar med svävarliknande farkoster. Skeppen du kan välja att tävla med är antingen Nitron eller F45, och du väljer själv om du vill köra Time trial eller Single race.

PATCHAR OCH TILLBEHÖR

Denna månad har jag som vanligt lagt med lite smått och gott till avdelningen patchar och tillbehör. Utöver patchar och modar till *Half-Life* och *Operation Flashpoint* så har Kristoffer från Jönköping bidragit med tre patchar till *Close Combat III*. Och det är något som man bara måste testa om man gillar CC3.

- Atlantis 3
Skärmsläckare
- Close Combat III
patch
CC3 Iron Cross
RR Iron Cross
WF Iron Cross

- Half-Life
Counter-Strike
Modification
Mod Full Install
Mod Upgrade
Retail
CS Retail Full
CS Retail Upgrade
- Operation Flashpoint
Patch
Mission upgrade 3
Ultimate Upgrade #2 (1.20)



FULLVERSION

EVOLVA

Virgin Interactive

Evolva är ett artistiskt sett intressant spel som låter oss leka med tanken hur det skulle vara att ha ett gäng mutanter i sin tjänst; mutanter, eller Geno Hunters, som kan absorbera genetisk data hos livsformer som de stöter på, för att anta

TRIBES 2

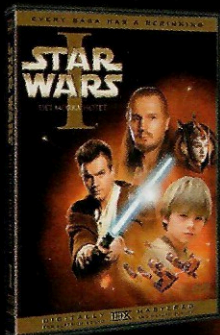
Sierra
P300, 64MB, 3D-kort

Nu har det släppts ett efterlängtat demo till denna lagbaserade 3D-shooter. Du bör börja med att spela ett par träningsuppdrag i singleplayer-läge innan du beger dig ut på nätet, så att du inte behöver ligga med näsan i vädret hela tiden. Demot innehåller ett par träningsuppdrag och en CTF-bana plus en Team Hunter-bana.



STAR WARS EPISOD 1 PÅ DVD

Den 16 oktober släpps Star Wars Episod 1 Det mörka hotet på DVD, samtidigt som i USA och Storbritannien. De två skivorna innehåller filmen som du aldrig tidigare upplevt den och över 6 timmar extramaterial: bl a exklusiv dokumentär, bortklippa-ej tidigare visade scener och George Lucas första kommentarer. Episod 1 har THX™ för bästa bild- och ljudkvalitet.



I DIN BUTIK 16 OKTOBER



DVD
VIDEO
TM



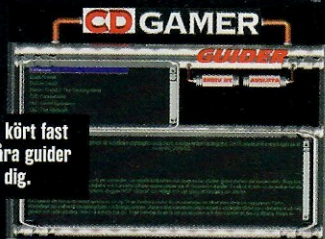
WINDOWS-MENYEN

Sätt i skivan i din CD-ROM-läsare och menyprogrammet startas automatiskt.

Utöver demos har vi dessutom guider, recensioner och spelfusk ur tidigare nummer av PC Gamer.



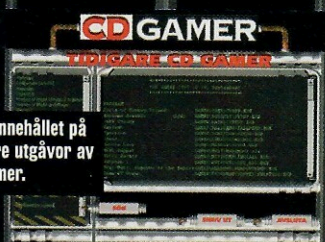
Här hittar du alla PC Gamers tidigare recensioner.



Om du kört fast kan våra guider hjälpa dig.



Måste du titta i den här sektionen har du sjunkit lågt.



Kolla innehållet på tidigare utgåvor av CD Gamer.

PROBLEM?

Se till att du har följt alla installationsbeskrivningar. Om du har fått en defekt CD så byter vi ut den mot en ny. En CD-skiva ska endast bytas ut om den inte går att läsa ifrån. Tex om menyprogrammet inte startar. Om du däremot har problem med någon demo eller program ska du ta kontakt med vår CD-support. Du kan nå dem på:

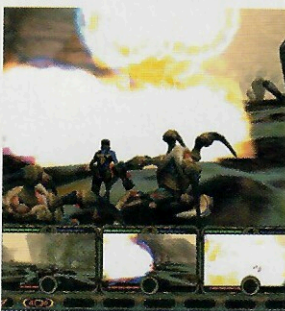
www.medstroms.net/kundtjanst/cd.html

Notera att vår CD-support hjälper till med tekniska problem som direkt hör till vår CD-skiva men kan inte svara på övriga frågor angående hård- och mjukvaror.

OBS!

CD-ROM-skivan är naturligtvis noggrant testad mot virus, men Medströms Dataförlag AB tar inte ansvar för några som helst skador som kan tänkas uppkomma till följd av användning av CD-ROM-skivan och dess innehåll. Vill du vara på den säkra sidan, säkerhetskopiera all viktig information på hårddisken först.

deras attribut. När en ondskefull parasit invaderar planet är det upp till dig och dina undersåtar att rensa upp, med hjälp av ovan nämnda krafter. Du styr Geno Hunters via ett enkelt gränssnitt (du kan byta mellan dem när som helst) och slåss mot allsköns djur, aliens och annat oknytt. Detta sker över ett antal, väldigt intressant utformade nivåer som för tankarna till filmen Starship Troopers. Så, installera spelet, lägg till patchen och kika i manualen - de ligger båda på samma skiva som spelet. Lycka till, och låt oss gärna veta vad du tyckte om *Evo/la*.



STAR WARS: GALACTIC BATTLEFIELDS

LucasArts

P233, 32MB

Nu är det dags att ta kommandot över dina styrkor och leda dem till seger i detta realtidsstrategispel i Star Wars-serien. Du kommer att strida över land, hav och i luften, och till din hjälp har du mer än 300 olika enheter. May the force be with you.



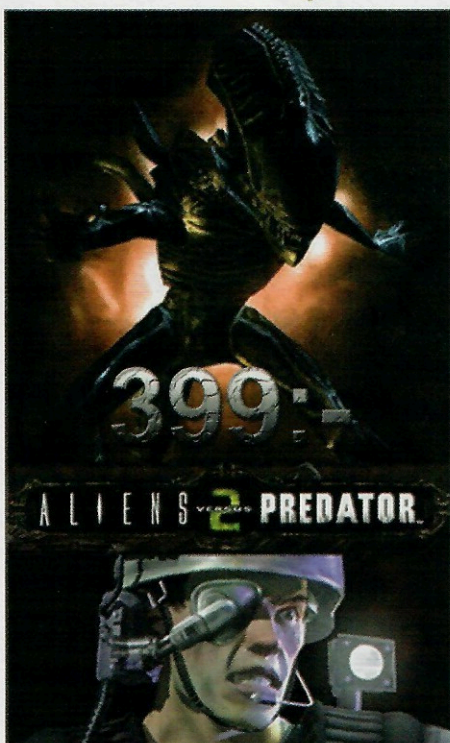
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Activision

P300, 64Mb RAM, 3D-kort

Äntligen släpper Activision något spelbart från uppföljaren till det ursprungliga *Wolfenstein*. Visserligen är detta bara ett test av multiplayer-delen av det kommande spelet, men dock mycket spelbart. Och i det färdiga spelet är det inte bara nazister som står i din väg utan även en hel drös med mer eller mindre skräckinjagande varelser.

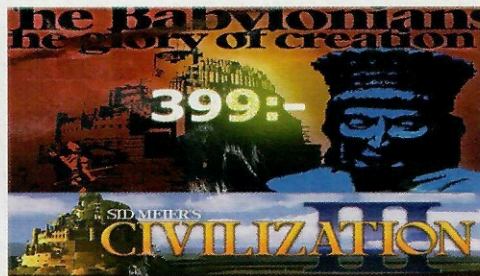
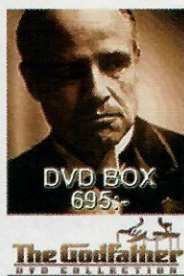




PlayStation 2
3.495 kr

HETAST JUST NU

	Commandos 2 399:- Om blickar kunde döda... PC		NHL 2002 399:- Han drar, fintar och... snubblar! PC		CM 01/02 369:- PC
	Codename Outbreak Ladda hem demot! PC 399:-		Yuris Revenge Hämnden e' Jjuv! PC 249:-		R.T.C Wolfenstein 399:- PC
	Rogue Spear Black Thorn Svarta taggar gör ondst. PC 249:-		Pool of Radiance Bada inte i den här poolen! PC 399:-		Harpoon 4 399:- PC
	Diablo 2 - Expansion En kär kompis är på återbesök! PC 249:-		Project Eden Eden? Vad säger Belsebub nu? PC 369:-		Max Payne Maximal smärta utlovas!!! PC 399:-
	C & C Renegade Coolit, C&C i 3D. PC 399:-		Operation Flashpoint Han har nåt i ögat. PC 369:-		Rally Champ. Extreme "Akta tanten!" Föråt tantzes! PC 379:-
	Colin Mcrae Rally 2.0 Ratta samma bil, betala mindre... PC 179:-		Half Life Jag säger bara: Counter-strike! PC 129:-		Fallout 1 & 2 Ramla ut ett & två. Stämmer priset? Jajemän!!! PC 129:-
	Baldurs Gate BG i nytt häftigt DVD-Fodral. PC 129:-		SoF SE Original Soldier of Fortune med 5 nya tuffa uppdrag. PC 159:-		StarCraft & Broodwar Små slemmiga aliens vill ta över. PC 129:-



DREAMCAST	PLAYSTATION	PLAYSTATION2	NINTENDO & GBC	GAMEBOY ADVANCE	PC-SPEL
18 Wheeler 429	Alone in the Dark 4 419	4X4 Evolution 349	Barjo - Toole 649	Army Men 479	Anarchy Online 399
Alone in the Dark 4 459	Breath of Fire 4 249	Alone in the Dark 4 519	Conkers Bad Fur Day 849	Bomberman 519	Apomas Planet 379
Chicken Run 99	Byggare Bob 249	Cart Fury 519	Diddy Kong Racing 479	Castlevania 449	Arcanum 369
Confidential Mission 459	Crash Bash 249	City Crisis 519	Donald Duck 459	Earth Worm Jim 549	Baldurs Gate 2 249
Crazy Taxi 2 429	Digimon World 399	Code Veronica X 595	Excitebike 599	F-Zero Maximum Velocity 429	Delta Force 119
Daytona USA 429	Driver 2 249	Crazy Taxi 495	Kirby 64 649	GBA Survival Kit 399	Delta Force 2 219
Ecco the Dolphin 199	Euro Racer 269	Dark Cloud 519	Mario Kart 64 429	GT Advance 549	Diablo 2 359
ECW Hardcore Revolution 99	Final Fantasy 9 449	Dave Mira Freestyle BMX 2 529	Mario Party 2 629	Kuru Kuru Kururin 399	Europa Universalis 179
Evil Dead 399	Final Fantasy 9 549	DVD Fjärr - Hais 199	Mario Party 3 579	Pinobee 479	Everquest Deluxe 299
F1 World GP 99	Final Fantasy Chronicles 699	Ephemeral Fantasia 519	Mario Tennis 579	Pitfall 519	Ever Twin 379
Grandia 2 429	Final Fantasy Tactics 599	Escape From Monkey Island 479	Mickys Speedway USA 599	Rayman Advance 449	Faust 149
Hidden and Dangerous 199	Formula One 2001 449	Extermination 519	Paper Mario 679	Ready to Rumble 2 449	Fifa 2001 199
NBA Hoopz 99	Harvest Moon 359	Extreme G3 529	Spiderman 519	Spiderman 519	Grand Prix 3 159
Outrigger 429	Inspector Gadget 299	F1 2001 549	Pokemon Puzzle League 559	Super Mario Advance 449	Halflife - Blueshift 169
Phantasy Star Online 459	Italian Job 419	Gran Turismo 3 495	Tony Hawk 2 479	Tony Hawk 2 519	Homeworld 129
Quake 3 Arena 129	Lemmings 249	Max Payne 519	Pokemon Stadium 2 729	Top Gear GT 479	Jönssnoligan 129
Resident Evil 3 459	Mat Hoffmans Pro BMX 429	NBA Street 519	Rayman 2 449	Tweety 449	Madden NFL 2002 399
Rogue Spear 459	Medal of Honor 2 229	NHL 2002 519	Tiggers Honey Hunt 499	Mario Kart Super Circuit 449:-	MDK 2 199
Sega Ratt 349	Megaman X5 249	Oni 349	World is not Enough 579		Myst 3 - Exile 369
Shen Mue 549	Panzer Front 419	Onimusha 495	Zelda Majoras Mask 599		NHL 2001 249
Silver 299	Sheep Dog n Wolf 319	Red Faction 519			Outcast 119
Skies of Arcadia 429	Simpsons Wrestling 229	Rune Viking Warlord 549			Paris Dakar Rally 429
Soldier of Fortune 419	Spiderman 249	Seven Blades 519	1942 349		Quake 3 Arena 299
Sonic Adventure 2 429	Spyro 3 279	Smugglers Run 349	Pokemon Crystal 429		Red Alert 2 299
Soul Calibur 199	The Mission 199	Surfing H3o 349	Pokemon Gold 429		Red Faction 399
Time Stalkers 199	The World is not Enough 199	The Bouncer 519	Pokemon Silver 429		Resident Evil 3 199
Trick Style 99	Tony Hawk 3 419	Tiger Woods 2001 349	Portal Runner 369		Shogun - Mongol Invasion 299
Unreal Tournament 459	Vem vill bli Miljonär 369	Wild Wild Racing 349	Zelda Oracle of Ages 399		System Shock 2 199
Virtua Tennis 379	Worms World Party 319	World Champion Snooker 519	Zelda Oracle of Season 399		Throne of Darkness 369

PÅ GÅNG EN FÖRSTA TITT PÅ...

EVE: THE SECOND GENESIS

Vågar jag skämta om Moseböcker och förbjudna äpplen? Av DANIEL AGORANDER

Tappar man inte hakan inför sådana här scenerier så är man garanterat stelopererad.



Tatueringen i pannan signalerar att den här killen kåkar smugglare till frukost.

PROFIL

CCP

Land Island
Grundat 1997
Antal 30

www.ccpgames.com

CCP har, förutom en mycket smakfull hemsida och snygg fasad på huset, helt klart talang. De skärmbilder som släppts, och den förhandstitt vi fick på årets ECTS-mässa, skvallrar om att något riktigt tungt är i görningen. Och kan ni tänka er att de började med ett brädspel...

Tidigare spel
Inga.



NEJ, det gör jag inte. Därför låter jag bli. Men *EVE: The Second Genesis* är inte mindre intressant för det, för här har vi en isländsk uppstickare med potential att ta online-spelarna med storm. Håller spelet vad det lovar så kommer det i stort sett att vara mitt drömspel: ett *Elite* där alla skepp och karaktärer är människor.

Om du inte vet riktigt vad som menas med det, så kan jag beskriva *Eve* så här: ett enormt universum, späckat med detaljer och tung story. Hela detta universum ligger på nätet, och spelare loggar in för att spela. Inget otroligt revolutionerande kan tyckas (samma upplägg finns exempelvis i

karaktären en aning kan man känna sig säker nog för att börja utforska universumet, som skall bestå av tusentals solsystem, de flesta styrda av ett av de fem större imperierna. Dessa imperier verkar faktiskt vara ganska skoj, för det är helt uppenbart att de har samlat inspiration från verkligheten.

Vi har Gallente, som beskrivs som antingen självrättfärdiga, pompösa och tråkiga typer som alltid skall lägga sig i, eller som virila liberaler och försvarare av den fria världen. Känns det igen? Jag tippar på USA. Minmatarerna är ett imperium uppbyggt kring ett klanväsende, där det viktiga för individen är att se efter sin klan. Caldarierna är små i are-

“FÖR ATT SPELA SKAPAR MAN EN KARAKTÄR, SOM UTRUSTAS MED ETT STANDARDSKEPP NÅGONSTANS I DET ENORMA UNIVERSUMET.”



Earth And Beyond), men *Eve* innehåller ändå lite nyheter. Exempelvis är detta ett science fiction-spel där spelaren flyger sitt rymdskepp och gör precis vad han (eller hon) vill. Är det handel som frestar så är det bara att börja. Vill man ha mer action kan man slå sig in som pirat på de viktigare handelsrutterna, eller varför inte köra som legosoldat? Detta känner vi igen från ett av historiens stora kultspel *Elite* och dess uppföljare, och som den *Elite*-freak jag är har jag svårt att komma till försoning med det faktum att spelet inte skall komma ut förrän våren 2002. Man kanske skulle kolla in det där med beta-tester? Hmm...

Hursomhelst, för att spela skapar man en karaktär, som utrustas med ett standardskepp någonstans i det enorma universumet. Sedan är det bara att börja leka; i början är det mest troligt att det blir handel, ”gruvarbete” (det vill säga att man skjuter sönder asteroider och suger upp allt värdefullt ur dem) och dylika småjobb. Sedan, när man utvecklat

alen, och styrs av ett antal megaföretag (vilka i sin tur består av tusentals mindre företag av alla möjliga sorter). Men även om de är mindre i areal, så är de inga hackkycklingar, för ekonomin är världsledande och flottan kan mäta sig med vilket av de andra imperierna som helst. Amarr är det riktigt stora imperiet, täckande 40% av det kända universum. Det är extremt auktoritärt styrt, med all makt kommande från en kejsarlig tron. Slutligen har vi Jove, som i befolkningsmängd och areal är jämförelsevis pyttesmå, men deras absurt högstående teknologi gör dem extremt kraftfulla ändå.

Självklart finns enskilda, självständiga, solsystem och planeter också, plus en massa små fraktioner med allt från religiösa till ekonomiska motiv. Lyckas islänningarna på CCP kommer vi att ha väldigt mycket skoj framför oss, och antagligen mycket höga Interneträkningar i de fall då bredband inte är tillgängligt.

PGG

■ Genre MMOG ■ Utvecklare CCP ■ Utgivare Ej fastställt

EVE BLIR EN BIG BANG DÄRFÖR ATT...

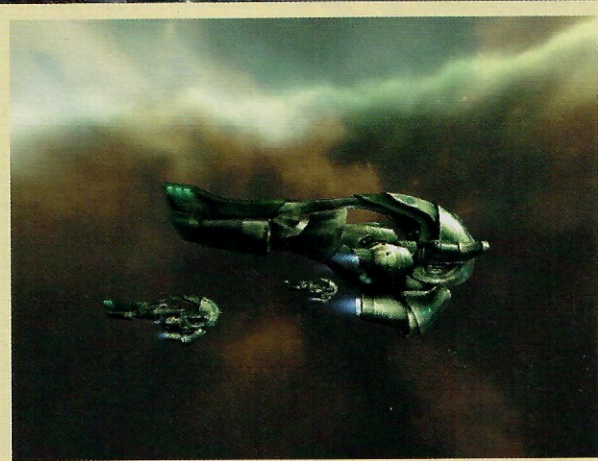
- Det har en riktigt tung story.
- Man kommer att ha total frihet.
- Det kommer att skapa nostalgitripptar till gamla *Elite*.
- Man kan fundera på om ormen är med eller inte.



När blev egentligen islänningarna så duktiga på att skapa spektakulära ljuseffekter?



Det är aldrig lätt att vara den lille killen på skolgården.



I FOKUS JORDEN?

Jorden är inte med i spelet. Poff borta. Den galax Eve utspelar sig i upptäcktes nämligen via ett maskhål i rymden, som man använde för att kolonisera vidare. Sedan kollapsade maskhålet i en enorm explosion som förstörde massvis med kolonier. De flesta som inte förstördes direkt dog ut av allt från syrebrist till brist på reservdelar. De som överlevde grundade genom millennierna de imperier som styr idag.



Nix, du får inte besöka kära Moder Jord i spelet.



BERÄKNAT
RELEASEDATUM
**VÅREN
2002**

Dags att docka med en rymdstation. Känns det igen?

THE THING

Kalla kårar när skrällen tar oss med till Antarktis.

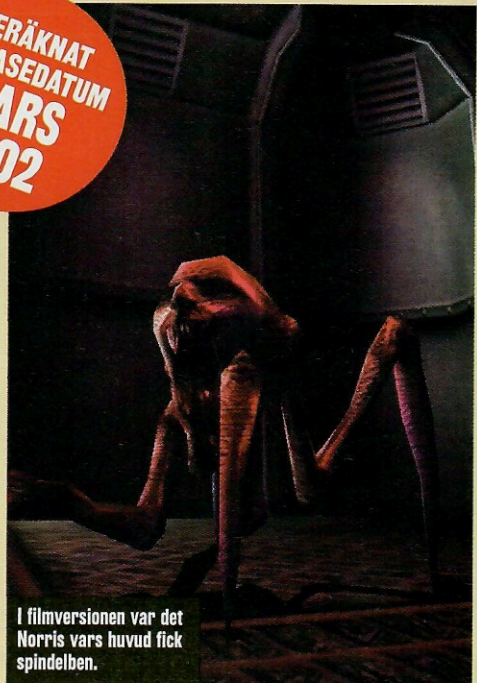
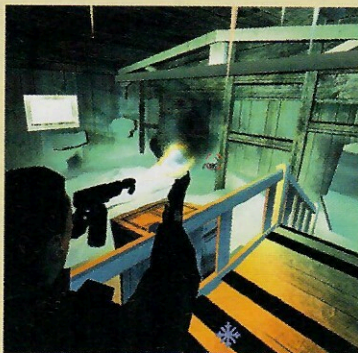
Av JOAKIM BENNET



Alla vet att allenspäck brinner som fnöske.



BERÄKNAT
RELEASEDATUM
MARS
2002



I filmversionen var det Norris vars huvud fick spindelben.

PROFIL

COMPUTER ARTWORKS

Land Storbritannien
Grundat 1993
Antal 30
www.artworks.co.uk

Computer Artworks enda spel hittills är *EvoLa*, som ni för övrigt fått som fullversion med detta nummer av PCG. Spelet blev en kritikersuccé, men dålig marknadsföring gjorde att det aldrig hittade ut till den stora publiken. Computer Artworks har i alla fall fått övning i hur man gestaltar organsikt material, då man i *EvoLa* behandlar mutationer och annat gott. Vidare har företaget gjort mängder med uppmärksammade skärmläckare. Det är faktiskt inte omöjligt att du sitter med en just nu - grundaren och konstnären William Latham är en riktig kändis, som rönt stor uppmärksamhet världen över.

Tidigare spel
EvoLa

ETT spel som bygger på en film som bygger på en novell. Given flopp eller ett helrätt tilltag? Ja, därom tvista de lärde. De lärde i detta fall består av ärade redaktionsmedlemmar som alla har ett eller annat förhållande till *The Thing*, och kanske då främst John Carpenters science fiction-skräckis från 1982.

Gemensamt för oss är att vi hyser den största respekt för filmen och att vi alltid kikar under sängen innan vi ska sova om natten, i tron om att mörkret där under herbärgerar den människohövdade slemspindel. Ni vet, den som fick vuxenvärlden att förfasa sig och ungdomarna att kissa på sig av förtjusning då det begav sig. Själv var jag sju år när *The*

“MER EN ACTIONHISTORIA ÄN EN SMYGARE, VILKET JU ALLTID FÖRSVÅRAR NÄR MAN VILL FÖRMEDELA FASA.”

Thing kom ut (givetvis såg jag den på video efter plugget, med ett gäng andra avvikare) och sedan dess har jag fått söka med ljus och lykta efter något lika skräckinjagande.

Att spelet *The Thing* inte kommer att ha samma effekt på mig vet jag redan. Dels är man lite avtrubbad så här på äldre dar, och dels så är det fruktansvärt svårt att förmedla skräck på PC:n. Ett antal spel har lyckats, men för vart och ett av dessa så har tio floppat. Vidare är spelet *The Thing* mer en action-historia än en smygare,

vilket ju alltid försvårar när man vill förmedla fasa.

Därmed inte sagt att detta blir ett dåligt spel; tvärtom så har det mycket potential. Det är en tredjepersonshistoria med äventyr och action, vars story tilldrar sig efter händelserna i filmen (filmerna, novellen). För er som inte är bekanta med ovan nämnda film (skäms!) så kan jag ju berätta lite om vad den gick ut på - Kurt Russells rollkaraktär sitter och ugglar på en amerikansk forskningsstation i

utbrända forskningsstationen för att undersöka vad som egentligen hänt.

I spelet byter du mellan olika karaktärer samtidigt som du löser enklare pussel och slåss mot slemmen om med en, enligt utvecklarna, extremt tilldragande vapenarsenal. MP5:or, pistoler, granater och gevär är bara något av allt du kan leka med. Eld lär bli ett stående inslag om man ska döma av filmen, så vi hoppas givetvis på eldkastar-bonanza.

Utvecklarna på Computer

Antarktis när saker och ting börjar gå fel. En norsk forskargrupp som har sin egen bas i närheten har hittat något begravt i isen; något som sedermera har lyckats kotta till de lusekoftsälskande normmännen ordentligt. Detta något lyckas ta sig till jänkarnas bas, och helvetet bryter lös. *The Thing*, varelsen, är ett något som kan anta vilken skepnad det vill och således vet man aldrig vem som är vän eller fiende. Nervpirr och paranoia! Hur som helst så är spelaren och hans kollegor skickade till den

Artworks fick en kritikersuccé med *EvoLa* (som tyvärr inte fick den uppmärksamhet det förtjänade), och de borde kunna lyckas med *The Thing* om de får till stämningen. Märk mina ord - stämningen kommer att avgöra om det här spelet står eller faller. Får man inte till den krypande paranoian och den smygande skrällen så kan man hälsa hem; *The Thing* blir bara en vanlig tredjepersons-shooter med lite spakar att dra i.

Vi berättar mer när vi får tag på en spelbar kod.

PEG

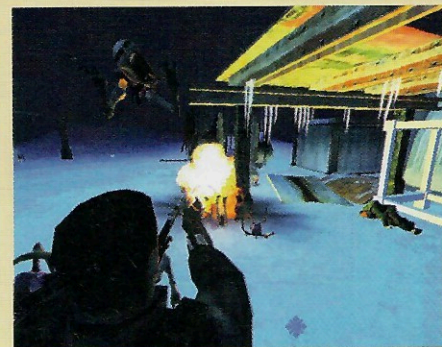
THE THING KOMMER ATT ÄCKLA DÄRFÖR ATT...

- Det kan bli en riktig sängvätare för de yngre.
- Där finns massvis av vapen...
- exploderande hundar...
- och spindelvarelser med människohuvuden.

I sådana här lägen gäller det att hålla sig kall.



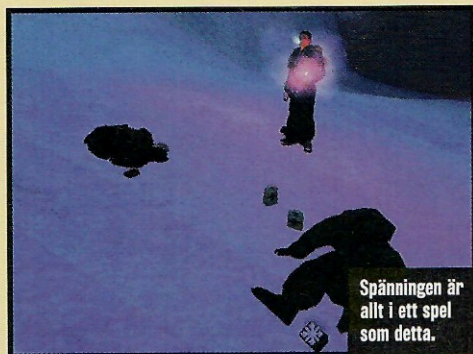
Vad i helvete grävde norrbaggarna upp ur isen?



Eld spelar förhoppningsvis en stor roll i *The Thing*.

I FOKUS ÖGON I NACKEN

Varelsen i berättelsen har en förmåga att anta skepnaden hos dem den har ihjäl/assimilerar. Hur detta kommer att se ut i spelet är inte klart, men vi hoppas att huvudpersonens medhjälpare helt plötsligt ska visa sig vara monster så att man aldrig, aldrig kan ta det lugnt eller tro att man har ryggen fri. Vidare är Computer Artworks smarta om de lägger med smygelement för att balansera upp allt skjutande - detta får bara inte bli en dussin-shooter. Potentialen är alldeles för stor.



Spänningen är allt i ett spel som detta.



Vem som helst av dessa herrar kan visa sig vara en alien. Hugal!

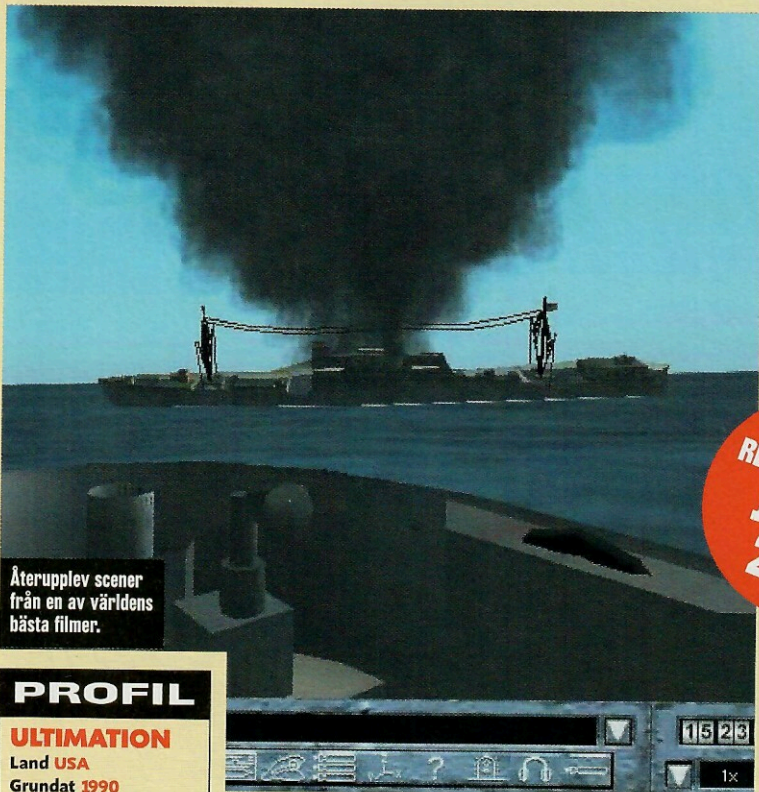
PÅ GÅNG

EN FÖRSTA TITT PÅ...

SILENT HUNTER 2

Spelet för alla som har sett den oklippta versionen av Das Boot 20 gånger.

Av MATS NYLUND



Återupplev scener från en av världens bästa filmer.

PROFIL

ULTIMATION

Land USA
Grundat 1990
Antal 34
www.ultimation.com

De två mjukvaruutvecklarna Dave Bringham och Troy Deere slog sig ihop och bildade Ultimation. Företaget jobbar ofta med SSI, och har realistiska simulationer som sin egen lilla nisch. Bland annat har man gjort *Destroyer Command* och det framgångsrika *Panzer Commander*, alla utgivna av SSI, som ju är kända för sina krigsspel.

Tidigare spel

Destroyer Command,
Panzer Commander.

FÖR länge sedan var det extremt inne med ubåtssimulationer. Den bästa var *Red Storm Rising* från Microprose. Ja, alla bra simulationer var faktiskt från Microprose på den tiden, men det var länge sedan. Nu har vi SSI, som ofta lyckas plocka fram godbitarna när det gäller realistiska krigsspel, vare sig du flyttar stridsvagnar över hexagoner eller glider fram i ett stort elakt slag skepp, och de har nu plockat upp *Silent Hunter II* från Ultimation.

Andra världskriget var ett rätt stort krig.

något sätt. Hur? Via båt så klart, över Atlanten. Tyskarna insåg tidigt att om man kunde hejda dessa transporter så skulle det bli mycket lättare att vinna kriget, så de satsade hårt på att bygga bra ubåtar. Det är dessa ubåtar du nu får leka med i denna undervattenssimulator.

Här på PCG har vi roat oss med ett förhandsex tag och jag måste nog säga att det är något visst med att vara tysk om man åker ubåt. Det känns liksom mer rätt att höra bekräftelsen "seerohr einfahren" när man faller ner periskopet än att en amerikan med vagt europeisk brytning gör detsamma. I spelet kan du visserligen välja engelska röster, men

det är riktigt kul. Huvuddelen tillbringar man vid en karta som visar en kombination av inrapporterade positioner och vad din besättning hört och sett, så informationen här är mer eller mindre precis. För att vara säker kan du ta en titt i periskopet och härifrån kan du också välja mål och skjuta. Vill du så kan du ställa in vinklar och hastighet manuellt, annars sköter manskapet det åt dig, vilket de är rätt duktiga på så den möjligheten utnyttjar nog bara riktiga fanatiker. Sedan har du olika paneler för sonar, torpeder och navigation, alla tydliga och snygga och framför allt lätta att använda.

Multiplayer blir litet annorlunda

"DET KÄNNS LIKSOM MER RÄTT ATT HÖRA BEKRÄFTELSEN "SEEROHR EINFAHREN" NÄR MAN FÄLLER NED PERISKOPET..."

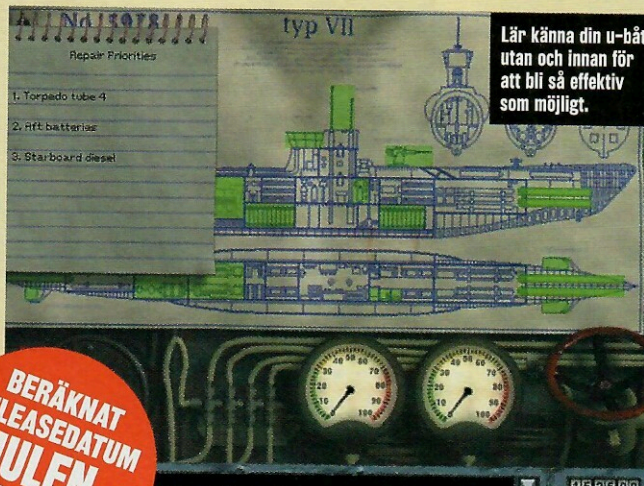
Framför allt var det ett krig som till stor del utkämpades i Europa med hjälp av bland annat amerikansk utrustning och förnödenheter och allt detta måste ju ta sig till vår kontinent på

det låter alldeles för plastigt och nyttjas förstås inte av någon kapten med självaktning. Den röst du hör mest är din sekund som bekräftar dina order och informerar dig om nya radio-meddelanden och liknande.

Hur är då själva spelet? Jodå,

än vi är vana vid. För att utmana en annan spelare på duell till havs så ska denne ha spelet *Destroyer Command* (också från SSI) och då kan man utkämpa den klassiska duellen mellan ytfartyg och ubåt. En kul idé om det fungerar.

PCG



Lär känna din u-båt utan och innan för att bli så effektiv som möjligt.

BERÄKNAT
RELEASEDATUM
JULEN
2001



SILENT HUNTER II SÄNKER DIG DÄRFÖR ATT...

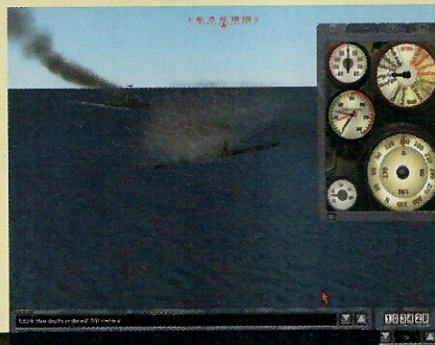
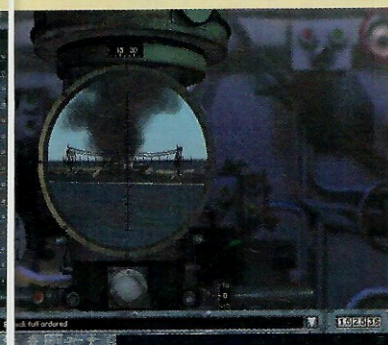
- Närvarokänslan är total.
- man kör multiplayer mot *Destroyer Command*-spelare.
- Ubåtar = Nervpirr.
- Man äntligen får vara tysk i ett WW2-spel.



Periskopvy. En sekund senare körde jagaren av mitt periskop!



Vargfloeken har emottagit order från Berlin att patrullera Nordsjön.

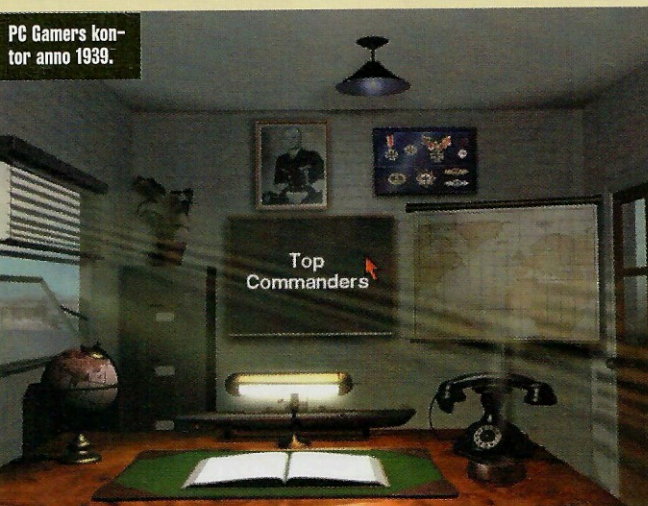


I FOKUS ÖVERLEVNAD

I det verkliga kriget så hade de tyska ubåtsbesättningarna en förlustprocent på omkring 70%. Teoretiskt sett har du alltså 30% chans att klara av någon av kampanjerna i *Silent Hunter 2*. För att ge dig trevligare odds kan du ställa ner realismen ganska mycket, du kan t ex välja att inte ha några blindgångare bland torpederna. Du kan också välja att alltid veta var fienden är och välja mål från kartan, så du slipper titta genom periskopet för att skjuta.



Cellskräck är bara förnamnet.



PC Gamers kontor anno 1939.

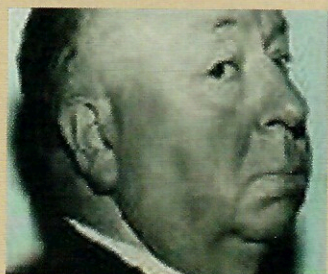
Nyheter

allt du behöver veta och lite till...



nyhetsredaktör Mats Nylund
mats@pcgamer.se

små snabba



Sista skäret

Alfred Hitchcock: *The Final Cut* har nu fått en egen websida. Arxel Tribe, som arbetar på spelet baserat på den gamle skräckmästarens filmer lanserade nyligen en sajt med mer info och diverse Hitchcock-relaterat material.
hitchcock.arxeltribe.com



Tag det isis

Wanadoos Curse: The Eye Of Isis visar sig vara ett äventyrs-spel av klassiskt snitt, att döma av de bilder som nyligen släpptes.

Spelet har en del action men mest är det egyptiska förbannelser som drabbar spelaren på den Victorianska erans Londongator.

Ser bra ut, men om det verkligen är bra får ni veta om ni läser dessa sidor framöver.

Nu är det krig igen

CDV, som gav oss *Sudden Strike* och *Warcommander* har nyligen signat Nival Interactive för att skapa något som ska heta *Blitzkrieg*. Spelet blir ett RTS i Andra världskrigsmiljö (igen?) och du kommer att kunna spela som ryss, tysk eller allierade länder helt i 3D. Co-op och andra multilayerlägen kommer att finnas i mängd.

MMORPG

EVERQUEST: SHADOWS OF LUCLIN

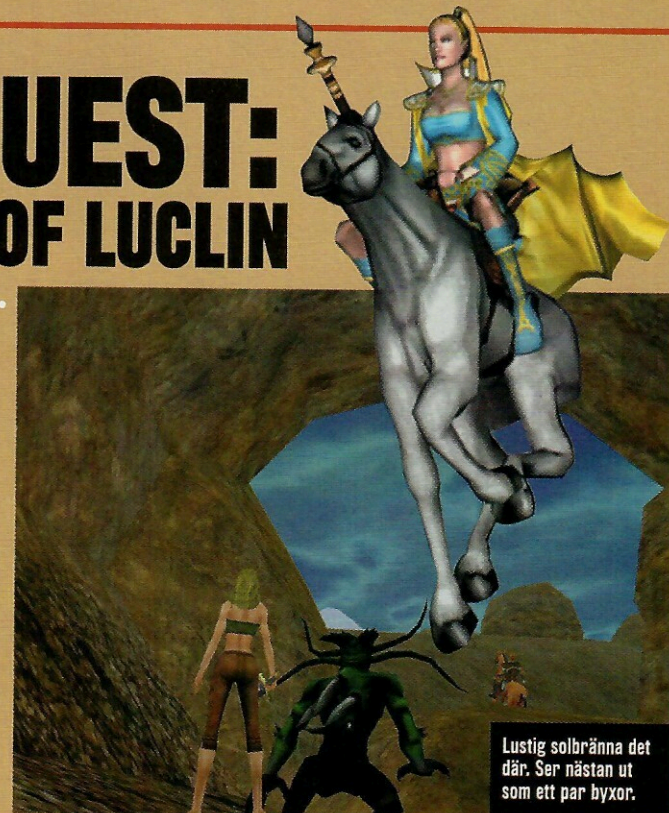
Slå dig ner i skuggan.

Verant fortsätter expandera sitt extremt populära online-rollspelet *Everquest*.

Den senaste expansionen heter *Shadows of Luclin*, och man har nyligen släppt ett antal fräscha bilder på den till pressen. Det är ju bara ett år sedan den senaste expansionen, *Scars of Velious* kom ut, men Verant verkar ha lyckats klämma in en hel den nytt i den här också.

Det här är den första *Everquest*-delen som utspelar sig på en annan planet, eller närmare bestämt måne eftersom Luclin är en måne som kan ses från the Plane of Air i originalspelet. På denna måne finns det två sidor, dels den sida som alltid ligger i mörker där de goda varelserna bor, och dels den sida solen alltid skiner på, där de onda har sina tillhåll. Givetvis finns det massor av nya monster att banka ihjäl och en hel del grafiska förbättringar har man också fått med. Bland annat har spelarkaraktererna nu fått animerade ansikten så du kan göra grimaser åt dina fiender och liknande. Dessutom stödjer man nu högre upplösningar och fler färger. Expansionen innehåller dessutom en extra skiva med textures som upgraderar den gamla världen Norrath så att den blir betydligt snyggare.

En ny ras, Vah Shir, kommer att införas. Dessa ser ut som stora muskulösa tigrar och är nog bland det snyggare i rollspelsväg. Dessutom finns ett nytt yrke som du kan försöka dig på, Beast Lord. Blir du en sådan så kan du förutom att behärska och kommunicera med olika djur lära dig färdigheter som är baserade på djurens som t ex kraftfulla attacker modellerade efter björnens eller tigerns klor.



Lustig solbränna det där. Ser nästan ut som ett par byxor.



BERÄKNAD
RELEASE
JANUARI
2002

Verant planerar också att med denna expansion införa mer att göra för de som tagit sig till nivå 60 i originalspelet, som t ex nya Quests som kan ge belöningar i form av mer färdigheter eller annat kul. Nya magiformler i massor kommer också att dyka upp och kommer förstas att



Den här hästen ser otroligt obehaglig ut.

fungera även med de gamla klasserna.

www.everquest.com/luclin

Åtta purfäriska nyhetsidor...



20 Outcast 2
Äntligen, äntligen!



23 Serious Sam: The Second Encounter
Illhhaaaaa!

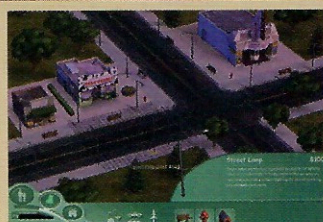


24 Black & White 2
Ofrånkomlig uppföljare.



26 GeForce 3 Titanium
Värsting från nVidia.

små snabba



Inget SimsVille

SimsVille, spelet där dina Sims går ut på stan, eller i alla fall rör sig över ett större område än bara sitt eget hus, har officiellt lagts ner. Något förvånande, eftersom spelet varit under utveckling i närmare två år och såg ut att släppas när det skulle i januari nästa år, men utvecklingsteamet har spritts till andra projekt enligt Maxis.



Might & Magic IX

3DO meddelar att de arbetar på *Might & Magic IX*, det vill säga ännu en del i den framgångsrika rollspelsserien. Spelet kommer att vara helt i 3D och använda LithTech-motorn, men särskilt mycket mer är inte känt då 3DO hittills bara släppt några staka screenshots från spelet.

www.3do.com



Iron Storm försenat

Iron Storm, som vi tittade på som hastigast för några nummer sedan, har blivit försenat. Utvecklaren Wanadoo hävdar att detta beror på att de fick så bra respons från diverse speljournalister på ECTS och att de vill göra spelet rättvisa. Hmm...

Mini-trainsim?

Inca Gold, som nämns i en annan nyhet i detta nummer, har förutom *Sniper* även en modelltågssimulator på gång. Kan det vara kul? Tja, det är nog litet billigare än en hobby där ett snyggt änglock lätt går lös på 20.000 riksdaler eller så...

www.incagold.com

Flygsim

X-PLANE 6.0

Microsoft får konkurrens.

X-plane, kanske den starkaste utmanaren till Microsofts simmonopol, släpps under oktober i version 6.0.

Simulatorn, som skapats och uppdaterats av en enda man, Austin Meyer, är så pass realistisk att den redan använts för att testflyga minst två olika prototyper innan konstruktionen påbörjades. Att version 6 nu släpps innebär att de som har version 5 någonting inte längre får gratis uppgraderingar, men alla som köper den

nya kommer som tidigare att få alla uppdateringar gratis till och med 6.99.

Det nya i denna version är förutom diverse småjusteringar av fysikmodellen en helt ny terräng med så pass hög upplösning att hela planeten tar upp fem olika CD-skivor (varav man får två när man köper spelet från Laminar Research, USA och en valfri, resten kostar \$20 styck).

Dessutom ser gränssnittet snyggare ut och har strömlinjeformats en aning. Den verkliga kuppen är dock att *X-plane* redan nu har Autogen-scenery, d v s de automatiskt genererade husen och träden som är en av *Flight Sim 2002*:s mest framträdande förbättringar.

Det som *MS Flight Sim 2002* förmodligen kommer göra bättre är kommunikationen med trafikledare och grafiken. Enligt Austin själv så planerar han den närmaste framtiden att fortsätta utveckla den nya terrängmodellen samt att förenkla för spelarna att skapa egna paneler. Med litet tur kan vi göra en jämförelse när även *FS2002* är ute.

www.x-plane.com



Davids kamp mot Goliath ser ut att gå helt ok.



Online

WORST CASE SCENARIO

En hög älg-vadförnåt?

Ännu en ambitiös svensk spelutvecklare har gjort entré på marknaden.

Det är Ronnebyföretaget Moosehill Productions som meddelar att de håller på med ett helt online-dedikerat krigsspel med en viss dragning åt *Operation Flashpoint* och *Rainbow Six*-hållet att döma av de screenshots som hittills släppts av spelet. På dessa kan man även ana början till ett användargränssnitt med massor av statistik i bakgrunden, och det är ju en lovande idé. Det hela ses ur tredjepersonsperspektiv.

Enligt Moosehill så är själva grunden lagd till spelet, men det



Djupa skogar fulla av älgspilling.

återstår en del att göra och man har få anställda som kan göra det. Därför planerar man inte att släppa spelet förrän tidigt 2003. Det hela kommer då att distribueras online i stil med andra realistiska Mega-Multiplayer-simulationer som *Aces High* eller *Warbirds* och för att spela betalar man sedan en avgift per månad för att få tillgång till servern som koordinerar det hela. Förhoppningsvis kommer vi på PC Gamer att få tillgång till en kopia innan dess så vi kan servera er en mer komplett förhandstitt.

www.moosehill.se

BERÄKNAD RELEASE VÅREN 2003

Rollspel

CITYWORLD

Dags att dra på trikan igen

City Of Heroes är något så originellt som ett MMORPG (Massive-Multiplayer Online Role Playing Game) som handlar om superhjältar.

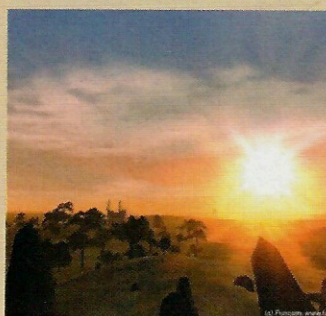
I spelet hamnar du i en värld där folk blir bitna av spindlar och börjar klättra runt på väggar som om det vore den naturligaste sak i världen. Magi och muskler gör förstås också sitt till för att folk ska kunna gå runt och slåss med skyskrapor och liknande.

Världen kommer att vara i 3D och flera hundra spelare ska samtidigt kunna vandra runt i en enorm stad med varsin superhjälte. Du kan också designa din egen kostym, dina krafter, färdigheter och personlighet. Du har förstås som superhjälte ett stort inflytande på vad som händer i staden, vilket innebär att spelet förmodligen kommer att ha en rätt mäktig story i bakgrunden som ändrar sig beroende på vad spelarna gör.

Ska släppas nästa sommar (2002).

www.cityofheroes.com

☐ små snabba



Rebel with a cause

Funcom meddelar att *Anarchy Online*s omtalade story kommer att delas upp i fyra "säsonger" samt att den första säsongen börjar den 31 oktober. Uppehåll kommer att göras över sommaren, därefter kör nästa episod igång hösten 2002, och så vidare tills de fyra utlovade åren har gått. En officiell "story portal" har också satts upp och den kan nås från länken nedan.

www.community.anarchy-online.com/

För blivande spelare

Sugen på att skapa ett eget spel? Discreet, skapare av världens mest använda 3D-program 3DsMAX har utvecklat ett verktyg som de kallar Gmax. Det hela ska vara ett enkelt sätt att skapa spel i 3D och det finns dels en gratis version och en "proffsversion". Båda kan användas i 3DsMAX och påstås låta nästan vem som helt skapa ett snyggt spel.

www.discreet.com/products/gmax/



FS 2002 försenat

Microsoft meddelade efter terroristattackerna i New York att man ändrar releasedatumet för *Flight Simulator 2002* för att bland annat ta bort skyskrapporna från Manhattan. Något nytt datum är inte satt ännu, men vi kommer förstås att ge er en recension när det äntligen kommer.

www.microsoft.com/games

Äventyr

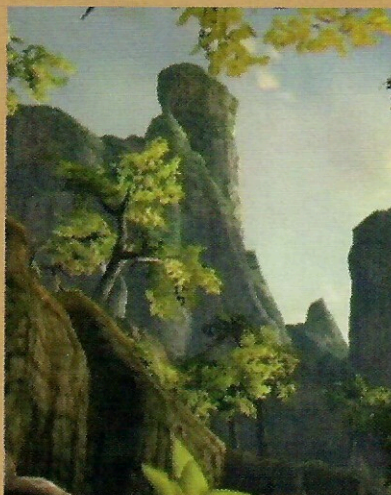
OUTCAST 2

Var lade jag mitt paradiset?

Belgiska Appeal arbetar just nu på uppföljaren till sin jättehit *Outcast*, som originellt nog heter *Outcast 2* med undertiteln *The Lost Paradise*.

Premisserna är enkla, du har återvänt till Jordan efter det första spelet, men nås snart av ett meddelande från Talans, som du hjälpte tidigare. Denna gång invaderas deras planet Adelpha av tekniskt avancerade aliens som hotar att utrota hela rasen. Cutter Slade (du) ställer givetvis upp för att hjälpa befolkningen i sitt andra hem.

Appeals designers lovar också att man förutom briljant grafik kommer att ha helt nytt ljud. *Outcast* hade ju musik av en hel symfoniorkester, och detta tänker man inte göra om, men något i samma stil lär det bli. Multiplayer kommer dock inte att finnas eftersom man inte anser sig redo för den marknaden än, utan föredrar att koncentrera sig på att göra ett bra spel med en solid story i första hand. Ett litet aber kan kanske vara att de enda bilder vi sett, det vill säga de du ser på denna sida, är från Playstation 2-versionen. Vi hoppas innerligt att de inte bara gör en PS2-ver-



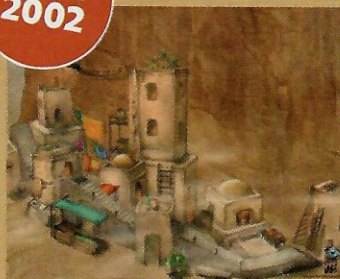
Bilderna är från PS2-versionen, men vi kan gissa att det blir minst lika snyggt på PC:n.

sion och sedan portar denna till PC då detta ju som bekant nästan aldrig blir

bra. Vi lovar att hålla er underrättade.

www.appeal.be

BERÄKNAD RELEASE 2002



Ah, äntligen tillbaka på underbara Adelpha igen.

Racing

COLIN McRAE RALLY

Bli ett med världens snabbaste skotte.

Codemasters arbetar just nu för högtryck på nästa *Colin McRae*-titel och den här gången har man tänkt gå ett steg längre än de tidigare spelen.

Där du tidigare bara kört lopp efter lopp och försökt slå Colins tider så kommer du i uppföljaren att "få en känsla av att vara Colin McRae, inte bilen" samt att "jobba med din kartläsare Nicky Grist, ditt team och Ford". Detta enligt Codemasters producent Rick Nath.

Om detta kommer att innebära någon form av rollspelselement utanför själva loppet vet vi inte än, men troligen kommer det att innebära att du får tala mer

med dina mekaniker och sponsorer och att det blir någon slags kampanj med flera lopp, finansiering, reparationer och liknande.

Uppföljaren får också ett helt nytt skadesystem så att din bil nu kan få fler bucklor än någonsin tidigare. Vi antar att du också kommer att kunna se och reparera skador mer i detalj, kanske rentav under loppet.

Tredje delen i denna rallyserie släpps någon gång nästa år och vi kommer självklart att ha slagsmål på redaktionen om vem som får prova det först. Är det förresten någon som av er som har känt er som om ni "är bilen" i *Colin McRae*?

www.codemasters.com



Action/strategi

ROBOT WARS: ARENAS OF DESTRUCTION

Små robotar med stora vapen.

BBC Multimedia ämnar nu släppa ett spel baserat på den officiella serien i England, och spelet utvecklas av Climax. Man har förutom den officiella arenan även massor av olika ställen runt om på jorden att slåss i med sina robotar, och självklart kommer man att kunna konstruera sin robot som man vill i en detaljerad verkstad. Det finns också med förkonstruerade robotar. Vi kan vänta oss en kombination av detaljerad planering och snabb action när spelet kommer framåt julen.

www.bbcmultimedia.com

Före



Alex hade problem hemma. Faktum var att just hemmet var problemet. I en så trist lägenhet blir man förr eller senare lika trist själv. Vi lät Johnnie ta tag i bitarna.

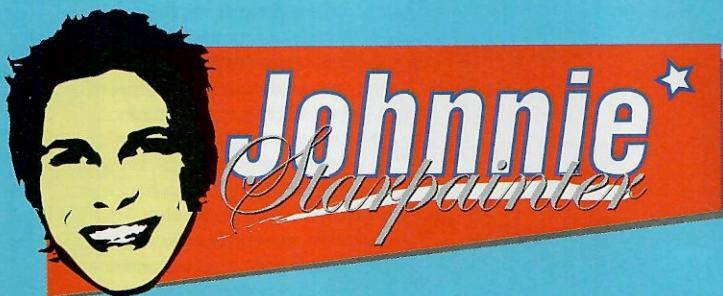
Johnnie: Jag började med att trolla bort några väggar för att få in mer ljus. Sedan rev jag hela lysrörssystemet och skänkte det till Historiska museet. Först därefter var det dags för det riktiga arbetet – målningen.

Gör om mig!

Efter



Johnnie: Jag slipade och bredspacklade hela lägenheten medan Alex satt och ojjade sig nere på pizzerian. Därefter valde jag de olika kulörerna som går i ljus för att lägenheten ska kännas större. Väggar i vitt med inslag av rosa för att göra Alex lite piffigare. Därefter en ny fräsch takfärg som bokstavligen lyfter hela lägenheten. Eftersom Alex hade utsikt mot en soptipp var det inte läge att sätta in några fönster. Jag valde att dekorationsmåla dit en trappa mot väggen istället, vilket gör att Alex lilla kvart känns som en flashig etagevåning. Det är knappt man känner igen Alex. Tänk vad lite färg kan göra. Bli målare!



Gör folk glada – bli målare.

Utbildning:

Tre år på gymnasiets byggprogram med inriktning på måleri. Därefter två år som lärling på måleriföretag och avslutande gesällprov för att bli godkänd yrkesmålare.

Utvecklingsmöjligheter:

- Ettårig utbildning i dekorationsmålning.
- Tvåårig högre måleriutbildning, Kungliga Tekniska Högskolan.
- Arkitekt- och arkitektutbildningarnas vidareutbildningar i färgpsykologi och färgsättning.
- Arbetsledning, projektledning, inredning.



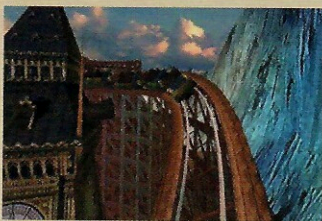
Svenska Målarförbundet

www.malare.nu



MÅLAREMÄSTARNÄMNDEN
SINCE 1877

små snabba



Höga berg och djupa dalar

Imagineering har precis släppt ett rätt originellt spel, om man kan kalla det så. Det hela går ut på att designa sina egna berg-och-dalbanor och sedan åka dem. Ingen bakgrundshistoria som i *Rollercoaster Tycoon* finns, men det är rätt snyggt gjort i 3D, och banorna är lätta att designa. Kolla in demon på Imagineerings websida.

www.ultimateridegame.com

Hmmm...

Eidos släpper ett spel som enligt dem själva kombinerar fotbollspel med frågesport. Det kan vara så att det är ett frågesportspel som handlar om fotboll, alltså. Listigt nog har man döpt det till *Championship Manager Quiz* och det kommer lagom till jul, för alla fotbollsfans som vill testa sina kunskaper med totalt 11.000 frågor i flera spelvarianter.

House of the Dead

Segas kända spel blir film, närmare bestämt en Hollywood-ryrsare med massor av zombier. Listigt nog har man också sett till att klämma ut en filmlicens så att man sedan kan skapa ett spel baserat på filmen. Som är baserad på ett spel. Är det någon annan som behöver en huvudvärkstablett?



Area 51

CFS2 Area 51 är en sajt som specialiserat sig på att skapa och publicera udda plan till *Combat Fligh Sim 2*. Kolla bland annat in deras lila/rosa A-10 Warthog.

Några mer seriösa plan finns dock också, som t ex kinesiska jettflygplan och diverse ommålningar av de plan som följer med spelet.

www.combatfs.com/~cfs2area51

Soldatsim

OPERATION FLASHPOINT: RED HAMMER

Back in the USSR.

Alla ni som klarat av *Operation Flashpoint* (grattis förresten, det var inte så lätt) kan glädja er åt att Bohemia Interactive och Codemasters släpper expansionen *Operation Flashpoint: Red Hammer* i december.

Förutom 20 helt nya uppdrag, nya mellanscener och nya röstkådisar så kommer du i den här expansionen att slåss för den ryska sidan. Du spelar som Dimitri Lukin, en framgångsrik soldat i Röda Armén som dock nyligen haft litet otur med sina sprängämnen och därför blivit degraderad

till menig igen.

Mycket händer, redan i första uppdraget får du eskortera General Gubas högra hand Angelina under det att invasionen av Everon äger rum runt dig. Efter ett bakhåll tvingas du åter bygga upp din enhet mitt under brinnande krig för att ägna dig åt litet gerillakrigföring på frilansbasis. Målet är att ta dig tillbaka till dina landsmän och för att göra detta kan du förutom att använda rysk utrustning även sno amerikansk som du sedan använder mot dess forna ägare. Det måste ju vara



den slutgiltiga förolämpningen att bli skjuten med sin egen Apache.

Expansionen kräver att du har originalet, men de goda nyheterna är att du kan köpa den antingen i butik eller ladda ner den från Codemasters websida för runt hundralappen. Tack för det.

www.codemasters.com

BERÄKNAD
RELEASE
DECEMBER
2001

Action/strategi

CALL SIGN: CHARLIE

Hidden & Dangerous, fast inte riktigt.

Outsider, ett tjeckiskt företag som utvecklar spel, började arbeta på detta spel så tidigt som 1999.

Nu har det gått från det 2D-RTS det började som till något slags *Hidden & Dangerous*-klon fast i Vietnam med Gröna Baskrar som dina trupper. Efter att ha haft stora ekonomiska problem så verkar Outsider ha kommit på fötterna igen och har för detta spel till och med utvecklat en egen 3D-motor, som de också optimerar för att utnyttja Geforce 3-teknologi.

Du styr alltså en grupp av Amerikas hårdaste hårdingar och tar dig in bakom fiendens linjer för att göra så mycket skada som möjligt. Här är det realistiska strider som gäller, du har autentiska

vapen, fordon, flygplan och annan utrustning från sent 60-tal. Ryska prylar dyker också upp, men mest lär du springa runt med en M-16 och hoppa ur Hueys.

Så vitt vi vet kommer spelet att utspela sig helt i Vietnam med risfält (massor av risfält) bunkrar och till och med de tunnelkomplex som VietCong grävde. Vädret kommer att vara så realistiskt det bara går och alla karaktärer och objekt i spelet kommer att ta skada ungefär som i verkligheten. För närvarande letar Outsider efter någon som kan publicera spelet, men det torde släppas nästa sommar.

www.outsiderdevelopment.sk

BERÄKNAD
RELEASE
SOMMAREN
2002



En Huey, ett risfält och en man som kanske tillhör VietCong. Baddat för trubbel.

RTS

IMPERIUM GALACTICA III

Internets fell!

Imperium Galactica III, den listigt namngivna uppföljaren till *Imperium Galactica II*, handlar om en avlägsen framtid, närmare bestämt år 2100.

På något sätt har vi lyckats sprida oss över galaxen på bara hundra år, trots att vi i dagsläget knappt klivit på månen. Därute har vi också hittat aliens som vi trodde var våra vänner, men som visade sig vara elaka små saker som använder Internet för att förstöra den mänskliga kulturen (som Spam fast med grönt slem och tentakler alltså).

När de sedan slaktat de flesta människor så finns det nästan bara du kvar. Slå dig igenom horder av rymdvarelser i en blandning av realtidsstrider och omgångsbaserad truppörflyttning. *IG III* kommer också att ha en mer utbyggd story än sina föregångare. En enda handling finns det, så den här gången kommer du bara att spela som människa, men utvecklaren Zsolt Nyulaszi är förutom spelskapare också science-fiction-författare så vi antar att den delen är i trygga händer. När spelet kommer i vinter ska vi omedelbart ge er en recension.

www.philoslabs.com

SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER

Play it again.

För alla er som älskade det frenetiska monsterslaktandet i *Serious Sam* så kommer nu en uppföljare.

Spelet ska heta *Serious Sam: The Second Encounter* och innehåller så vitt vi kan se mer av det som gjorde originalet så uppskattat. Det som är nytt är kanske mest av allt nätverkskoden, så att det ska gå så smärtfritt som möjligt att spela via Internet.

Dessutom får du naturligtvis ett antal feta vapen att leka med, från de som fanns i originalet till t ex den nya XOP-eldkastaren som friter dina fiender i ett imponerande eldklot.

Några nya områden att skjuta sig igenom blir det också, bland annat kommer du att



BERÄKNAD
RELEASE
VINTERN

hugga dig fram genom regnskogen och här har du god hjälp av den nya gigantiska motorsågen som finns i *The Second Encounter*. Du kommer

också att möta nya fiender, men inte mycket är känt om dem ännu. Vi kan dock avslöja att en av dem är en pumpaman med motorsåg...

www.serioussam.com

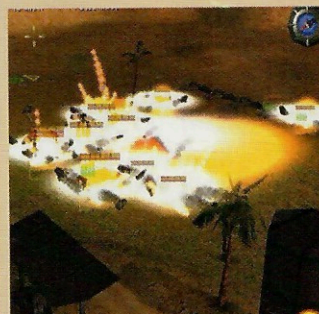
små snabba

Dmitri

Enligt mer eller mindre bekräftade rykten så arbetar Peter Molyneux, skapare av *Black & White*, på ett spel som går under arbetsnamnet Dmitri. Spelet lär ska använda *Black & White 2*-motorn men kommer inte att handla om gudar av något slag. Mer om detta så fort Peter hör av sig.

Phantastiskt

Sega arbetar enligt våra källor med en konvertering av det framgångsrika Dreamcast-rolspelet *Phantasy Star Online* till PC som förmodligen släpps lagom till jul. Trots rykten om lansering på fler plattformar verkar dock inte någon PS2-version eller X-box-version vara på gång, så kanske blir detta enbart ett PC-spel. Online-revolutionen för konsoler verkar ha avstannat, men fortsätter som vanligt på PC.



Inget tredje världskrig

JoWoods "realistiska men ändå inte" RTS *World War III: Black Gold* blir förmodligen inte av. JoWood känner att det inte är rätt läge att släppa ett krigsspel där man t.ex. kan bomba terrorister eller anfalla USA, så spelet har lagts på is på obestämd framtid trots att det i det närmaste är klart.

Oblivion Lost

Mycket märklig titel på detta spel... *Oblivion Lost* är ett kommande spel från ukrainska GSC Gameworld och kommer att handla helt om lagbaserad 3D-action i en lätt framtida, Stargate-inspirerad värld där du slåss mot diverse aliens som nås genom "portaler". Mer om detta i framtiden.

Namnbyte

Populära Gameplay meddelar att de byter namn till Gamesmix.com. Den nya adressen blir således www.gamesmix.com

Rollspel

MAGIC & MAYHEM: THE ART OF MAGIC

Massor med magi.

Magic & Mayhem: The Art Of Magic är en uppföljare som vid första anblicken bara verkar vara samma spel fast i 3D.

Det intrycket är kanske inte helt fel, för spelet är en kombination av *Myth*, *Sacrifice* och en smula *Magic: The Gathering*. Det hela går ut på att du ska ta dig igenom ett främmande land och efter vägen slåss mot en mängd olika monster.

Striderna i spelet äger rum i en 3D-vy som påminner litet om schack, men här har du tillgång till olika former av magi och kan framkalla varelser som lyder din minsta vink för att förgöra din fiende. Detta kontrolleras med hjälp av olika amuletter som du hittar i landskapet som ger dig diverse förmågor. Anledningen till att vi nämner detta är att spelet nyligen gått guld och alltså förmodligen finns i din butik när du läser detta.

www.virgininteractive.com

FPS

SNIPER

Ja någon måste ju vara det...

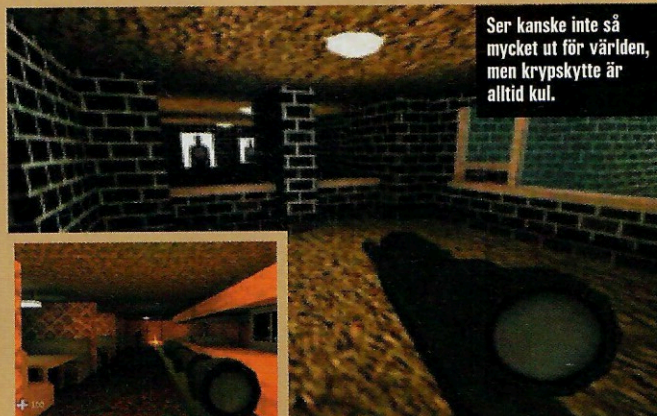
För alla campare som någonsin tillbringar en hel omgång av *Unreal Tournament* i det där tornet med prickskyttegeväret ska nu Xicat Interactive spelet *Sniper*.

Idén är enkel, du är en lönnmördare som kutar runt och har ihjäl folk med gevär och kikarsikte för att bara träffa målet och göra en snygg "hit". Detta gör du i så vitt spridda städer som Los Angeles, Chicago och Rom, och detta utmålas som ett actionspel för den tänkande spelaren utan

stora drivor av fiender att mala ner, men däremot massor av planering och smygande. Kan någon säga *Deus Ex Light*?

Efter att du accepterar ett kontrakt (och gör du inte det så har du ju inget att göra i spelet) så måste du planera det hela. Du måste dels vara säker på hur målet ser ut, och sedan rigga upp något slags gömsle som du kan skjuta ifrån, om det nu är på ett hustak eller i ett källarfönster, men se till så du kan ta dig därför också. Allt detta inramas av en 80-talsstory i stil med den värsta gansterfilm och spelet använder LithTech-motorn. Tyvärr ser inte grafiken så bra ut i dagsläget, men det ändras förhoppningsvis innan releasen.

www.incagold.com



Ser kanske inte så mycket ut för världen, men krypskytte är alltid kul.

✉ små snabba

Grattis!

Så var även *Max Payne*-tävlings-avgjord, och som vanligt fick vi in mängder av mer eller mindre genomtänkta bidrag. Nedan följer det urval vi fann mest underhållande (därmed kanske inte sagt att de är de allra mest hårdkokta). Grattis till alla 15 vinnare!

1 PRIS:

"Life is Payne, get used to it."
PATRIK LARSSON

2-15 PRIS:

(I helt slumpmässig ordning)

"Life's a bitch and she just smacked you..."

JOHAN STÅLNACKE

"They like to call me hard-boiled, but I just like it plain raw..."

ANTHONY CRH LARSSON

"Dodge this...!"
PETER

"Prepare for a rough ride baby, cause you ain't going to heaven."

OSCAR NILSSON

"No Payne no Game."
CARL VERNERSSON

"No Payne, no Gain"
MARTIN

"Your ass is grass, and I'm the lawnmower man!"

NIKLAS ARONSSON

"Lets do this quick'n painful. I aint paid by the hour!"

DAVID WESSTRÖM

"You play with Payne, you pay with pain."
ANONYM

"My gun, your Payne."
PATRIK DURFORS

"She broke my heart, so I ripped hers out..."
PER CARLSTRÖM

Tre killar som verkligen fattat vad det handlar om:

"Vi ses i Nangjala, Skorpan."
CHRISTOFFER HALLBERG

"Det var en god kaka det här, den smakar nästan som en köpe-kaka!"
MARTIN PEDERSEN

"Iren-Mannen" is my only fear - He's a real Pain-Killer"
K.J. ANDERSSON

Management

BLACK & WHITE 2

Mer svartvitt på din PC.

Om nu någon tvivlade på att det blir en uppföljare till *Black & White*, årets mest älskade/hatade (stryk det som inte passar) spel så kan vi bekräfta att så är fallet.

Själva premissen är att du efter att ha "pensionerat" dig som gud åter kallas till Eden för att ta hand om en stam urinvånare. Nu har de blivit litet mer teknologiskt avancerade medan du var borta och dessutom mer krigiska. Stammarna slåss för fullt inbördes, och du måste välja en stam att (bokstavligen) hålla din hand över.

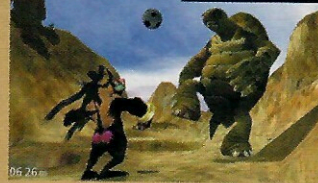
Teknologin från expansionen *Creature Isles* kommer att användas även här. Din varelse kommer att kunna tala komplett med den läppsynkning som fungerade så bra för dina rådgivare i ettan och kommer också att kunna ha egna små husdjur. Dessutom blir AI:n kraftigt förbättrad så förhopp-



Tiger har just slukat Puh, och känner sig lite skamsen.

BERÄKNAD RELEASE
2002

Skalman passar lädret med stor precision.



ningsvis kommer ditt djur inte att törsta ihjäl stående mitt i havet i detta spel. Denna nya AI ska också kunna se till att dina innevånare ibland missförstår dig och gör saker i ditt namn som du kanske inte riktigt avsåg.

Enligt Lionheads Peter Molyneux så är spelet "ungefär ett år från att vara klart", hoppas bara att han inte talar som samma utvecklingstid som för originalet. Dessutom meddelar Molyneux att man planerar upp till fem *Black & White* totalt, som ska bli bättre och bättre allt eftersom teknologin tillåter det.

www.bwgame.com

Flyg

JANE'S ATTACK SQUADRON

Janne? Inte Janne "Loffe" Carlsson väl?

Jane's har länge stått för kvalitet när det gäller simulatorer, ungefär som *Microprose* som i sin glans dagar inte släppte ett enda dåligt spel.

Nu har denna licens lämnat Electronic Arts och hamnat i knät på utvecklarna Xicat Interactive som i framtiden kommer att producera alla spel från Jane's. Så också det första i serien, *Jane's Attack Squadron*.

Mad Doc Software gör själva jobbet med spelet och de har satsat på en flygsimulator i Andra världskrigsmiljö (inte helt originellt i dessa dagar kanske) där du som spelare tar del i en mängd luftslag och markattacker som hade historisk betydelse i det riktiga kriget. Man kan flyga på antingen de allierades eller axelmakternas sida och uppdragen äger rum i Frankrike, Tyskland,

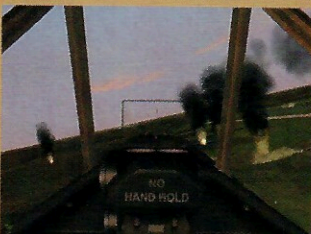
Holland, Belgien och närliggande länder. I stort sett hela västra Europa finns alltså med i spelet och hittills ser det rätt imponerande ut om man tittar på detaljerna på marken. Och så borde det ju vara med det namnet.

Det finns förstås en kampanj som den här gången låter dig ta litet mer ansvar än att bara flyga. Du kan skicka runt dina piloter i den virtuella skyn, eller så kan du bara ta ett plan och flyga ett snabbt uppdrag en regnig eftermiddag. Om det kan slå *IL-2* vet vi inte, men det ska vi ta reda på och rapportera till er snarast.

www.maddocsoftware.com



Amerikanarna monterade upp stora sköldar på sina plan, rädda som de var för tyskarnas slangbollar.



Management

BEACH LIFE

Det blir en dag på stra-anden...

Det här spelet blir inget för den yngre publiken.

Eidos utlovar sand, sol och sex i detta spel som mest riktar sig till de som är mellan 18 och 30 och går ut på att bygga upp sin egen lilla stugby eller hotell vid någon strand någonstans. Spelaren kommer att kunna bygga och sköta små semesterparadis. Sedan kan du förstås förstöra idyllen genom att slänga in en massa barer, nattklubbar, vattensporter och strandvolleyboll, med mera. Nu är ju inte allt som det ska i paradiset, och du kommer förmodligen att drabbas av tropiska stormar, matförgiftning och överdrivet kärlekskranka hotellgäster. Billig sprit (som man kan bli blind av) och alltför hög musik på rummen är också några problem i raden. Och mygg såklart. Deep Red Games utvecklar detta spel efter att ha släppt *Risk II* och *Monopoly Tycoon*. Släpps någon gång sommaren 2002.

www.eidos.com

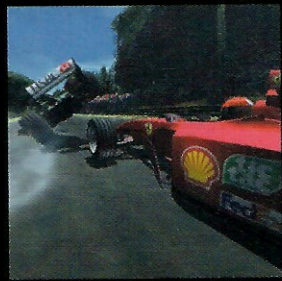


ADRENALINET PUMPAR NÄR DU GÖR DIG REDD FÖR STARTEN.

FIENDEN VISAR SITT ANSIKTE I BACKSPEGELN.

FARAN LURAR RUNT HÖRNET.

KOPPLA GREPPET
PÅ VÄRLDENS
SNABBASTE MÄN.



PC CD-ROM

PlayStation 2



"Formula One", "Formula 1", "F1" and "FIA Formula One World Championship" (together with their foreign translations and permutations) are trademarks of the Formula One group of companies. An official product of the FIA Formula One World Championship licensed by Formula One Administration Limited. © 2001 Electronic Arts Inc. All rights reserved. EA SPORTS, the EA SPORTS logo, "It's in the game, it's in the game!" are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the US and/or other countries. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand. PlayStation, the PlayStation logo and PlayStation 2 are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



it's in the game.

sverige.ea.com
easports.com

☐ små snabba

Voodoo-drivisar

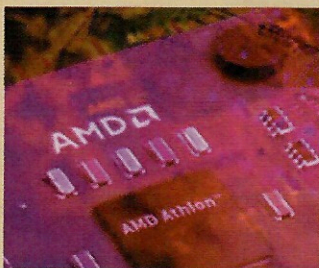
Du som fortfarande har ett Voodoo-kort har kanske märkt att support och drivrutiner för dessa inte längre existerar. En hygglig tysk Voodoo-användare har dock en samling (inofficiella) drivrutiner för kort från Voodoo Banshee till Voodoo 5 som fungerar med Windows 2000 och XP.

jimpanse.exhome.de/voodoo.html

DETONATOR XP

Och några till...

Nvidia har släppt de senaste drivrutinerna i sin Detonator-serie, vilket gör versionsnumret till XP 21.83. Den förra versionen visade på en markant skillnad i prestanda, när man väl fick drivisarna installerade, vilket inte är så enkelt. Ordet Detonator är förresten rätt coolt. Vi väntar nu på Windows Detonator, ett operativsystem helt anpassat för spel. Tänk er, inget mer strul med bläskärmar, inga mer monitorer ut genom fönstret... Hmm. Märks det att det är svårt att skriva något riktigt intressant om nya drivrutiner? Sannerligen.



XP-problem för Abit

Allt har inte gått som planerat i lanseringen av AMD:s senaste serie Athlon XP. De nya processorerna må vara riktigt snabba, men utan bra moderkort ställer de till problem. Vissa moderkortstillverkare har stött på kompatibilitetsproblem. Bland andra har Abit haft svårigheter att köra XP-processorer tillsammans med KT7, KT7-RAID och KT7E. AMD har sammanställt en lista över moderkort och andra tillbehör som kan köras tillsammans med de nya processorerna. Felaktiga fläktar kan också innebära trubbel då en fläkt som ska fungera med XP 1500+ inte nödvändigtvis fungerar bra med en XP 1400+. Detta är bara barndomsproblem för tillverkare av moderkort och fläktar, då AMDs nya processorer precis har lanserats.

NVIDIA

Nya varianter av GeForce 3 släpps.

Det var många som trodde att NVIDIA skulle dra ner på sitt ursinniga lanseringsschema i år.

De har hittills kommit med något nytt var sjätte månad vilket kan vara onödigt om konkurrenterna inte utgör något direkt hot. I år har dock motståndaren ATI vaknat och hotat grafikjättens ställning med den nya kretsen Radeon 8500. För att kontra detta släpper NVIDIA en ny serie av kretsar.

Det har spridits rykten om en Ultra-variant av GeForce 3 länge och dessa rykten visade sig vara sanna. NVIDIAs nya grafikserie kallas för Titanium och kommer i tre olika varianter. I toppen har vi GeForce 3 Ti 500 som ska vara den nya värstingen som har kraft nog för att gå förbi den vanliga varianten. Prestandaökningen kommer som ett resultat av en ökad klockfrekvens och snabbare

minnen. Grafikkretsen har nu en klockfrekvens på 240 MHz istället för 200 och minnet körs nu i 500 MHz, vilket ger en ökning med 40 MHz. Detta ger Ti 500 en högre fillrate och högre bandbredd för minnet. Därmed hamnar den vanliga GeForce 3-kretsen i underläge, men skillnaderna är inte extremt stora. Det är definitivt inte samma läge som när NVIDIA lanserade Ultra-varianten av GeForce 2, då den nya kretsen var mycket bättre än sin föregångare.

Den andra kretsen som släpps är GeForce 3 Ti 200 som är en billigare variant av vanliga GeForce 3. Kretsens klockfrekvens har sänkts med 25 MHz samtidigt som minnet nu körs i 400 MHz, vilket gör detta till ett slöare kort. Lyckligtvis är det inte så långsamt att det kan kallas för en MX-variant. Troligtvis kommer detta att bli NVIDIAs nästa storsäljare tack vare ett mycket konkurrenskraftigt pris. Konsumenterna kommer att kunna få tag på grafikkort baserade på Ti 200 för ca 200 dollar, vilket är mycket överkomligt då kretsen inte hamnar långt efter vanliga GeForce 3. De som vill gå lägre ner i prisklasserna kan för ca 150 dollar komma över ett GeForce 2 Ti som är NVIDIAs nya budgetkort. Under karossen finns en krets med en klockfrekvens på 250 MHz, vilket placerar den över



Processor

Intel

Northwood släpps nästa år?

På processorsidan är det aldrig lugnt och det verkar som om de sista veckorna på året kommer att bli riktigt hektiska för de inblandade parterna.

AMD har nu lanserat sin nya processorserie som kallas för Palomino, men som sedan fick namnet Athlon XP. Den nya serien bjuder på ökad prestanda och faktiskt visar det sig i tidiga tester att Athlon XP 1800+ nitär Intels nuvarande värsting på 2 GHz. AMDs nya PR-system för klassificering av processorer har introduceras och tanken är att siffrorna ska vara ett riktmärke för hur snabb produkten är snarare än vil-

ken klockfrekvens processorn är upppe i. En XP 1800+ ska därmed tolkas som en processor som motsvarar Intels Pentium 4 på 1,8 GHz. AMD kommer att få motstånd senare när Intel släpper sin Northwood-serie. Det pratades mycket om att de nya processorerna skulle släppas innan årsskiftet, men nu verkar det troligare med en lansering nästa år. I vilket fall som helst kan Northwood bli riktigt bra. Det sägs att den första produkten blir en processor på 2,2 GHz, med en L2 cache på 512 Kb. Vidare ska den nya P4:an vara tillverkad med en 0.13 mikrometersteknik vilket sänker produktionskostnaderna och gör processorerna mer strömsnåla. Om dessa uppgifter stämmer kommer det nog att bli svårt för att AMD att hänga med senare när Intel vandrar vidare mot processorer över 2,4 GHz.

www.intel.com



GeForce 2 Pro. Tyvärr är minnehastigheten sänkt till 400 MHz och därmed är GeForce 2 Ultra ett bättre val för de som vill ha ett snabbare grafikkort.

Det känns som om Titanium-serien är ett mindre steg framåt för NVIDIA. Visserligen kommer Ti 500 ge dem tillräckligt mycket kraft för att tävla med ATI:s kommande värsting, men förmodligen lär det inte bli stora skillnader. Ti 200 lär bli den stora konkurrenten till ATI:s billiga Radeon 7500 som släpps senare. Det känns lite som om NVIDIA inte längre är ensam i toppen. De har inte släppt något som garanterar dem ledningen i längden och dessutom lanserar de produkter som är sämre än sina föregångare. Enligt ett pressmeddelande från företaget ska de billigare varianterna i Titanium-serien erbjuda konsumenterna samma prestanda som de kretsar serien ersätter, men detta är en halvsanning. NVIDIA släppte nyligen bättre drivrutiner och det verkar som om jämförelserna mellan de olika kretsarna inte bygger på rättvisa tester. Det positiva med den nya serien är att priserna blir något humanare tack vare sänkta produktionskostnader.

www.nvidia.com

Grafikkort

ATI

Bättre GL-stöd.

Grafikkortstillverkaren ATI har sedan en tid tillbaka kunna erbjuda riktigt bra hårdvara. Deras Radeon-serie har haft stöd för de häftigaste effekterna och i och med lanseringen av Radeon 8500 kan de konkurrera med NVIDIA. Däremot har ATI alltid fått smisk och bakläxa tack vare bristfälliga drivrutiner och dåligt stöd för OpenGL. Detta ska ändras då företaget nu har beslutat sig för att stödja projektet GL Setup. Förhoppningsvis leder detta till att det blir mindre strul att köra de senaste spelen, samtidigt som spelutvecklarna får det lättare att leta efter fel.

Tillbehör

Absolute Multimedia

Vattenkyllning för högre hastigheter.

De flesta kretsar är designade för att köras i en viss hastighet, men de är tillverkade med en feltolerans som gör att de ska fungera någorlunda bra i högre hastigheter. Hur mycket en krets kan pressas över gränserna beror lite på tillverkaren.

De som överklockar löper alltid en risk att hårdvaran förstörs. Nyckeln till överklockning är kylning, då komponenter alltid blir varma när de körs i högre hastigheter. Än så länge har överklockare gett sig på processorer, men nu är det dags för grafikpro-

cessorerna att köras varma.

Absolute Multimedia med 3D Power i spetsen kommer med ett smidigt paket för de som inte är riktigt nöjda med sina GeForce-kort. Produkten heter Poseidon, ett namn som helt korrekt för tankarna till vatten. Poseidon är nämligen ett vattenkylningssystem som kan fästas direkt på vissa grafik kort. De vanliga fläktarna plockas bort och ersätts av slangar, munstycken och annat som hör till. Systemet är något klumpigare än vanlig kylning, men temperaturen blir också lägre. Poseidon ska fungera med de flesta GeForce-korten ur Absolute Multimediass sortiment, inklusive företagets GeForce 3 Ti 500 som kallas för Morpheus Ti 500. Det verkar som grafik kortet och Poseidon ska släppas tillsammans i ett paket som får namnet



Morpheus HARDCORE.

Detta är den första vattenkylningssystemet till grafik kort och nu återstår det att se hur pass populär produkten blir. Det är inte alla användare som är särskilt pigga på att överklocka hårdvaran, då det är många tusenlappar som står på spel. Vattenkylning ökar också riskerna då vatten inte är något som passar bra inne i en dator. Poseidon verkar dock vara en säker produkt för alla som är ute efter ökad prestanda.

www.absolutemm.com

Tillbehör

Applied Digital Solutions

Alternativ strömkälla i framtiden.

Det händer allt oftare att teknologier som vi tidigare bara kunde läsa om i science fiction-böcker blir realiserade.

Månadens skummaste uppfinning kommer från de amerikanska forskarna på Applied Digital Solutions, som länge har försökt använda människokroppen som en strömkälla. Nu har de lyckats så bra att deras prototyp kan användas för att driva en klocka. Uppfinningen är en liten generator som är lika stor som en fingernagel.

Generatoren använder värmen kroppen avger och konverterar denna till ström. Det intressanta är att "batteriet" inte innehåller några kemikalier eller annat som måste bytas ut. Generatoren ska kunna fungera 24 timmar om dygnet 7 dagar i veckan. Forskarna vill använda teknologin för att driva medicinska apparater, klockor och liknande, men det kan hända att det finns fler passande användningsområden. Om generatoren kan förbättras så att den blir effektivare kan det hända att vi kan alstra tillräckligt mycket ström för att driva mer krävande elektroniska prylar. Visst vare det en dröm att kunna driva en bärbar dator enbart med kroppsvärmen?

www.adxs.com

Tillbehör

CTX PROJEKTOR

Stor bildyta för stora plånböcker.

Att hålla sin dator någorlunda modern är riktigt dyrt och det är ofta vi får välja betydligt sämre komponenter än vad vi vill ha. Ändå brukar de flesta av oss vara riktiga självplågare och leta upp de där dyra leksakerna en normal budget aldrig tillåter.

En av månadens drägelprodukter är CTX fina projektor PS 5100. Detta är en bra produkt för dig som inte nöjer dig med en 19-tummare, eller för all del en 32-tummare. Med denna projektor kan du få en skarp bild med en ljusstyrka på 1000 lumen, vilket räcker

gott och väl. Visserligen är den här typen av produkter framtagna för seriösare användningsområden än för datorspel, men vem vill vara seriös? Med en projektor kan du få upp en enorm bild mot en vägg och vips är karaktärerna i dina spel lika stora som riktiga människor. Givetvis blir priset ganska högt men CTX ligger ändå ganska lågt med sin PS 5100. Den kan bli din för ca 24 000 kronor. Med andra ord mer än en värstingdator och en fet skärm tillsammans, men det kostar att ligga på topp.

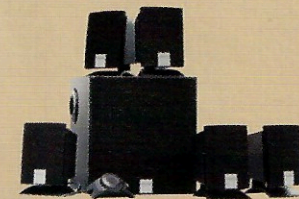
www.ctxeurope.com



små snabba

Microsofts Xbox får mindre kapacitet

Det är nog inte många som har lyckats undvika Microsofts lansering av spelmaskinen Xbox (Utom vi i Europa som får vänta några månader till). Tidigare i år meddelade tillverkaren med glädje att specifikationen för hårdvaran skulle ändras till det bättre, genom en större hårdisk. Istället för 8 GB skulle konsumenterna få en hårddisk på 10 GB. Nu har Microsoft ändrat sig igen och gått tillbaka till grundplanen, vilket innebär att den extra kapaciteten inte realiseras. Konstigt nog spreds inte denna nyhet med samma entusiasm.



Creative lanserar nya högtalare

Ljudkortstillverkaren Creative Labs släppte nyligen de nya ljudkortet som kallas för Sound Blaster Audigy. Nu lanserar de även ett häftigt högtalarpaket för alla som vill komplettera ljudkortet. Paketet heter Creative Inspire 5.1 5300 och som namnet antyder handlar det om Dolby Digital 5.1. Med fem satelliter på sammanlagt 30 Watt RMS och en aktiv subwoofer på 18 blir detta ett bra system för datorspelare. Utöver detta medföljer en liten fjärrkontroll för smidighetens skull. Priset hamnar på ca 1000 kronor vilket är tillräckligt lågt för att det ska vara lockande.

Snabbare hårddiskar lovar Western Digital

En snabb processor, snabbare minnen och ett starkt grafik kort är nödvändigt för de mest krävande applikationerna, men det kan också löna sig att lägga ner mer pengar på en bättre hårddisk. Tillverkaren Western Digital är på gång med en ny serie som ska ge betydligt bättre söktider. Förbättringarna kommer inte av ökad rotationshastighet, då hårddiskarna fortfarande körs i 7200 rpm. Det är cacheminnet som har ökat till 8 MB och därmed blir det fler träffar i cachén, vilket gör att mindre data hämtas från själva hårddisken. De nya diskarna kallas för Caviar och den första som släpps har en kapacitet på 100 GB.

PATRICIAN II QUEST FOR POWER



Ekonomiska problem? Konsultera din lokale patricier.

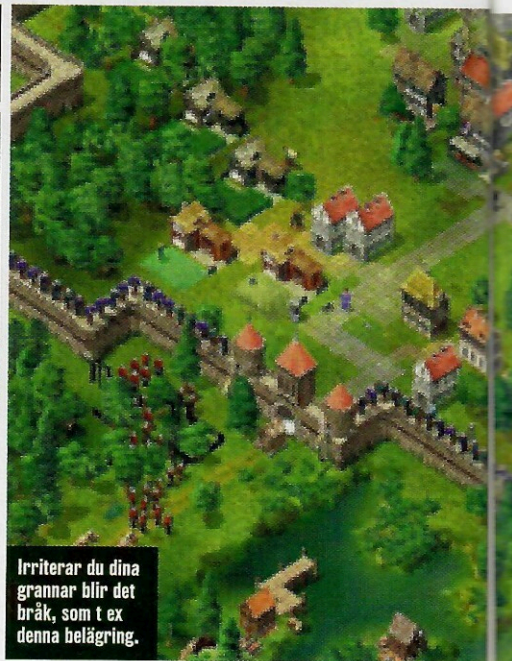
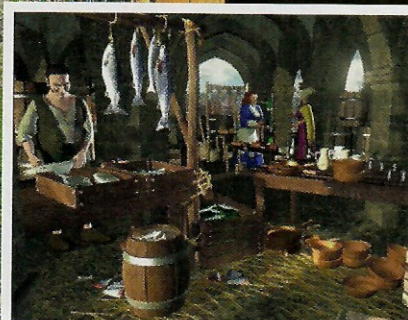
Av JIM ROSSIGNOL

DETTA HAR HÄNT... << *Patrician II* var en nyhet i PCG för tag sedan.



Skepp: som stora flottor för jättar. De skrämmer fisken också.

Städerna görs levande av de många unika invånarna.



Irriterar du dina grannar blir det bråk, som t ex denna belägring.

PATRICIAN II KORTHET

Utgivare:
Infogrames

Utvecklare:
Ascaron
Software

Genre: RTS/
Management

**Beräknat
Systemkrav:**
PII-266,
64 MB RAM

Web:
www.ascaron.com

Releasedatum:
November

Vårt att notera: Intriger, pirater och massor av kniveggs-diplomati i 1200-talets Europa.

ALLA människor behöver mat, sömn och en smula kärlek. Men det finns andra behov också – till exempel behovet av makt. Även om det bara är makten att kunna sparka ut katten på kvällen. En del människor vill dock ha mer än så och så har det nog alltid varit. Drömmer om makt håller tusentals direktörer igång i maktkampen, ett dussin elaka diktatorer i sina illa fångna palats och miljoner spelare fångna i sina gudsspel och härsksimulatorer. Spel som det här, *Patrician II*, en komplex och fångslande handelssimulation som utspelar sig i den högt uppsatta världen av intriger och våld som var det 13:e århundradet. Det hade passat Machiavelli och du är prinsen i detta spel. Nej, inte riktigt, du är The Patrician.

Så har vi satt upp scenen: Du spelar en ung handelsman som blir en maktfaktor i ett av de stora handelsimperier i det medeltida Nordeuropa – Hansans tid. Den nämnde girigboken börjar i en liten håla mitt i ingenstans och måste jobba för att göra sitt handelsbolag, och staden det är baserat i, till en kraft att räkna med i

norra Europa, Skandinavien och de baltiska staterna. Hårt arbete, politiska intriger och en smula bråk är hans taktik.

För att åstadkomma detta måste vår unge patricier bygga upp och underhålla en gigantisk flotta med handels skepp. Han kommer att handha besättning, beväpning (för de där oundvikliga små skärmytslingarna med diverse pirater) och självklart de nödvändiga handelsdelarna. Det finns en komplex affärssimulation gömd precis under ytan på det här spelet, och du måste noggrant balansera siffrorna om du inte vill förlora pengar eller status hos människorna i din hem-

”HÅRT ARBETE, POLITISKA INTRIGER OCH EN SMULA BRÅK ÄR HANS TAKTIK.”

stad. Det här är inte precis New York-börsen, men det finns mängder av olika faktorer att sysselsätta sig med. Handeln baseras på de 20 handelsvaror som utgör marknaden i *Patrician II*. Hur du köper och säljer är själva nyckeln till hur ditt företag överlever i konkurrensen.

internationellt. Förlorar du så förlorar du inte bara last och skepp, utan även machofaktorn inför dina utländska likar samt dina stadsbor.

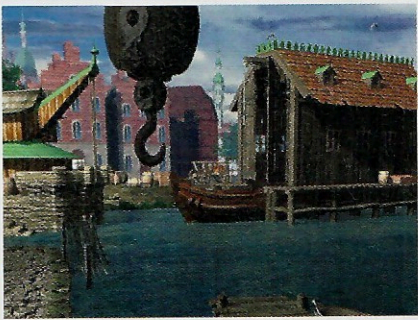
Rykten är allt här och du måste bli välkänd och respekterad i alla samhällslager om du ska kunna klättra hela vägen,

ETT SKEPP KOMMER LASTAT

Att lyckas med sin handelsflotta betyder allt i det långa loppet. Du måste noggrant utarbeta de bästa handelslinjerna och köpa samt därefter utrusta de bästa skeppen för att utnyttja dem. För att klara av pirater måste du se till att skeppen har bra besättningar och gott om vapen.



Problem i staden kan komplicera handeln.



Livet som patricier introduceras i videosekvenser.



Det är inte fel på kartan, det är fel på verkligheten.



I den mörka, mörka skogen fanns en mörk, mörk damm...



Japp, det här är en äkta skärmdump från spelet! (Ingen sarkasm tack - Red.)



från en obetydlig köpman till en helgjutten Hansa-ädling. Klarar du dig bra så väntar samhällstegens högsta pinnar – du kan till och med bli vald till borgmästare i staden, vilket innebär att du måste bygga upp staden för att bli populär. *Patrician II* är ett av de mest ingående detaljerade RTS i 2D som vi sett på sista tiden. Du måste investera i och konstruera dussintals av underbart vackra byggnader för att imponera på de rika och vinna de fattigas hjärtan.

Det är klart, allt detta är också blandat med en rejäl dos taskspelande, lönnmord och mutor. Spelare kommer att kunna muta sina medmänniskor för att komma upp sig i de sociala lagren; o m hyra in pirater för att ge konkurrenter en liten läxa. Allt handlar om makt över

motståndarna. Dina rivaler består av upp till åtta personer som alla kan vara antingen AI-spelare eller andra människor i ett multiplayer-scenario. Var och en börjar med sin egen hamnstad som vetter mot Nordsjön eller Bottenhavet. Från dessa kan du bygga upp allianser, handla, upprätta avtal och föra krig. Smuggling, piratdåd och konstanta reguljära sjöslag är en integrerad del av spelet.

*Patrician II*s vattenburna krig tas om hand i realtid. Detta ser inte riktigt lika imponerande ut som *Age of Sail II*, men använder liknande tekniker; beväpningen och lasten på ditt skepp, vindriktning och så vidare. Du behöver förstås inte ta hand om detta själv i singelspelarläget, utan kan stänga av slagen helt och låta din PC sköta dem åt dig automatiskt. Detta är ju

en klar fördel för de av er som är mer intresserade av pengaflödet och utvecklingen i hemstaden.

Patrician II kan mycket väl bli en stor titel i raden av diplomatiska, historiskt korrekta RTS. Handelselement som går djupare än vanligt ger det en särställning gentemot de vanliga varianterna med diplomati, krig och konstruktion. Som väntat så kommer vi att ge dig en mer detaljerad och omfattande recension senare under året.

PCG

MED EGNA ORD

Vi talade med Ascarons Bernd Almstedt om *Patrician II*.

PCG: Varför ska vi vara upphetsade över *Patrician II*? Det kan vi inte avslöja än, eftersom de flesta spelare vägrar svara på icke spelvärldsrelaterade frågor efter att de börjat spela *Patrician II*.

PCG: OK då. Vad är de största utmaningarna för teamet? Den dynamiska handelsmotorn utan några artificiella begränsningar. Omkring 40000 linjer kod tas upp av den enbart.

PCG: Vad har varit er starkaste influens under skapandet av *Patrician II*? Givetvis *Patrician*, men också *Anno 1602*, *Age of Empires II* och sist men inte minst de 10000 gamers som hört av sig.

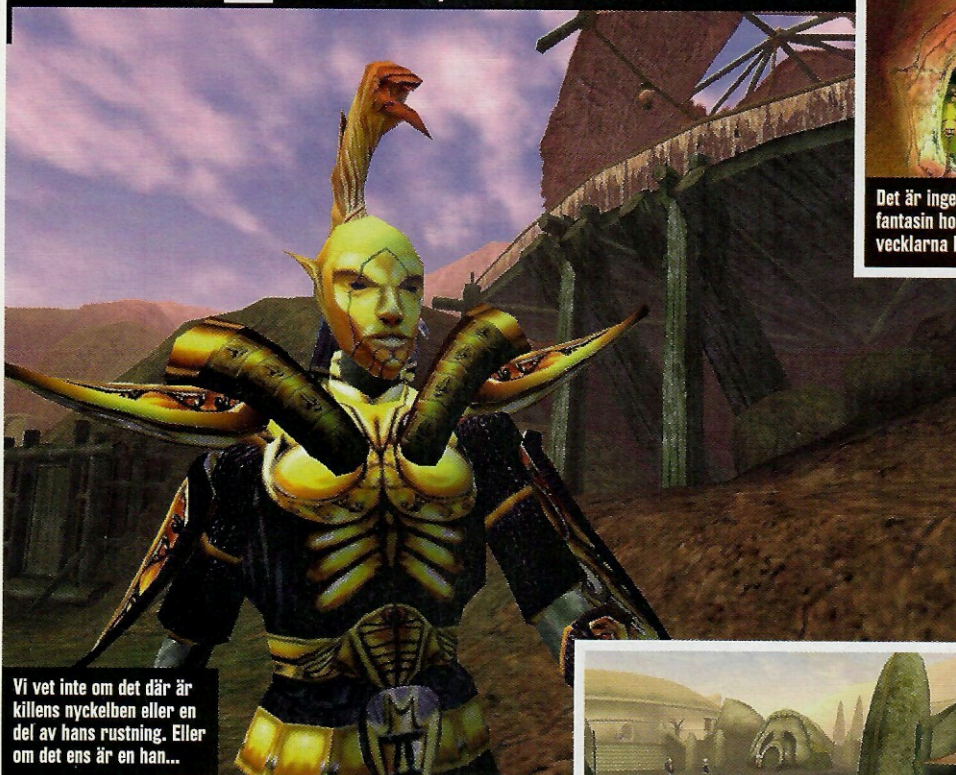
PCG: Om det fanns sjödjur, skulle du äta det då? Inte jag, eftersom jag är vegetarian och som marketing-kille skulle jag välkomna chansen att bli riktigt, riktigt rik...

MORROWWIND

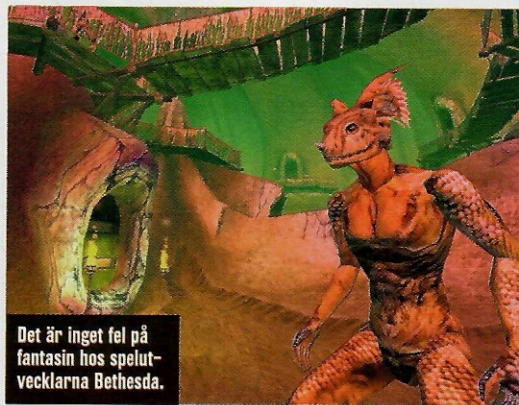
En ny värld öppnar sig och du sitter på första parkett.

Av RICHARD COBBET

DETTA HAR HÄNT... << Morrowind syntes senast i PCG 57.



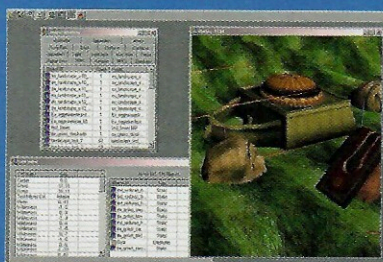
Vi vet inte om det där är killens nyckelben eller en del av hans rustning. Eller om det ens är en han...



Det är inget fel på fantasin hos spelutvecklarna Bethesda.

SKAPA VÄRLDAR

Om du tycker att *Neverwinter Nights* låter lovande, så vänta bara tills du får se *The Elder Scrolls Construction Set*. Med hjälp av detta kan du skapa dina egna äventyr inklusive nya föremål, vapen, besvärjelser och karaktärer. Du kan även skriptat hela uppdrag med hjälp av den kraftfulla *Morrowind*-motorn, för att sedan ladda dem på nätet så att andra kan testa. Men det allra bästa är att dessa filer går att applicera på originalspelet – vill du skapa en systerö till *Vvardenfell* eller en ny stad på den ursprungliga ön, så kan detta genomföras utan att det vanliga spelet påverkas. Modifikationerna kan stängas av med hjälp av ett enda knapptryck. Mumma.



MORROWWIND KORTHET

Utgivare:
EON Digitala Entertainment

Utvecklare:
Bethesda

Genre: RPG

Beräknat Systemkrav:
PII450, 128Mb RAM, 3D-kort

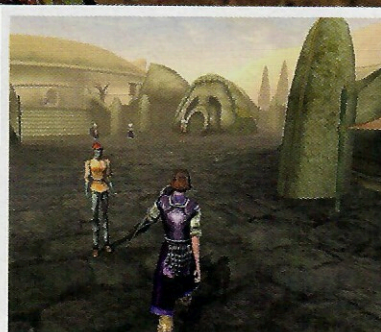
Web:
www.morrowind.com

Releasedatum:
Våren 2002

Vårt att notera: Ett massivt och öppet RPG med mycket ögongodis.

UNDER de senaste åren har Bioware och Black Isle skapat fyra massiva titlar med hjälp av Infinity-motorn. *Ultima* gick lös på hela tio spel (exklusive *Underworld*- och *Online*-serierna) och *Might & Magic* dyker upp med samma regelbundenhet som EA:s sporttitlar. Generellt sett så ser vi en konstant ström av uppföljare så snart ett RPG har etablerat sig. Men det finns undantag. *Elder Scrolls* har till exempel hängt med sedan urminnes tider, men ändå har vi bara sett två riktiga spel i serien – *Arena* och *Daggerfall*.

Dessa båda titlar flyttade fram de tekniska gränserna ordentligt - spelare kunde designa sina egna besvärjelser, närstrider i förstaperson fungerade faktiskt och världarna var massiva, med mycket att utforska. Men trots detta så var de ibland frustrerande rent spelmässigt. *Daggerfall* var buggigt som attan långt efter release och hur många är



det egentligen som minns *Arena*? Inte undra på att Bethesda är extremt taggade och sugna på att göra den tredje utgåvan till något alldeles extra för de singelspelande RPG-fansen.

Till att börja med så är grafiken makalös. Om du inte dreglar när du tittar på de här bilderna så är du antingen ordentligt sjuk eller så läser du den här artikeln tio år in i framtiden, samtidigt som du väntar på att demoverisionen av *Quake XII* ska installeras färdigt. Bethesda har med största noggrannhet skapat en övärld som du kan utforska av hjärtans lust. Där finns öknar, berg städer och byar samt en episk historia som förhoppningsvis är fylld av intriger och underverk. Vi säger "förhoppningsvis",



för Bethesda är mycket tystlåtna vad gäller handlingen. Dock vet man att storryn är mycket öppen - du måste inte rädsla världen om du inte känner för det. Det enda du faktiskt måste göra är att starta upp spelet. Därefter kan du ta dig fram genom vackra världen *Vvardenfell* och på avstånd se på hur de politiska stormmolnen hopar sig över de andra invånarna.

Känner du för det så går det bra att dra på dina *Leather Boots of Much Stomping +2* och smacka monster, men du kan även gå med i gillen och försöka klättra på maktstegen. Eller vill du kanske slipa lite på dina magikunskaper och skapa den dödligaste besvärjelsen som mänskligheten någonsin utsatts för? Kanske är du sugen på att leka snabbkäftad politiker och ta dig in i landets stora partikonstellationer, för att kunna rösta i frågor som påverkar hela spelvärlden? Det går bra, om du nu inte känner för att anta tjovens roll, och rånmörda alla som

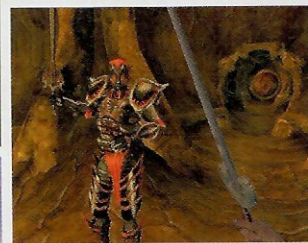
Spelet innehåller inte bara fantasystereotypa monster.



Vaktavlösningen kom aningen för sent, men Bob härdade givetvis ut.

LÄR DIG TUGGET

Det är inte vad du säger, utan hur du säger det som spelar roll i *Morrowind*. När du samtalat med NPC:s så kan du välja attityd, vilken kommer att ställas mot dina färdigheter, din livsåskådning, ras, historia och massvis av andra detaljer (inklusive dina kläder). Allt detta påverkar vem som kommer att tala med dig och vad de säger.



Stridsmekaniken kommer att vara avgörande för spelets framgång.



Stadsscenerna är helt övertygande i all sin enkelhet.



"Pst! Gröna, glänsande pryglar för endast en femmal!"



Livet som gondoljåk i Vvardefell är ingen biff.

kommer i din väg.

"Jag känner att karaktärsutveckling är kärnan som driver alla RPG, och att det alltid kommer att vara så," förklarar Todd Howard, projektledare på *Morrowind*, "Visst måste du ha en bra story och en bra värld i vilken du kan använda din

en mer uppenbara. Deras charm och konversationsförmåga har kunnat jämföras med den hos en sten. Den här gången ska NPC:s (Non Player Characters) dock vara mer integrerade och Howard beräknar att hälften av dina strider kommer att stå mot vanligt folk och inte mot

"DU MÅSTE INTE RÄDDA VÄRLDEN OM DU INTE KÄNNER FÖR DET."

karaktär, men först och främst så måste karaktären skapas och utvecklas." *Elder Scrolls*-spelen har alltid varit starka på det här området, men tyvärr har det bara gjort bristerna hos resten av befolkning-

monster. För att inte tala om hur du kan bli personligt engagerad i dem.

"Väldigt tidigt i spelet kan du komma att fråga dig själv 'skulle jag kanske försökt bli vän med den där perso-

nen istället?' Du kan lätt komma att fästa dig vid medlemmar av ett särskilt gille och bli lyhörd för vad de vill få utträtt. Vi har en enorm dialogdatabas som ger NPC:s liv."

Morrowind ser ut att kunna bli en omvälvande titel och nu när spelet börjar ta form så kan man inte undgå att bli nyfiken. Om Bethesda visar sig ha lärt av tidigare misstag så kan detta mycket väl bli en klassiker av *Baldur's Gate II*:s magnitud, för ambitionen går inte att ta fel på. Spelet ska komma ut under våren nästa år och då ger vi er också den slutgiltiga domen i form av en recension.

PCG

MASTER RALLYE

Bilar: Stålvidunder som bär dig långa distanser över stock och sten.

Av JIM ROSSIGNOL

DETTA HAR HÄNT... << Master Rallye såg vi senast i PCG 56.



Wheel! Stora gupp och stora hopp finns det gott om i Master Rallye.



En superbil kan vara användbar på de långa och svåra sträckorna.



Se upp så att du inte kasar rakt in i huset och ger ordet "drive-through" en helt ny innebörd.

MASTER RALLYE KORTHET

Utgivare: Microids
Utvecklare: Steel Monkeys
Genre: Racing/simulation
Beräknat Systemkrav: PII266, 64Mb RAM, 8Mb 3D-kort
Web: www.steel-monkeys.com
Releasedatum: November/december
Vårt att notera: Enorma banor, smarta motståndare och stora bilar men antagligen inga elefantarméer som invaderar. Kan man hoppas i alla fall.

VI människor har uppfunnit tre saker värda att notera: vapnet, bilen och datorn. Det är dessa tre uppfinningar som gjort USA till det vidunder det är idag. Alla dessa tre ting är väldigt farliga (en PC kan vara dödlig om man släpper den i huvudet på någon) och det är kanske det som ter sig lockande för oss.

Vapen är, som vi alla vet, ett ständigt återkommande inslag i PC-spel och det går väl inte en dag utan att vi njuter av fördelarna med att ha en bil och en PC? När idérika spelutvecklare då bestämmer sig för att göra ett spel med bilar i väcks genast vårt intresse. Vi har sett ett antal rallyspel på sistone som alla använder sig av den allra senaste tekniken för att överglänsa sina konkurrenter. PC:n har tyvärr inte fått ta del av de finessrika spelen som dykt upp på konsolerna under det senaste året, så utvecklarna måste anstränga sig ännu mer för att skapa något mer spektakulärt och gripande än vad vi tidigare sett.

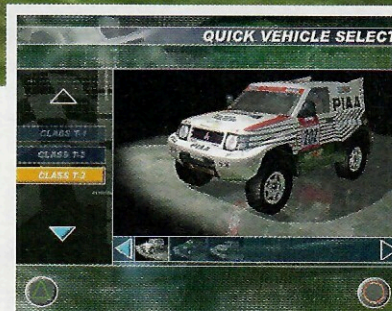
Master Rallye är en av de mindre kända licenserna; det är inte WRC med de välkända namnen och bilarna. Detta är istället baserat på ett uthållighetsrally som går genom Europa och Asien. Det bjuds på spektakulära omgivningar och mängder av banor med många broar och djupa raviner. Precis som i ett annat



Att hitta genvägar är väsentligt för att komma överst på pallen.

rallyspel som ni kan läsa om i detta nummer, försöker Master Rallye komma undan den korridorliknande känslan som förekommer i vanliga rallyspel. Detta löses bäst, tycker utvecklarna Steel Monkeys, genom att ibland göra banorna 12 kilometer långa och en kilometer breda. Banorna är makalöst detaljerade och du kommer att köra förbi många sevärdheter under din färd.

Vi är inte säkra på hur pass bra hanteringen av bilen kommer att bli när spelet är klart då utvecklarna fortfarande håller på att slipa på detta, men en sak är säker: de måste få till något riktigt bra för att kunna slå konkurrenterna på



fingrarna. Men ha i åtanke att med stora fyrhjulsdrivna jeepar och möjligheten att hitta genvägar för att vinna tid, kommer man att spela om banorna flera gånger för att hela tiden förbättra tiderna.

Den del av spelet som Steel

MOTORJOURNALEN

Master Rallye är baserat på ett riktigt lopp som äger rum varje år. Det är en uthållighetsprövning utan dess like och rallyt sträcker sig tvärs över Europa och Asien. Vilken bil du använder är helt upp till dig men de flesta verkar välja någon slags fyrhjuldriven jeep, liknande den på bilden här nedan, för att klara alla påfrestningar som bilarna utsätts för.



Miljöerna varierar från tätta bergspass till stora öppna fält.



AI-motståndarna bjuder faktiskt på bra motstånd.



Dammiga vägar, sand, vatten och lera. Du kommer aldrig att få se den fina glänsande lacken igen.



Av förståeliga skäl finns det inte så många åskådare på plats runt om på banorna.



Monkeys är mest nöjda med hittills är nog trots allt AI-systemet som kontrollerar motståndarbilarna under singel-spelet. De anpassar sin skicklighet och lär sig allt eftersom de kör och de lär sig

med att de kommer att komma tillbaka för att utkräva hämnd.

Steel Monkeys hoppas att denna teknik kommer att ge *Master Rallye* en realistisk känsla som ska stimulera alla

gunst och utmärkelsen "Årets Rallyspel". Vi kommer snart att bli varse om *Master Rallye* kan vara med och slåss med de stora grabbarna då vi väntar på att ett recensionsex ska dyka upp inom kort.

PEG

"OM DU PREJAR DEM AV VÄGEN KAN DU RÄKNA MED ATT DE KOMMER ATT KOMMA TILLBAKA FÖR ATT UTKRÄVA HÄMND."

även genom att observera din körning. Motståndarna kommer inte bara att flänga runt på banorna i en väldans fart utan även fatta beslut om hur de lämpligast ska köra i en viss terräng. Och om du prejar dem av vägen kan du räkna

rallyfans och de har även lagt med ett vädersystem som ska bjuda på varierande utmaningar. Även om *Master Rallye* har några riktigt bra inslag med sig i bagaget får man inte glömma att det råder stor konkurrens om rallyspelarnas



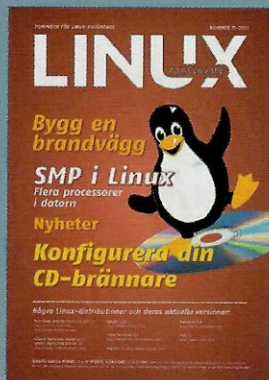
NYTT NUMMER UTE NU!

TIDNINGEN FÖR IT-UTVECKLARE, WEBBMAKARE, PROGRAMMERARE – TESTER, PRODUKTER, LÖSNINGAR **NUMMER 11-2001** 74:50 kr (inkl moms)
NORGE: 74:50 NOK • FINLAND: 49:50 FMK / 8:32 EURO

DATOR MAGAZIN

DIVX OCH MPEG-4

KOMPRIMERING – SÅ FÅR EN DVD-FILM PLATS PÅ EN CD

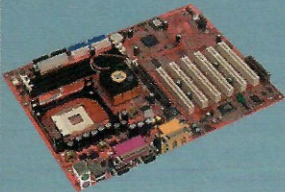


BRANDVÄGG I LINUX

INSTRUKTIONER I TIDNINGEN,
PROGRAM PÅ CD:N

MASSOR AV TESTER

ADOBE ILLUSTRATOR 10, TURBOCAD
PROFESSIONAL V7, DELPHI 6,
PARTITION MAGIC 7, ASUS P4B,
MSI 845 PRO2, OMNIPAGE PRO 11



7 388070 507456

AMD ATHLON XP 1800+
INTEL FÅR KONKURRENS PÅ NYA-VILLKOR

HANDDATOR- SPECIAL

VÄLJ RÄTT – 8 HANDHÅLLNA I STORT TEST

SPYWARE

Spionerna på din hårddisk

WINDOWS XP

SKA DU UPPGRADERA? – VI HAR TESTAT DEN FÄRDIGA VERSIONEN

EFFEKTIV PARTITIONERING
SÅ FÅR DU UT MEST AV DINA HÅRDISKAR



7 388070 507456

www.datormagazin.se

RUN

THINK

SHOOT

LIVE



HALF-LIFE®

EXKLUSIVT UTVECKLAD FÖR PLAYSTATION 2

PC-VERSIONEN HAR FÅTT 50 "GAME OF THE YEAR"-UTMÄRKELSER VÄRLDEN ÖVER



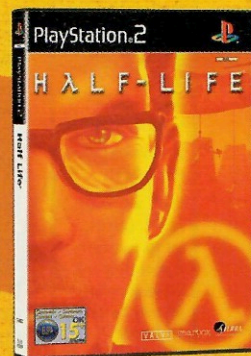
BÄTTRE GRAFIK PÅ KARAKTÄRER
OCH MILJÖER.



DECAY: NYTT LAGSPEL.
SAMARBETA OCH SEGRA!



UTMANA DIN KOMPIS I
FLERSPELARLÄGET.



I BUTIK JULEN 2001



PlayStation 2



Half-Life © 2001 Valve, L.L.C. All Rights Reserved. Valve, the Valve logo, the Lambda logo and Half-Life are trademarks and/or registered trademarks of Valve, L.L.C. Gearbox and the Gearbox logo are trademarks of Gearbox Software, L.L.C. Sierra and the "S" logo are trademarks of Sierra On-Line, Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective companies.

BATTLE REALMS

Österländsk mytologi och historia i en härlig kompott. **Av MIKAEL HJALMARSON**

DETTA HAR HÄNT... Vi gluttade senast på *Battle Realms* i PCG 48.



Detaljrikedomen är slående, och enheterna välanimerade.



Nya fina texturer pryder kartorna.



DÖDEN FRÅN OVAN

Tillhör du de strateger som gillar att rusa in i fiendens baser och ge sig på resurshanterarna? Då får du nog tänka om innan du sätter dig med *Battle Realms*. För att förhindra dessa fega attacker är det möjligt att bygga upp vaktposter som kan ta emot i stort sett alla enhetstyper. Väl uppe i tornet kan soldaterna attackera fiender på längre avstånd. Vidare är det möjligt att ge en helare ökat inflytelseområde om han får klättra upp på högre höjder. Detta leder förmodligen till att det blir mycket svårt att attackera byar i spelet.



BATTLE REALMS I KORTHET

Utgivare: Ubi Soft
Utvecklare: Liquid Entertainment
Genre: Strategi
Beräknat Systemkrav: PII450, 128Mb RAM, 3D-kort
Web: www.battle-realms.com
Releasedatum: Julen 2001
Vårt att notera: Ett försök att förnya genren genom att tvinga spelaren till mer taktiskt tänkande.

VI har med stort intresse följt utvecklingen av Ed Del Castillos nya strategispel. Mycket tack vare hans tidigare klassiker *Red Alert*, men också för att se om han kommer att lyckas med allt han har lovat. En tidig version som skickats till PC Gamer-kontoret skvallrar om att detta kan bli en av de häftigaste titlarna i genren.

Soldaterna i *Battle Realms* är inte anonyma enheter som i andra strategispel. Det går inte bara att trycka på en knapp, spendera lite resurser och sedan få ut en ny krigare. De fyra klanerna i spelet är istället bondesamhällen, där populationen ständigt växer och varje ny invånare blir en bonde. Dessa bönder kan sedan tränas upp till olika typer av soldater. Vidare är det möjligt att utbilda en soldat inom många områden för att ta fram specialistenheter. Utvecklarna har också lagt in ett system som gör att en soldat kan ta med sig extra utrustning om någon sådan finns tillgänglig.

Utrustningen kan aktiveras vid särskilda tillfällen och ge enheten nya fördelar. Lägg till det faktum att spelaren bara kan kontrollera ett visst antal soldater åt gången och vi ser tydligt vad det är utvecklarna är ute efter. *Battle Realms*

"KAMERAN ÄR RELATIVT STATISK I BATTLE REALMS..."

kan beskrivas som ett komplicerat schackspel där det gäller att känna till varje soldats styrkor och svagheter.

Battle Realms har varit under utveckling ett bra tag nu, men det ser fortfarande riktigt bra ut. Faktum är att det bara blir snyggare och snyggare för varje gång vi återser det. Den mest slående förändringen sedan sist är de nya texturerna. Numera ser det verkligen ut som om krigarna står på riktig mark, med fina gräsplättar och grusiga gångar. Vidare har

detaljrikedomen i övrigt blivit minst lika imponerande. Det är ett sant nöje att få se sina enheter vandra genom täta skogar.

Kameran är relativt statisk i *Battle Realms*, vilket har både för och nackde-

lar. Spelaren behöver inte strula med inställningar för att få bra överblick över händelserna. En kombinerad vinkling och zoomfunktion finns tillgänglig, men det är allt. Det känns något konstigt att lägga ner så mycket tid på snygg 3D-grafik när det inte är möjligt att titta närmare på detaljerna. Tanken är väl att spelaren ska koncentrera sig på taktik istället för sightseeing.

Med en stor kampanj, skirmish-möjligheter och fullt stöd för multiplayer blir *Battle Realms* en kraft att räkna med när det lanseras. **PCG**



Punk that Bust!

Av Daniel Agorander

◆ Jag ogillar danskarna! De vet inte när de skall lägga av! Här startar man ett litet krig för att ta Norge från dem, och efter ett par år av konstanta strider (med ett självklart hugg i ryggen från ryssen) var 80% av Norge belägrade av mina trupper. Självklart dominerar jag haven och har tagit kontrollen över Jylland. Vem som helst ser att det är dags för danskarna att ge upp och ge mig de territorier i Norge som jag tagit. Hade de gjort det hade jag till och med kunnat gå med på att ge tillbaka Jylland. Men nej då, de envisas med att vägra fred, och då kommer dödstöten: ryssen lyckas till slut bryta igenom mina finska förband med en väldisciplinerad armé på inte mindre än 50 000 man. Tre månader senare har de tagit hela Finland, och väljer in över Norrland. När jag sedan frigör lite trupper från den sydnorska fronten för att ta hand om problemet – då smäcker dansken in i Skåne.

Om de bara förstätt att de skulle ge upp innan ryssarna intervenerat på deras sida i Kriget så hade jag haft positionen som dominerande stormakt i Nordeuropa färdig. Med det arméunderlag jag skulle ha fått hade jag lugnt kunnat sikta på att konkurrera ut Hansan, vilket självklart hade följts upp med en krigsförklaring och efterföljande annektering av deras territorier. Det hade i sin tur öppnat dörren för en slutgiltig uttradering av danskarna, sedan ryssen, sedan hade spanjorer, engelsmän och fransoser utrensats från Nya Världen. Allt var planerat i minsta detalj, och föll på grund av att danskarna vägrade inse fakta. Deras envishet är inte bra för mig. Det kommer att ta lång tid att återta de territorier jag fick ge upp för att få fred. Sverige är endast en bleknad bild av sitt forna jag.

Sen sist har jag frälsts av det alldeles underbara spelet *Europa Universalis*. Folk (som resten av redaktionen – Red) kan säga vad de vill om spelet; jag vidhåller ändå att det är ett av de bästa strategispelen i historien. Om något skulle slå det så skulle det vara *Defender of the Crown* (Amigaversionen är att föredra), med sin underbara känsla och frustrerande höga svårighetsgrad. Men det finns inget som slår glädjen i att kämpa med konstanta krigsförklaringar från de ännu katolska grannarna, en Hansa som gör allt den kan för att konkurrera ut mig på marknaderna och en krigspumpad inflation som åter uppstatsfinanserna. Förutom ett väl orkestrerat LAN, förstås.

Det var nämligen LAN i Forshaga senaste helgen, i princip fullsatt med galna gamers och datanördar täckandes varje centimeter av mitt synfält. Det blev mycket *CS*, och mycket *Europa Universalis*. *CS* gick riktigt bra, även om jag av säkerhetsskäl inte deltog i turneringen (gäller att inte få själv-

förtroendet krossat), men *Europa Universalis* gick käpprätt åt skogen. Och då var det inte ovan beskrivna scenario heller, utan här spelade jag England och en vän spelade Frankrike. Situationen kan lättast beskrivas genom att poängtera att diplomati är en mycket viktig del i spelet, och att jag när jag gav upp hade exakt noll diplomati-poäng. Danskarna (igen) hade invaderat båda huvudöarna, mina kolonier i Europa hade blivit uttraderade med undantag av resterna av det som en gång var Hansan. Polen-Litauen hade käkat upp det mesta där dock, tillsammans med spanjorer och... danskarna. De är överallt!

Jag skall med lite skam erkänna att jag faktiskt sov en smula under tiden som denna tredagarstillställning ägde rum, men jag vill inbilla mig att jag kan ursäka det med att jag faktiskt inte sov natten innan det började. Det var nämligen då scenariot beskrivet i ingressen utspelade sig, tillsammans med *Evil Twin*, som faktiskt överraskade som ett plattformsspel jag faktiskt kan spela utan att tömma magsäcken. Det är bara Mario på NES och MarioLand på Gameboy som lyckats med den bedriften tidigare, och det säger mycket.

Sedan är det hög tid att spy lite galla också, vilket ju verkar bli min tradition. ComHem, 1337 och allt vad det heter, här kommer ett till ämne på listan: fuskare! Finns det något som dödar ett spel som *CS* mer än folk

som inte klarar av att spela, och därför måste ta till fusk? Det är rent ut sagt vidrigt att det är så pass spritt som det är, med allt ifrån brutala aimbots till mer subtila wall-hacks och annat avskräde. Ingen går säker på öppna servrar, och det verkar som om riskerna är störst under LAN. Men en god vän till mig har gjort mig uppmärksam på lösningen: PunkBuster. Servrar som kör detta litet program som körs på både server- och klientsida, som scannar minnet efter program och scripts som bryter in i *CS*, som exempelvis Aimbots. Servrar som kör detta kräver då att spelare också kör programmet, vilket omöjliggör fuskande på dessa servrar. Dags för alla ärliga spelare att i sann Bush-anda slå till med storsläggan mot terrorismen: ladda ned på www.punkbuster.com.

Tips om diplomatiskt nyttiga manövrar samt fuskares adresser skickas lämpligen till ethereal@zabulus.nu. Vidare tackelser med Häger och Villius tas också tacksamt emot, men vet att Amigan lever för alltid! **PG**



Tolv tävlar.
En saboterar.
Äventyret kan börja...



Pontus Gårdinger tar med deltagarna på actionfyllda och storslagna utmaningar i Kanadas vildmarker.

Hur långt är de beredda att gå för att vinna?
Kan gruptrycket få dem att övervinna sin rädsla?
Vad händer när lojalitet ställs mot egoism?

MULLVADEN

Torsdagar 20:00

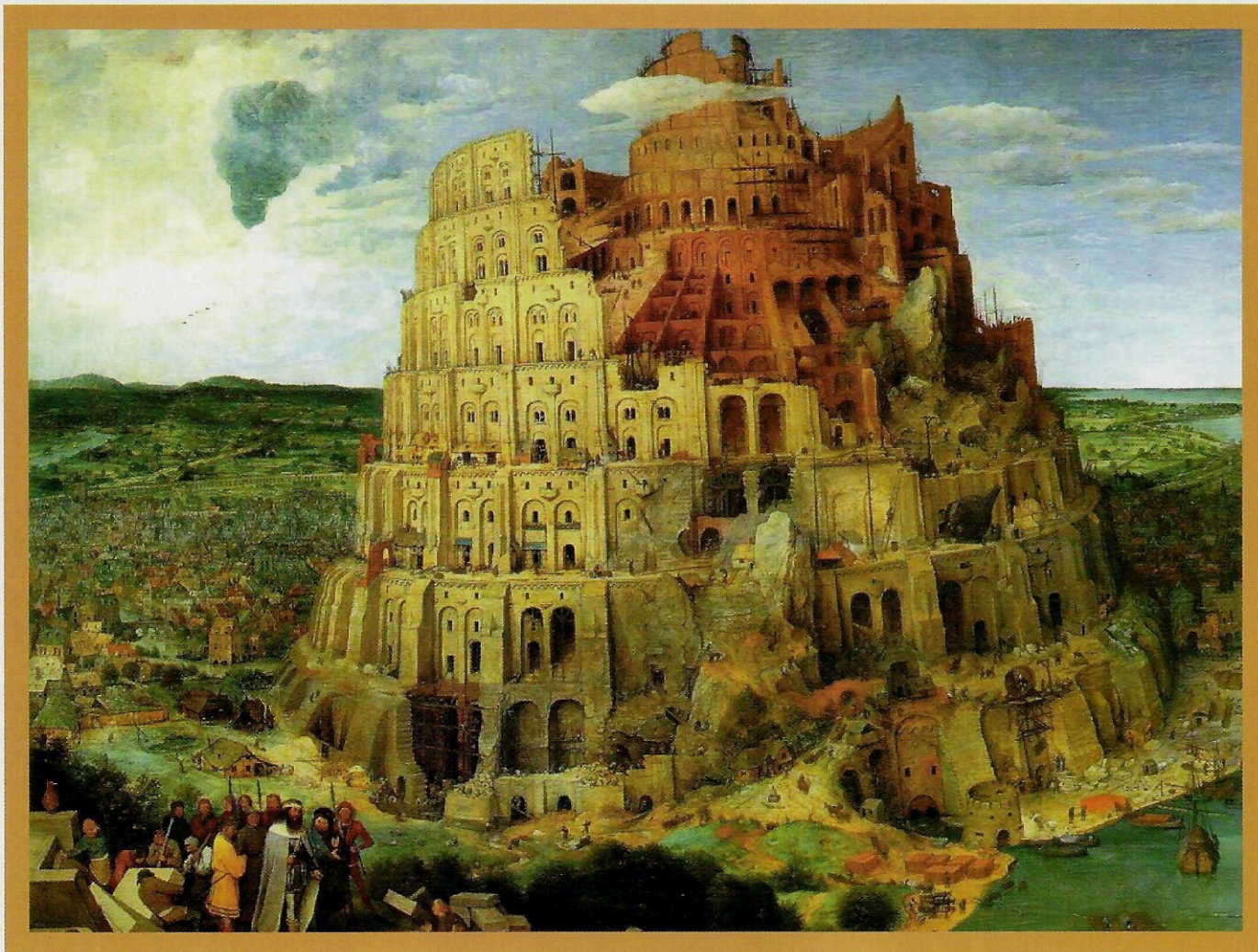


Kan DU lista ut vem Mullvaden är? Gå in på www.kanal5.se

EXKLUSIVT!

CIVILIZATION III

Sid Meier tar oss med på en exklusiv rundvandring genom sin nya värld. Av Chris Buxton



Sid Meier jobbar helt klart enligt någon slags femårsplan när det gäller hans eviga mästerverk. Det är nu tio år sedan *Civilization* började äta upp vår fritid med sin ekonomiska, politiska och militära uppvisning av den mänskliga historien. För fem år sedan tog *Civ II* en plats i våra hjärtan och har faktiskt stannat kvar där sedan dess. Det är en rätt lång tid när det gäller spel, alla tre *Quake* har kommit ut efter *Civ II* och till och med den smärtsamt noggranne Geoff Crammond har lyckats klämma fram ett nytt Formel 1-spel under tiden.

Det är klart att åren efter *Civ II* har gett oss ett rätt så intressant expansionspaket, *Test of Time*, och sedan hade vi ju det mindre vackra bräket om vem som egentligen äger rättigheterna till *Civilization*-serien. Som katoliker som får två påvar att välja mellan, så gräts det och gnisslades tänder bland oss spelare medan denna spricka förstörde något

**“CIVILIZATION KOM HEM IGEN...
DET VERKADE HELT ENKELT VARA
DAGS ATT GÖRA CIVILIZATION III.”**

av den polerade ytan hos *Civilization*. När Activision släppte *Civilization: Call to Power* och Firaxis sitt *Alpha Centauri* (Sids egna rymd-*Civilization*) så visade sig båda vara rätt bra spel, men inget av dem nådde upp till *Civs* höjder.

Nu håller allt detta på att förändras. Precis som i spelet så har en period av anarki nu följts av en ny regering - monarkin. Och kungen är en förtroendeingivande, välkänd figur. "På företagssidan så har *Civilization* vandrat mellan Microprose, Avalon Hill, Hasbro, Activision... Det var liksom litet vilse ett tag," förklarar Sid Meier på Firaxis huvudkontor i Maryland, "När det kom hem igen så var vi klara med en mängd nya idéer och

det verkade helt enkelt vara dags att äntligen göra *Civilization III*."

EN CIV ATT TÄMJA DEM

"Vi har hållit fast vid den kärna som gjorde *Civilization* kul, och samtidigt lagt till massor av nya saker," säger Sid. "Jag tror att när du provar att spela det så kommer det att kännas naturligt - men det var inte lätt att få till det så." Det mest intressanta med alla dessa nya saker är den mycket större vikt som lagts på kulturen i spelet. I *Civ I* och *Civ II* så använde du





Viktiga byggnader och underverk syns i stadsvyn.



tempel, colosseum och andra kulturella förbättringar för att lätta litet på trycket i stadslivet, göra potentiella upprorsmakare nöjda och i största allmänhet höja livskvaliteten hos dina invånare. I *Civ III* så bestämmer istället kulturen storleken på ditt imperium och påverkar direkt hur långt dina städer kan växa. Varje stad har sin egen kulturpoäng och ju mer kultur en stad har desto större område utövar den inflytande över. Och när dina städers kontrollzoner möts så sluter de sig samman och bildar en enda obruten gräns.

"Kulturen är en abstraktion av musik och konst, det är den som håller samman ditt folk," förklarar Jeff Briggs som är VD och en av ägarna i Firaxis, samt den andre grundaren vid sidan av Sid Meier. "Ju mer kultur du har, desto mer vill folk bli en del av dina städer." Stadsgränserna växer när din kulturpoäng blir högre, och detta händer stegvis när din poäng når 10, sedan 100, 1.000, 10.000 och

20.000. Som en snitsig liten extra bonus så ökar kulturvärdet i städer när de blir 1.000 år gamla, vilket gör dina första städer mer speciella.

I en annan intressant avvikelse från de tidigare spelen så kan spelare nu ta över fiendestäder helt och hållet med hjälp av sin överlägsna kultur. Om stadsgränsen för en av dina städer kryper in över en fiendestads inflytande – och den

SID OM... VÄRFÖR CIV FUNKAR

"*Civilization* har alltid haft en viss balans, och den delen av spelet var alltid det allra viktigaste. Alla delarna fungerade tillsammans, ekonomin, diplomatin, handeln... Den militära sidan var kanske aningen viktigare än de andra, men du kunde inte spela spelet om du inte tänkte på alla delarna. Jag tror att det fortfarande är unikt, att vi ger dig en mängd olika sätt att spela. Vi har fortfarande den där "ett drag till"-effekten i spelet, och det finns alltid tillräckligt med saker du kommer att vilja se. Vad händer när jag forskar fram det här nya teknologin? Hur går mina förhandlingar med kineserna? Du måste alltid planera för framtiden, och det tror jag är ganska unikt."

fiendestaden har mycket lägre kulturpoäng än din – så kommer fiendestaden att ansluta sig till ditt land istället. Det finns också en annan effekt av detta. En civilisation med låg kultur kommer också att vara mer villig att förhandla om fred om de är i krig med en starkare kultur. Strategiskt så betyder dessa nyheter att du har ett starkt alternativ till att krossa alla motståndare militärt, något som kompletteras av *Civ III*'s mycket mer detaljerade och utstuderade vinkling av resurser, handel och diplomati.

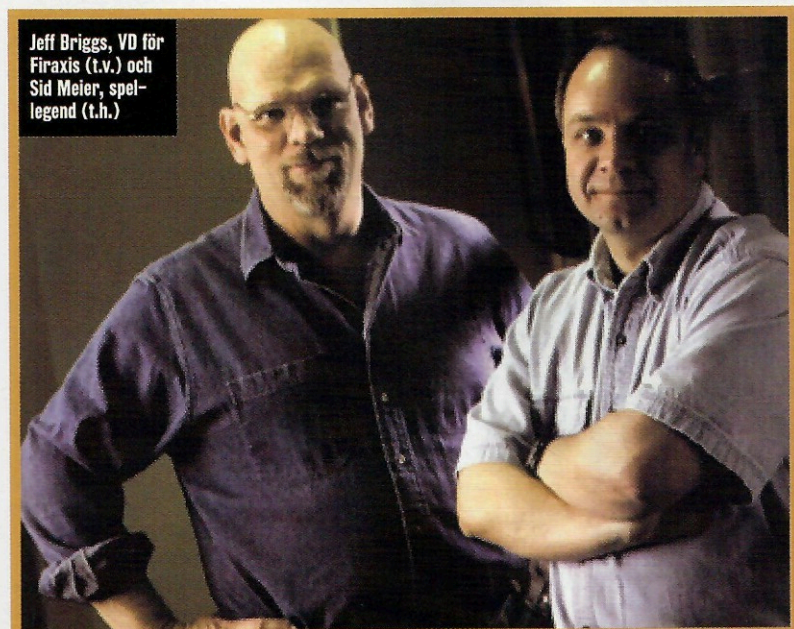
PROLETÄRER VÄRLDEN ÖVER, FÖRENER EDER

I *Civ III* så måste resurser länkas till en stad med vägar innan de kan samlas in. Spelare kan nu också utnyttja resurser som finns utanför stadsgränserna genom att bygga en koloni på dem och ansluta denna till en stad med vägar. En ny enhet, arbetaren, bygger dessa vägar och kolonier. "Arbetare bygger kolonier precis som nybyggare bygger städer," förklarar Jeff, "och när du bygger en koloni så går det åt en arbetare."

Arbetare tar också över bevaknings- och gruvarbetarjobben så att nybyggaren nu enbart är en enhet för att bygga nya städer. De användbara arbetarna är dock helt försvarslösa. Blir de attackerade så förslavas de omedelbart av fienden och kan sedan användas av honom

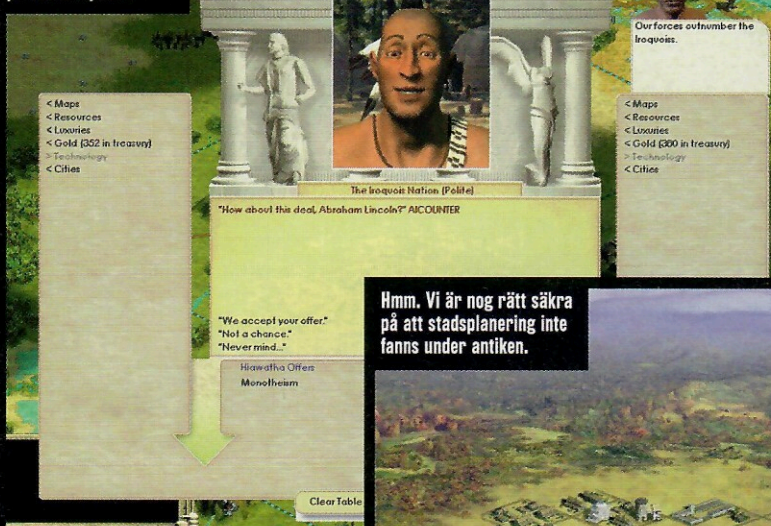
forts.

"DU KAN NU TA ÖVER STÄDER ENBART MED HJÄLP AV DIN CIVILISATIONS ÖVERLÄGSNA KULTUR."

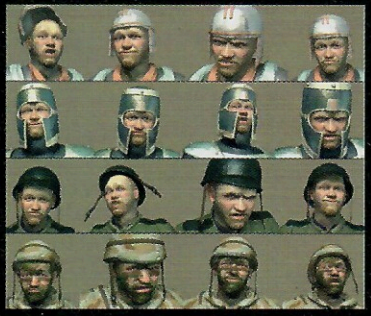
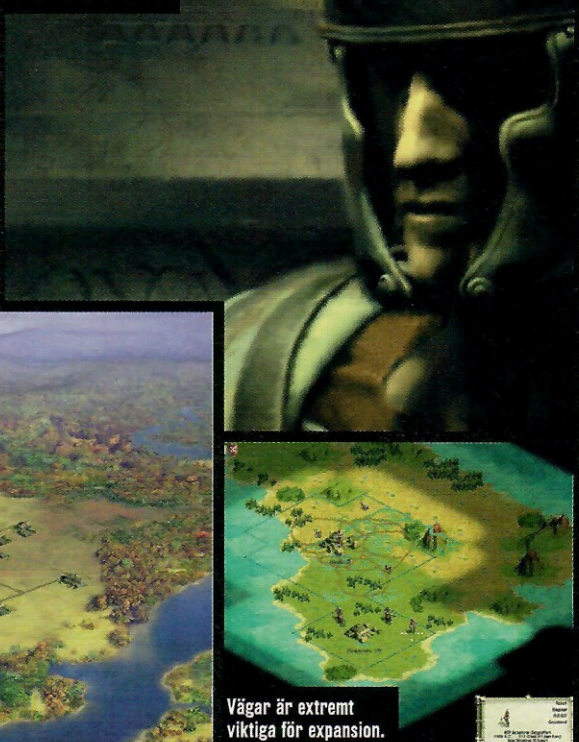


Jeff Briggs, VD för Firaxis (t.v.) och Sid Meier, spellegend (t.h.)

Rådgivarnas ansiktsuttryck ändras beroende på vad de tycker.



En surmulen romare för 2000 år sedan.



Rådgivarna ändrar utseende med tiden. Vi vet inte om de kommer att bli robotar till slut, men vi hoppas det.

Hmm. Vi är nog rätt säkra på att stadsplanering inte fanns under antiken.



Vägar är extremt viktiga för expansion.

“FÖRHANDLINGAR ÄR NU MER SOFISTIKERADE... CIV III HAR SEX OLIKA TYPER AV AVTAL.”

utan någon som helst underhållskostnad, så de måste skyddas genom att staplas med soldater om de är på farlig mark. Firaxis har ändrat en sak till med nybyggarna: Numera kostar det två befolkningenheter att skapa en nybyggare; ett sätt att stoppa de "ändlösa stadskomplex" som en del spelare använde sig av.

Resursema är nära bundna till handeln i *Civ III*, och vissa strategiska resurser krävs för att tillverka vissa enheter, t ex järn för att göra svärderna dina legioner behöver, hästar för kavalleriet och så vidare. Det här betyder att om du inte har det du behöver så måste du handla med en

annan civilisation för att få det, även om du inte behöver bygga karavaner för att göra detta – de finns inte längre; handel äger nu rum direkt mellan civilisationerna. Handel har mycket stor betydelse i det helt omarbetade diplomatisystemet, där du kan byta ut resurser mot guld eller teknologi eller till och med för att mjuka upp motståndarsidan i förhandlingar.

Dessa förhandlingar är nu mycket mer sofistikerade, och *Civ III* kan skryta med sex olika former av avtal, från vanliga militära allianser till ömsesidiga skyddsavtal, handelsavtal och fri passage över den andres territorium. Den sista av

SID OM... ATT VARA SID MEIER

"Sid Meier är någon helt annan, killen på spellådorna. Jag lärde mig för länge sedan att en del människor kommer att gilla ditt spel och en del kommer inte göra det. Det märks ännu tydligare sedan vi fått internet - alla har en åsikt och har rätt att ha den. Men även innan dess så fanns det ju vanlig post och vi fick brev från folk som spelat *Civ*. Det stod oftast något i stil med: 'Käre Sid Meier. Jag älskade ditt spel, det var skitkul, men här är mina idéer om hur det kan göras bättre.' Så alla har en åsikt men för att hålla oss mentalt friska så försöker vi lära oss av det folk säger, men det viktigaste är att inte ta allt personligt. Även om det faktiskt står Sid Meier på kartongen."

dessa låter parterna röra sig fritt genom varandras kontrollzoner och använda vägar och järnvägar där (transportnätverk kan alltså inte användas av fientliga enheter, vilket ger dig ett övertag när det gäller snabba transporter på hemmaplan). Alla dessa avtal kan leda till ett förvirrande nätverk av allianser mellan civilisationer, men öppna det nya diplomatifönstret så ser du enkelt vem som kucklar med vem genom ett genialt färgkodssystem.

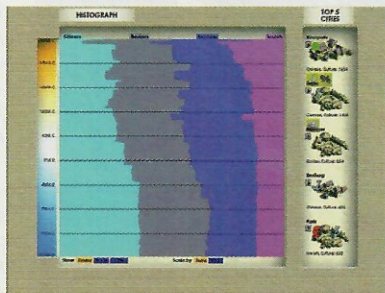
SNACKA MER, KRIGA MINDRE

De vapenskramlade militaristerna i *Civ*-brödraskapet kanske känner sig lite irriterade över den här nya tonvikten på handel, diplomati och kultur. Men kavalleriet kommer till deras räddning i form av speciella enheter som är unika för varje civilisation och bara finns i vissa tidsåldrar. Alltså får Zulus sina Impi under antiken medan amerikanerna drar nytta av sina F-15-plan i modern tid. Förutom det militära övertaget så finns det ännu en fördel med dessa unika enheter:

"Om jag vinner ett slag med en av mina speciella enheter så sparkar det igång en guldålder för min civilisation," förklarar Jeff. "Under en guldålder så ökar alla dina inkomster, resurser och matproduktion i ett och detta varar i 20 drag. Vi lade till en massa nyheter som gynnar den som använder fredliga metoder, och det här är ett sätt att balansera detta." Förutom detta finns det andra små

OCH VINNAREN ÄR... ROMARNA SLÅSS MOT GENERAL PATTON

Nära knutet till de tidsspecifika specialenheterna - och förmodligen ett tips om hur multiplayer kommer att fungera i *Civ III* - är de nya segervillkoren. Histogramm visar poängen för att kora segern, men tar ett medel av poängen under hela spelet. Därför kan du, om du hade ett romerskt imperium som varade i två tusen år men fick på tafs av de där amerikanska uppstickarna i slutet av spelet, ändå få höga poäng och kanske rentav vinna, på grund av dina tidigare glansdagar. För att hålla reda på hur du skött dig genom tiderna finns den nya Histogramm-skärmen som visar maktbalansen mellan diverse civilisationer som färgade streck. Ju vidare de är desto mer dominerade du under den tidsperioden.





Ett mer tillgängligt teknologiträd gör forskningen lättare. För dig.

Arméerna marscherar, fly upp i bergen!

Spelets mål är att skicka ett koloniskepp till närmaste stjärna.

Det här är vad vi kallar ett vägnät!

Löjliga namn är ett måste.

“NÄR DU VÄL FÅR SMARTA VAPEN KAN DU SIKTA PÅ SPECIFIKA UNDERVERK NÄR DU ANFALLER.”

saker vi har ändrat för att *Civ III*:s militära aspekt ska tala till krigshetsarna. Smarta vapen verkar mest frestande, då de tillåter den sorts precisionsbombningar som den amerikanska militären använder för att slå ut viktiga strategiska mål. När du väl fått dessa i *Civ III* så får du, när du anfaller en fiendestad, upp stadsfönstret och kan välja vilka förbättringar eller under du vill förstöra.

Möjligheten att bygga upp arméer borde också ha en stor effekt på striderna i *Civ III*. När en enhet blir veteran så kan den skapa en ledare och upp till fyra andra enheter kan ansluta sig till den. Det här skapar en stor och kraftfull armé – Firaxis beskriver den som ett transportfartyg på land – där alla enheterna anfaller samtidigt. Det finns också andra, mer subtila förändringar som påverkar spelsättet. Till exempel så är det bara vissa enheter, som riddare eller stridsvagnar, som har en egen kontrollzon. Kanoner har ingen möjlighet att försvara sig, så om de anfalls blir de övertagna precis som arbetare. Vissa enheter, som t ex slagskeppen, har också en ny färdighet som kallas Blitz, vilket låter dem bombardera en gång per rörelsepoäng under ett drag. Detta skulle t ex ge ett slagskepp fyra skott per drag.

Som ett resultat av att vägar är så viktiga för resursinsamlandet i *Civ III* så möjliggörs en ny militär taktik: slå ut infrastrukturen. Eftersom städernas ekonomi nu hänger mycket mer på resurserna så

SID OM... SINA INSPIRATIONSKÄLLOR

”De flesta spel jag gjort har på något sätt gått tillbaka till min ungdom. När jag var barn lekte jag ofta med leksaksoldater på golvet, byggde med klossar och läste om Amerikanska Inbördeskriget eller flygplan och ubåtar. Jag tror att när du är ung så är allting nytt, allt är upphetsande och du kastar dig bara rakt in och försöker ta reda på så mycket du kan. Som vuxen kan jag titta på strategin, göra ett spel av det, lägga till lite historia, en smula djup i spelet och intressanta beslut, men jag vill inte förlora den där ’wow! Det är väl en cool idé?’-känslan som jag hade som barn. Jag försöker kombinera dessa två – upphetsningen hos ett barn som ställs inför något nytt och strategin som vuxna gillar att studera.”

är det första en invaderande fiende vill göra att slå ut vägarna.

ALICE I UNDERLANDET

De övriga aspekterna av *Civilization* – teknologiska framsteg och världens underverk – har också utvecklats och testats på samma sätt. För att göra det lättare för spelaren så kan du i *Civ III* se hela forskningsträden på skärmen och det finns ett enkelt sätt att ta dig till en viss högre teknologi. Om du väljer en teknologi högre upp på trädet så kommer spelet att välja ut en lämplig väg för att komma dit, men du kan förstås göra om ordningen om du vill. Detta för att ta bort en aning av pil-

let med diverse småsaker.

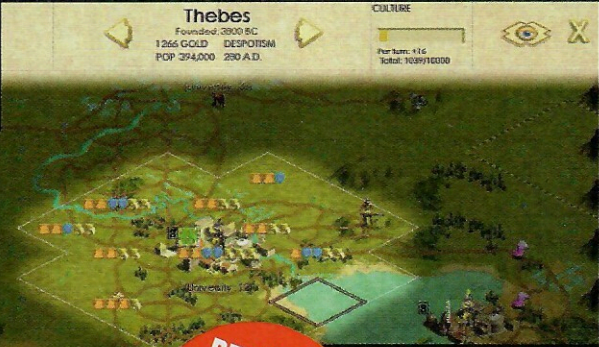
En liten men viktig förändring är att du inte måste forska fram varenda liten teknologi för att fortsätta till nästa tidsålder. Medan detta i teorin låter dig rusa igenom åldrarna mycket fortare, så vill du nog ta lite mer tid på dig och tänka igenom vad du gör, av ett enda enkelt skäl: ”Vi har lagt till en mängd viktiga underverk och otroligt kraftfulla förbättringar av teknologier du egentligen inte behöver,” förklarar Jeff, vilket antagligen förhindrar dig från att utveckla ett rymdprogram före Kristus. När det gäller själva undren så finns det totalt 32 stycken, men en del av de gamla har avskaffats och en del nya utlovas. Det finns också de helt nya ”småundren” som alla civilisationer kan ha ett exemplar av samtidigt. Dessa forts.



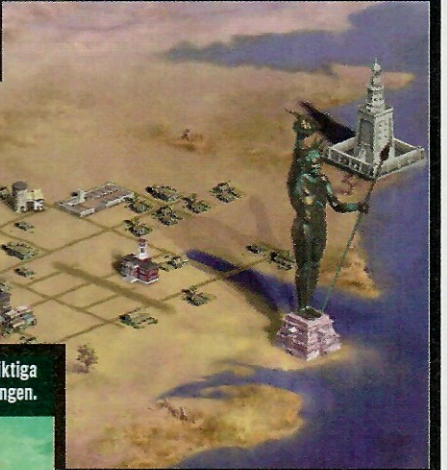
Ett klart civiliserat gäng.



Du kan pilla med skrämmande små detaljer i dina städer – eller strunta i det om du inte vill.



Underverk ger din nation högre levnadsstandard.



**BERÄKNAT
RELEASEDATUM
NOVEMBER
2001**

Arbetare är livsviktiga för resurshanteringen.



Det finns en rådgivare för varje tillfälle.

“CIVILIZATION III ÄR MER EVOLUTION ÄN REVOLUTION.”

inkluderar krigsmedicin och Apollo-programmet, det senare eftersom alla måste ha ett program innan de kan bygga rymdskepp. När vi ändå diskuterar rymdskepp kan vi ju nämna att slutet ändrats en smula. Den som vinner är nu den förste som skickar iväg ett skepp, inte den som kommer först fram till Alpha Centauri.

ETT STORT STEG FÖR MÄNSKLIGHETEN?

Passande nog för ett spel som kartlägger den episka sextusenårsperioden vi människor utvecklats under, så kan *Civilization III* nog kallas för en utveckling

snarare än något revolutionerande. De nya bitarna bygger bara på den redan etablerade formeln och alla som väntat sig ett jättekiv framåt blir nog förvånade över hur mycket som är kvar från tidigare spel. Men detta var en av nyckelfrågorna för Sid och hans team. "Jag tror att vi alltid måste fråga oss hur mycket nytt vi kan lägga till och hur mycket av vad folk väntar sig och vill ha som finns med," säger Sid. "Det är den balansakten vi ständigt arbetar med. Med *Civ III* så ville vi vara säkra på att du skulle ha lätt att komma igång även om du aldrig spelat *Civilization*. Sedan när du börjar engagera dig mer och mer i spelet så stöter du

SID OM... CALL TO POWER

"Jag tycker det är intressant hur olika designers har olika sätt att göra saker på även när själva ämnet är nästan detsamma, och jag tror att det är en del av det som gör datorspel stort. Du börjar inse att den här designern gillar att göra spel på ett visst sätt – ett spel av John Romero är ett spel av John Romero, och ett spel av Sid Meier är förhoppningsvis litet annorlunda. Ett Will Wright-spel är ett Will Wright-spel. Så jag säger inget illa om *Call To Power*, det var ett annorlunda sätt att närma sig *Civilization* på, och det var verkligen smickrande. Jag tyckte det var trevligt att någon ville göra sin egen version av *Civilization* och som ansåg att det var en bra idé att arbeta med."

på de nya idéerna."

Och enligt Sid så är den varsamma balanseringen av olika delar av spelet nyckeln till *Civilizations* framgång – se "Sid om... varför *Civ* fungerar", för mer om detta – och därför måste varje ny del testas nog för att spelet inte väger över åt ena eller andra hållet. "Vi försökte att göra det mer komplicerat i en mängd avseenden och ändra på hur vissa saker fungerade," förklarar han. "Sedan insåg vi varför de fungerade för länge sedan i originalet. Så det fanns massor av saker som vi provade att göra på nya sätt – en ny sorts strider t ex – där det inte fungerade och vi gick tillbaka till originalidén. En hel del av de nya idéerna, som t ex kultur och diplomati, fungerade faktiskt, men allt måste testas nog för att se om det är bättre än det vi hade från början."

Med mer djup i den kulturella delen och andra förbättringar så verkar *Civ III* kanske bara som en noggrant konstruerad uppdatering. Men det är ju, i brist på bättre beskrivning, vad *Civ II* var och (som det verkar) exakt vad Sid var ute efter hela tiden. "Vi ville förbättra grafiken och lägga till nya typer av spelade som ändå tvingar dig att tänka: 'Jag måste bara spela ett drag till!' Jag tror att vi har lyckats." Och om detta nya *Civilization* blir samma succé som *Civ II* och lyckas tolka om ett redan mäktigt spel för en ny generation av spelare, så är det ingen tvekan om att det blir ett av årets spel. Kanske rent av de kommande fem årens.

MOTSTÅND ÄR INTE MENINGSLÖST UNDERSKATTA ALDRIG EN MINORITET

En avancerad ny del i *Civ III* är introduktionen av etniska minoriteter. Om du intar en främmande civilisations stad med hjälp av kultur så kommer stadens innevanare inte automatiskt att gå över till din sida, utan behåller den nationalitet de började med. Om du fortfarande är i krig med deras gamla land så strejkar de och gör inget vettigt arbete så du äger staden men får ingenting från den. Blir det fred så börjar de jobba för dig, men de behåller sin nationalitet och är beredda att strejka igen om du skulle kriga mot deras hemland. De kommer att ha lägre moral än din inhemska befolkning. För att lösa minoritetsproblemet så kan du sparka ut dem ur staden och göra dem till nybyggare, eller så kan du hålla fred ett tag så att dessa utlänningar med tiden integreras med dina invånare. Expansion genom fredliga medel fungerar alltså, men det tar tid.

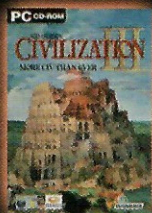


släck lampan och skruva upp ljudet...

Det mörka halvåret är tiden då bra spel och filmer ska plockas fram. Släck lamporna, skruva upp ljudet och ha riktigt kull! På Playzone.se hittar du de senaste spelen, på Filmzone.se de senaste filmerna. Vi har riktigt låga priser, snabba leveranser och personlig kundservice. Vi vill att du som spelälskare jämför butikerna så att du inte blir lurad. På den här sidan ser du vilka spel som vår personal själva tänker köpa i November månad. Vilka väljer du?

Civilization 3 - PC

Äntligen! Teamet bakom det första spelet har fått fria händer igen - och resultatet är helt otroligt! Alla som någonsin tyckt om ett strategispel måste ha det! Gå in på www.playzone.se för att få korrekt pris!



Pool of Radiance - PC

Pressen hyllar det nya rollspelet som ska slå Baldurs Gate på fingrarna! Med äkta D&D-regler och mäktig atmosfär!
Vårt pris: **399:-** (rek 499:-)



Baldurs Gate - Dark Alliance

Den storsäljande titeln kommer nu till PS2. Späckad med mer action - men samma goda stämning och ännu fler monster att ta kål på...
Vårt pris: **549:-** (rek 649:-)

Champ. Manager 01/02 - PC

Bästa fotbollsliret. Så är det bara. Nu är det dags att föra ditt lag till ny Champions League-final! Nya features kan göra spelet svårare än någonsin!
Vårt pris: **349:-** (rek 399:-)



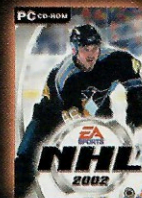
Codename Outbreak - PC

Kemiskt avfall har skapat monster som ingen vill gosa med. Det är upp till dig och din styrka att se till så de försvinner!
Vårt pris: **399:-** (rek 459:-)



NHL 2002 - PC

Jo, det gick faktiskt att göra det ännu bättre! Alla som gillar hockey kommer att få ännu fler högtidsstunder!
Vårt pris: **399:-** (rek 459:-)

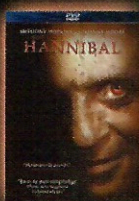


du vet väl att vi har den bästa filmbutiken också...



Mumien - Återkomsten

Späckad med action, ännu fler effekter än i den första filmen. Ett måste på DVD med alla ljus- och ljud-effekter!
Vårt pris: **215:-** (rek 249:-)



Hannibal - DVD

Uppföljaren till "När Lammen Tystnar". Anthony Hopkins är minst sagt otäck i denna rysare som inte är något för de lättskrämda...
Vårt pris: **219:-** (rek 249:-)



Armageddon - DVD

En actionklassiker som räddar vilken vinterkväll som helst. Bruce Willis & Co ska rädda världen från en komet. Kolla priset!
Vårt pris: **189:-** (rek 229:-)



www.filmzone.se www.playzone.se

DET VAR EN GÅNG...

Hur för man fram storyn i ett spel? Och var slutar storyn och var börjar spelet? Vi bad speldesigners och manusförfattare att berätta för oss. **Av Chris Buxton**

Story i spel är inte precis något nytt. I grund och botten så hade ju även Space Invaders en story – rädda världen – även om (eftersom detta är alla shooters anfader) det var en historia utan slut. Eller rättare sagt så slutade det alltid med att du förlorade. Mer av en förutsättning än en historia, faktiskt. Men det fanns ju alltid textäventyr, de kunde väl berätta en rätt bra historia, eller? Jo kanske, men de var å andra sidan inte så mycket spel som lätt modifierade engelska språkstester där du brottades med vad som vanligen var en rätt kryptisk parser. Spel och story var alltså inte helt säta vänner i spelindustrins gryning. Men detta måste väl ha förändrats nu? Trots allt så är ju detta idag industrin som gett oss *Deus Ex*, *Half-Life*, *Planescape: Torment* och *Thief* samt *Baldur's Gate*-serierna.

Jo, okej då, saker och ting har börjat hända, men spelen har ännu inte riktigt nått sitt nirvana. Till att börja med är det inte många som verkar förstå vad ovannämnda innebär. Spelets intrig är en helt unik sak i sig, som skiljer sig markant från andra media. Alltför många av dagens titlar försöker sälja historier som är aningen för nära filmen, och kopierar varenda kameravinkel och ljussättnings-trick från den vita duken. Detta leder lätt till att man försöker imponera med uppblåsta och mer och mer ointressanta mellanspel. Och vad vet väl programmerare om hur man skriver en bra historia? Är det inte dags att riktiga författare kopplas in och börjar göra spel?

HURRA FÖR HOLLYWOOD?

En anledning till att det gamla filmspöket dyker upp kan vara att speldesigners helt enkelt beundrar den status som filmen har och gärna vill ha en smula av den där glansen och respekten de också. Det anser i alla fall Mike





Anderiesz från Script Monkeys, ett nytt företag som jobbar som konsulter när det gäller manus till spel. "Stora filmer talar varenda människa om, men stora spel har tur om de över huvud taget ses av den stora allmänheten," säger han. "Stora regissörer kan se fram emot 30-åriga karriärer, speldesigners har tur om de får fem år innan något halvferdigt plattformsspel dyker upp och sänker dem. Regissörer kallas artister, medan spelskapare fortfarande får etiketten 'programmerare'." Status kan ha en del i det här, men filmer är så spridda i vår kultur av en enda anledning: De är mycket bra på vad de gör. (utom alla filmer gjorda av någon före detta medlem av Eurythmics). Men det de "gör" är inte nödvändigtvis detsamma som spelen gör. Vad bör alltså spelen ta från filmens värld, och kanske ännu viktigare, vad ska de strunta i?

"Om det är sant att speldesigners beundrar de bra manus man hittar i filmer så undrar jag varför vi inte lärt oss mer av vår läxa," resonerar Terry Brosius som är en veteran från *Thief*-serien och just nu arbetar på storyn för *Thief 3* åt Ion Storm. "En bra film spenderar mer tid på att visa dig det du behöver veta än att berätta det för dig med långa dialoger."

För varje vanlig spelare så är det uppenbart (för att inte säga lika delar underhållande och skrämmande) att spel ofta anlitar mindre kuktiga skådisar för att göra karaktärernas röster. "Ett av



BERÄTTA EN HISTORIA... TERRI BROSIUS

FÖRFATTARE/DESIGNER, THIEF 1-3 ■ ION STORM



"JAG HAR höga förväntningar på storyn i spel. Jag tycker att jag har turen att arbeta i ett gäng där storyn är en viktig del av processen, och inte ett nödvändigt ont. Jag tror att trenden i industrin blir att utveckla anställer fler heltidsförfattare med erfarenheter från "Spelfans tolererar dåliga handlingar." spelvärlden, eller från TV och filmvärlden, samt med större budget för röstkådespelare av högre kvalitet. Spelfans tolererar dåliga handlingar och historier nu, men de kommer att fortsätta kräva att utvecklarna skärper sina färdigheter och levererar bättre produkter inom en snar framtid. Samtidigt kommer bra spelutvecklare att fortsätta lära sig från sina (och andras) misstag. Vi ser tillbaka på *Thief* och *Thief 2* med en hel del stolthet, men också med ett kritiskt öga. Var lyckades vi? Var misslyckades vi? Hur kan vi göra det bättre nästa gång? Jag är inte rädd för att se över mina tidigare arbeten och analysera dem.

"BRA SPEL HAR HANDLINGAR MED DRAMA, SPÄNNING OCH TILL OCH MED EN SLAGS SJÄLSLIG RENING".

de stora problemen är hur mycket röstkådisar och vanliga skådespelare kostar," kommenterar Rages Julian Widdows. "Eftersom nettovinsten från ett spel är rätt liten så är det svårt för oss att få tag på skådespelare som är ens av C-films-

klass." Men taskiga framträdanden är bara en liten fläck på ytan av problemet. Det verkliga dilemmat kan vara att själva grunden till det som gör ett bra spel – och vad som helst spelrelaterat förresten – ignoreras därför att utvecklarna är hypnotiserade av filmen och fast beslutna att apa efter precis samma saker som görs i Hollywood.

Pacottis argument är onekligen kraftfullt, men har helt klart mer att göra med det sätt spelarna upplever det de gör än själva mekanismen som får en story att fungera i ett spel. James Leach, manusförfattare på Lionheads *Black & White* har den definitiva domen i debatten mellan linjärt och icke linjärt. "Den icke linjära naturen hos spel är en illusion," hävdar han, "som spelare kommer du i slutändan alltid att göra exakt vad spelutvecklarna vill att du ska göra. Om du har ett val så är det för att utvecklarna har gett dig det." Inte nog med att Lionhead gör spel om gudar, det verkar som om de söker jobbet som sådana också.

Leach har dock helt rätt. Valfrihet i spel är faktiskt en illusion. "Vad man måste tänka på," säger Pacotti, "är att när en spelare klarar av ett spel och ser tillbaka på sin upplevelse så ser han en enda linjär historia. Även om det finns tusen olika vägar att gå så måste den väg han väljer utgöra en helgjuten historia, annars så har spelet i mina ögon misslyckats som underhållning."

Nu börjar vi komma någonstans. Det verkar som om den perfekta spelstoryn (eller rättare sagt det perfekta spelet som har tänkt inkludera en story) bör erbjuda spelaren en mängd olika vägar som grenar ut sig, eller många olika sätt att lösa problem i spelet som i slutändan blir en sammanhängande och övertygande historia, hur spelaren än väljer att göra. "Vi hade nyligen ett 'e-mail-gräl' över hela Ion Storm," avslöjar Pacotti, "om huruvida vi skulle berätta linjära eller grenade historier i uppföljarna till *Thief* och *Deus Ex*. Poängen som framkom var att det första *Thief* hade en helt linjär story som ramade in ett icke-linjärt spel."

"Många av oss enades om att det verkar finnas utrymme för båda elementen i ett framgångsrikt exempel på datorbaserad underhållning. Ett spel som *Deus Ex* försöker ju till exempel aktivt att få spelaren att delta i handlingen, men i grunden så handlar det fortfarande om samma gamla idé: uppdrag med flera lösningar som hålls ihop av linjära bitar av storyn. Och den modellen verkar räkna bra för tillfället, eftersom vi måste tänka på de begränsningar dagens teknologi sätter upp."

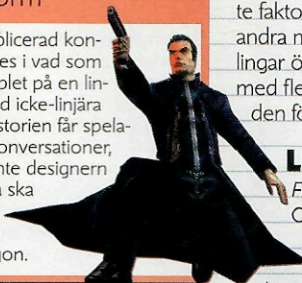
Om den här blandningen av icke-linjära nivåer inuti en övergripande linjär story verkligen är rätt sätt att göra det på – och det verkar ju som om *Thief* och *Deus Ex* bevisar detta – hur visar man då på bästa sätt dessa små snuttar för spelaren? Den konventionella

forts

EN GOD STORY...

DEUS EX ■ Ion Storm

En anmärkningsvärt komplicerad konspirationshistoria berättades i vad som just nu är det bästa exemplet på en linjär story som berättas med icke-linjära medel. Huvuddelen av historien får spelaren genom böcker och konversationer, och det är spelaren och inte designern som bestämmer när detta ska ske. Sanningen närmar man sig lite från sidan. Du har också coola solglasögon.



Blixten förstörde alla JC:s semesterbilder.



LINJÄRT ELLER INTE?

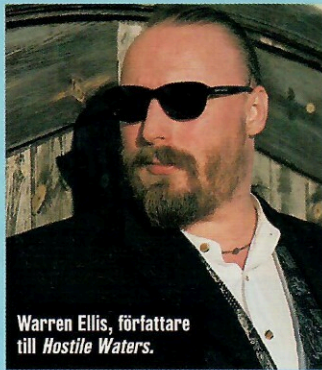
From *Dusk Till Dawn*-designern Hubert Chardot, vars tidiga arbete med *Alone In The Dark*-serien startade ett helt nytt sätt att närma sig storyn i spel, har ett avslöjande synsätt på det här ämnet. "Spel har något gemensamt med traditionella sätt att föra fram en handling, och något annorlunda. På sätt och vis så får spelaren ta över regissörens roll och vill ha en viss handlingsfrihet. Man kan säga att ett manus eller annan form av historia som t ex böcker eller sagor, är en databas. En story är ju inget mer än en samling händelser, personer, platser och utmaningar som författaren organiserar. Det här inkluderar spelens mekanik." Pacotti går ett steg längre med den teorin: "Varje typ av spel är en slags motor för att skapa historier. Bra spel skapar historier som har drama, spänning, trovärdighet och till och med en slags själslig rening."

SÖK PROFESSIONELL HJÄLP

FRAM MED FÖRFATTARNA

Det är oundvikligt att allt eftersom kraven på mer sofistikerade spelhistorier blir starkare så kommer professionella skribenter att spela en allt viktigare roll i utvecklingsprocessen. Men hur kan de som är vana att skriva i sin ensamhet vänja sig vid att skriva om en karaktär i ett spel? För att få båda synvinklarna har vi här Julian Widdows som berättar om att anställa författare, och Sheldon Pacottis kommentarer om att vara en.

"ATT TA MED Warren Ellis (serieförfattare som är något utöver det vanliga) i *Hostile Waters* var ett beslut vi tog på ett relativt tidigt stadium av projektet. Vi hade motorn igång och några fordon fanns klara och körde runt i landskapet. Själva grunddesignen var klar, men vi saknade en anledning att spela spelet – bakgrund och motivation. Till att börja med försökte vi komma på en story själva, men våra försök att skapa en var inte särskilt framgångsrika så vi letade litet längre bort efter en professionell författare som kunde skapa en historia och skriva manus till mellanscenerna åt oss. Även om vi funderade på filmmanusförfattare så visade det sig senare att det var helt rätt att satsa på en serieförfattare. Serier och andra liknande former av media är extremt begränsade, du har bara så mycket utrymme på en sida och den som skriver måste noggrant balansera text och bild. Att ge någon som Warren fria omgivningar att skapa i, verkade



Warren Ellis, författare till *Hostile Waters*.

"Warren hjälpte oss att definiera atmosfären i spelet."

kunna ge några verkligt intressanta resultat och jag hoppas att slutprodukterna visar att vi hade rätt. Warren skapade köttet på benen och detta hjälpte oss att sedan lägga till och berika den värld vi hade skapat i början. Han hjälpte oss att definiera stilen och atmosfären i spelet och gav historien en riktning. Rent konkret så gav Warren oss bakgrunden, de flesta av mellanscenerna, karaktärernas namn och stil och några exempel på kommentarer. Detta i sin tur gjorde det lättare för oss att planera, designa och utforma spelets tal och utarbeta nivådesignen runt bakgrunden och den handling han tillhandahöll, medan vi gjorde vårt bästa för att bibehålla rätt stämning. Vi är extremt glada över resultatet och kommer definitivt att fundera på att arbeta så här inför framtida projekt."

Julian Widdows ■ Rage Software

"ATT SKRIVA för ett spel är en underbar övning för varje författare. Till *Deus Ex* var jag tvungen att skriva dialog för soldater, vetenskapsmän, hallickar, gatubarn, städerskor, sjömän, bartenders... över 400 talroller. Jag tror att jag blev mycket bättre på att få en personlighet att synas med hjälp av röstens karaktär. Det har också varit mycket användbart för mig som framtida författare att skriva dialog i den 'riktiga världen', där varje rad du producerar bedöms efter sitt underhållningsvärde. Alltför många unga författare glömmer att en god bok underhåller. De längtar efter att sätta sina själar på pränt så de kan analyseras, när vad de borde göra är att sätta sin själ på pränt så den kan skrattas åt, grätas över, beundras och tyckas synd om.

Sheldon Pacotti ■ manusförfattare till *Deus Ex*



Deus Ex: något att skratta åt?

BERÄTTA EN HISTORIA... JAMES LEACH

MANUSREDAKTÖR BLACK & WHITE ■ LIONHEAD



"FLER OCH FLER spel kräver en story. Storyn i spel är här för att stanna. Och på det stora hela så är detta något bra. Som konsument får du mera för pengarna. Men där vissa utvecklare kommer att utnyttja berättandet av rätt anledningar så kommer andra helt enkelt att kasta 'balla' karaktärer efter spelarna i ett försök att lansera nästa Mario eller Lara Croft. Du kanske inte ens märker de bästa intrigerna eftersom de gör sitt raffinerade berättande arbete bakom kulisserna, trovärdigt och diskret och (om jag har något att säga till om) med en smula humor. Men medan de spelar så kommer spelarna att känna sig närmare handlingen. De kommer att bry sig mer om vad som händer och allt eftersom de tillbringar tid med spelet kommer de också att lägga ner känslor i det. Och det är egentligen allt en berättare är ute efter."

"När de tillbringar tid med spelet lägger de också ner känslor."

modellen har fortfarande ett uppdrag som följs av en videosekvens, följt av ännu en video. Det här har dock inte känts riktigt tillfredsställande sedan vi hörde den första säkerhetsvakten tala till Gordon Freeman i *Half-Life*.

"Mellanscener fungerar bara när de antingen visar dig saker du inte skulle se i spelet, eller när de använder spelmotorn för att visa dig saker du redan kan se," anser James Leach. "Om dina sprite-baserade infanterister ploppar på ett komiskt vis när det blir skjutna i spelet så kan du visa hur de får diverse lemmar avskjutna och skriker lungorna ur sig i en *Saving Private Ryan*-lik mellanscen." Resonemanget här är förstås att genom att visa samma sak på två olika sätt så

"NÄR DET GÄLLER HANDLING HAR SPELUTVECKLARE EN LÅNG VÄG ATT GÅ."

tappar man omedelbart spelvärldens trovärdighet. Istället för att tänka på hur snygg en mellanscen är så kanske spelaren istället ser hur oerhört olik själva spelet den är, eller ännu värre hur taskigt spelet ser ut vid en jämförelse.

"Du måste leverera handlingen under själva spelet så mycket som möjligt," håller Terri Brosius med, men hon vägrar att acceptera att separata mellanspel skulle vara på väg ut. "I *Thiefs* värld så finns det mycket få sådana scener och de är extremt korta," förklarar hon, "jag ser dem mer som en belöning än något vi visar upp för spelaren. Med andra ord: Du har kommit så här långt, varför inte ta en liten paus medan vi visar dig något balt?" Det här är ett

EN GOD STORY...

THIEF ■ Looking Glass

Medan *Thief* tar en klassisk ointegrerad nivåstruktur med en mellanscen som visas före och efter varje sektion så finns det inuti varje episod förgrenade metoder likt *Deus Ex*. De väl använda arketyperna (Hammeriterna/Apollo mot Pagan/Dionysiska religionerna, maskulint mot feminint) ger bättre återklang.



Om du gör så här i *Thief* har du klantat dig igen.



koncept som Mike Anderiesz köper: "Jag misstänker att 90% av oss hoppar över mellanscenerna efter att ha sett dem några gånger. Det är självklart att de vi inte hoppar över är de som är bäst. *Monkey Island*, *Z*, *Deus Ex*. De fungerar därför att de ger spelaren en belöning, ett slags betalning i handling för allt vårt arbete."

DET RÄTTA VIRKET?

Förgrenade handlingar som levereras i spel-motorn, med flera alternativa lösningar och ett minimum av mellanspel – det låter ju verkligen lovande. Om det bara var så enkelt i verkliga livet. Det beskrivna är endast strukturen, själva grunden till spelet. När det gäller det verkliga innehållet, alltså historien som berättas, så är det uppenbart att spelindustrin har en lång väg att gå.

"Det är märkligt att så mycket pengar satsas på 3D-motorer och AI, bara för att sedan utrusta dem med en taskig handling. 2D-karakärer och värdelösa one-liners," säger Jasmine Birtles, ytterligare en av Script Monkeys. Ion Storms Terri Brosius har en liknande uppfattning: "Om jag var en kritiker så skulle jag påstå att i allmänhet, när det gäller att framföra en historia, så visar spelutvecklare i allmänhet stor potential, men har lång väg att



BERÄTTA EN HISTORIA... MIKE ANDERIESZ

MANUSKONSULT ■ SCRIPT MONKEYS



"JAG TROR ATT

storn kan spela en stor roll när det gäller att förbättra spelens kvalitet. Spel är i grunden upplevelser utan belöning, om du tänker på hur mycket tid du lägger ner på dem och hur litet vi minns när vi är klara. Dock har inte spel råd att bli som pocketböcker; förr eller senare kommer de stigande utvecklingskostnaderna att tvinga utgivarna till ökat framåttende. Om en story har tillräckligt starka avvikelser så klarar den att spelas igenom flera gånger till mycket liten extra kostnad. Alternativt kan man släppa ett 30-nivåers spel i tre delar om 10 nivåer styck för att fylla ut mellanrummet mellan uppföljarna. Utgivarna förändras fortfarande utveckla och stora möjligheter går förlorade för att man inte tänker kreativt."

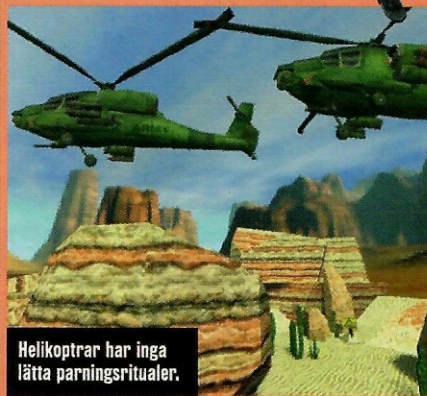
"Spel har inte råd att bli som pocketböcker."

allvar, men när spelarna begär bättre handling i sina spel så måste ju de som skriver vara minst lika viktiga som programmerarna och grafiker-na." Sheldon Pacotti tror att detta är en mycket viktig fråga. "Jag tror att de flesta spelutvecklare måste jobba på sin 'vision', och att de måste göra det i början av ett projekt. Detta bör helst involvera en författare och överföras

EN GOD STORY...

HALF-LIFE ■ Valve

Vissa har inväntat att själva historien i *Half-Life* – aliens invaderar jorden, regeringen försöker mörklägga - är aningen snodd från B-filmernas värld. De missar dock själva poängen. I stället för själva innehållet i storyn så är *Half-Life* extremt bra på att berätta densamma. Scriptade sekvenser visar dig information, men nyckeln är själva perspektivet. Du lämnar aldrig ramarna för spelet. När du en gång klivit genom dörrarna till Black Mesa så är din karaktär och din vett ett



Helikoptrar har inga lätta parningsritualer.

"SJÄLVKLART MÅSTE FÖRFATTARE HA SAMMA STATUS SOM PROGRAMMERARE OCH GRAFIKER."

gå. Den låga genomsnittsåldern i branschen visar sig tydligt. I allmänhet så tycks vi inte gå igenom samma noggranna redigeringsprocess som en manuskribent eller romanförfattare måste göra. Författarens roll i spelens utvecklingsprocess har aldrig riktigt tagits itu med på

till nivåkonstruktionen på ett ganska detaljerat plan. Även den värsta kunden i Hollywood börjar inte sin filmproduktion utan ett komplett manus. Det är inte precis samma sak i spelindustrin idag. Alltför ofta så är spel med mycket intrig helt slumpmässigt uppbyggda, med individuella nivådesigners som sprider ut datormotståndare och sedan lutar på att författaren ska kunna träcka ihop det hela."

Utveckling är en annorlunda process för Hubert Chardot, där story och manus inte har samma funktion som Pacotti föreställer sig. "Jag tänker mig alltid historien som en guide, eller referensdokument," säger han. "Den är viktig, men inte så viktig som alla inbillar sig eftersom produktionsprocessen är mycket lång jämfört med en filminspelning eller produktionen av en pjäs. Ett spelföretag är nog mer som ett rockband under den här processen... att göra ett spel är som att sätta samman ett konceptalbum. Det är variationer på ett tema."

ETT LYCKLIGT (NYTT) MEDIUM?

Vilken roll författaren än spelar i utvecklingsprocessen så kommer handlingen att bli mer och mer viktig i spel, och förhoppningsvis mer komplicerad. Och vilken sorts handling kommer det att bli? Medan romaner är ojämförligt bäst på att berätta en "intern" historia och därigenom avslöja en karaktärs tankar, så är filmer bäst på "externa" historier där huvudpersonen avslöjas för oss genom sina handlingar. När det gäller spel så... tjå, den biten jobbar fortfarande alla på. Och medan intriger i spel har börjat famla sin väg mot

någon sorts form, annorlunda än böcker, filmer och andra media, så är det bäst att komma ihåg att alla historier – skrivna, muntliga, visuella eller interaktiva – är mycket mer lika än olika. Och om du tror att det är överambitiöst så är det bara en liten början för Sheldon Paccottis sista ord om storyns roll i spel, vilka är så pass andlöst ambitiösa att vi bara måste dela dem med er.

"Allt mytskapande, legender, ritualer och så vidare är bara biprodukter av mänskliga sinnen som försöker övertyga sig själva om att deras tillvaro har någon slags ordning, en förutsägbar struktur, ett system som kan formas av ett tänkande sinne. Och den här medvetna planen styr även de flyktiga upplevelserna i ett spel, under vilket din identitet, handlingar, framgång och misslyckanden ofta speglar farorna i verkliga livet. Ganska ofta så ökar den också tendensen att förlita sig på handlingen. Den driver spelare in i drömlandskap fulla av hjältar och skurkar, meningsfull action, tillhörighet och vad varje bräcklig varelse hoppas på: en roll i livets ofattbara skådespel."

Plocka fram *Deus Ex 2*, va?



EN GOD STORY...

BALDUR'S GATE ■ Bioware

Den här seriens story och miljöer är kanske aningen klichéartade, men utvecklingarna Bioware för fram denna episka historia om gudar och män (och monster) med glans. Om man betänker den gigantiska skalan (vilken vi uppskattar till runt 400 timmars spelande), manus och att man fått med den lysande dialogen så är det en imponerande bedrift. Dessa spel har också hyfsade röstskådisar. C-skådisar för all del, men utvalda med omsorg. Resultatet? Du blir känslomässigt fäst vid vissa av karaktärerna trots den lätt antika grafikstilen.



Kyrkan gör vad som helst för att dra besökare numera.

INTERVJU

Sony Online Entertainments VD talar om Massivt Multiplayer, Star Wars-fanatiker och om sin helt unika approach när det gäller att ta hand om sina kunder. Möt mannen som säger vad han tycker...

KELLY FLOCK

Av MARK WALBANK

Sony Online Entertainment har 400 anställda på kundservice-sidan av sitt San Diego-kontor enbart för att ta hand om klagomål och online-mobbing och liknande. "Döda kunderna försiktigt" står det på ett banér när du går in. Faktum är att det finns så många servrar här att de lokala myndigheterna tvingades lägga miljals av extra fiberkabel för att ta hand om all trafik som genereras.

Vad är ert företags grundfilosofi?

Vi gillar helt enkelt online-spel. Vill du ha något slags målsättning så är det den.

Har företagets strukturerats om sedan SOE köpte Verant?

Inte direkt. I stora drag så är vi uppdelade i tre olika grupper. Vi har de stora titlarna som inkluderar *Star Wars Galaxies*, *Planetside*, *Everquest* och några till som vi inte berättar om än. De tar upp större delen av utvecklingsresurserna. Sedan har vi spelen i mitten, som är *Cosmic Rift* och en del andra spel i mindre skala - inte de här prylarna med 5 miljoner dollar i budgeten. Sedan har vi vår grupp av "fritidsspel", kortspel och liknande. Vi har också en stor kundservice del som just nu är uppe i 400 personer, inklusive team i San Diego, Austin och St. Louis.

Vad är er framtidsstrategi?

Att utveckla massiva multiplayer-spel i en mängd olika genrer. Vi tittar på vad som fungerar för tillfället när det gäller PC-spel och ser om vi kan ta in något från singleplayer-upplevelsen till en

massiv multiplayer-värld. Vi gjorde ett RPG i och med *Everquest*, och nu gör vi *Sovereign*, som är ett RTS. Vi jobbar på en FPS och en del andra saker. Vi föredrar det här före att bara säga "Ok, nu blir det bara RPG och uppföljare till *Everquest* och sen gör vi fyra RPG till med olika teman." Det som har hänt under de senaste 10-12 åren är att spelgenrerna har blivit rätt väl definierade. Det har inte hänt mycket nytt och varje generation av hårdvaruteknologi har bara vässat dem grafiskt.

Hur är SOE uppbyggt idag?

Utvecklingsgrupperna består av allt mellan 25 och 50 människor. När ett online-spel i storlek med *Everquest* har lanserats finns det förmodligen 150 människor som är inblandade i olika grader av kundstöd. Sedan har vi också "Live Teams" som fortsätter skapa uppdrag och förbättringar, till skillnad från andra spel där du stoppar produkter i en låda och kanske skriver ihop en patch efteråt. Har du väl gjort ett online-spel så har du bundit upp dig för åratals kontinuerlig utveckling.

Hur ser ni till att hålla er före konkurrenterna?

När *Everquest* kom ut fanns det ett antal andra rollspel i handeln. Inget av dem tog dock hand om de utmaningar som *Everquest* gjorde. *Ultima Online* hade strider spelare-mot-spelare (Player Killing) och detta startade en viss debatt - ska vi tillåta det här eller inte? Vi släppte spelet med både PvP-servers och enbart CoOp-servers och trafiken var konstant 80% eller 90% till CoOp-servrarna. Den övergripande idén vid tillfället, inspirerad av spel som *Unreal* och *Quake*, var att alla vill döda varandra, men det var ju bara baserat på vad som fanns tillgängligt då. Vi har försökt att växa genom att ta hand om

olika segment av marknaden med olika produkter. Vi känner att vi kommer att bli framgångsrika därför att när vi tittar på ett segment så letar vi efter möjligheter att utnyttja det. Vi frågar oss själva hur vi kan ställa det här segmentet och den här sortens spel på huvudet och ge folk en mer utmanande och mer underhållande erfarenhet.

Exakt hur populärt är Everquest?

Everquest har dragit 88.000 samtidiga användare de senaste 24 timmarna. Vi har mer än 400.000 användare. Vi har lyckats att uppdatera och fortsätta köra i två och ett halvt år redan.

Frågar ni användare vad de vill ha i ett spel?

Nej. Någon bad om en kopia av marknadsundersökningarna som fick oss att besluta att göra *Everquest*. Jag sade att vi inte gjorde några undersökningar. Hade vi gjort det så hade spelet aldrig gjorts. Spelarna vet inte vad de vill ha.

Hur har ni tänkt öka kundkretsen i Europa?

Vi gör en himla massa internationellt. Vi kommer att ställa servrar för *Everquest* i Amsterdam och köra lokaliserade versioner med diverse språk senare i år. Vi ser det globalt. Just nu, förutom USA, så är arena nr 2 för online-spel Korea och efter det antagligen Taiwan. Europa har förstärkt varit en röra, eftersom du har socialistiska regeringar och DAT-telefonsystem. Det här har inte gjort er väl förberedda för Internets ankomst, men ni börjar komma i kapp. Europa är en enormt viktig marknad för oss och vi börjar se förändringar i telekommunikationernas infrastruktur som stödjer detta. Vi jobbar med Ubi Soft för att få ut *Everquest* till så många människor som möjligt. Vi har inte ens börjat utveckla *Everquest* internationellt.

Och Japan då?

Japan är inte särskilt långt fram när det gäller Internet-användande. De går fortfarande runt med sina Pokemon-telefoner och masserar sina små husdjur. Jag anser nog att japanerna följer snarare än leder när det gäller originellt innehåll. Alla verkar tycka att de är innovativa, men om du tittar på alla de stora ↩





VEM FASEN ÄR...
KELLY FLOCK

■ **Bakgrund:** Verant Interactive grundades 1995 med den uttryckliga visionen att utveckla ett MMORPG som skulle utmana *Ultima Online*. *Everquest* har nu fortsatt med att krossa nämnda spels struptag om marknaden och drar regelbundet in 80.000 spelare samtidigt. Flock började som företagets VD när det togs över av Sony Online Entertainment i maj 2000. Efter att ha jobbat i diverse chefspositioner hos LucasArts, Electronic Arts, 989 Studios och Activision så har han nu kommit tillbaka till rötterna när han får hand om ett av sitt företags största projekt: *Star Wars: Galaxies*.

■ **Tidigare spel:** *Tanarus*, *Everquest*, *Saint-Tropez*, *Empyrean*, diverse sällskapsspel på www.station.sony.com

■ **Jobbar för närvarande med:** *Cosmic Rift*, *Infantry*, *Sovereign*, *PlanetSide*, *Everquest: The shadows of Luclin*, *Star Wars: Galaxies*.

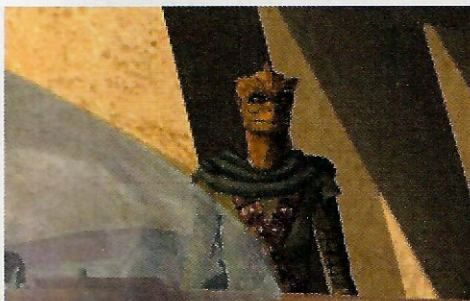
KOMMER SNART...

Star Wars: Galaxies

Spelet där en miljon människor försöker vara Han Solo.



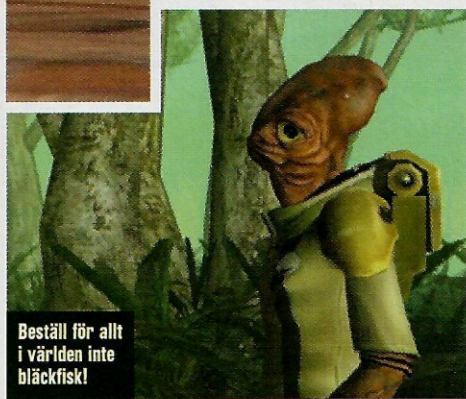
Vet du vad det här är för art så vet du för mycket.



Klubbscenen på Tatooine ser kusligt bekant ut.



Krayt Dragon



Beställ för allt i världen inte bläckfisk!

INTERVJU

“Vi gjorde inte några marknadsundersökningar för *Everquest*. Hade vi gjort det så hade spelet aldrig gjorts. Spelarna vet inte vad de vill ha.”



De här spelen har en tendens att dra ut på tiden.



Shadows of Luclin introducerar nya varelser i *Everquest*.

↳ japanska spelen så är alla baserade på stora amerikanska spel från 80-talet. Det fanns inte ett rollspel i Japan. Jag tror att *Wizardry* och *Might & Magic* kom dit i mitten av 80-talet och sedan kopierade de dem och gjorde en del briljanta förbättringar. Men Japan är helt enkelt inte en viktig marknad för oss ur online-perspektiv.

Har ni någon statistik över hur mycket tid folk faktiskt tillbringar med era spel?

Vi vet att i *Everquest* så spelar medelspelaren omkring 20 timmar i veckan. Jag tror inte att vi kommer att se samma typ av tunga spelande när konsolspelarna blir uppkopplade. Jag tror inte att en 14-åring kommer att tillbringa en vecka med att spela *Everquest*.

Vad har ni vidtagit för åtgärder för att ta itu med trakasserier online?

Vi gör ett antal saker som gör oss annorlunda. Vi är det enda företaget på marknaden där det alltid handlar om spelaren mot omgivningen istället för spelare mot spelare. Så våra spelare får inte hela tiden lust att gå ut och döda nykomlingar. Det här var rena pesten i *Ultima Online* och finns i massor i spel som t ex *Lineage*. Det andra är att vi har en solid kundservice-organisation. Vi har massor av folk därinne som gör underhåll och iakttar spelare. Vi har chatfilter. Vi försöker göra en mängd saker för att minimera antisociala beteenden. Det krävs mycket få människor för att förstöra allas spelupplevelse. Det är något som vi tänker mycket på. Och när det gäller produkter som görs för unga spelare så måste man tänka extra mycket på detta.

Hur kan ni effektivt kasta ut spelare som går över gränsen? Vi säger helt enkelt: "Du får inte

spela mer."

Kan de inte ändra sitt användarnamn?

Det kan vi inte stoppa, men förhoppningsvis har de lärt sig en läxa och kommer att spela mer ansvarsfullt.

Vad är det mest spännande som SOE kommer att ge oss i online-form i framtiden?

Sann globalisering. Just nu kan du spela i Frankrike och skriva in fransk text som ses av engelsktalande spelare som engelska. Det blir mycket mer av ett globalt samhälle av det. Det vi gör med expansionen *Shadows of Luclin* är ganska spännande. Vi har lyckats gå in och öka antalet polygoner och bygga in nyare teknologi i *Everquest*.

Vad kan du avslöja om *Star Wars: Galaxies*?

Tre dagar per vecka så får vi leka toppridande utvecklare, sedan har vi två dagar då vi är underdåniga utvecklare åt LucasArts. Vi visade det på E3 bakom stängda dörrar och fick ett sista-minuten-inslag till GameCubes visning. Vi har försökt anställa de som är trogna online-spelandet. Det är en väldigt liten grupp som har gjort detta med framgång. Det ser helt otroligt ut. Det går långt bortom att vara en stor licens. Jag skulle vilja säga att *Star Trek* är en stor licens, men *Star Wars* är ett kulturellt fenomen. Men vi har inte tokdåarna som sett varje film 600 gånger. De flesta av våra anställda har gått på universitet.

Star Wars-fans är otroligt fanatiska. Är ni oroliga för att bli korsfästa om ni gör några små misstag?



SPÖA MARKNADEN

Vi känner oss inte hotade av andra massiva multiplayer-rollspel - vi spöar skiten ur dem. De är rivaler på sätt och vis, men marknaden är fortfarande relativt liten. Om du räknar alla människor som spelar spelen så har du en bit under en miljon. Världen över finns det en aning mindre än två miljoner. Det ska bli riktigt intressant att se vad som händer de närmaste åren. Vi hoppas att *Star Wars* ska dra till sig folk som inte känner till eller inte har varit intresserade av den här genren. Jag tror att hälften av USA:s hushåll kommer att spela något slags online-spel till slut.

Jag tror inte att vi kommer att göra några misstag eftersom LucasArts-producenten vi jobbar med är den främste experten på *Star Wars*. Han kan massor av riktigt oviktiga fakta. Det går igenom så många olika kontroller. Du möter varelser i spelet som bara nämns i böckerna. Vi väntar oss att allt kommer att granskas med mikroskop, och det är vi förberedda på.

Frågor har uppstått om den faktiska lönsamheten i MMO-världar. Hur lönsam är er verksamhet?

I det långa loppet så är det inte så lönsamt som folk kanske tror. Du måste stoppa tillbaka så mycket pengar i dem. Vi ser der fortfarande som om vi håller på att bygga upp verksamheten. Vinstmarginalen är förmodligen runt 50%, men vi investerar i framtiden. Varje öre vi tjänar på *Everquest* ger vi tillbaka samtidigt som vi lägger till ett av våra egna.

Hur mycket betalar amerikaner för *Everquest*?

Inte tillräckligt. Vi visste inte att de skulle sitta där 20 timmar i veckan. Priset baserades på MUD:s och *Ultima Online* när online-spel inte hade så många spelare. Det fastslogs att \$10/månad var rätt pris. Det känns som om folk kan betala \$20 i månaden för sin internetuppkoppling och de betalar samma för att spela ett singleplayer-spel. Å andra sidan så är \$10 i månaden för litet. Å andra sidan skulle vi inte ha några användare om vi begärde \$20. Vi måste tänka på variationen.

Har ni gjort något spel som inte varit framgångsrikt?

Om vem som helst i spelindustrin inte har gjort sin lilla andel kassa spel så har de inte försökt tillräckligt hårt. Förhoppningsvis har vi inte gjort alltför många cyniska spel.

Ser du slutet för singleplayer-spel nu?

Nej. Jag tror inte att singleplayer kommer att dö ut. Det är ovanligt numera att se en PC-titel utan online-möjligheter, men folk kommer alltid att vilja öva och experimentera mot en AI. En del titlar fungerar bara inte in multiplayer.



OPERATION FLASHPOINT-SKOLAN DEL 3

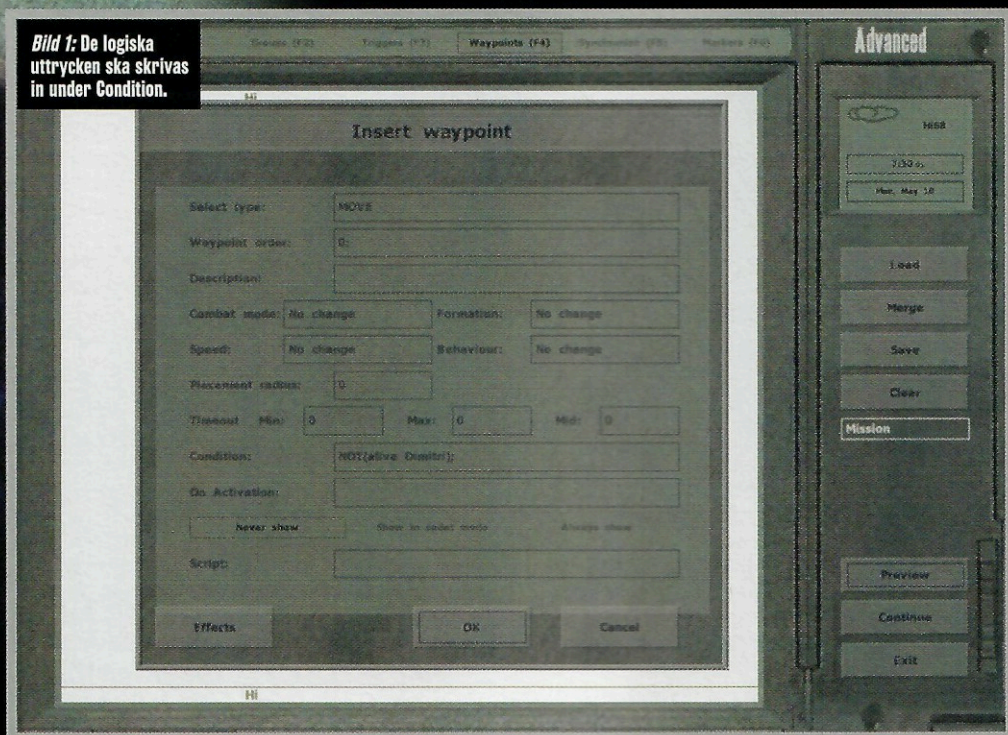
SLUTET I SIKTE

Månadens skola går i logikens tecken med olika sätt att påverka enheter och triggars i uppdragen.

Av MIKAEL HJALMARSON



Bild 1: De logiska uttrycken ska skrivas in under Condition.



I de två första delarna av den här skolan gick vi igenom de enklaste funktionerna i editorn. När du har kommit så här långt kan du placera ut enheter, sätta vägpunkter och enkla triggers för att styra händelser. Förmodligen har du redan märkt att det inte räcker enbart med dessa verktyg för att göra avancerade saker i spelet. Om du startar upp några av de officiella uppdragen märker du att det finns mycket annat som sker i bakgrunden. Det är de mer avancerade delarna vi ska titta på i denna del, och vi ska peta lite med de inbyggda funktioner som kan tillämpas för att göra scenarierna mer trovärdiga och mindre stela. Med andra ord är det dags att kavla upp ärmarna och ändra på mer avancerade inställningar.

FUNKTIONER

Det går inte att sätta ihop riktigt bra uppdrag utan att använda funktioner. Varför? Tänk dig följande scenario: Ett förband av ryska soldater leds av ett befäl från Spetsnaz-styrkorna. Deras order är att anfälla en militärbas och förstöra ett antal fordon. Tanken är att de lyckas om de har förstört alla fordon, men misslyckas om befälet stryker med. Vidare ska de lägga benen på ryggen om uppdraget går åt skogen. Hur skulle du designa detta uppdrag? Enheter skulle du kunna placera ut. Ryssarnas vägpunkter kan också hanteras utan några större problem. Den enkla trigger vi lekte med i slutet av



förra skolan duger bara till att avgöra om alla soldater har dött. Lösningen är att på något sätt tala om för spelet att "Om befälet är dött ska resten av gruppen springa mot en vägpunkt". Med andra ord måste datorn kunna avgöra när befälet har fått en enkel resa till de sälla jaktmarkerna och det är här funktioner kommer in i bilden.

Funktioner är bitar av kod som kan anropas för att utföra vissa uppgifter eller för att få svar på olika frågor. Syntaxen för funktionerna är något udda och påminner inte om några normala programmeringsspråk, men systemet är ändå riktigt smidigt. Som exempel väljer vi en del av scenariot ovan.

1: Starta editorn och välj Desert Island.

2: Placera ut en grupp av soldater, editera en av dem och skriv in Dimitri under Name. Låt en annan soldat i gruppen vara spelbar.

3: Sätt ut några vägpunkter kopplade till gruppen. Låt den första punkten vara precis där soldaterna står.

4: Editera den första vägpunkten. Skriv in NOT(alive Dimitri); under Condition.

Starta uppdraget och leta upp soldaten du döpte till Dimitri. Skjut honom i huvudet och undersök vad resten av gruppen gör. Om du har skjutit rätt soldat kommer de att springa därifrån och följa resten av vägpunkterna. Tänk på att inte låta befälet vara Dimitri i detta test, då du själv blir skjuten om du dödar ditt befäl. Kärnan i detta exempel är förstås raden NOT(alive Dimitri); under den första vägpunkten. Funktion heter alive och används för att kontrollera om en enhet är död eller levande. Denna funktion tar emot en parameter, namnet på den enhet som ska kontrolleras, och skickar tillbaka ett returvärde som kan vara true om soldaten lever och false i annat fall. För att en vägpunkt ska aktiveras måste det som står på raden Condition vara sant. Det är därför det alltid står true på raden om du inte

forts

FUNKTIONER

■ Här följer en bunt funktioner som du kan använda i dina uppdrag. Variabeln Soldat i listan avser en soldat. Byt ut Soldat mot namnet på den soldat du vill använda i funktionen. På samma sätt använder vi variabeln Fordon för att beteckna ett fordon och Enhet för en godtycklig enhet. Variabeln This kan användas i dessa funktioner. Notera att vissa funktionsnamn är avsiktligt felstavade.

FUNKTION RETURVÄRDE

canstand Soldat
true om soldaten kan stå upp.

Soldat in Fordon
true om soldaten sitter i fordonet.

canfire Soldat
true om soldaten har ammo kvar.

cadetmode
true om uppdraget körs i cadetmode.

getdamage Enhet
värde för enhetens skador.

getdir Enhet
värde för riktning.

dostop Enhet
enheten stannar.

Soldat leavevehicle Fordon
soldaten lämnar fordonet.

Soldat removeweapon "vapen"
tar bort vapnet med namnet vapen från soldaten.

removeallweapons Soldat
tar bort alla vapen från soldaten.

Soldat removemagazines "vapen"
tar bort all ammo från vapnet med namnet vapen.

Soldat removemagazine "vapen"
tar bort ett magasin från vapnet med namnet vapen.

Soldat addmagazine "vapen"
lägger till ett magasin till vapnet.

Soldat addweapon "vapen"
lägger till ett vapen.

■ Antalet möjliga funktioner gör att det blir opraktiskt att lista upp alla i denna artikel. Det finns däremot en inofficiell referensmanual som listar de flesta funktioner, variabler och konstanter som används i spelet. Manualen är skriven av två fans och finns att hämta på följande adress. <http://deltaforcecommand.org.uk/downloads/download.php?id=20>

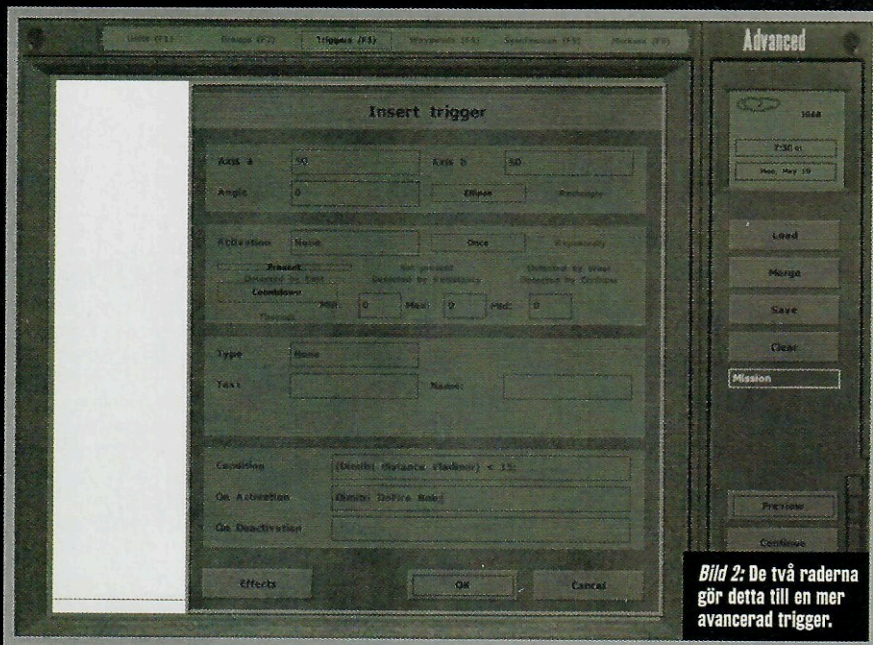
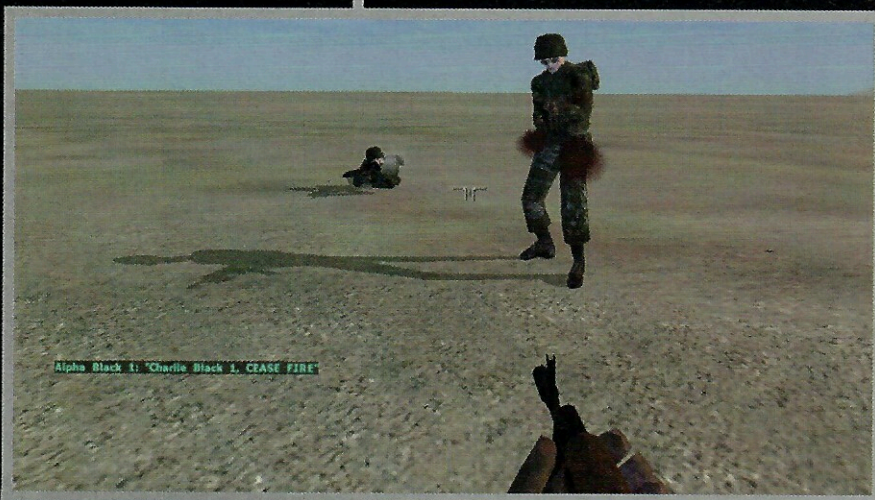


Bild 2: De två raderna gör detta till en mer avancerad trigger.

har ändrat den. När Dimitri är levande returnerar funktionen alive värdet true, vilket gör att det inte räcker med att bara skriva alive Dimitri; under Condition. Då skulle soldaterna springa om Dimitri lever. Istället utnyttjar vi den logiska operatören NOT (Se rutan Mer om logik i förra månadens skola). NOT tar emot ett sanningsvärde och skickar tillbaka det motsatta. Med andra ord blir resultatet av raden NOT(alive Dimitri); true om funktionen alive returnerar false och därmed aktiveras vägpunkten när Dimitri är död. De steg som utförs när Dimitri dör är:



- 1: Funktionen alive Dimitri returnerar false.
- 2: Operatören tar emot värdet från alive som är false. Motsatsen till false är true.
- 3: Raden du skrev in under Condition blir NOT(false); vilket blir true. Detta gör att vägpunkten aktiveras.

Låter det knepigt? Läs igenom exemplet igen om något känns konstigt. Att kunna hantera sanningsvärden är nämligen viktigt för att styra händelser som beror på logik i spelet. Vi tar ett liknande exempel för att visa en annan viktig funktion.

- 1: Placera ut en annan soldat som inte tillhör gruppen. Låt denna soldat vara en bra bit ifrån de andra.
- 2: Döp soldaten till Vladimir.
- 3: Editera den första vägpunkten och sudda ut det som står under Condition. Skriv (Dimitri distance

Vladimir) < 30; (se Bild 1) och starta sedan uppdraget.

Om du styr soldaten Vladimir mot Dimitri kommer gruppen att springa längs med vägpunkterna när du är 30 meter ifrån honom. Funktionen distance tar emot två parametrar, namnen på två enheter. Syntaxen är Namn1 distance Namn2; Returvärdet är avståndet mellan de två enheterna. Notera att avståndet är ett heltal eller ett decimaltal och inte ett sanningsvärde. Detta gör att vi måste använda en sanningskontroll. Låt oss titta på hur detta fungerar:

- 1: Vladimir är 50 meter ifrån Dimitri. Raden (Dimitri distance Vladimir) returnerar heltalet 50.
- 2: Detta gör att det som står under Condition blir $50 < 30$. Vilket utläses som 50 är mindre än 30, vilket naturligtvis är falskt. Sanningsvärdet för raden blir false.
- 3: Vladimir springer fram 25 meter. Raden (Dimitri distance Vladimir) returnerar talet 25, vilket gör att sanningsuttrycket blir $25 < 30$. Då 25 är mindre än 30 returneras sanningsvärdet true och därmed uppfylls villkoret för vägpunkten.

FUNKTIONER FÖR HÄNDELSER

Vi ska nu titta på ett exempel på hur funktioner som styr händelser fungerar. För att göra detta behöver vi tre soldater och en trigger.

- 1: Ta bort alla soldater utom Dimitri och Vladimir. Sätt ut en ny soldat i närheten av Dimitri. Döp denna till Bob och se till att han inte är tilldelad en grupp.
- 2: Sätt ut en trigger och ändra det som står på raden Condition till (Dimitri distance Vladimir) < 15; På raden On Activation skriver du Dimitri DoFire Bob; (se Bild 2).

När du nu startar uppdraget och springer med Vladimir mot Dimitri, kommer Dimitri att skjuta på Bob när du är mindre än 15 meter ifrån. Det som står på raden Condition fungerar precis som tidigare. Värdet blir sant när avståndet mellan Dimitri och Vladimir är under 15 meter. Raden On Activation behandlade vi i den förra delen av skolan. Denna rad utförs om det som står på raden Condition är sant. Vi anropar funktionen DoFire med parametrarna Dimitri och Bob, en funktion som gör att den första soldaten skjuter på den andra. Notera att denna funktion inte beror på något speciellt sanningsvärde. Dimitri skjuter på Bob, men eftersom vi satte funktionen i en aktiveringsrad i en trigger, måste triggern aktiveras först innan funktionen kan utföras. Testa följande:





Bild 3: Här kan du initiera dina enheter med kommandon.

- 1: Editera soldaten du döpte till Dimitri.
- 2: Skriv Dimitri DoFire Bob; på raden Initialization.

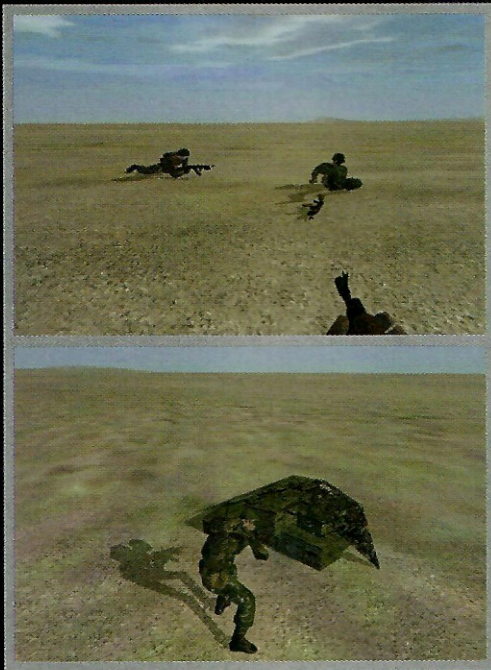
När du startar uppdraget igen kommer Dimitri att skjuta ner Bob oavsett om du är 15 meter ifrån eller inte. Det som står under Initialization på en enhet aktiveras så fort uppdraget startar och därmed behövs det inga sanningsvärden för att aktivera funktionen DoFire.

Ett annat viktigt begrepp är variabeln this, som du kommer att stöta på titt som tätt. Om du har programmerat i C++ har du förmodligen använt pekare och denna fungerar på samma sätt. Testa följande.

- 1: Editera soldaten du döpte till Dimitri.
- 2: Sudda ut hans namn och starta sedan uppdraget.

Som du kanske gissade kommer inte längre funktionen Dimitri DoFire Bob att fungera, då det inte längre finns någon som heter Dimitri i spelet. Nu ska vi istället använda This för att få funktionen att fungera ändå:

- 1: Skriv om raden Initialization till this DoFire Bob; och starta uppdraget igen.



En enkel beskrivning är att variabeln this avser det objekt du just editerar. Om du sätter ut ännu en soldat och skriver in samma rad efter Initialization, kommer även denna soldat att skjuta på Bob.

VAPEN OCH AMMUNITION

Vi avslutar månadens lektion med att använda funktioner för att sätta ut vapenlådor och fylla dem med utrustning. Vidare ska vi ändra soldater så att de får andra vapen än de brukar tilldelas.

- 1: Ta bort alla soldater utom Vladimir.
- 2: Öppna rutan Insert Unit. Välj Empty i boxen Side, Ammo i boxen Class och Ammo Crates (East) i boxen Unit. Tryck på Ok.

Om du nu startar uppdraget kommer det att finnas en fördefinierad vapenlåda i närheten av din soldat. Lådan innehåller granater och inget mer. Vi ska nu fylla lådan med lite mer godsaker.

- 1: Editera lådan och skriv this addmagazinecargo["M21", 1]; this addmagazinecargo["M21", 2]; under Initialization (se Bild 3).

När du startar uppdraget kommer lådan att innehålla ett krypskyttegevär och två tillhörande magasin. Vi separerar funktionsanrop med semikolon. Använd funktionerna clearmagazinecargo this; och clearweaponcargo this; för att tömma lådorna om det behövs. Om du vill lägga till något annat vapen än ett M21 är det bara att byta ut "M21" mot "vapennamn" (se rutan Namn på vapen). Var försiktig med stavning då spelet i värsta fall kan krascha om den inte hittar rätt saker att lägga i lådorna. Om du vill ha flera vapen i en låda behöver du bara lägga till fler funktionsanrop efter varandra. Det går även att använda dessa kommandon på fordon för att lägga in utrustning i lasten.

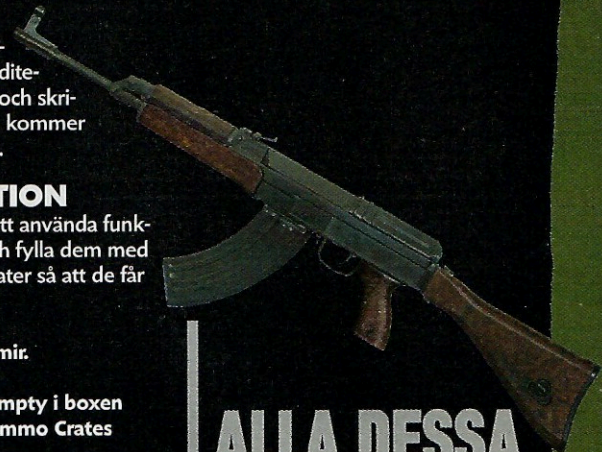
Ibland kan det vara vettigt att ändra de vapen en soldat är utrustad med. Detta kan göras med några enkla kommandon:

- 1: Editera Vladimir. Skriv följande under Initialization: removeallweapons this; this addweapon "HK"; this addmagazine "HK";

Om du testar uppdraget kommer Vladimir nu få ett helt annat vapen än det han var utrustad med från början. Den första raden tömmer soldatens inventarie från vapen, den andra lägger till ett vapen och den tredje lägger till ammunition. Konstigt nog kommer inte Vladimirs vapen att vara laddat från början, då det magasin vi la till ligger i hans inventarie. För att ändra detta kan du göra följande ändring:

- 1: Editera Vladimir. Skriv removeallweapons this; this addmagazine "HK"; this addweapon "HK"; this addmagazine "HK"; under Initialization.

Därmed hamnar först ett magasin i Vladimirs utrustning. Sedan tillkommer ett vapen som då laddas med tillgängliga magasin. Till slut adderas ännu mer ammunition. Denna gång satte vi inte ihop något riktigt uppdrag. Detta blir självklart din uppgift tills nästa gång. Du har fått några funktioner du kan använda för att testa sanningsvärden och aktivera händelser. Om du dessutom har följt skolans tidigare delar har du säkert några sparade scenarier att utgå ifrån. Använd dessa och en smula fantasi för att designa något enkelt uppdrag.

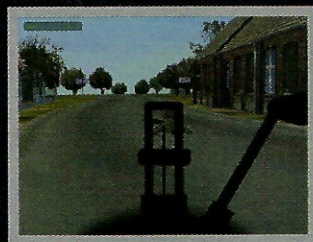


ALLA DESSA VAPEN

Följande vapennamn kan användas för att ändra soldaternas utrustning eller för att fylla ammolådor.

NATO SOVJETUNIONEN

- HK
- AK74SU
- M4
- AK74
- M16
- AK74GrenadeLauncher
- M16GrenadeLauncher
- AK47CZ
- M60
- AK47
- M21
- AK47GrenadeLauncher
- LAWLauncher
- PK
- CarlGustavLauncher
- SVDDragunov
- AALauncher
- RPGLauncher
- AT4Launcher
- 9K32Launcher





**“VI HAR INTE SETT ETT KRIGSSPEL
MED SÅDAN BREDD SEDAN *UNIVER-
SAL MILITARY SIMULATOR.*”**



EXKLUSIVT!

EMPIRE EARTH

Du må gilla "Earth, Wind and Fires" feta trumpeter, men här kör Earth solo på stridshornet

Av Kieron Gillen

LÅT mig slå fast detta innan jag fortsätter: *Empire Earth* är en direkt kulturkrock mellan *Age of Empires* och *Civilization*, de två äldermännen i klassiska RTS-respektive turordningsbaserade spel. Åtminstone tror man det innan man har spelat spelet, vilket jag har gjort den senaste veckan, med en tidig version på min gamla gnisslande dator.

Då slås man genast av vilket "maximerat" spel *Empire Earth* är. Ett överflöd tycks sippra från disken. *Lightbikes V 2.0*, för tillfället ett av kontorets favoritspel, gör kontrasten än mer slående. I röd ringhörna; ett spel med två kontroller (höger och vänster). I blå ringhörna; ett spel som inkluderar hela mänsklighetens historia - och lite till - för att inte tala om krigsskådespel av högsta klass, designverktyg till de olika nivåerna, kampanjer, rollspelselement och spelvärldens

motsvarighet till diskbanken...

Empire Earth andas storskalighet. Ja, det är verkligen alltför lätt att bli överväldigad över valmöjligheterna när man först startar upp "monstret". Men det är denna storlek som, om den håller vad den lovar, kommer att hålla dig naglad vid datorn ända tills vi människor har den nano-teknologi som spelet förutspår. Det verkar förutbestämt att detta kommer att bli RTS-spelens RTS-spel. Vi har inte sett ett krigsspel med sådan bredd sen *Universal Military Simulator*, någon gång i tidens begynnelse.

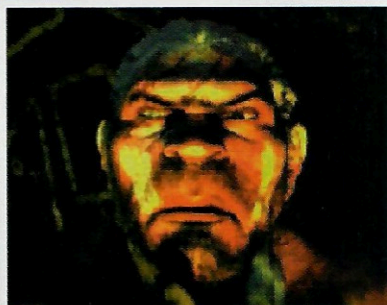
Så - med hela mänsklighetens historia att jobba sig igenom, via en glassigare version av *Age of*

Empires, måste det ju vara en sann glädje att föra sitt folk från den stenigaste stenåldern till ultra-teknologins höjder, eller?

Ärligt forts.



Om du inte sköter dina trupper kanske denna man kommer och ger dig smisk på stjärten.



Rom brinner och där sitter du och fiddlar med dina enheter. Skamligt.

TERROR FIRMA



talat. Nej.

Den driften, om än önskvärd, är omöjlig att tillfredsställa om du tänker efter. RTS - i detta fall *Age of Empires* uppföljare *Age of Kings* - handlar om att vinna inom ett avstängt område. På en relativt begränsad yta slåss två sidor om de tillgängliga resurserna; använder dem för att utveckla sin civilisation och - på ett eller annat sätt - besegra fienden och utnämna sig själv till krigets vinnare. Om du inte förstorar kartan till abnorm skala, eller ökar tidsrymden till opassande nivåer där åren bara passerar i en meningslös ström, kommer en av opponenterna att vinna inom en inte alltför lång tid. Tillgången till militära enheter, växande harm över territoriella konflikter och din längtan efter "lebensraum" kommer snart att provocera fram en blodig och dödlig konflikt.

Låt oss titta på



Från stenålder till rymdålder - det kallar vi skala.

Age of Kings skirmish; där kan man utropa sig som segrare långt innan den "mogna" Fjärde Åldern. I ett spel som håller ett normalt RTS-tempo - förväntar du dig verkligen att kunna kämpa dig igenom de tolv epoker som *Empire Earth* erbjuder utan att den ena



I den moderna åldern kan du bygga silos. Ett stort steg för mänskligheten.

BILDER FRÅN FRONTEN

Ta oss i handen så ska vi visa dig en dag i *Empire Earth*.

Civilisation

Den här symbolen låter dig välja vad du ska spendera dina poäng på. Smör eller vapen? Valet är ditt.

Fält

Upp till nio stycken, beroende på terrängen. En civilt krävs för att odla varje fält.

En kornbod

Primitiva stammar får klara sig på bärplockning och jakt, medan en bättre utvecklad stam kan bygga en sän här och odla grödor runt omkring.

Döda människor

Krigets fasa.

Lägesrapport

Den här visar hastighet, attack, vidd och beväpning mot att antal varierande attacker.



Skirmish

Med den rätta ordregivningen passar spjutkastare alldeles utmärkt i attacker mot långsamma trupper.

Hästar

Det är skamligt att bekämpa kavalleriet.

En elefant

Spel med elefanter är alltid bättre än de utan elefanter. Ingen vet varför, men så är det. Ah, om ändå *Deus Ex* hade innehållit en elefant.

Gul-grönt

Ingen bra färg ute på fältet. Varning.

Liten karta

En självklarhet i alla RTS-spel. Visar den aktuella platsen och gömmer resten i ett dunkelt mörker.

Lat bybo

Ett enkelt klick på denna och du tas till närmsta bybo som tar sig en smygrik bakom cykelskjulet.



Förr i tiden var de svenska fotbollssupportrarna mycket bättre utrustade.

“EN DEL UPPDRAG NÄRMAR SIG TERRÄNGEN PÅ ETT NÄRAPÅ IMPRESSIONISTISKT SÄTT.”



Pew! Pew! Swich! Swoom!

sidan trampar ner den andra i dyn? Nej, det gör du inte. För att det är omöjligt. Istället gör du något annorlunda, du tar ett grepp mer besläktat med en historisk dokumentär, än en omgång av *Civilization*.

Medan *Age of Kings* kampanjer är baserade på historiska händelser, verkar dessa "real world"-excesser betyda ännu mer för spelupplevelsen i *Empire Earth*. Varenda kampanj svämmar över av vetenskapligt undersökta historiska detaljer. Det är i dessa kampanjer som 3D-kameran visar sina framfötter. Varje rättänkande person som startar upp *EE* tänker: "Varför har de brytt sig om att använda 3D här?" Liksom i det kommande *Warcraft III* är kamerans användningsområde medvetet begränsat. Utan rotation och endast möjlighet att zooma undrar du varför de ansträngde sig? För det första, ignorera allt de säger: spelet ser faktiskt bättre ut än dess gelikar. För det andra, det tillåter alla sorters djup-effekter. För det tredje, och detta är viktigaste av allt – det faktum att det är riktiga 3D-objekt vi har att göra med betyder att dramatis-

ka scener kan klippas in direkt och användas i den historiska berättelsen. Och de fungerar utmärkt. Då kameran klarar av allt från stora flottbataljer till Agamemnonns soldater (som dödar ett offerlamm) i belägringen av Troja i den grekiska kampanjen, leder detta till ett unikt flyt i kampanjerna.

Det är inte slut än, vänner. En del uppdrag närmar sig terrängen på ett närapå impressionistiskt sätt. Eftersom motorn jobbar både med småskaliga, taktiska skärmytslingar och storskaliga strategiska sammandrabbningar, använder den något drömliknande scenerier. Som, exempelvis, den tidigare nämnda Belägringen av Troja; där ser man det grekiska fastlandet, alla dess kungadömen, Medelhavet och Troja på en enda enorm karta. Då det är tydligt att den inte är skalenlig – annars skulle staden Sparta vara flera hundra mil i omkrets – så visar den själva kärnan i striderna. T o m den mest okunnige på historiska händelser kommer att förstå det viktigaste. Det är atmosfär och det är mycket skickligt gjort. Och detta är än mer sant i de alternativa upp-

PANG PÅ

Speibalans är onekligen en mycket viktig fråga. När man nämner detta till en spelutvecklare, får man oftast bara ett mumlande svar: nåt om "sax-påse-stenförhållande" mellan de olika enheterna och en önskan om att byta samtalsämne. Och – minsann – *Empire Earth* innehåller också de gamla vanliga klichéerna. Bågskyttar slår spjutkastare, som slår kavalleriet, som slår bågskyttar, helt enkelt. Hur som helst, den teknologiska aspekten på det hela har stor betydelse; hur många bågskyttar du än har så hjälper de inte mot tanks.



dragen som man finner i de redan färdiga kampanjerna.

Förutom de vanliga "conquer-and-slay"-uppdragen, och de riktigt knepiga uppdragen med begränsade trupper som vi har sett i *Starcraft* och *AoE*, blir du ofta ivägskickad på ett svårt eller mytiskt uppdrag. I ett uppdrag i världskrigsmiljö t ex, blir du instängd bakom fiendens linjer och måste smyga runt och fotografera diverse installationer innan du försöker tråkla dig ut - som ett mini-*Commandos* ungefär.

Och, för att återgå till Troja-uppdraget; där måste du besöka alla grekiska städer för att övertala alla dess kungar att samlas ihop sina trupper till ditt stöd. För de som helst går direkt in och sliter hjärtat ur fienden bröst, känns kanske dessa "sidospår" irriterande, men för det mesta glider de fint in i historierna. Och det är väl aldrig fel med lite variation, eller?

De viktigaste individerna i dessa uppdrag är hjältarna. De är extremt kraftfulla krigare, med mycket mer kraft och kroppspoäng än de vanliga soldaterna. Det finns två varianter av de ålderdomliga hjältarna; antingen stora dema- **forts.**



Försök du att skicka hågskytter mot dessa försvarsanläggningar.

goger som håller humöret uppe på sitt folk, eller de som helt enkelt slår ner sina fiender i ett enda slag. Det krävs alla sorter. Även om de talföra hjältarna kan ta till våld, så är deras starkaste sida att höja moralen hos vilken vänligt sinnad trupp som helst, för att öka deras vilja att mossa till en eventuell motståndare.

De krigiska hjältarna – förutom att ha extrema fysiska krafter – har ett krigstjut som får fiendesidan att darra i knäveckan. Om du inte har några hjältar i närheten, kan du ändå höja krigsmoralen hos dina trupper, genom att öka på antalet individer i närbelägna byar och städer, för att hjälpa trupperna. Detta ger ett markant ökat skydd när du ska försvara dina städer.

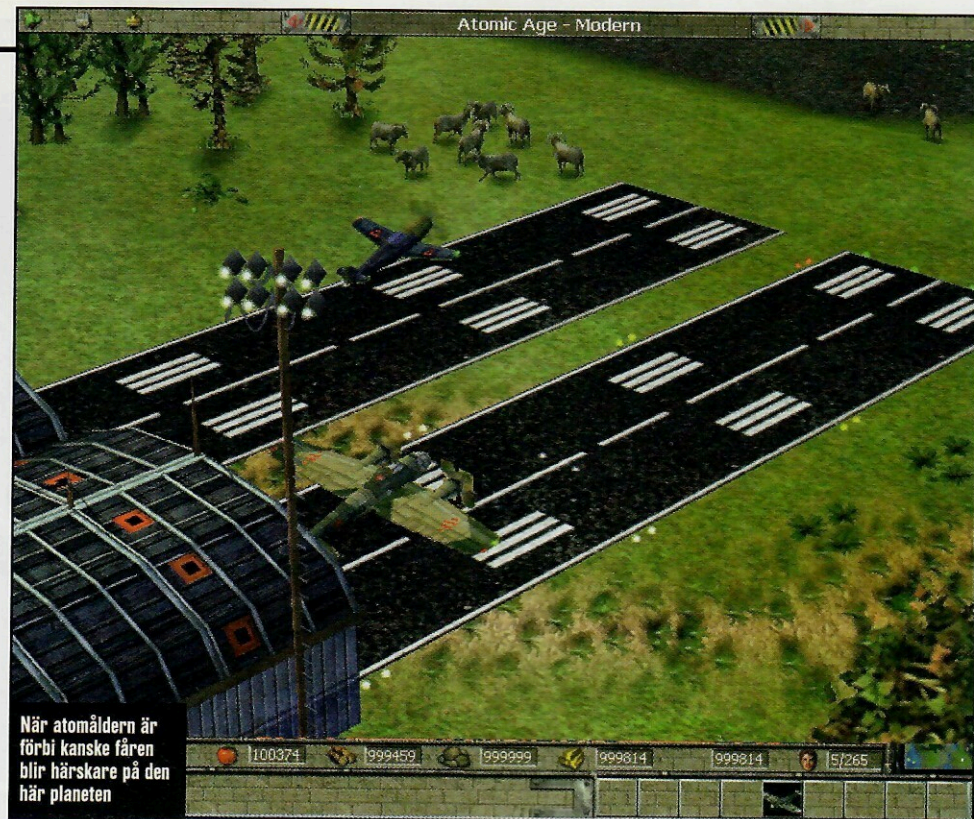
Det finns också Profeter. En tillräckligt from klan kan träna dessa dyrbara enheter som kan använda mirakel för att slå ned motståndarna. Jordbävningar, vulkaner och farsoter kan riktas mot kättarna, på ett sätt som liknar det i *Populous*.

Sedan har vi -oh ja, älskare av

“JORDBÄVNINGAR, VULKANER OCH FARSOTER KAN RIKTAS MOT KÄTTARNA.”

meningslösa buzzwords – rollspel. I *Age of Empires* var alltid befolkningens bonus konstant, med de individuella stammarnas förbättringar som en del i det hela – som när “Heeble Fairies” tjänade poäng på att så snabbt som möjligt plocka blåbär eller vad du vill. I *Empire Earth* får du poäng efter de erfarenheter din civilisation samlar på sig under de kampanjer du genomför. Ett antal menyer visar olika förbättringar som du kan implementera i ditt skyddsområde, och dessa prissätts beroende på hur värdefulla de är för ditt rike.

Om du t ex vill förbättra dina krigares styrka och teknik så är det billigare än att öka på din skicklighet i jakt och jordbruk. Som spelet är gjort nu ser man, märkligt nog, alla civilisationers bonuspoäng lista-de, oavsett vilken epok man befinner



När atomåldern är förbi kanske fåren blir härskare på den här planeten

sig i. Förvisso imponerande, men ett system där man måste vada genom mängder av sidor med Mech-vapen när du egentligen vill köra ett stenåldersspel är rätt frustrerande.

Denna modifieringsprocess är speciellt betydelsefull i multiplayer-spel, där du i början ges ett antal poäng för att bygga upp dina trupper. Så beroende på hur scenerna är upplagda får du självklart väga upp de taktiska för- och nack-



Förhoppningsvis är spelet så pass välbalanserat att tank-rusningar inte fungerar.

VÄLJ EN ENHET

Med 500 000 års historia att ta itu med, kan man bara ana blotta antalet tillgängliga enheter. Enbart på romartiden har du muskötörer, hillebarder, karabinjärer (antikavalleristiskt kavalleri, typ), handkanoner, krypskyttar, präster, vakter, läkare, kungliga kyrrasjäre, bomber mm. Hurra.

normale spelkonsumenten kan med detta tillägg bjudas på en upptäcktsfärd i djupet av *EE*.

Och nu har vi bara skrapat på ytan av detta fantastiska spel – ett spel som dryper av goda idéer, mer ambition och mer djup i utförandet än något annat RTS vi sett de senaste tolv månaderna. Men kommer det att kunna göra anspråk på kungakronan? En fara är förstås att man har gjort ett spel med sån spännvidd att det gör spelaren förvirrad, att man hamnar i fällan att “mer-är-bäst”. Likväl, endast en längre tids spelande kan ge vid handen om AI:n är bättre än den högt avancerade AI:n i *Z: Steel Soldiers*.

Så, vad ska vi tro nu då? Ja, det är knappast värt att uttala sig. Vi kommer givetvis att recensera spelet i nästa nummer av PCG, om det nu inte skjuts upp ytterligare. Då får du se om slutprodukten matchar förväntningarna förhandstiden har byggt upp. Detta betyder förstås att denna och nästa månad kan bli underbar eller rent fasansfull för sanna RTS-fans. Men håll ut. Recensionen kommer, så ni ska inte behöva sukta över hyllorna alltför länge.

BERÄKNAT
RELEASEDATUM
NOVEMBER
2001



SPEEDBALL ARENA

Bröderna Bitmap ger oss ett spel som ska ta sportandet in i det nya årtusendet.

Av Kieron Gillen

ÅR 2100 var Brutal Deluxe inget man satsade pengar på. I den nyligen legaliserade gatusporten Speedball, kunde Brutal Deluxe helt enkelt inte leva upp till sina stora, svulstiga ord. Efter de flesta av matcherna hade de faktiskt svårt att leva över huvud taget. Längst ner i divisionen som de var kunde de inte annat än att på avstånd beundra mästarlaget Super Nashwan, och drömma om hur det vore att någon gång få sina näsben knäckta av dessa giganter. Deras fans älskade dem

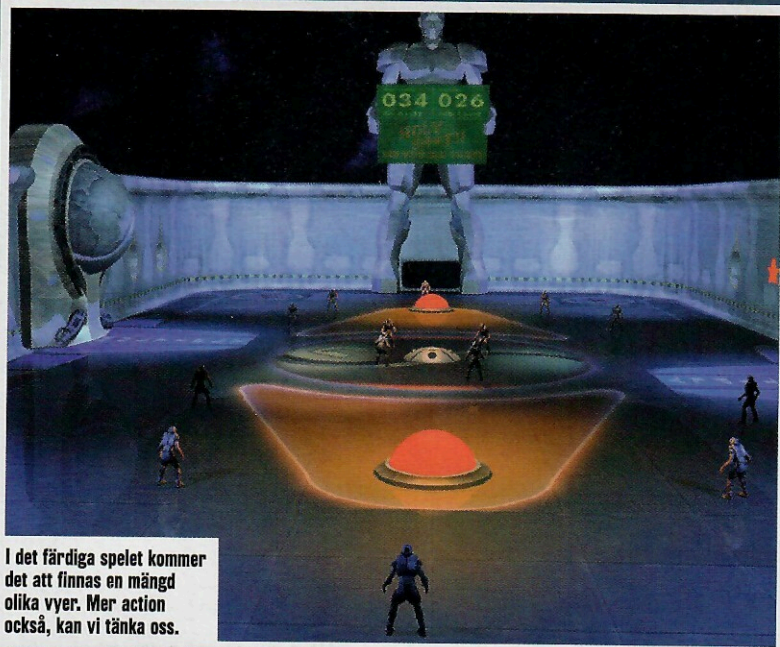
visseligen, men någonstans så visste de att laget var kört. Förutsatt att inget radikalt inträffade, och det snabbt. En ny manager tar över, men inte kan han väl ensam vända motgång till framgång?

Ja, detta var handlingen i *Speedball 2* (och i dess Playstation-portning *Speedball 2100*) och med den kom ett av de hårdaste spelen under hela 16-bitarseran. På den tiden då vi inte hade några hyggliga beat-'em-ups, Sensible Soccer eller deathmatch online, så var Bitmap Brothers spel den enda utvägen för dem som ville ha lite hårdare tag. *Speedball 2: Brutal Deluxe* var en höjda-re, och ska vi nu möjligen få se mer av samma vara?

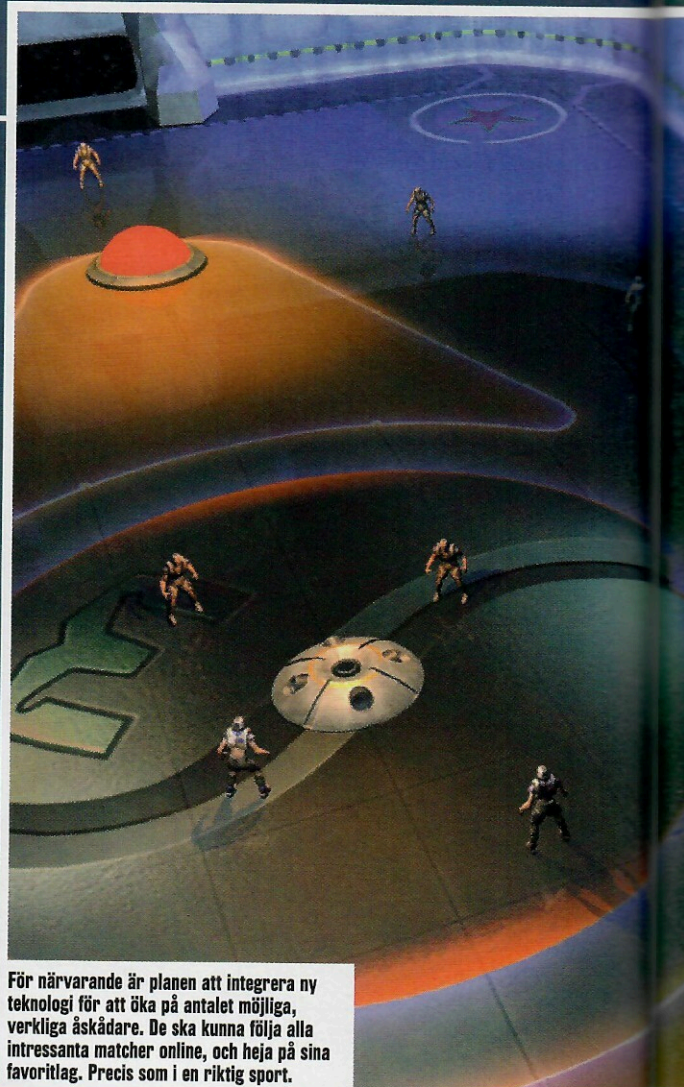
Nja, inte riktigt. Det här utspelas nämligen 50 år senare. I slutet på **forts.**

“EN NY MANAGER TAR ÖVER, MEN INTE KAN HAN VÄL ENSAM VÄNDA MOTGÅNG TILL FRAMGÅNG?”

VÄRLDSEXKLUSIVT



I det färdiga spelet kommer det att finnas en mängd olika vyer. Mer action också, kan vi tänka oss.



För närvarande är planen att integrera ny teknologi för att öka på antalet möjliga, verkliga åskådare. De ska kunna följa alla intressanta matcher online, och heja på sina favoritlag. Precis som i en riktig sport.

originalet klättrade *Brutal Deluxe* till toppen av divisionen och nu har de legat kvar där, obesegrade, i fem årtionden. Under tiden som gått har *Speedball* nått fler och fler människor och faktiskt nått sådan status att sporten kammar hem sponsorpengar som dagens idrotter bara kan drömma om. Till och med bärbärarna är mer stjärnstatus än Michael Jordan. Men du då? Ja, du befinner dig i botten-divisionerna, fattig och hungrig, och ditt mål är att besegra monstret som du lyckades skapa i det förra spelet. Åtminstone om du spelar singelspelet, men vi återkommer till det.

sök i *Speedball*-världen, särskilt som *Speedball 2100* aldrig var någon riktig uppföljare. Det var istället ett försök att introducera spelet i konsolvärlden. En riktig uppföljare skulle kräva mer. "Tills för ett år sedan har det inte funnits teknologi tillräcklig för en uppföljare," förklarar Ed. Men nu är den alltså tillgänglig. Man inledde med månader av diskussioner om grundreglerna, medan resten av teamet färdigställde *Z: Steel Soldiers*. Själv spelat har bara varit under produktion i ett par månader när du läser detta.

Så vad är då *Speedball*? Hur ser visionen ut? "Vi vill skapa en ordentlig

"VI VILL SKAPA EN ORDENTLIG ONLINESPORT."

För att få reda på mer om detta spännande tilltag så besökte vi Bitmap Brothers högkvarter för en pratstund med designern Ed Bartlett. Det framkom att Bitmapparna alltid velat göra ett återbe-

onlinesport", förklarar Ed. "Jag har spelat många spel, som *Quake* och *Unreal*, som är byggda som sporter. En dag när jag spelade Capture the flag så slog det mig att det inte var helt olik *Speedball*,

SPEEDBALL: VI MINNS



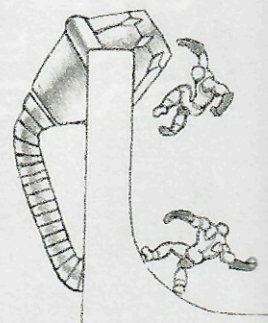
"På Amigan var *Speedball* det bästa alternativet för bittra tonårningar som ville avreagera sig och detta ledde till många fighter av gigantiska proportioner. Det fanns bara ett problem: Marek. Denna kille var läskigt bra på *Speedball* och han hävdade faktiskt att han var oövervinnelig. Så vi söp honom full på vodka, satte honom vid datorn och gav honom den uppläxning han så väl behövde."

KIERON GILLEN

förutom att bollen var en flagga som inte kunde kastas till lagkamraterna. Anledningen till att verkliga sporter inte fungerar online är att det finns för många regler och för mycket dödtid. Man måste modifiera elementen ordentligt om de ska passa de otåliga onlinespelarna, men det får heller aldrig bli enformigt. Där kommer *Speedball* in i leken."

Och han kan ha rätt - *Speedballs* storhet ligger i dess enkelhet, samtidigt som dess arenor närmast liknar insidan på ett flipperspel. Detta lämnar rum åt mängder av estetik som samtidigt är enkel att hantera. Det kan se bra och avancerat ut, utan att man för den skull skrämmas bort nykomlingar.

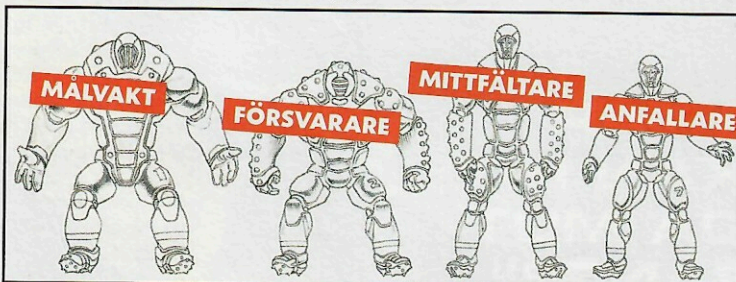
Onlineupplevelsen är visserligen central i visionen, men det betyder för den skull inte att singelspelet är lämnat åt sitt öde: "Min ursprungliga tanke var att spelet enbart skulle köras online," noterar Ed, "men *Speedball* visade sig vara ett mycket underhållande singelspel." Detta ledde till att Bitmapparna tänkte om och expanderade, med



KLASSKRIG

INGA VEKLINGAR MINSANN

I *Speedball 2* var alla de blodhungeriga sociopaterna skapta som jämlikar. Detta går inte att säga om kämparna i denna titel, då man lagt till ett helt klassystem. Så låt oss då ta en titt på laget - det är hårda pojkar, det lovar jag.



MÅLVAKT

Denna riktigt välvuxna gentleman är på plats för att stå i vägen för allt som kan tänkas komma farande in mot målet, vare sig det är bollar eller motspelare.

FÖRSVARARE

Tungt bepansrad kille som kan förvandla din bästa sprinter till slarvsylta.

MITTFÄLTARE

En lång, elegant spelare som dominerar mittfältet. Hans längd gör honom till en idealisk passningsläggare.

ANFALLARE

Snabb, vig och lätt utrustad spelare som har en tendens att fastna på försvararnas nävar. Om de får tag på honom, det vill säga.



Alla var noga med att inte titta uppåt, i fruktan över att få en skymt av den kolossala statyns lika kolossala lem. Om han ändå hade haft vett att bära byxor.



Precis som PC Gamer-teamet växte designern Ed Bartlett upp med *Speedball 2*. Nu jobbar han på The Bitmap Brothers, där ingen har hjärta nog att påpeka för honom att han bär t-shirten ut-och-in.



I framtiden måste alla *Speedball*-spelare ha fjolliga frisyrer och tangatrosor under tightsen.

massvis av turneringar och ligor för den ensamme *Speedball*-spelaren att fördjupa sig i. Det är dock träningsmomentet som kommer att få både onlinefrälsta och nät-bobiker att jubla.

Precis som i *Speedball 2* kommer dina karaktärer att förbättra sina färdigheter med tiden. När du vinner turneringar så erhåller du poäng som sedan kan spenderas på olika förbättringar. "Om du vill kan du spendera timmar på att förändra och modifiera karaktärernas inställningar, precis som i ett RPG," förklarar Ed. Alla förändringar som görs på karaktären kan sedan tas med ut i onlinespel, eller användas med fördel i singelspelet. Turneringssystemets uppbyggnad förhindrar dig också från att använda samma sättning gång på gång i avsikt att enkelt samla in pengar – du måste göra framsteg för att tjäna in slantarna. Denna process har dock inbyggda spärrar som hindrar superspelare från att helt dominera spelandet. Så snart du tagit dig över en viss kompetensnivå så kommer spelet att hindra dig från att köpa förbättringar inom alla områden. Om du till exempel har ökat på en spelares hastighet radikalt, så kommer du att finna att hans viktstatistik reduceras, vilket gör honom enklare att stoppa med en hård tackling. För närvarande planerar man att låta karaktärerna byta klass när de väl nått en viss nivå, för

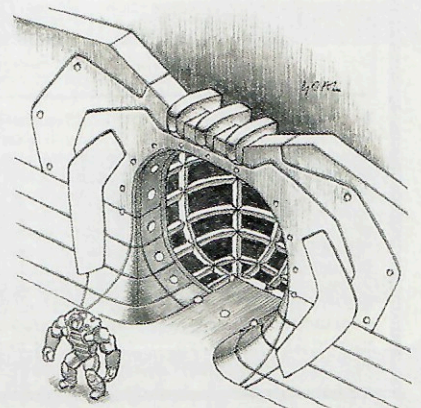


att på så viss förändra specialrörelserna – ta en titt på rutan "Klasskrig" för mer information om denna aspekt.

AI-lagkamraterna kommer också att kunna förbättras: den fysiska statistiken är given, men där kommer även att finnas egenskaper som uppmärksamhet, vilket förändrar spelarens synfält. I sann Internet-anda går det också att byta spelare på spelarmarknader. Detta blir extra viktigt med tanke på skadesystemet som tvingar spelare att vila upp sig om de fått för mycket smäll. Om en spelare är riktigt sliten så kanske du tvingas sätta in en reserv om du vill undvika allvarliga skador. Då samma spelare används offline och online så är detta av största vikt. Det är lätt att föreställa sig ett scenario där du inte vill ta med din bästa spelare i en onlinematch, då du vet att han behövs för att vinna en pågående turnering i singleplay.

Själva spelupplägget är enkelt men samtidigt förvånansvärt djuplodat. Istället för niomannalag ser man nu sju spelare på varje sida – vilket egentligen är ett minimum om man vill ställa upp ett lag med fungeran-

de anfall/mittfält/försvar/målvakt. Dessa relativt små lag ökar på chanserna till ett lag bestående av mänskliga spelare. Fotboll fungerar ju som bekant inte online, just på grund av de stora lagen. Själva attackerna eller stridsrörelserna håller utvecklarna tyst om än så länge. "Vi har gjort det hela lägeskänsligt," förklarar Ed något kryptiskt. "När du trycker på en viss tangent så gör du olika saker, beroende på om du har bollen, springer, går eller rör dig sidledes." Teamet har också valt att lägga med mer subtila färdigheter. För att fånga bollen måste man till exempel hålla ner en särskild knapp **forts.**





BRUTAL REMIX

eller tangent. Medan du gör detta, så rör sig spelaren något långsammare. Således kommer nybörjare antagligen att kunna hålla tangenten nedtryckt en lång stund för att försäkra sig om att bollen hamnar i rätt händer, samtidigt som en erfaren spelare kommer att kunna tajma det hela med en snabb tryckning för att inte förlora momentum. "Det finns en massa osynliga system som gör det enklare för spelaren att bli bättre med tiden," berättar Ed.

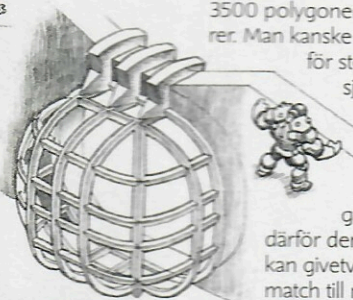
Sedan så har vi ju förstås våldet. Trots sitt rykte så var faktiskt det mesta köttandet i *Speedball 2* enbart antytt; hjärnan fick så att säga själv räkna ut exakt vad som hände vid kollisionerna. Den enda

Spelarna försökte förgäves ignorera den gigantiske lifvaren som desperat ville få skjuts till 034026.



gången man fick se blod var när en spelare stupade i golvet efter att ha tagit emot ett gäng käftsmällar.

Så är inte längre fallet. Ni kan förvänta er förvridna anleten och mängder av blod, och då särskilt när kroppsdelar slits av i förstapersonsläge. "Vi håller för närvarande på med en prototyp," förklarar Ed, "och vi spelar singleplay i förstaperson - det fungerar förvånansvärt väl. Självklart kommer



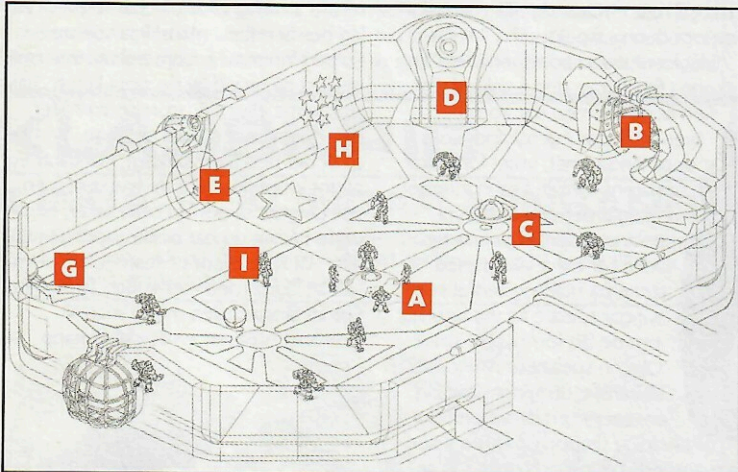
för stora variationer gällande själva spelplanerna. För, som Ed säger: "Man ändrar inte utseendet på en fotbollsplan. Den grundläggande planlösningen är därför densamma, men stadion kan givetvis se annorlunda ut från match till match." Speciellt då i

"FÖRVÄNTA ER FÖRVRIDNA ANLETEN OCH MÄNGDER AV BLOD."

SLAGFÄLTET

■ VÄLKOMMEN TILL FRAMTIDEN

Vi presenterar här en liten översikt över Speedball-planen för de av er som inte har haft den stora glädjen att spela föregångarna. Blodfläckarna får ni rita dit själva.

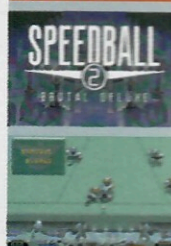


- **A** Bollen dyker upp här. Knyträvsslagsmål uppstår. Ett lag tar bollen, och spelet är igång.
- **B** Detta underliga område är "målet". Om du lyckas få in "bollen" i "målet" så får du poäng.
- **C** Om man slår bollen mot dessa stora sfärer så får man ett fåtal poäng som kan vara viktiga i slutändan.
- **D** Poängökaren. Om du lyckas kasta din boll runt den här tingesten så kommer alla dina framtida poäng att multipliceras

- med 1,5. Gör det igen och poängen dubblas. Om din motståndare lyckas med samma sak, minskar ökningen, och till slut ökas istället hans poäng på. Urk.
- **E** Det här är de nya slam-dunkkorgarna. Om bollen går i får du poäng, men samtidigt skjuts den ut på andra sidan vilket kan få dig att förlora kontrollen över den.
- **F** Teleporters. Varför de inte finns på diagrammet ovan kan man fråga sig, men de teleporterar i alla fall bollen till

- nästa teleporter på banan.
- **G** Electro-sfärer. Slå bollen mot dessa metalliska sfärer och de förvandlas till dödliga vapen som kan lobbas mot oppositionen. Det här gillar vi skarpt.
- **H** Stjärnorna kan träffas och varje gång du lyckas får du ett par poäng. Givetvis måste du dock träffa hela serien inom en viss tid, för annars kan din motståndare få poäng på samma sätt.
- **I** En speleares ansikte. Perfekt viloplats för en trött näve.

SPEEDBALL 2: VI MINNS



"Två män. En mästare på *Streetfighter II* på SNES; den andre en mästare på *Speedball 2* på Amigan. Vi duellerade i flera veckor med de två spelen. Upplösningen kom då jag vann i *SFII*, och sedan kammade hem över 1000 poäng i *Speedball 2*. Spelet vägrade att tro på mig, och förklarade matchen ogiltig. Det enda jag hade för besväret var blåsor i händerna."
JIM ROSSIGNOL

BERÄKNAT
RELEASEDATUM
VÅREN
2003

du att kunna spela i förstperson online, men vi vet ännu inte om det ska implementeras för offlinespel. Våldet gör stort intryck när du ser hur spelarna grimaserar och hur det faktiskt kommer blod ur dem."

Bland de osynliga elementen finns dina stridsfärdigheter, där din slagkraft är relaterad till hastigheten vid tacklingstillfallet. "Vi har tagit dynamiken hos de gamla raketgevären och bytt ut dem mot bollar," säger Ed roat. "Jag tror att folk kommer att uppleva det mer tillfredställande att få in en rejäl, benknäckande smäll eller tackling, än att sänka någon på avstånd med en railgun."

Och själva planen då? Ja, teknologin är fortfarande inte officiell men man planerar att ha stöd för 100 000 synliga polygoner samtidigt, med karaktärer på 3500 polygoner vardera på bättre datorer. Man kanske inte ska förvänta sig allt för stora variationer gällande själva spelplanerna. För, som Ed säger: "Man ändrar inte utseendet på en fotbollsplan. Den grundläggande planlösningen är därför densamma, men stadion kan givetvis se annorlunda ut från match till match." Speciellt då i

singleplay, där Bitmapparna vill att man ska kunna se vilken nivå man spelar på. I de lägre divisionerna kan omgivningarna således bli rätt så slitna. Topplagen kommer att ha fullt utrustade arenor med fler blinkande spotlights än ett flipperbord. Förutom standardarenorna finns där mer specialiserade diton där 3D:ns alla under utforskas i minsta detalj. Mod-verktyg kommer även att bidra till en uppsjö av hemgjorda arenor på nätet.

Men om nyckelordet för spelplanen är konservatism (se rutan "Slagfältet") med en del nya inslag så som Speed Dunk, så kommer själva arenorna att bli visuella mästerverk, skapade med allt vad den senaste tekniken har att erbjuda. Till och med på dessa tidiga bilder ser man hur enorm skalan är. Och nya idéer är det inte brist på - ständiga brainstormmöten föder tankar om arenor placerade i vulkankratrar, där golvet ryker och ångar, eller halvt genomskinliga arenor, likt ett Wembley skapat i diamanter.

För närvarande planerar man att släppa spelet tidigt 2003, då bredband finns i fler hem än idag. Det går inte att ta miste på hur spända teamet är inför projektet: "Hela min barndom spenderade jag framför *Speedball 2*. Att få designa uppföljaren känns helt fantastiskt," flinar Ed. "Det finns inget spel i världen som jag hellre skulle jobba med." Alla som någonsin gillat att leka med bollar (Hrmm - Red) eller för den delen att spöa upp folk, har i *Speedball Arena* något stort att se fram emot.



FUNNY MOBILE



**COOL UNDERHÅLLNING
TILL DIN MOBIL!**
SKICKA ETT SMS TILL **72333**

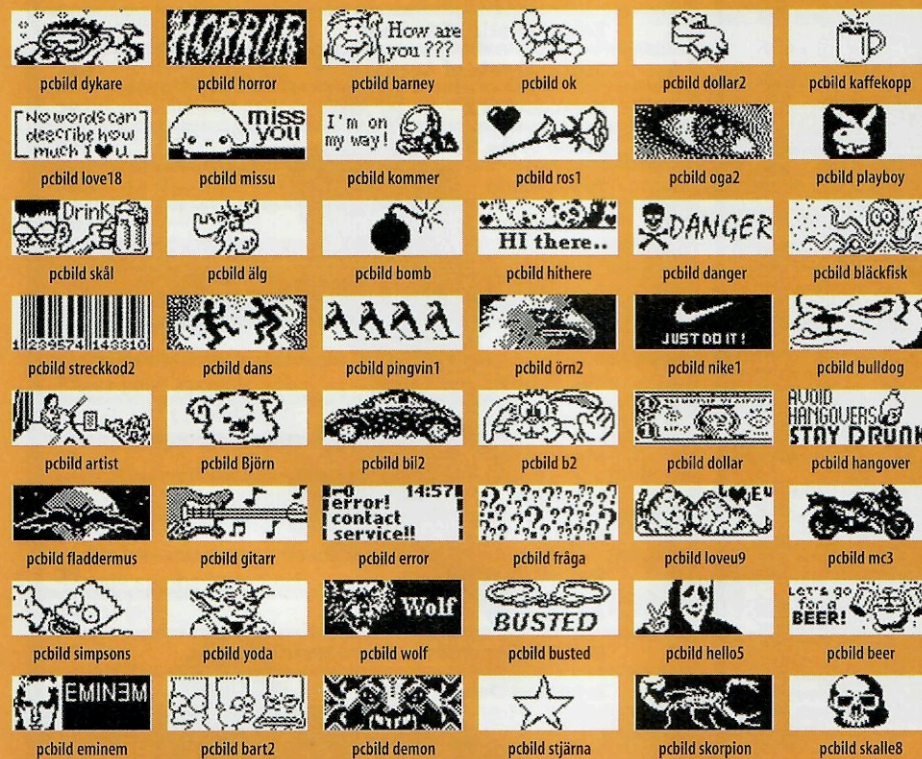
LOGOS

Tjänsten fungerar med följande Nokia-telefoner: 3210, 3310, 6110, 6150, 6210, 7110, 8210, 8810, 8850, 8890, 9110 och de senaste 5110-modellerna.



BILDMEDDELANDEN

Tjänsten fungerar med följande Nokia-telefoner: 3210, 3310, 6210, 6250, 8210, 8850 & 8890



SKICKA TILL EN VÄN!

Om du vill skicka en ringsignal, logo eller ett dynamiskt SMS till en vän, så anger du hans/hennes mobilnummer efter kodordet till den produkt du har valt. Skicka det sedan som ett SMS till 72333.
Exempel: PCLOGO KROKODIL 07xxxxxxxxx
Gratis för mottagaren – du betalar!

RINGSIGNALER

Tjänsten fungerar med följande Nokia-telefoner: 3210, 3310, 6XXX, 7110, 8210, 8810, 8850, 9000i & 9110

ARTIST / LÅT	KOD
Eve feat. Gwen Stefani/ Let me blow ya mind	pcrs blowya
Fre/Sanning eller lögn	pcrs sanning
Atomic kitten/Eternal flame	pcrs eternalflame
Mary J Blige/Family affair	pcrs familyaffair
Michael Jackson/Rock my world	pcrs rockmyworld
Vincens/Where's the love gone	pcrs lovegone
Craig David/Walking away	pcrs walkingaway
Bosson/I believe	pcrs believe
Modjo/Lady (Version 2)	pcrs lady2
N'Sync/It's Gonna Be Me	pcrs gonnabeme
Titiyo/Come Along	pcrs comealong
Destiny's child/Bootylicious	pcrs bootylicious
Jennifer Lopez/Play	pcrs play
U2/Elevation	pcrs elevation
N'sync/Pop	pcrs pop
Daddy dj/Daddy dj	pcrs daddydj
Geri Halliwell/It's Raining Men	pcrs rainingmen
S Club/Don't Stop Moving	pcrs stopmoving
Excellence/Need to know	pcrs needtoknow
Roxette/Real Sugar	pcrs realsugar

SÅ HÄR GÖR DU

FÖR ATT FÅ EN RINGSIGNAL, LOGO, BILDMEDDELÄNDE ELLER ETT DYNAMISKT SMS TILL DIN MOBILTELEFON:

- 1) Välj den produkt du vill ha.
- 2) Knappa in kodordet som står vid den produkt du har valt.
- 3) Skicka sedan kodordet som ett textmeddelande (SMS) till 72333.
- 4) Du får omedelbart din beställda logo som ett SMS till din telefon.

EXEMPEL: Du tycker om logon med kodordet "krokodil" och vill få den som en logo på din mobil. Skriv då i ett SMS PCLOGO KROKODIL och skicka det till 72333.

PS: Om du vill få tillbaka din ursprungliga operatorslogo så skickar du ett SMS med texten PCCLEARLOGO till 72333. Lagra logon, som du får tillbaka i ett SMS, och telefonen blir som då du köpte den.

Telakunder 11:50 kr/SMS.
Europalitan- och Comvia/Tele2kunder 10kr/SMS.

DYNAMISKA SMS

Dynamiska SMS är rörliga bilder som visas i telefonens display. Tjänsten fungerar med Nokia-telefoner: 3210, 3310, 6XXX (inte 6210), 8210, 8810, 8850, 9000i och 9110.



WWW.FUNNYMOBILE.COM

CELLUS AS, BOX 6546 RODELØKKA
0501 OSLO, NORGE

VAR ÄR SPELEN?



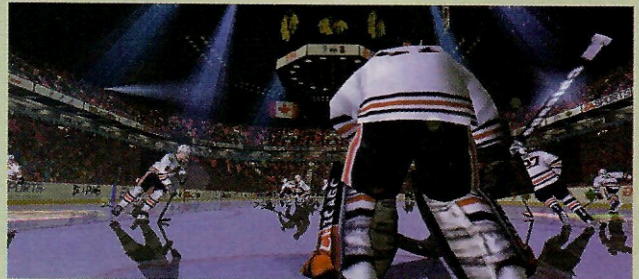
DE 100 HETASTE
TITLARNAS OCH
BERÄKNADE
RELEASDATUM.

Så här tyder du listan:

- Kan nog stämma
- Tror ni verkligen det?
- Jasså? Det sa ni om Prey också...
- Nytt denna månad

TITEL	UTGIVARE	SENASTE RELEASDATUM
Aliens Vs Predator 2	Fox Interactive	Vintern ●
Anno 1503	EA	Våren 2002 ●
Ballistics	Xicat	December ●
Battle Realms	Crave	December ●
Battlecruiser Millennium	3000AD	Julen ●
Battlefield: 1942	TBC	Våren 2002 ●
Beach Life	Eidos	Sommaren 2002 ●
Black & White: Creature Isles	EA	Julen ●
Buffy The Vampire Slayer	Fox Interactive	Hösten ●
C&C: Renegade	EA	November ●
Callsign Charlie	Outsider	Sommaren 2002 ●
Capitalism 2	Ubisoft	Hösten ●
Chaser	Fishtank	2002 ●
Civilization III	Infogrames	November ●
Crusader: Total War	EA	Sommaren 2002 ●
Dark Age Of Camelot	TBC	Hösten ●
Deus Ex 2	Eidos	Hösten 2002 ●
Die Hard: Nakatomi Plaza	Vivendi	Julen ●
Doom III	Activision	Vintern ●
Dredd Vs Death	Rebellion	Julen 2002 ●
Duke Nukem Forever	Take Two	Våren 2002 ●
Dungeon Siege	Microsoft	Våren 2002 ●
Earth And Beyond	EA	Våren 2002 ●
Empire Earth	Vivendi	November ●
FIFA 2002	EA	November ●
Frank Herbert's Dune	Cryo	December ●
Freedom Force	Crave	Våren 2002 ●
Freelancer	Microsoft	Våren 2002 ●
Galleon	Interplay	Våren 2002 ●
Global Operations	Crave	Vintern ●
Good Cop Bad Cop	Revolution	Våren 2002 ●
Grand Theft Auto 3	Take Two	Våren 2002 ●
Half-Life 2	Vivendi	Ej fastställt ●
Halo	Microsoft	Ej fastställt ●
Hannibal	Arxel Tribe	Vintern ●
Heart Of Stone	Eidos	Vintern ●
Hidden & Dangerous 2	Take Two	Julen ●
Hitman 2	Eidos	Sommaren 2002 ●
Homeworld 2	Vivendi	Vintern 2002 ●
IL-2 Sturmovik	Ubi Soft	November ●
Incoming Forces	Rage	Julen ●
Internal Affairs	ATD	Hösten ●
Iron Storm	Wanadoo	Mars 2002 ●
Jedi Outcast: Jedi Knight 2	Activision	Mars 2002 ●
Loco-Commotion	Take 2	November ●
Loose Cannon	TBC	Sommaren 2003 ●
Maelstrom	Virgin	Vintern 2002 ●
Mafia	Take Two	Våren 2002 ●
Masters Of Orion III	Infogrames	Våren 2002 ●
Medal Of Honor: Allied Assault	EA	Mars 2002 ●
Megarace 3	Cryo	Oktober ●
Mobile Forces	Rage	Sommaren 2002 ●
Morrowind	Bethesda	December ●
Myth III: The Wolf Age	Take 2	November ●
Need For Speed: Motor City	EA	Julen ●
Necrodisc: The Dead Must Die	Novalogic	2002 ●
Neocron	TBC	Hösten ●
NY Race	Wanadoo	November ●
Operation Flashpoint: Red Hammer	Codemasters	December ●
Patrician	Infogrames	November ●
Perimeter	KD Labs	2002 ●
Phantasy Star Online	Sega	Julen ●
PlanetSide	Verant	Våren 2002 ●
Praetorians	Eidos	Våren 2002 ●
Prisoner Of War	Codemasters	Sommaren 2002 ●
Rally Trophy	JoWood	Oktober ●
Republic: The Revolution	Eidos	Sommaren 2002 ●
Return To Castle Wolfenstein	Activision	November ●
Robot Wars	BBC Multimedia	December ●
Rogue Spear: Black Thorn	Ubisoft	Vintern ●
Salt Lake 2002	Eidos	Januari 2002 ●
Seraphim	Ej fastställt	November ●
Severance 2	Codemasters	Sommaren 2002 ●
Sid Meier's Sim Golf Club	EA	December ●
Sigma: The Adventures Of Rex Chance	Microsoft	Vintern ●
Sniper	Xicat	Julen ●
Soldier Of Fortune 2: Double Helix	Activision	Mars 2002 ●
Soul Reaver 2	Eidos	Vintern ●
Starfighter	LucasArts	November ●
Star Trek: Bridge Commander	Activision	December ●
Star Wars: Galactic Battlegrounds	LucasArts	December ●
Star Wars: Galaxies	LucasArts	Vintern 2002 ●
Star Wars: Knights Of The Old Republic	LucasArts	2002 ●
Stronghold	Take Two	December ●
Sudden Strike 2	CDV	2002 ●
Team Fortress 2	Vivendi	Ej fastställt ●
The Italian Job	SCI	Våren 2002 ●
The Sims: Hot Date	EA	November ●
The Underworld: Crime Does Pay	Phoenix	Hösten ●
Thief III	Eidos	Våren 2003 ●
TOCA Race Driver	Codemasters	Sommaren 2002 ●
Tom Clancy's Ghost Recon	Ubisoft	December ●
Unreal 2	Infogrames	April 2002 ●
Unreal Warfare	Infogrames	Vintern 2002 ●
Warcraft III	Vivendi	Våren 2002 ●
Warcommander	CDV	November ●
War Dogs	Rebellion	Sommaren 2002 ●
Warrior Kings	Vivendi	December ●
World of Warcraft	Vivendi	Våren 2003 ●

OFFICIELL SVENSKA PC GAMER TOPPLISTA



WEBHALLEN.COM

Titel	Format/utgivare
1. Resident Evil: Code Veronica	PS2
2. Mario Kart Super Circuit	GBA
3. NHL 2002	PC
4. Red Faction	PC
5. Zelda - Oracle of Seasons	GBC
6. Zelda - Oracle of Ages	GBC
7. Commandos 2	PC
8. Alone in the Dark 4	PS2
9. Paper Mario	N64
10. Max Payne	PC

TOPP 10 PC-CD

1. NHL 2002	PC
2. Red Faction	PC
3. Commandos 2	PC
4. Max Payne	PC
5. F1 2001	PC
6. Anarchy Online	PC
7. Operation Flashpoint	PC
8. Arcanum	PC
9. Half Life Generations (Counterstrike)	PC
10. Everquest Deluxe Edition	PC

TOPP 10 KONSOL

1. Resident Evil: Code Veronica	PS2
2. Mario Kart Super Circuit	GBA
3. Zelda - Oracle of Seasons	GBC
4. Zelda - Oracle of Ages	GBC
5. Alone in the Dark 4	PS2
6. Paper Mario	N64
7. Dark Cloud	PS2
8. MX 2002	PS2
9. Dave Mirra Freestyle BMX 2	PS2
10. Red Faction	PS2

RECENSIONER

"If it's in the game, it's in the game"

Nu när vintermörkret har sänkt sig över oss och dagarna är deprimerande mörka när man går upp och lika mörka när man kommer hem, så finns det väl inget bättre alternativ än att sätta sig framför datorn och sakta sjunka in PC-spelens underbara värld? Utbudet under november månad är minst lika digert som föregående månad eller vad sågs om *FIFA 2002*, *NHL 2002*, *Yuri's Revenge* och *Throne Of Darkness*?

NHL är som alltid vackert och synnerligen lättspelat och vidare så har alla ni *Red Alert 2*-fans (CD-Hasse inräknat) chansen att utmana polarerna och testa på Yuris nya fantastiska enheter i och med att han fått en helt egen expansion till Westwoods höjdarliv.

Det nya passningssystemet i *FIFA* var en välbehövlig förändring som främjade spelbarheten och det gav ju resultat direkt.



EA blåser nytt liv i den gamla fotbollsföljetongen och belönas med titeln "Månadens Spel" november 2001. Är man inte sportintresserad över huvudet taget finns det dock annat att fördjupa sig i. Kanske vill man prova på livet som ubåtskapten i *Sub Command*, ett spel som lämpligast jämförs med det klassiska *Red Storm Rising*.

Sedan är det ju snart dags att börja fundera på vilka spel man vill ha i julklapp i år. Vågar vi hoppas på att *Return To Castle Wolfenstein* lyckas hitta ut i butikerna innan tomten hälsar på eller måste vi hålla oss lite till? Kanske är det säkrare att önska sig *Commandos 2* eller *Red Faction*, för att vara säkra på att få åtminstone ett spel bland klapparna. När man ser tillbaka kan man konstatera att det har varit en synnerligen bra spelhöst och förhoppningsvis blir vintern lika bra.

Under den gångna månaden har vi också fått många positiva gen-svar angående våra nya betygskriterier och det märktes att vi inte var de enda som tyckte det var dags för ett byte. Kul att ni gillade det.

HENRIK
NORDENBERG

RECENSIONER DETTA NUMMER



FIFA 2002

Fotbolls-VM hägrar!.....70

Red Alert 2: Yuri's Revenge

Hasses favorit Yuri får egen show.....72

Throne of Darkness.

Maffigt samurai-RPG med smak av Diablo.....74

NHL 2002

På med sussen. Hockeydax igen.....76

Evil Twin: Cyprien's Chronicles

Syskonbråk är ingen vacker syn.....78

Conquest: Frontier Wars

Rymdspel med kolon är ett måste.....80

Sheep Dog 'n' Wolf

Vad vore ett julbord utan lammfiol?.....82

Sub Command

Salta sjömän i en stältub.....83

Pool Of Radiance

Aggo lilar RPG.....84

Spider-Man

Eller Spindelmannen som Owen säger.....86

From Dusk Till Dawn

Vrom, vrom! Fram med sågen.....87

Championship Manager 01/02

Svennis favoritspel.....90

Rally Championship Xtreme

Ut och sladda med PV:n.....92

Monopoly Tycoon

Gå direkt till fångelse utan att passera gå.....93

PC GAMERS BETYGSSYSTEM

PC Gamers betygssystem, nu i version 2.0 är känt som branschens mest rättvisa, och våra recenser är alla experter inom sina respektive genrer. Som alltid.

90%+ FÖRSTKLASSIGT

Spel som när så här högt rekommenderas till alla. Det kan vara ett tekniskt mästerverk eller ett spel med oerhört mycket själ, men oftast krävs det dock båda delar-

na. Utvecklarna har verkligen bemödat sig om att skapa god underhållning, utan reservationer.

80%-89% UTMÄRKT

Ett lysande spel som du kommer att ha mycket kul med framöver. Fyra stjärnor, om du så vill. När spelet dessutom över den magiska gränsen 85% så får det rätten att bära utmärkelsen Utmärkt Spel i

butiker över hela landet.

70%-79% BRA

Ett relativt bra spel som vi skulle rekommendera till dem som gillar genren i fråga. Har du begränsad ekonomi så bör du dock leta vidare.

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, men heller inte extremt dåligt. Du behöver inte leta länge för att hitta bättre spel än detta.

40%-49% DÅLIGT

Vare sig det beror på sun-

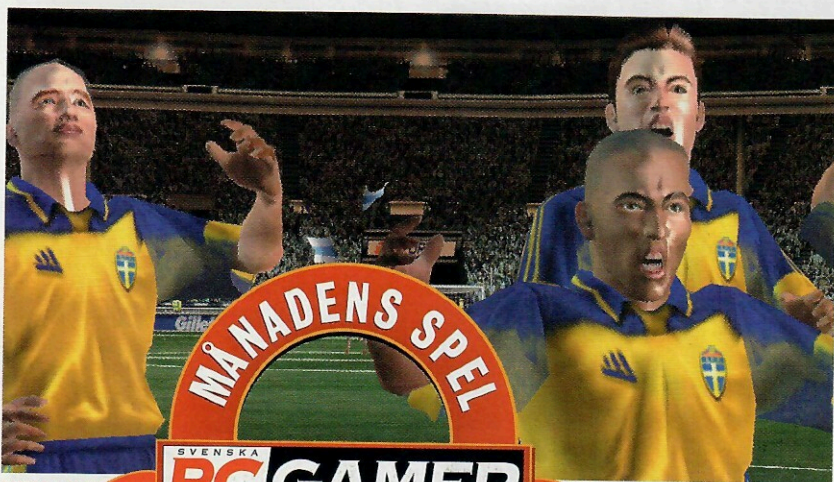
kig kod eller taskig inspiration så bör du avstå från att köpa det här spelet. Endast ett fåtal välgjorda element räddar spelet från att rasa ännu djupare.

0%-39% USELT

Stor varningsflagg. Hur kan man ens fundera på att släppa en sån här undermålig produkt? En sann gamer håller sig borta från det här spelet.

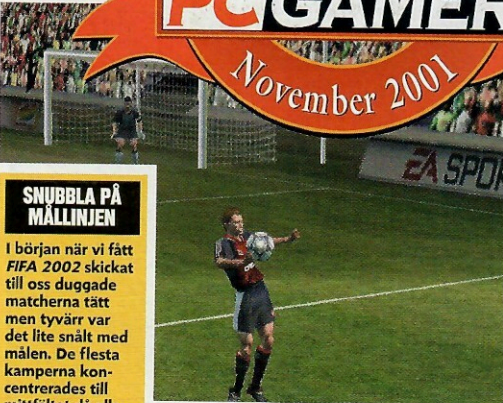
FIFA 2002

Detta måste vara den största nyheten sedan Svennis bestämde sig för att bli engelsk förbundskapten.



SVENSKA
PC GAMER

November 2001



SNUBLA PÅ MÅLLINJEN

I början när vi fått FIFA 2002 skickat till oss duggade matcherna tätt men tyvärr var det lite snålt med målen. De flesta kamperna koncentrerades till mittfältet då alla på redaktionen hade en märklig oförmåga att göra mål. Det är faktiskt inte lika lätt som man kan tro... Näväl. Efter en lång och hård kamp mellan undertecknad och Bennet stod det 1-0 till mig när vi gick in i sista minuten. Bennet (som i ärlighetens namn inte hade haft alltför mycket bollinnehav) fess iväg en tafjutt från mittcirklens som min målvakt bara lätt skulle ha plockat upp men han fick hjämsläpp och släppte den mellan benen. Med kraft nog att precis rulla över mållinjen kvitterade Jocke i slutminuten. Hmm... Aln är inte riktigt idiotssäker, med andra ord. Men å andra sidan så inträffar det ju tabbar i verkligheten också.

NU blommar asfalten! Så här stor förändring av FIFA-serien har jag inte sett sedan skiftet mellan upplagorna -97 och -98. FIFA 98 är i mina ögon fortfarande det bästa spelet i serien främst på grund av att tempot inte är så förbaskat uppskruvat som i de efterföljande spelen. I 99:an och 2000 är tempot så högt att realismen blir lidande och det känns mer som om man spelar Speedball än fotboll.

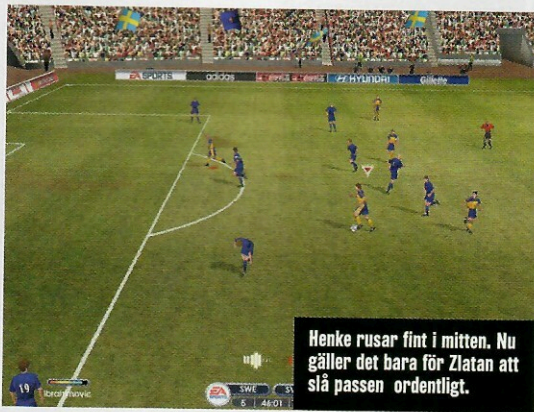
Sedan var det praktiskt taget omöjligt att slå en felpass; bollen gick som på ett snöre mellan dina spelare utan chans för

“Det har varit alldeles för enkelt tidigare att slå öppnande pass.”

motståndaren att bryta passen. Antagligen insåg EA Sports-folket att detta inte var så värst realistiskt och började så smått vaska

fram nya idéer. Ett mer realistiskt passningssystem framavlades vilket krävde mer än ett snabbt avtryckarfinger, tempot drogs ner så att det kändes mer realistiskt och spelarrörelserna snyggades till ytterligare. Och voilà! FIFA 2002 blir månadens spel november 2001.

Passningssystemet ja. Det är väl det som alla hört talas om och som alla vill testa och ge sitt utlåtande om. Personligen tycker jag att det är det bästa som hänt FIFA-serien på länge. Felpassningarna är i början lika vanliga som de korrekta och det beror främst på att man är för dålig på att sikta. Det har varit alldeles för enkelt i tidigare spel att slå helt öppnande pass men nu får du minsann kämpa om du ska kunna imponera. När du trycker på passningsknappen dyker en liten diskret kraftmätare upp i nedre delen av skärmen och indikerar hur



Henke rusar fint i mittan. Nu gäller det bara för Zlatan att slå passen ordentligt.



Det hjälper inte att klaga, gult ska du ha.

Ett synnerligen oorganiserat Barca-försvär.

hårt du slår till bollen. Håller du in den för länge kommer bollen garanterat att hjälplöst glida över sidlinjen eller rakt i famnen på en motståndare. Likadant är det med inläggen - slår du dem för löst kan motståndarmålvakten plocka dem som fallfrukt.

Det gäller också att använda sig av skruv-knapparna för att undvika att motståndaren bryter dina passningar eller inlägg. Slår du ett skruvat inlägg är det mycket svårare för målvakten att plocka det och större chans att du som anfallare kan peta in den i mål. Detta kan vara svårt i början men eftersom man kan konfigurera kontrollerna som man vill både på tangentbordet och på gamepaden bör man lösa det ganska så kvickt.

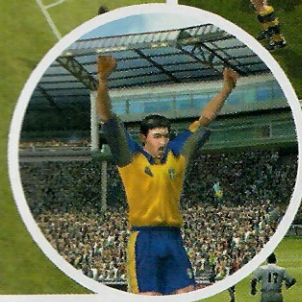
Det känns som om bollen fått lite mer tyngd nu också och om du prövar skott långt utifrån kan den studsas precis innan målvakten och ställa till problem för honom. Används med fördel då det regnar och planen blivit hal och svårforutsägbar.

Att finta sig förbi sin försvarare är ungefär lika svårt som det är i verkligheten och taktiken där man ångar rakt på sin motståndare och fintar bort honom, som man använt tidigare i FIFA-spelen, är helt oanvändbar här. Det gäller att få spelarna att röra sig utan boll genom att använda sin rushknapp flitigt. När du tryck-





Målvakten nere för räkning. Tillkalla massör och läkare.



FLER ÅSIKTER OM FIFA 2002...

Ärade medarbetare uttalar sig:

■ **Thomas Owen:**

FIFA 2002 imponerar. Stort! Egentligen behöver man inte spekulera vidare i alla finesser och detaljer eftersom H. Nordenberg redan gjort det, men jag måste ändå ta tillfället i akt och berömma den nya passningstekniken, där du som spelare styr istället för datorn. Riktigt roligt är det också att kunna rycka ifrån sina motspelare. Länge leve kungen!
Sammanfattning: Det är svårt, riktigt svårt att hitta något negativt i *FIFA 2002*, så därför struntar jag i det.

■ **Joakim Bennet:**

I skrivande stund står det klart (nästan) att Djurgården inte har chans att ta SM-guldet i årets Allsvenska, och min enda tröst är att jag faktiskt kan skriva om historien med hjälp av nya *FIFA 2002*. Jag har tidigare aldrig gett speciellt mycket för fotbollspel på PC:n, men det här är helt klart något i särklass. Tempot är sådant att till och en ovan klarar av det.
Sammanfattning: Även de ofrälse måste ta *FIFA 2002* till sina hjärtan. I annat fall går de miste om något stort.



Ett lite annorlunda kameraalternativ, men det sätter dig i händelsernas centrum.

Greppande

er på den kommer någon av dina spelare som inte har bollen, att försöka rycka sig loss från sin försvarare och hitta öppna ytor. Det är upp till dig som bollhållare att försöka slå den öppnande passen till spelaren som nyss ryckt iväg och det gäller även att slå den innan spelaren sprungit offside. Med lite övning kan man bygga upp regelrätta mönsteranfall tack vare att man rör sig utan boll och att man lär sig rikta och slå passen med skruv och precision. Naturligtvis kan man fortfarande stila lite med överstegsfinter och liknade men de är definitivt inte



lika effektiva som att slå en öppnande pass. Tänk bara på att ju längre du ruskar desto tröttare och slöare blir din spelare.

Väggspelet är ett annat mycket användbart alternativ som kan hjälpa dig att få håll på motståndarnas försvarsmur. När du trycker på väggspelets knapp tar datorn automatiskt kontroll över spelaren som får passen och slår tillbaka den så fort han tycker att han har en fri passningsväg. Återigen är det upp till dig att springa fri från försvararen och kuta mot mål. Det nya passningssystemet ställer lite högre krav på dig som spelare och det avgörs tack och lov inte bara genom vem som snabbast kan trycka på gamepaden.

I år ser publiken mer levande ut än de någonsin gjort tidigare och de livar som vanligt upp stämningen

med hejramsor och allmänt flaggviftande. Kommentatorerna har snart tjänat ihop till varsin guldklocka för lång och trogen tjänst och som vanligt sköter de sitt jobb, men de bjuder inte på några direkta överraskningar. Att grafiken är av högsta klass behöver jag knappast nämna. Ta bara en titt på bilderna här på sidorna. Och animationerna... Mmm!

Denna upprustning var precis vad *FIFA* behövde och *2002*-versionen känns mer som ett helt nytt spel än vad de andra har gjort. EA visar åter igen var skåpet ska stå och demonstrerar också att de minsann inte alltid lever på gamla meriter. Genidraget med nytt passningssystem utökar avståndet ytterligare till de få (om några) konkurrenter de har. Köp det här spelet.

HENRIK NORDENBERG

PC GAMERS PROFIL

FIFA 2002 är:

- Svårare än föregångarna
- Mer likt *FIFA 98* än *FIFA 2001*
- Lite långsammare
- FIFA 2002 är inte:**
- Div IV
- Ugly
- En smörpass

■ Distributör **Electronic Arts** ■ Utgivare **Electronic Arts** ■ Utvecklare **EA** ■ Pris ca. 450:- ■ Systemkrav **PII266, 32Mb RAM, 8Mb 3D-kort** ■ Rekommenderat **PIII500, 64Mb, 16Mb 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **D3D** ■ Multiplay **LAN, Internet** ■ Web **www.easports.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

FIFA 2001 PCG 48, 83%
 Våldigt få nyheter från 2000-versionen men ändå ett av årets mest sålda spel.

Euro 2000 PCG 42, 86%
 Lite fantasilöst men det funkar ändå. Varje EM-år brukar en sån här titel dyka upp.

PC GAMER

Superbt, ytterst roande och ett självklart spel i samlingen.

89%

YURI'S REVENGE

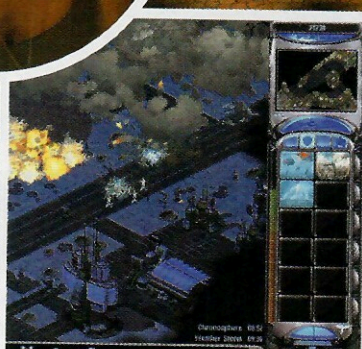
Nytänkande? Nej! Nästa stora titel i genren? Nope! Roligt? Ja!

Yuri laddar upp med en hel del nya enheter och byggnader.



HOLLYWOOD SLÅR TILLBAKA

Westwood har tydligen haft mycket roligt när de producerade denna expansion. Detta märks ganska tydligt i det andra uppdraget i de allierades kampanj: Yuri har tagit över i Hollywood och det är spelarens uppgift att rädda civilbefolkningen, men givetvis har stadens alla actionhjältar beslutat sig för att ställa upp. En hjälpbent cowboy som låter som Clint Eastwood anländer tidigt för att hjälpa till. Ganska snart får spelaren även sällskap av en vilt skjutande Sylvester Stallone i Rambo-utstyrsel och den store Schwarzenegger som givetvis kallar alla sina fiender för "Girlie man". De allierade hittar även ett av de stora filmbolagen där ännu en film i serien Jurassic Park är under inspelning. En berättarröst anklagar filmskaparna för bristande originalitet. Har inte utvecklarna hört ordspråket om stenkastning i glashus?



"OK, det är dags för en offensiv insats. Fienden är lite väl närgången och nu måste vi ge dem vad de tål. Det är bäst att jag producerar några gigantiska bläckfiskar till för att förhindra deras framfart till sjöss." Antingen är utvecklarna bakom *Red Alert 2* riktigt fantasifulla eller har någon filur spetsat deras dricksvatten med något rejält olämpligt.

Förmodligen är det inte någon som överraskas av att en expansion till *Red Alert 2* är här, då Westwood har gjort det till ett rutinarbete att släppa expansioner till alla stora strategispel de producerar. *Yuri's Revenge* är däremot inte en samling av löst sammanhängande uppdrag som blev över. Det är en riktigt intressant expansion som verkligen passar in i föregångarens universum. Denna gång introduceras ett "nytt" hot i form av den smarte men knasige Yuri som återvänder för att ta över världen. Därmed blir han osams med både Sovjetunionen och de allierade. Yuri har nämligen uppfunnit en

rad riktigt otrevliga manicker som ger honom makten att med sinnets hjälp ta över människor och få dem att kämpa för honom. De allierade tar åter hjälp av Einstein för att åka tillbaka i tiden för att förhindra galningen. Sovjet ser istället en

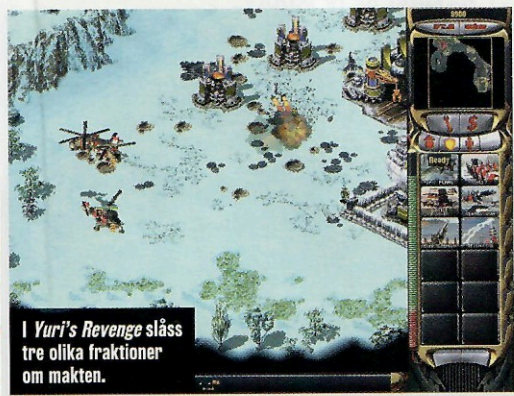
" De allierade tar åter hjälp av Einstein för att åka tillbaka i tiden..."

resa tillbaka i tiden som ett sätt att ställa till med mer problem för de allierade, men också för att värja hotet från galningen. Oavsett vilken kampanj som väljs är det Yuri spelaren får möta i uppdraget.

Bland nyheterna finns ett gäng trevliga enheter som fyller ut den redan knäppa arsenalen. De allierade har fått en rik-

tigt långsam soldat som kan sätta hårt mot hårt mot anfallande fordon. Soldaten gräver ner sig och skjuter med pansarbrytande raketer. Detta gör att spelaren tidigt kan sätta upp ett billigt men effektivt försvar mot pansar, men givetvis blir allt annorlunda om fienden anfaller med vanliga infanterister. Ett annat trevligt tillskott är robotsvävarna som kan ta sig över vatten och som tack vare avsaknaden av besättningsmän blir immuna mot Yuris skumma teknologier. Nackdelen med denna enhet är att den inte fungerar om spelarens militärbaser blir strömlösa. En tredje enhet är en gigantisk trupptransport som kan köra över andra fordon och krossa dem. De soldater som åker med kan använda sina vapen under resans gång vilket kan leda till riktigt farliga attacker. Av logiska skäl gäller dock inte detta Tanya, som är alldeles för farlig på egen hand.

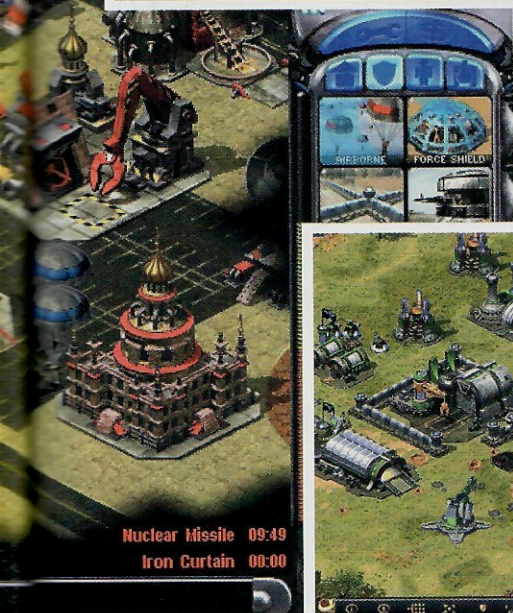
Sovjetunionen får också en del nya leksaker att testa. De som inte gillade rysarnas kläna luftstyrkor kommer nog att tycka om de nya helikopterna.



I Yuri's Revenge slåss tre olika fraktioner om makten.



Inga förändringar i gränssnitt och grafik denna gång.



Nuclear Missile 09:49
Iron Curtain 00:00



Ufon suger upp pengar och energi från motståndarnas bas.



LAME ACTOR AWARDS

Precis som i originalet berättas handlingen med hjälp av förrederade sekvenser och riktiga skådespelare, även om det sista är en tveksam beskrivning. Udo Kier är tillbaka som Yuri och även denna gång håller hans skådespeleri en riktigt låg nivå. Kari Wuhrer klär sig som vanligt lätt och hennes repliker blir konstigt nog riktigt ointressanta. Det är svårt att veta om regissören medvetet har lockat fram detta över-skådespeleri. I vilket fall som helst är det så pinsamt att det automatiskt blir roligt.

Tillsammans med de gamla goda luftskeppen blir ryssarna helt plötsligt en kraft att räkna med i luften. Lika trevlig är Boris, ryssarnas enmansarmé som kan nita infanterister och märka ut militära mål för luftattacker. Ryssarna får även hjälp av ett spionplan som kan skickas ut i korta intervaller för att avtäckas kartan ännu mer. Spelare som tycker om att bygga upp stora arméer får mer hjälp av en ny byggnad som sänker både produktionskostnaderna och produktionsiderna.

Yuri blir den tredje sidan i spelet och hans teknologi gör att *Red Alert 2* blir ganska annorlunda. Det krävs nya taktiker för att hålla tillbaka hans trupper. Hans styrkor är inte särskilt stryktåliga men i gengäld kan några av hans enheter

Balanserat

ta över fienden och vända deras enheter mot sina gamla vänner. Vidare är han ett stort hot tack vare sina UFO-liknande farkoster som kan parkeras ovanför byggnader för att snatta energi och pengar. Tråkigt nog går det inte att spela Yuri i de vanliga kampanjerna men spelarna får prova på hans enheter i skirmish och multiplayer, vilket är det viktiga. Det bästa med *Red Alert 2* har alltid varit att enheterna har balanserats så att de fungerar perfekt i multiplayer. Denna gång bjuder Westwood även på tio nya uppdrag som kan spelas i Co-Op, något som alltid är välkommet i alla spel.

Yuri's Revenge är en trevlig expansion som förgyller originalet med nya intressanta enheter och byggnader. Förmodligen kommer många att bli besvikna på att de två spelbara kampanjerna är något korta och bara är stundtals utmanande. AI:n är inte särskilt effektiv vilket gör att det bara blir svårt när uppdragen är utformade så att spelaren hamnar i underläge från början. Personligen tycker jag ändå inte att de korta kampanjerna sänker expansionen alltför mycket. Det är ändå skirmish och multiplayer som räknas i denna genre. Däremot hade jag inte sagt nej till ännu fler enheter och byggnader, men detta hade nog ställt till med mer besvär för utvecklarna i balanseringen. Kort och gott är detta en bra fortsättning på Westwoods skruvade strategispel. Förhoppningsvis stavar detta inte slutet för *Red Alert*-serien, men som alltid hoppas jag att nästa produkt blir en stor uppföljare.

MIKAEL HJALMARSON



PCGAMERS PROFIL

Yuri's Revenge är:

■ Kompletterande

■ Sinnesförvirrande

■ Roligt i skirmish

Yuri's Revenge är inte:

■ Särskilt utmanande

■ Fullspäckat

■ Slutet för C&C

■ Distributör EA ■ Utgivare EA ■ Utvecklare Westwood Studios ■ Pris ca. 280:- ■ Systemkrav PII266, 64Mb RAM ■ Rekommenderat PIII500, 128Mb ■ Grafikkaccelerator Nej ■ Multiplay LAN, Internet ■ Web www.westwood.com ■ Releasedatum Ute nu

KOLLA ÄVEN IN...

C&C Firestorm PCG 41, 80%
En välgjord och underhållande expansion till *Tiberian Sun*.

Starcraft: Brood War PCG 28, 89%
Blizzards *Brood War* är fortfarande en av de bättre expansionerna i genren.

SVENSKA PCGAMER

Ett bra och skruvat komplement till originalet för fans som vill ha mer.

79%

GENRE: ACTION/RPG

THRONE OF DARKNESS

Blizzard får hårt motstånd av en riktigt underhållande *Diablo*-klon.

"Wax on wax off"-faktorn är hög i *ToD*.



Likheterna med *Diablo*-spelen är slående.



SLÄNDE LIKHETER

I många avseenden är *ToD* och *Diablo*-spelen identiska. Utvecklaren har lånat friskt från konkurrenten, men det finns också en förklaring till detta. San Francisco-baserade Click Entertainment startades 1997 av Doron Gartner och Ben Haas, som tillhörde det utvecklingsteam som producerade *Diablo* åren tidigare. Haas sysslade med animering och ansvarade tidigare för filmsekvenserna hos Blizzard North. Bland annat var det han som animerade monstret *Diablo* i det första spelet. Gartner och Haas historia förklarar dock inte varför det finns så mycket av *Diablo II* i *ToD*.

THRONE of Darkness är ett action-RPG där strider och jakt efter pryglar går före karaktärsbyggandet och dialogerna. Att recensera spelet utan att nämna *Diablo*-serien blir därmed ganska svårt och av vissa skäl kommer jag inte ens att försöka undvika liknelserna, på samma sätt som utvecklarna inte ens försökte dölja varifrån de hämta sin inspiration.

Handlingen utspelas under samurajernas era, fast de som letar efter historiska fakta får leta någon annanstans. Spelet börjar med att den store krigsherren som styr och ställer i trakterna blir riktigt ond. Han går så långt att mörkrets krafter får regera i hans domäner. Därmed blir tillvaron för allt levande inte särskilt trevlig. Odöda krigare och demoner drar fram över landet och har ihjäl allt och alla. Något måste göras och uppgifterna faller på sju riktigt skickliga krigare.



I *ToD* finns det sju karaktärsklasser som ger olika färdigheter och begränsningar. Spelaren behöver dock inte välja ut en av dem som i andra spel. Samtliga sju finns tillgängliga redan från början, eller snarare efter några minuter in i den första delen av handlingen. Därefter är det möjligt att styra uppåt fyra av dem samtidigt i olika kombinationer. De tre som blir över stannar hemma och hämtar nya krafter. När spelarens krigare blir skadade kan de teleporteras till säkerheten och någon av de andra samurajerna kan kallas in. Systemet är riktigt smidigt och oombärligt tack vare den stora mängd av fiender som hela tiden kastar sig mot hjältarna. Ofta händer det att hjältarna stryker med, vilket inte är hela världen. Kropparna kan teleporteras tillbaka och återupplivas så länge spelaren har magisk energi över. Spelet tar bara slut om alla krigare

är döda samtidigt (då skriker klanledaren av vrede och tar sitt liv på grund av skammen).

Ett annat system som spelaren måste lära sig är formationssystemet. Då karaktärerna är olika bra på olika saker gäller det att placera dem rätt i stridens hetta. Systemet kan utnyttjas för att exempelvis se till att pilbågsskytten inte ställer sig längst fram. Mer avancerade inställningar låter spelaren bestämma vilka vapen som ska användas i olika lägen. Det krävs lite tid och

“Även de klenaste fienderna kan ställa till med stora skador...”

övning för att greppa formationerna, men de behövs i svåra situationer och sådana råkar spelaren ständigt ut för. Även de klenaste fienderna kan ställa till med stora skador och de värsta kan släcka en krigares liv på några få sekunder. För att göra det ännu klurigare faller vapen och rustningar i bitar

Den onda Cloth Wrap-rutan gjorde slarvsylta av äventyrarna.



Tyvärr är upplösningen låst till 800x600.

FLER ÅSIKTER OM ToD...

Ärade medarbetare uttalar sig:

Henrik Nordenberg:

Jag är inget stort RPG-fan men ibland dyker det upp ett som väcker mitt intresse, *Diablo* var naturligtvis ett av dem. Erfarenhetspoäng och svärd i all ära men jag har inte ro att sätta mig ner och verkligen sätta mig in i spelet. Som Hjalmar så korrekt nämner så är det en bra designat RPG men det när som sagt inte hela vägen.

Sammanfattning: Visserligen inte i samma division som *Diablo* eller *BG 2* men det finns ett antal godbitar som roar.

Joakim Bennet:

Okej, det här är lite väl mycket *Diablo* för min smak. Dras man som jag till mer djuplodande rollspel så är denna något actionbetonade spelupplevelse alldeles för yttlig. Men visst, det duger helt klart som underhållning och det är verkligen inget hafsverk.

Sammanfattning: Vårt pengarna om man gillar genren, men skäggsfaktorn är lite väl låg. Action-RPG i ett nötskal.



HERRE PÅ TAPPAN

Att spela *ToD* över lokala nätverk eller Internet är något annorlunda. Utvecklarna har satt ihop ett speciellt spelläge som de kallar för King of the Hill. Konceptet bygger på att fyra klaner om sju samurajer kämpar mot den onde krigsheren som skyddas av ytterligare sju samurajer. Den klan som lyckas ha ihjäl ondskan får sedan byta sida. Striderna är riktigt hektiska och det blir inte många lugna stunder. Multiplay i *ToD* är riktigt kul men det kommer nog aldrig att kunna utmana *Diablo II* på Battle.net.

Svärdsvingande

otroligt fort. För att laga dessa måste spelaren få hjälp av en smed. Detta fungerar ungefär som i *Diablo II*, men karaktärerna behöver inte teleporteras tillbaka till en by för att arbetet ska bli gjort. Både helaren och smeden har alltid kontakt med hjältarna. Fråga mig inte hur det är möjligt. Kanske har krigarna packat ner de båda i en ryggsäck som de släpar med sig?

När karaktärerna stiger i graderna får spelaren bonuspoäng som kan läggas på styrka, smidighet, vitalitet och magisk energi som heter ki istället för mana. Vidare tillkommer färdighetspoäng som kan läggas på trollformler. Magin delas in i fyra klasser efter de fyra elementen. Trädstrukturen för detta liknar färdighets-systemet i *Diablo II* och fungerar på samma sätt. Magin kan användas för att kasta eldbollar, frysa motståndare, öka styrkan temporärt, ge mer skydd och mycket annat. Samtliga karaktärer kan använda formlerna, men den specielle magikern är givetvis bättre på dessa.

Magiska föremål finns det också gott om och smeden kan även använda vissa råvaror för att tillverka nya vapen med häftiga egenskaper. Det går inte att köpa några vapen men pengar är alltid välkomna då det är ganska dyrt att identifiera föremålen.

Visuellt ser *ToD* ut som en blandning av *Diablo II* och *Baldur's Gate*, med en här-

"Visuellt ser ToD ut som en blandning av Diablo II och Baldur's Gate II..."

lig blandning av stora öppna vidder och detaljerade inomhusmiljöer. Karaktärerna är snyggt animerade och passar verkligen in i omgivningen. I vanlig ordning finns det några saker som skulle kunna förbättras.

Upplösningen är låst till 800x600 i 16-bitars färgdjup, vilket för tankarna till expansionen till *Diablo II*. Detta grafikläge skulle kunna räcka till, men tack vare skalans på objekten vore det bra om det fanns möjligheter att växla till högre upplösningar. Karaktärerna är ganska stora och täcker därmed ett stort område av skärmen.

Därmed är det svårt att få en bra överblick över händelserna. Att ta hand om pilbågsskyttar kan därför bli en riktig pina ibland.

ToD är ett häftigt action-RPG som ger många timmar av underhållning, men ibland känns det direkt pinsamt att se hur mycket utvecklarna lånar från storebror Blizzard. Lyckligtvis kommer spelet med en del nyheter och möjligheterna att ha med sig tre AI-spelare ger mer intressanta strider. Det blir ett högt betyg då det är välgjort, snyggt och roligt. Att det egentligen är *Diablo* med samurajer och Taiko-trummor gör inte så mycket. *Diablo* var ju ett roligt spel.

MIKAEL HJALMARSON

PC GAMERS PROFIL

Throne of Darkness är:
■ Överraskande bra

■ *Diablo* med ninjor
■ Stundtals irriterande

Throne of Darkness är inte:
■ Lätt

■ Unikt
■ Helt feltrött

■ Distributör **Pan Interactive** ■ Utgivare **Sierra Studios** ■ Utvecklare **Click Entertainment** ■ Pris ca. 430:-
■ Systemkrav **PII266, 32Mb RAM** ■ Rekommenderat **PIII500, 128Mb** ■ Grafikaccelerator **Nej**
■ Multiplay **Internet, LAN** ■ Web **www.sierrastudios.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Diablo II Expansion PCG 56, 83%
Bygger ut det redan fullspäckade *Diablo II* med mer godis för alla fans.

Baldur's Gate II PCG 47, 94%
Denna klassiker bjuder på mer RPG och en bättre handling. En av genrens höjdpunkter.

PC GAMER

En rolig blandning av snabb action och österländsk mytologi.

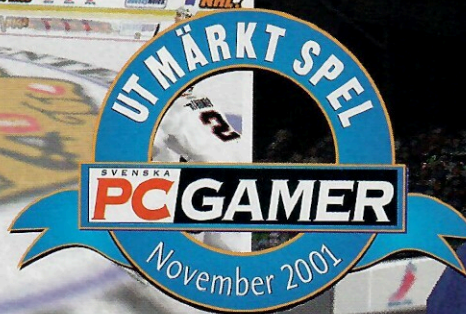
85%

NHL 2002

Köp säsongsbiljett och matchtröja - NHL-cirkusen är i stan!



Tyvärr blir aldrig jumbolaget NY Islanders större än så här.



Reflektionerna i isen är snygga men de kostar också datorkraft.



PRIMITIV UNDERHÅLLNING

Tyvärr så finns det spelare i NHL som blivit värnade till sin klubb av en enda anledning: de är bra på att slåss. Dessa spelare ska ta hand om motståndarlagets lirare och det spelar ju ingen roll om de åker på avstängningar och annat; de kan ju inte spela hockey. Det är såna som Peter Forsberg haft efter sig under sin tid i NHL och man kan förstå att hans kropp tagit stryk under årens lopp. I NHL 2002 kan man slåss men det ser lika konstigt ut som det alltid gjort och elementet fyller ingen direkt funktion för spelandet.

FÖR en gångs skull ska jag försöka att inte tjata om hur EA Sports släpper ett hockeyspel om året, att det i ärlighetens namn inte finns några konkurrenter och hur spelen knappast kan bli bättre. Men, jag kan ju faktiskt inte se några speltillverkare som kommer i närheten av dem och deras spel och NHL-utgåvan är ju en årligen återkommande höjdpunkt..... Jädrar. Se, nu gjorde jag det ändå.

Så för att undvika ytterligare pladder dyker vi direkt på det som alla vill veta: Vad är nytt i NHL 2002? Tja, det vanliga skulle man kunna säga. Grafiken, rörelserna och ljudet är väl som det alltid har varit: världsklass. Men helt nya moment då? Jodå det finns också. Ett av de häftigaste måste nog vara "breakaway"-kameran som aktiveras då man kommer ensam mot opponentens målvakt. Allt ståhej runt omkring tystas ner och spänningen blir otroligt påtaglig då kameran zoomar in på dig och målsen. Tempot saktas ner något, du hör din spelares hjärtslag och

ändring och du får mycket tid på dig att fundera på vad du ska göra för fint (Aha, Bullet Time! - Red). Ett mycket stämningsfullt inslag i de annars så hektiska matcherna. Men, det inträffar som sagt bara vid de få tillfällen man kommer helt fri med målvakten. Tyvärr så är det inte så många

"Varför i hela friden valde EA att lägga med de här två kommentatorerna?"

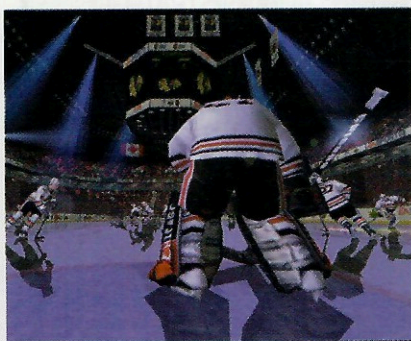
gångar man är helt ren; det brukar oftast finnas med en störig försvarare som surrar någonstans i bakgrunden.

Ett annat kul inslag är användandet av NHL-kort. Om man som spelare lyckas med vissa prestationer under en match eller under hela säsongen får man poäng beroende på hur avancerade dessa pre-

stationer anses vara. En av de enklare uppgifterna består i att få in tio "big hits", alltså tio riktigt fläskaiga tacklingar, under en match. Då är det betydligt svårare att göra ett äkta hattrick, men det ger av naturliga skäl mer poäng.

För poängen kan man sedan, i sann hockeyanda, köpa NHL-kort. Kortet kommer i tre olika varianter, guld, silver och brons och gör spelaren på kortet till en hjälte under en period. Ett bronskort räcker i en period, ett silverkort två perioder och ett guldkort... tadam!...tre perioder! När man väl lyckats skrapa ihop till ett kort så är det bara att aktivera det, när man vill, för att göra spelaren till hjälte. Att vara hjälte innebär att man måste gå in och avgöra när det hettar till i slutet av matcherna. Vissa spelare har helt enkelt rutinen eller skickligheten att kunna gå in och prestera sin bästa hockey när det behövs som mest, och det är bl a det som utmärker en hjälte.

Nu när vi nu berömt NHL för dess fina känsla och utseende är det på tiden att vi kommer med lite konstruktiv kritik



FLER ÅSIKTER OM NHL 2002...

Ärade medarbetare uttalar sig:

■ **Ronny Sund:** Succé företaget EA har gjort det igen! Ett måste för alla oss hockeyälskare och gillar man det inte sedan tidigare så blir man nu garanterat frälst. Säsongens NHL är hittills det bästa hockeyåret som gjorts. Härlig spelkänsla och tuffa tag (Precis som du vill ha det alltså - Red). Som gammal ishockeyspelare är man inget annat än imponerad.

■ **Sammanfattning:** Visst är det kul med HV 71 och liknande men NHL är och förblir grädden på moset. Elitens elit så att säga.

■ **Thomas Owen:** Ny play-off innebär nya trader, förändrade laguppställningar. Som sig bör så rör det på sig inom NHL. Men årets upplaga är förbättrad på många punkter inte minst den s.k. breakaway cam, visar spelare i friläge med målvakten, snyggt! Och för första gången figureerar Super Mario på omslaget till ett PC-spel. Där fick jag till det!

■ **Sammanfattning:** Hockeyfansen bör ha detta, alla ni andra - köp det, ingen lär bli besviken. Minus dock för kommentatorerna.



Bilder som denna gör Bennet sentimental, då han också släppte in en del puckar under sin målvaktsskärriär i Stocksunds IF.

Ett myller av försvarare framför kassen, men ändå kan det bara sluta på ett sätt.

RINK-DJ

Om man går in på www.easports.com kan man ladda hem ett litet program som heter Ditty. Importer som gör att man kan importera musik som kan användas i NHL 2002. Välj själv den musiksnutt som passar bäst vid ett visst tillfälle. Kanske vill du höra lite "Eye Of The Tiger" när du gör mål t ex eller så kanske du vill att "Pilotta dig" med Madicken ska skråla ut ur högtalarna när en bortaspelare blir utvisad. Du väljer...

PC GAMERS PROFIL

- NHL 2002 är:
 - Friåkande
 - Hårdskjutande
 - Skadligt för tummen
- NHL 2002 är inte:
 - Helt okänt
 - Elitserien
 - En tråkig uppföljare

Överlägset

också. Ljudet överlag i spelet är som det alltid har varit, det vill säga mycket bra. Pausmusiken är pampig och passar utmärkt i ett hockeyspel och det ekar så där som härligt som det gör i en hockeyrink. Men kommentatorerna som sitter och pladdrar hela matchen igenom går en lätt på nerverna. De kläcker ibland så dåliga kommentarer att det är pinsamt; de sitter och snackar om helt oväsentliga saker och är så klämkäcka att det vänder sig i magen på en. "He ran him down like a bunch of worms on a rainy sidestreet", kan de häva ur sig om man tacklar någon hårt. Eller "He just made a donation to the charity of pain". Varför i hela friden valde EA att anlita med de här två tomtarna? Det var bättre förr då de höll sig till hockey och inte försökte klämma ur sig tio, tjuo lustigheter per period. Bort!

I ärlighetens namn finns det dock faktiskt moment då kommentatorerna inte känns tjatiga eller störande och det är när det nya elementet Gamestory tillämpas. Detta är ett inslag som bidrar till att din virtuella hockeymatch känns otroligt verklig. Om du till exempel har haft en bra dag med din målvakt kommer kommentatorerna att prata om hur duktig han har varit och visa lite repris från hans främsta prestationer under de tidigare perioderna. Har du lyckats med konststycket att göra ett äkta hatrick med en spelare kommer de att höja honom till skyarna och visa hans fullträffar och om igen så att du kan beskåda din egen skicklighet.

Alla detaljer som vi sett i tidigare NHL-spel finns naturligtvis med och de har till och med finputsats lite. Isen ser lite

mer detaljerad ut, spelarnas ansikten är om möjligt ännu mer lika de riktiga NHL-stjärnornas och arenorna ser oklanderligt vackra ut. Vid vissa tillfällen kan man även avnjuta publiken i 3D med sina matchtröjor och löjliga hattar på. Alla dessa detaljer gör naturligtvis att det krävs en kraftig dator med ett bra grafikkort för att inte spelkänslan ska gå förlorad. En 600 Mhz:are med ett GeForce2 är att rekommendera.

EA Sports visar återigen att det är de som gör de allra bästa sportspelen och att konkurrenterna fortfarande ligger ljusår bakom. Detta är ett spel som alla måste testa; det är farligt beroendeframkallande. Gillar du inte hockey? Då bör du fundera en extra gång och testa det ändå. Det slutar nog med att du blir frälst...

HENRIK NORDENBERG

■ Distributör **Electronic Arts** ■ Utgivare **Electronic Arts** ■ Utvecklare **EA Sports** ■ Pris ca. 499:- ■ Systemkrav **PII300, 32Mb RAM, 4Mb 3D-kort, Gamepad** ■ Rekommenderat **PIII500, 64Mb, 32Mb 3D-kort** ■ Grafikkaccelerator **Direct 3D** ■ Multiplay **LAN, Internet** ■ Web www.easports.com ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

NHL 2001 PCG 47, 93%
EA Sports i sitt esse. Bigger and better than ever before!

Actua Hockey PCG 30, 70%
Lätt och snyggt men felar tyvärr lite på känslan.

PC GAMER

EA ångar på och tar PC-hockeyn till oanade höjder. Snyggare och bättre för var gång.

88%

GENRE: ACTION/STRATEGI

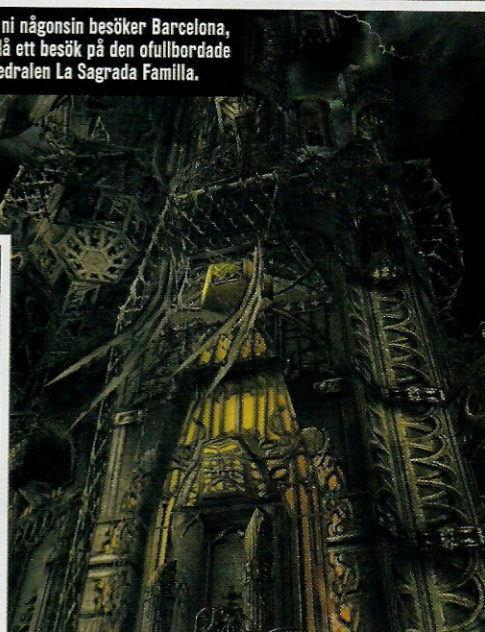
EVIL TWIN CYPRIEN'S CHRONICLES

Ja just det, skyll på din "onda tvilling" ...
Den har vi ju aldrig hört förut.

Den felande länken mellan en elefant och Gonzo visar sig vara Cypriens mentor.



Om ni någonsin besöker Barcelona, ta då ett besök på den ofullbordade katedralen La Sagrada Família.



DEN HELIGE PELLEFANT

Cypriens ledsagare i spelet är en tjock, mystiskt färgad elefant som lite nu och då kommer ned-farande från sin gunga. Ganska tidigt förstår man att det finns många hemligheter att gräva fram om denna underliga version av Pellefant. Bara det att han kan dyka upp vart som helst på sin gunga, men vägrar ta med Cyprien på den...

EVIL Twin är ett intressant spel. Mycket intressant, faktiskt. Det är faktiskt så intressant att jag orkade spela det trots att det vid första anblicken liknar en mörk portning av ett känt plattformsspel till Nintendo 64. Detta är ett renodlat plattformsspel, med allt vad det för med sig av powerups, skuttande, avgrundsfall och svampar som får en att känna sig större och starkare.

Spelaren ikläder sig rollen som Cyprien, ett barn som bor på ett väldigt mörkt barnhem. Berättelsen börjar med Cypriens födelsedag och den fest de andra barnen arrangerat för att fira högtiden. Cyprien rycks dock inte med av den festliga stämningen, då födelsedagen råkar sammanfalla med den dag hans föräldrar dog. Det hela blir för mycket, och Cyprien går upprörd därifrån, ovetande om det som då sker med hans vänner...

Han följer upp vredesutbrottet genom att gå till anfall mot sin låtsasvän, en teddybjörn vid namn Lenny. Sedan

börjar det hända saker, och Cyprien teleporteras till en mörk och mystisk värld. Det är dags att ställa allt till rätta, både gällande Lenny och vännerna, men även hela den nya världens framtid står på spel. Äventyret kan börja.

"Jag tycker egentligen inte om plattformsspel, men Evil Twin höll mig ändå igång en hel natt."

Det bör nämnas att introvideon, som för övrigt renderas i realtid av spelmotorn, är helt fantastisk. Visst, grafikfel och andra mindre konstigheter förekommer, men introet är så filmiskt presenterat att jag

gärna skulle gå in i en biosalong för att se det. Tre tummar upp för det.

Sedan börjar man stöta på spelets problem: styrningen. Med ett tangentbord är det nästan hopplöst att få kläm på situationen, men efter lite träning lyckades även jag. Det hela blev dock mycket bättre med en gamepad. Att spelet också släpps på Dreamcast och Playstation2 märks, då det andas mycket portning över spelet: i spelets startprogram heter det "Gamepad Configuration", även om man kan använda både tangentbord och Joystick. Det sistnämnda är dock verkligen ingenting att rekommendera.

Handlingen förs framåt av en mystisk figur, eller rättare sagt en psykedelisk elefant på gunga, som berättar vad som måste göras och varför. På de första nivåerna får man också stegvis lära sig hur spelet fungerar på ett mycket smärtfritt sätt frågetecken på nivåerna kan aktiveras för att ge information.

Men hur är det då med känslan i spelet, undrar du? Jo, den sitter precis där

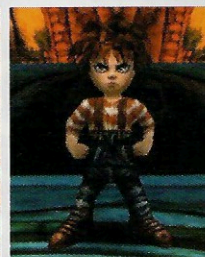
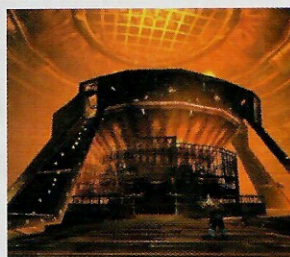
Likheterna med Alice är slående. Och vi nickar gillande.



Evil Twin är fullt av snygga ljusspektakel.



Väderkvarnar har alltid haft en mystisk aura omkring sig.



GE INTE UPP

Jag var vid flera tillfällen i början sugen på att lägga av med spelet och ta fram recensionsmallen och motorsågen, men jag kämpade på lite till och det är jag glad för, ty det löndade sig, på det att jag må rata ytterligare en natts sömn till förmån för alla producenter av koffeinhaltiga drycker.

Mystiskt

den skall, med mycket välgjord och stämningfull musik, en värld som är mörk, mystisk och stundom ganska psykedelisk, med gigantiska skjortknappar som svävar i luften och andra små egenheter. Ljudet är välgjort, även om Cyprien och de andra barnen verkar ha kommit i målbrotet lite väl tidigt.

Lite här och var smyger det fram mystiska anspelningar som får en att fundera på vad sambandet mellan världen och Cypriens vännar på barnhemmet är. En annan intressant sak i ämnet är att Lenny, nallebjörnen, är en viktig individ i detta rike (på det sättet att han är hatad av

”the Master”, som styr med järnhand).

SuperCyp, en låtsas-superhjälte i Cypriens lekar på barnhemmet, är i denna värld verklig – man plockar på sig powerups som fungerar som bränsle för Cypriens superkrafter, för att sedan förvandla sig till superhjälten i pressade situationer. Psykat, schizofrent, eller ”bara” en välplacerad krydda i spelet? Jag röstar för alla tre.

Världen bebos av massvis med konstiga karaktärer, allt ifrån varelser kallade Demi's, som i stort sett är mänskliga, om man bortser från att de är delade i två delar. Detta leder via lite krusiduller till att

de inte är så förtjusta i ”Toos”, som är sådana som du, jag och Cyp - personer som inte är delade (vilket inte nödvändigtvis innebär att det är människor vi snackar om). En mystisk artefakt kallad ”the Zipette” har en hel del med detta att göra, och man skall givetvis jaga rätt på den via en massa lustiga öar i den nya världen.

Jag tycker egentligen inte om plattformsspel, men Evil Twin höll mig ändå igång en hel natt. Trots problemen med kontrollerna så satt jag där, kämpandes för att komma vidare och insupa mer av stämning och spänning. Gratulationer går till In Utero som lyckats med detta, det kan inte ha varit lätt att skapa ett plattformsspel som faktiskt känns nytt.

Räkna nu antalet gånger som orden ”mystiskt” och ”mörkt” förekommer i denna recension.

DANIEL AGORANDER

PC GAMERS PROFIL

Evil Twin är:
 ■ Mörkt och stämningsspackat

■ Mystiskt
 ■ Frustrerande via tangentbord

Evil Twin är inte:

■ Lätt
 ■ Stereotyp
 ■ Perfekt

■ Distributör **UbiSoft** ■ Utgivare **UbiSoft** ■ Utvecklare **In Utero** ■ Pris ca. 450:- ■ Systemkrav **PII400, 64Mb RAM, 16Mb 3D-kort** ■ Rekommenderat **PIII500, 128Mb RAM, 32Mb 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **Direct 3D** ■ Multiplay **Nej** ■ Web www.eviltwin-the-game.com ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

American McGee's Alice PCG 49, 86%
 Likartad mörk stämning, dock utan med enklare kontroller.

Super Mario 64 Ej recenserat
 Snyggaste versionen av alla plattformsspelsgudom. Mycket svampar och mustascher.

PC GAMER

Krångligt i början, men gillar man stilen och atmosfären är det fix.

73%

GENRE: STRATEGI

CONQUEST: FRONTIER WARS

Se där. Titelmakarna har gnuggat geniknölarna.

De här farkosterna samlar in resurser från en asteroid. Våldsamt.



Rymdskeppen bestämde sig för att dansa i ring runt den vackra planeten, innan de ödelade den.



EN STÖKIG BAKGRUND

Vi såg *Conquest* för första gången på E3 1999 då det var en av Microsofts stora nya titlar. Bakom titeln låg bröderna Roberts och deras företag Digital Anvil. Efter lanseringen av *Starlancer* beslutade Microsoft att ta över rodet hos Digital Anvil och i samma veva hamnade *Conquest* i kläm. Utvecklarna fick möjligheterna att försöka hitta en annan utgivare på egen hand. Spelföretaget Fever Pitch Studios bildades och efter ett tag lyckades de locka till sig Ubi Soft.

PC GAMERS PROFIL

Conquest: Frontier Wars är:

- Genomtänkt
- Massivt
- Ett plattare *Homeworld*
- **Conquest: Frontier Wars** är inte:
- Ett grafiskt mästerverk
- Genrens bästa
- Bättre än *Homeworld*

DET råder kris i världsrymden då människorna hotas av en främmande fiende. Insektsliknande varelser dyker upp ur maskhål och attackerar allt som rör sig. Militärerna tvingas samarbeta med insekternas fiender för att rädda mänskligheten. Detta är upptakten till den stora kampanjen i strategispelet *Conquest: Frontier Wars*. Inget att höja ögonbrynen över än så länge men bakom denna standardiserade handling finns det mycket godis för alla hungriga strateger.

Conquest utspelas i rymden bland planeter, asteroidbälten och gasmoln. Det vore fel att säga att kameran är inställd så att spelaren ser allt snett uppifrån, då det inte finns några sådana riktningar i rymden, men det får ändå bli min beskrivning av perspektivet. Uppgifterna som måste skötas är byggandet av baser och insamlandet av resurser. Resurserna hämtas från planeter, asteroider, gasmoln och skrotet som blir kvar efter strider. Baser byggs i en ring runt planeterna, som sakta men säkert töms på resurser. Det finns en rad olika byggnader som måste uppföras och en planet räcker inte till, vil-

Otippat

ket tvingar spelaren att expandera till andra solsystem. Teknologiträdet ser ut ungefär som i andra strategispel, fast i smidighetens tecken går det att lägga upp uppgraderingar i byggnadsköerna, vilket minimerar tiden det tar att komma åt all teknologi.

Det riktigt intressanta med *Conquest* är användandet av resurser i varje enhet. Ett rymdskepp behöver förmödenheter och annat för att hålla igång, vilket gör att

"Baser byggs i en ring runt planeterna"

det inte kan färdas hur långt som helst. Därmed måste spelaren se till att bygga ut baser som kan lagra förmödenheter, som sedan kan skickas ut i strid via särskilda supportenheter. Detta gör det omöjligt att bygga en gigantisk flotta och attackera fiender i andra galaxer utan att

gå via andra baser. Systemet ger spelet ökad realism om detta nu är rätt ord för ett spel fyllt av rymdskepp, plasma och gigantiska insekter. Fördelen med systemet är att det leder till mer planering och taktik, men å andra sidan kan det bli lite segt och upprepande ibland.

Conquest är ett roligt strategispel som kanske inte bryter ny mark eller bjuder på den snyggaste grafiken, men ändå är det mycket intressant. Själva kampanjen består av 16 riktigt massiva uppdrag som tar lång tid att ta sig igenom. Vidare går det att spela på slumpmässigt genererade banor mot en eller flera motståndare. Här är det möjligt att prova på de andra raserna och testa ett häftigt system med datorstyrda amiraler för ökad effektivitet. Möjligheterna att spela mot mänskliga motståndare höjer speltiden ytterligare. Det känns som om utvecklarna har lyckats bra trots allt tumult det har varit kring produktionen.

MIKAEL HJALMARSON

■ Distributör **Ubi Soft** ■ Utgivare **Ubi Soft** ■ Utvecklare **Fever Pitch Studios** ■ Pris ca. 450:- ■ Systemkrav PIII500, 64Mb RAM, 3D-kort ■ Rekommenderat PIII500, 128Mb, 32Mb 3D-kort ■ Grafikaccelerator D3D ■ Multiplay LAN, Internet ■ Web www.ubisoft.com ■ Releasedatum Ute nu

KOLLA ÄVEN IN...

Homeworld PCG 34, 90%
Ett mycket snyggare strategispel med avancerade kamerainställningar.

Star Trek: Star Fleet Academy PCG 13, 79%
Inte ens i närheten av *Conquests* storhet, men intressant för alla trekkijs.

PC GAMER

Ett mycket bra strategispel som ger mersmak och storhetsvansinne.

83%

SPECIALUTGÅVA UTE NU!

FRÅN TEAMET BAKOM PC GAMER

SVENSKA DVD GAMER

GUIDE

DVD
ROM

Oktober 2001 Pris 79:50

MAX PAYNE

Vi guidar er genom årets actionspel!

DEMOS

ANACHRONOX

JEKYLL & HYDE

SPECIALARTIKEL

GOLDEN OLDIES

Tar spelandet slut efter 50?

MADDEN NFL 2002

FROM DUSK TILL DAWN

och mycket, mycket mer...

TV GAMER

MAX PAYNE

WARCRAFT III

WARRIOR KINGS

NEW WORLD ORDER

MECHCOMMANDER 2

WORLD OF WARCRAFT

DUKE NUKEM FOREVER

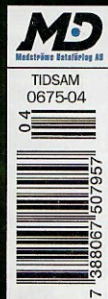
RED ALERT 2: YURI'S REVENGE

COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE

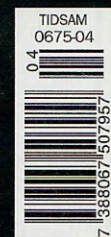
och mycket, mycket mer...

4 Gb

DIGITAL UNDERHÅLLNING!



MASSOR AV PATCHAR, MODS OCH TILLBEHÖR TILL DINA FAVORITSPEL!



www.pcgamer.se

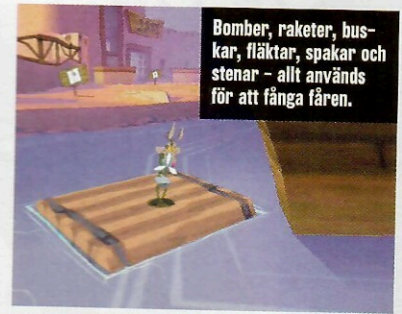
MASSIV DVD-SKIVA!

4 GB SPELGLÄDJE!

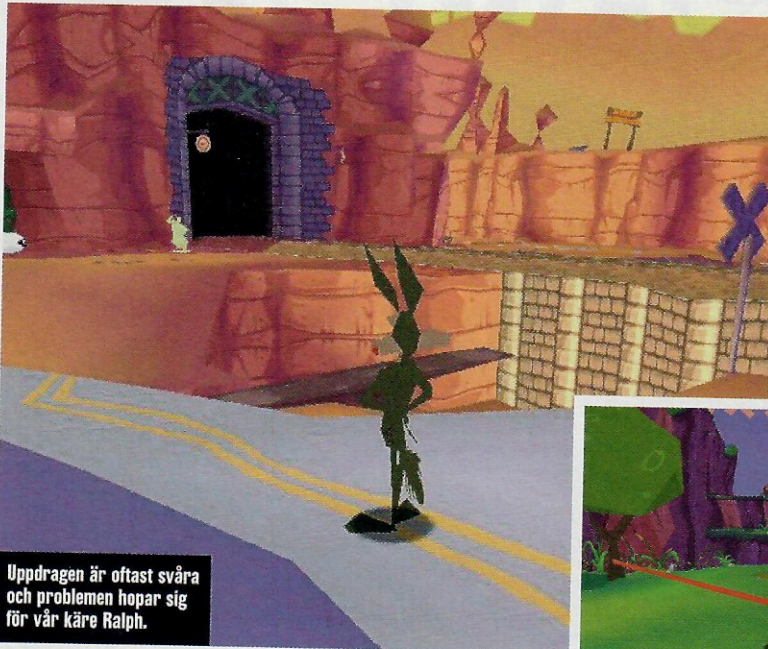
GENRE: PLATTFORM

SHEEP, DOG 'N' WOLF

Kunde ha svurit på att det var en prärievarg...



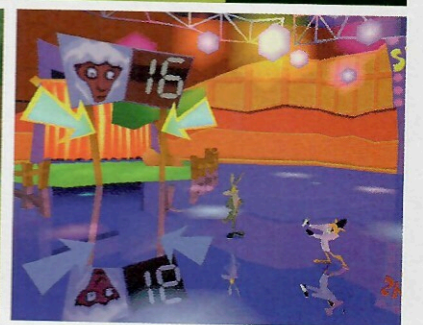
Bomber, raketer, buskar, fläckar, spakar och stenar - allt används för att fånga fåren.



Uppdragen är oftast svåra och problemen hopar sig för vår kära Ralph.



Spelet går i korthet ut på att fånga fåren. Utan krusiduller.



PCGAMERS PROFIL

- Sheep, Dog 'n' Wolf** är:
- Fullt med tankenötter...
 - Fårhundar...
 - och vilda prärievargar
- Sheep, Dog 'n' Wolf** är inte:
- Ultravåld
 - En ulv i fårkläder
 - Barnsligt kul

BU ELLER BÅ

Vi har sett tre spel det senaste året där man kan gömma sig i buskar för att underlätta sitt uppdrag. Först ut var det vackra *Giants*, sedan rymdsoldaterna i *Codename: Outbreak*. Och nu även den hysteriskt roliga prärievargen i *Sheep Dog 'n' Wolf*.

TILL min stora förvåning visar det sig dock att så inte var fallet. Det är inte ens den berömda Mr Wile E. Coyote själv vi har att göra med här, utan istället den mindre kända och licensmässigt billigare Ralph Wolf. Visst hade det varit mycket bättre om man använt originalvargen i detta problemlösarspel, men nu får vi helt enkelt hålla till godo med hans inhoppare Ralph. Jag är faktiskt god vän med en av Wiles största fans och han blev mycket förbittrad över att hans kära idol inte fick ta plats i detta spel, som ju är som gjort för honom.

Det är tur att spelet bokstavligen talat inte snubblar på sina egna skosnören och gör bort sig inför hela spelvärlden. *Sheep Dog 'n' Wolf* är ett problemlösarspel i plattformformat med några riktigt bångstyriga kamerakontroller. Du är alltså Ralph Wolf, en varg fångad i en Warner Bros-liknande spelvärld där du ska stjäla ulliga får från Sam Sheepdog; allt till publikens stora förtjusning.

Våra förväntningar var ganska låga inför detta spel då det var ganska uppenbart att det var en konsolportning, men vi blev faktiskt positivt överraskade. Att fånga får (antalet infångade ulltussar varie-

Fåraaktigt

rar från nivå till nivå) är faktiskt ganska krävande för de små grå och många av problemen är riktigt väldegnade. Din arsenal inkluderar hela utbudet av ACME-produkterna men du måste också använda en hel del smygande, springande och hoppande för att lyckas med dina uppdrag. Det finns vissa moment i fårjakten som orsakar trevliga ryckningar i mungi-

du har spelat en lagom mängd spel de senaste åren har du garanterat sett detta tidigare. Hoppa runt en stund, hitta en väg till dörren på andra sidan klippan, komma på hur man på lämpligaste sätt använder ett visst föremål för att komma förbi nästa hinder, och så vidare. Det är helt enkelt inte lika engagerande eller underhållande som en del andra pussel-spel kan vara. Till och med de klassiska skämten med "Ralph", Porky Pig och den hysteriskt roliga ankan är alltför flitigt använda och känns torftiga efter bara några få gånger.

Du kommer att tycka att detta är kul ett tag - om du nu väljer att spela det; den skuggiga tecknade världen har charm men ditt intresse kommer sakta men säkert att svalna. Om du nu inte har en mystisk åkomma som gör att du inte kan sluta spela förrän du löst vartenda problem som spelet innehåller.

"Allt är lite för bekant... Man har sett det förut."

pan, och det är faktiskt dessa som gör att man lätt glömmer bort hur mycket pengar man lagt ut på spelet. Och, för den delen, att det faktiskt kan vara lite långtråkigt mellan varven.

Allt är nämligen lite för bekant. Om

JIM ROSSIGNOL

■ Distributör **Infogrames** ■ Utgivare **Infogrames** ■ Utvecklare **Black Sheep** ■ Pris ca. 400:- ■ Systemkrav PII300, 64Mb RAM, 8Mb 3D-kort ■ Rekommenderat PII450, 128Mb RAM, 16Mb 3D-kort ■ Grafikkaccelerator **Direct 3D** ■ Multiplay **Nej** ■ Web www.infogrames.com ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Lego Islands Ej recenserat
Lego-klossar kan vara kul på datorn också.
Ätminstone ett litet tag...

Alice PCG 49, 86%
Ett plattformsspel med massor av skruvade
idéer och ovanliga inslag.

PCGAMER

Lustigt beroendeframkallande, men lite för enkelt och inte stimulerande så det räcker till.

62%

GENRE: SIMULATION

SUB COMMAND

Ahh, känns som 80-talet igen, fast på ett bra sätt.



Ett farligt häkorns närmade sig den amerikanska (P) kusten.

I framtiden är torpedluckorna målade i kulöra färger, i ett försök att höja stämningen.

Nej, det är en skärmdump. Svårt att tro, vi vet.

RÄTT VERKTYG FÖR JOBBET

För att upptäcka och anfälla dina mål har du ett antal sensorer, som alla fungerar ungefär som på riktigt. Det mest kända, men minst använda numera, är väl periskopet. Här kan du titta på fienden i närbild, och även ta en bild som du sedan kan jämföra med arkivet för att identifiera det du ser. Mer praktiskt är att lyssna efter fienden med sonar eller sticka upp en mast för att fånga upp radarvägarna från skepp i fjärran. Risken med att sticka upp över ytan är stor, eftersom moderna radarantennerna lätt ser t.ex. en radiomast på några kilometers håll, så håll dig i djupen och lyssna noga.

DET första som slog mig när jag rapporterade för tjänstgöring ombord på min 688-ubåt av Los Angeles-klassen var hur lik den var den båt som underhöll mig så många timmar bakom Amigan för länge sedan. När jag vandrade genom alla små skrymslen, studerade radarskärmar och periskop, och lyssnade till sonar så kändes det som att komma hem. Nästan.

Sub Command är ett spel om ubåtar, om nu någon missat det. Dock är det inte ett spel där man "flyger" runt under vattenet i färgglad 3D-grafik och slaktar motståndare med raketer och laser, det är lite mer realistiskt än så. Om någon kommer ihåg *Red Storm Rising* från Microprose så är det här nästan exakt samma spel, men mer utvecklat och snyggare. Ditt uppdrag är att ta hand om ryssen (såklart), men här finns även en del fräscha nyheter som t ex att släppa av Navy SEALs utanför diverse arabländer (varför ska de aldrig in och spränga Stockholm ?) eller lägga ut minor och sonarbojor i fiendliga hamnar. Variationen är alltså stor.

Spalet försiggår först och främst på

Realistiskt

en stor karta över närområdet. Här manövrerar du din ubåt och kan också se om din besättning upptäcker några mål, samt hur säkra de är på att det är just det målet du ser. Här kan det ibland vara lite svårt att lista ut vad man egentligen tittar

"Realismen" innebär i det här fallet att spelet inte är någon grafisk fest."

på, eftersom fartyg ibland befinner sig på helt andra platser än din sonarman tror, men efter ett tag lär man sig att först kolla hur säkra han är innan man skjuter.

Förutom kartan har du också en mängd olika skärmar och paneler. Du har bredbandig och smalbandig sonar, fre-

kvensanalys (för att med hjälp av propellerljudet avgöra hur fort ett fiendeskepp rör sig), aktiv sonar och radar. Allt det här bevakas förstås av hydrofonister och radarmän, men om man vill kan man ta över allting själv och försöka tyda de kryptiska signalema utifrån havets djup. Detta är dock ganska knepigt, och eftersom man alltid måste vara kapten så ser jag ingen vits med att lägga sig i besätningens jobb, som de faktiskt sköter ganska bra själva.

Realismen innebär i det här fallet att spelet inte är någon grafisk fest. Visserligen finns en liten 3D-vy av ditt mål att titta på, men den tillför faktiskt ingenting så den lär nog de flesta stänga av. Alla paneler och skärmar är snyggt och överskådligt gjorda, men allt är ju faktiskt platt och grått precis som på en riktig ubåt. Trots detta är spänningen hög när man smiter under en jagarskärm för att sänka ett ryskt hangarfartyg.

MATS NYLUND

PC GAMERS PROFIL

Sub Comand är:

- Realistiskt
 - Taktiskt
 - Varierat
- Sub Comand är inte:
- Fagert
 - kvickt
 - Litet

■ Distributör EA ■ Utgivare EA ■ Utvecklare Sonalyst Inc. ■ Pris ca. 450:- ■ Systemkrav P233, 64Mb RAM, 8Mb 3D-kort ■ Rekommenderat P350, 96Mb, 16Mb 3D-kort ■ Grafikaccelerator Direct 3D ■ Multiplay LAN, Internet ■ Web www.subcommand.ea.com ■ Releasedatum Ute nu

KOLLA ÄVEN IN...

Silent Hunter II Ej recenserat
Inte ute än, förhandsstilt i detta nummer.
Samma sak fast under andra världskriget.

Red Storm Rising Ej recenserat
Microproses gamla klassiker. Aldrat, men fortfarande bra om du kan hitta det.

PC GAMER

Motivering: Spännade, men inte snyggt och inget för actionfans. Ubåt, helt enkelt.

76%

GENRE: RPG

POOL OF RADIANCE RUINS OF MYTH DRANNOR

Det finns badhus, jacuzzi, och Tjernobyls kylvattenbassänger. Allt för skäggets skull.



3D-motorn bjuder på fantastiska magieffekter.



Den gamla alvstaden Myth Drannor här-bärgerar allsköns öknytt.

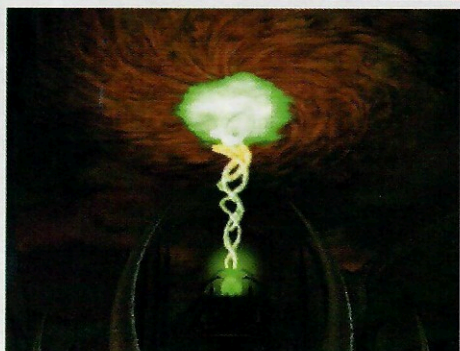


Det är inte så svårt att se vilka som är de "goda" killarna.



VAD HÄNDE?

När den första hypen om spelet skickades till datorpress världen över hade man en stor lista på intressanta element som skulle förgylla produkten. Bland annat skulle man kunna strida stående på bord, och få ett övertag tack vare höjden, man skulle kunna barrikadera dörrar i pressade situationer och rent allmänt kunna möblera om överallt. Inget av detta överlevde till releasen, då man på sin höjd kan slå sönder tunnor, och det har vi redan sett i *Diablo*. Det verkar nästan som om utvecklarna inte orkat med sina egna ambitioner och bestämt sig för att bara bli av med spelet, vilket är tråkigt, då D&D-licensen med medföljande *Forgotten Realms*-värld är bland det hetaste som finns.



DET var ett tag sedan de första bilderna från det här spelet släpptes till pressen och en övertygande lista med nya spelelement presenterades. Mången rollspelare, däribland jag själv, fick något nytt att längta efter. När en dylik klassiker gör comeback kan väl inget gå fel? När jag för ett par månader sedan fick lägga vantarna på en spelbar kod ville jag inte gräva alltför djupt i spelet, då det ju skulle förstöra upplevelsen när den slutliga releasen kommer. Jag får väl ta tjuren i hornen och medge att jag är hopplöst naiv.

För när jag väl sätter mig ned och plöjer mig in i spelet på riktigt kommer den dystra sanning-

en fram: spelet levererar verkligen inte alla de element som utlovades i början av utvecklingen.

Vi kan ta det från början: en ondskefull "Pool" har vaknat i ruinstaden Myth Drannor, och leker bärsärk med människor, djur och allting. Odöda börjar marschera, och de legendariska äventyrare som skickats dit av skäggmästaren Elminster kommer inte långt. Entré roll-personerna.

Det ligger nu på spelaren med sina fyra karaktärer att göra jobbet, vilket i stort innebär att man skall plöja igenom monsterhord efter monsterhord för att ställa

allt till rätta. Äventyrargänget kan kompletteras med två

personer till, för att uppnå den klassiska summan av sex karaktärer. Totalt finns det åtta NPC:s (Non Player Characters) i spelet att välja mellan för de två platserna som är

"...då börjar man miss-trösta och se efter vad som faktiskt är bra i spelet."

kvar, om man inte bestämmer sig för att klicka någon av de första fyra för att släppa in en ny karaktär.

När man väl har kommit in i spelet och gått in i den gamla och rätt slitna alvstaden Myth Drannor börjar man se spelets sanna själ: hack-'n-slash. Myth Drannor är mycket stort och det är en försvinnande liten del av spelet som äger





Till och med tornen har trollhattar. Det kallar vi hög skäggsfaktor.



Efter att ha ätit de mystiska svamparna såg äventyrarna hu golvet antog fantastiska mönster.



Vi antar att detta skådespel ackompanjeras av hjärtskärande skrik.



Psykedeliska Fireball +5.



SONICS!
SONICS!

Ljud, musik och videosekvenser brukar vara några av de hetare kategorierna för spel av det här slaget att konkurrera med. Biowares spel brukar hålla mycket hög klass, och videosekvenserna i *Blizzards Diablo 2* är som bekant helt fantastiska. Tyvärr har *Pool 2* inte ens försökt övertyga på det här området. Synd, för det skulle varit en mycket bra stämningshöjare i mörka tunnlar fyllda med odöda.

rum utanför stadens gångar. Och inuti staden finns inte mycket mer att göra än att hacka sig igenom monster efter monster. Dessa kommer i många olika former, men ändå upplevs ingen direkt variation i spelet. Man experimenterar fram en taktik ganska fort, och sedan kommer den att funka i de flesta strider.

Ett annat irritationsmoment är de turordningsbaserade striderna, som totalt förstör allt flyt i spelet. Karaktärer och fiender turas om att springa, hugga, kasta besvärjelser och dö, vilket leder till att striderna kan ta evigheter. Det rivaliserande systemet från *Baldur's Gate*-serien (realtid med pausfunktion för ordergivning) fungerar mycket bättre och dessutom verkar det mycket mer realistiskt. De infernaliska menyerna som man kommer åt besvärjelser och färdigheter med ökar inte heller upp tempot i striderna.

När du efter en tids hackande inser att det inte händer mycket mer än det du redan gjort, då börjar man misströsta och se efter vad som faktiskt är bra i spelet.

Jo, för det första så har spelet en mycket effektiv 3D-motor, som presenterar spelet från samma vy som vi vant oss vid med *Baldur's Gate*, men med riktiga 3D-modeller i stället för sprites. Och ändå flyter det bättre på gamla datorer än *Baldur's Gate 2*. Kanske för att upplös-

Grottigt

ningen inte går att justera. Musiken och ljudet är inte övertygande, men så fort en besvärjelse placeras blir det fyrverkeri av absolut högsta klass. Skägg brinner medan skärm och grafik kort pressar ut enorma mängder färg i hårresande koreografi.

Vidare så har spelet ett system för karaktärsutveckling som är ganska skoj att nyttja: ingen karaktär kan avancera högre än till nivå 16 i ett yrke, så när nivån är nådd är det bara att starta om med ett nytt yrke, självklart med de gamla färdigheterna i behåll. Detta öppnar dörrar för mycket kreativt karaktärsbyggande i multiplayer.

Multiplayerspelet är vad som räddar *Pool* från att dränkas, eftersom det har ett bra system för att kunna spelas om och om igen. Det är visserligen ett något stelt format eftersom spelarna måste hålla sig väldigt nära den som är boss över äventyrargänget, men annars så är det en klar vinnare. I

multiplayer är spelet ett rent dungeonhack, med slumpmässiga kartor, så multiplayer blir inte uteslutet av att man spelat singleplayer, och vice versa.

Sedan några varnande ord: spelet har stött på problem i och med den amerikanska releasen: folk har rapporterat att det krånglar vid installation och avinstallation, att save-filer ibland är korrupta och det finns till och med rapporter om att en del boxar ute i handeln skulle ha levererats utan CD-skivor. Det senare har inte bekräftats, och det är inte säkert att

dessa problem skulle vara gällande i den europeiska releasen, då spelet gick ut i butiker lite tidigare i USA än här. Hur som helst så har Ubi Soft beklagat problemen och de arbetar på patchar som skall lösa problemen för de få som råkar ut för dessa svårigheter.

DANIEL AGORANDER



PC GAMERS PROFIL

- Pool of Radiance är:
- Monstersläkt
 - Rätt snyggt
 - Underjordiskt
- Pool of Radiance är inte:
- Revolutionerande
 - Bäst i genren
 - Helt värdelöst

■ Distributör **Ubi Soft** ■ Utgivare **Ubi Soft** ■ Utvecklare **Stormfront Studios** ■ Pris ca. 499,- ■ Systemkrav **PII400, 64Mb RAM, 12Mb 3D-kort** ■ Rekommenderat **PIII500, 128Mb** ■ Grafikaccelerator **D3D** ■ Multiplay **LAN, Internet** ■ Web **www.poolofradiance.com** ■ Releasedatum **November**

KOLLA ÄVEN IN...

Baldur's Gate II PCG 47, 94%
Spelet alla rollspel mäter sig med. Massivt, episk story och helt enkelt enormt njutbart.

Diablo 2 PCG 43, 92%
Kungen bland Hack-'n-slash, gammal grafikmotor men bättre story och mer variation.

PC GAMER

Enformigt, men gillar man dungeon-hacks så har man kommit rätt.

60%

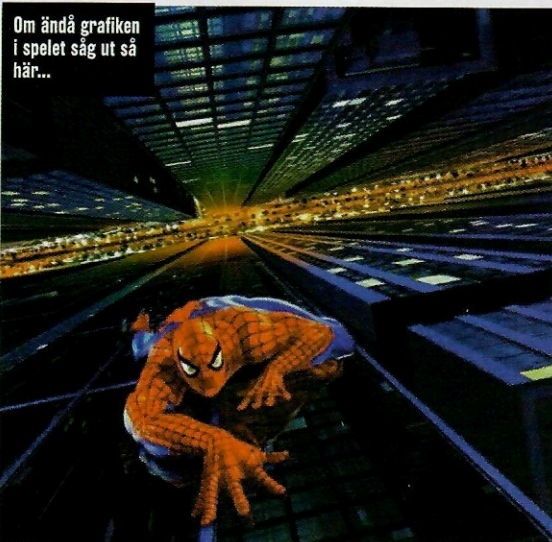
GENRE: ARKAD/PLATTFORM

SPIDER-MAN

Imse vimse Spindelmannen, spolas bort. Men inte på grund av regn...

ENKELSPÅRIG

När man möter sina gamla ärkefiender gäller det, som alla klassiska superhjältar vet, att använda motståndarens svagheter för att få honom ur balans. Rhino är som vanligt inte bara stor, han är otroligt stark också. Att gå in på kroppen och överrösa honom med slag och sparkar gör alltså ingen större skada. Men om du lockar honom mot de generatorer som står runt omkring er så kommer han att springa rakt i dem med huvudet före. Det gäller bara att själv hinna undan...



Om ändå grafiken i spelet såg ut så här...



Spidde var tvungen att stretcha innan han kunde ta sig an laserkanonen.



PCG-redaktionen var full av förväntan då jultomten (denna gång i form av en mystisk herr Dahlberg på tillfälligt Växjö-besök) gjorde ett tidigt besök och lämnade över ett rykande färskt exemplar av *Spider-Man* till oss att leka med. Men döm om vår förvåning då vi märkte att spelet i första hand utvecklats för konsolsamhället och att vår kära spelmaskin PC:n kommit i andra hand. Detta fenomen som vi kommit att kalla portning gjorde sig åter igen påmint.

Trots den olyckliga inledningen fanns det dock lite positiva inslag. Fienderna till exempel; Venom, Rhino och alla de andra gamla kändisarna är naturligtvis med. Första uppdraget är utformat lite

Klibbigt

som ett träningskapitel där du ska lära dig kontrollerna och dina olika färdigheter. Överallt svävar det enorma frågetecken (i sann konsolanda) som låter en liten ruta poppa upp med tips och tricks. Den fagra Black Cat dyker även hon upp och ger

man lätt tappar orienteringen och ibland springer runt i cirklar. Lite vanskligt måste jag säga, särskilt om man håller på att klättra på hustaken där ett enda felsteg betyder att du har en synnerligen regnig morgondag att se fram emot.

“Kameran har en ful ovana att glida in bakom pelare och väggar”

Vissa partier av spelet är rent utav frustrerande och det krävs en ängels tålamod för man inte ska kasta gamepaden åt sidan och varva med ett annat spel medan man vilar nerverna. Att följa Venom till hans gömställe är ett sådant parti. Det gäller att inte få Venom för långt bort ifrån sig för då får man snällt börja om jakten. Under denna tidspress visar det sig verkligen hur klumpiga kontrollerna är.

“Spidey”, som hon kallar honom, råd och instruktioner.

Spider-Man hade klara förutsättningar att kunna bli ett riktigt schysst spel (Spidey själv blev av oss på redaktionen framröstad till favorit bland superhjältar, även om CD-Hasses röst inte togs i beaktning då katten Gustav inte räknas som superhjärte) men i slutändan blev detta inte alls bra. Det handlar om portning rätt och slätt. Synd att detta åter igen drabbar oss PC-spelare och att våra spelmaskiner hamnar lite i sky-mundan när spelen utvecklas direkt för konsolerna. *Spider-Man* hör hemma på konsol och inte på PC.

Kontrollerna är ett kapitel för sig och ett tråkigt sådant. *Spider-Man* är en portning, kort och gott, och om du har för avsikt att köpa det är en gamepad ett måste då det är infernaliskt svårt att styra med tangentbordet. Kameran har en ful ovana att glida in bakom pelare och väggar så att man inte ser sin kära huvudfigur utan måste vända sig för att kunna överskåda händelserna. Kontrollerna gör att

HENRIK NORDENBERG

PCGAMERS PROFIL

- Spider-Man är:
 - Frustrerande
 - Otymligt
 - En besvikelse
- Spider-Man är inte:
 - Optimerat för PC
 - Ett givet köp
 - Bra för nerverna



Spindelmannen är djävulsdyrkare; det framgår av tecknet han gör med handen.

■ Distributör PAN Interactive ■ Utgivare Activision ■ Utvecklare LTI Gray Matter ■ Pris ca. 400:-
 ■ Systemkrav PII 266, 64Mb RAM ■ Rekommenderat PIII 400, 128 Mb RAM, gamepad
 ■ Grafikaccelerator D3D ■ Multiplay Nej ■ Web www.activision.com ■ Releasedatum Ute nu

KOLLA ÄVEN IN...

Urban Chaos PCG 37, 88%
 Ett allmänt underskattat actionspel med mycket detaljer och hoppa-springa-skjuta-element.

Tomb Raider Chronicles PCG 48, 79%
 Det senaste av Laras alla äventyr som bjuder på en hel del gott.

PCGAMER

Vidriga kontroller sänker helhetsintrycket ordentligt. Spider-Man trivs bäst på konsoler.

59%

GENRE: ACTION/ÄVENTYR

FROM DUSK TILL DAWN

George Clooney är smart nog att inte befatta sig med denna titel längre. Lär av honom.



Ingen dåligt lång arm han har där, eller hur?



Åh, äntligen lite lugn och ro.



Skjut, skjut och skjut lite till.

LÅT oss reda upp ett och annat här och nu: *Devil Inside* var skräp. Du vet det, jag vet det, din moster vet det. Alla som tycker annorlunda försöker bara lura sig själva. *From Dusk Till Dawn* är ungefär likadant fast med en annan handling. Man har tagit en berömd filmlicens, smält in den i *Devil Inside*-motorn, bytt ut och förändrat viktiga bitar av historien och på så sätt skapat ett kaos i spelformat. Eller ett survival-horror-spel som det också kallas.

Men hur ser manuset ut då? Ja, antingen skrevs det av en förmynd apa från zoo eller så hade killen som skrev det tappat allt förnuft tack vare experimenterande med elektrisk tortyr som gjorde att han inte kunde skilja på verklighet och fantasi. Du är Seth Gecko och plötsligt är det vampyrer överallt. Så lyder historien. Filmen klarade med nöd och näppe att komma undan med denna tunna handling, men det var knappt. Varför i hela friden börjar spelet med att du eskorterar en enarmad man runt på en båt?

From Dusk Till Dawn ser dåligt ut

Fördömt

redan från början: sekvenser med halvmesiga slagsmål och annat trams och du inser med en gång att det inte kommer att bli mycket bättre. Du är fast med de dåliga

“From Dusk Till Dawn ser dåligt ut redan från början.”

kamerakontrollerna, löjliga striderna och fiender som oftast har en så taskig AI att det brukar sluta med att de slåss med sig själva. Du kommer att missa dina fiender mer än en gång – men det beror inte på att du siktar dåligt utan på att vapendelen är så dåligt implementerad. Det finns några uppenbara clipping-problem också. Du

kommer att se din arm svänga rakt igenom huvudet på fiender eftersom Seths arm sticker ut på ett ytterst onormalt sätt. *From Dusk Till Dawn* har nästan gått och blivit en klassisk skräckrulle, men spelet är något av det sämsta vi sett. Ett exempel

från den första nivån: om fienden attackerar din enarmade hjälte ställer han sig blytstill och bara väntar på att bli uppkäkad. Uppriktigt sagt så vill du att han ska kola, men tyvärr så är han bara en spelfigur i ett dåligt renderat spel, så han kan inte dö.

På boxen kan man utläsa: “Matrix-liknande specialeffekter” när det egentligen borde ha stått: “Detta spel får Plan 9 From Outer Space att se ut som Starship Troopers”. Detta är ett totalt misslyckande och jag vädjar alla som går in i en spelaffär i veckan att stanna upp och peka och skratta åt *From Dusk Till Dawn*-boxen samtidigt som ni kastar arga blickar på alla som inte håller med er.

Skräck? Det ordet passar inte in här. Det är alldeles för svagt. Här krävs ett kraftigare ord för att bäst beskriva den hemska spelupplevelse som väntar dig som tänkt spela *From Dusk Till Dawn*. Horribelt.

JIM ROSSIGNOL

PERSONLIGHETS-FÖRÄNDRING

Det enda man kan känna igen från filmen är det faktum att Seth Gecko har huvudrollen här i spelet också. Annars är likheterna med filmen väldigt låg. Seth Gecko i spelet är dock helt befriad från Clooneys charm och är här reducerad till en idiot som vråker ur sig löjliga repliker samtidigt som han slaktar fiender på löpande band.

PC GAMERS PROFIL

From Dusk Till Dawn är:
 ■ Smörja
 ■ Tråkigt
 ■ Deprimerande
From Dusk Till Dawn är inte:
 ■ Filmen
 ■ En överraskning
 ■ Värt att köpa

■ Distributör **Cryo** ■ Utgivare **Cryo** ■ Utvecklare **Gamesquad** ■ Pris ca. 400:- ■ Systemkrav PII 300, 64Mb RAM, 16 Mb 3D-kort ■ Rekommenderat PII 450, 128 Mb RAM, 32 Mb 3D-kort ■ Grafikaccelerator 3Dfx, D3D ■ Multiplay **Nej** ■ Web www.gamesquad.fr ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Devil Inside PCG 42, 68%
Survival-horrorspel där du kan skjuta människor och förvandla dig till kvinna.

Alone In The Dark 4 PCG 55, 60%
Stor besvikelse. Ännu ett lovande projekt som föll på grund av den fruktade portningen.

PC GAMER

Nej, nej och åter nej. Kom tillbaka när ni gjort ett riktigt spel.

36%




gameplay™

BYTER NAMN TILL

Gamesmix.com

OCH HÄR BESTÄLLER DU JULKATALOGEN

 **Yes! Skicka julkatalogen med de hetaste spelen!**
Kommer i mitten av november.

PORTO BETALT

NAMN

ADRESS

POST NR ORT

E-POST

JAG SPELAR PÅ PC KONSOL

PC GAMER TT

GAMESMIX.COM
Svarspost 200 869 806
208 00 Malmö

RÄDD OM TIDNINGEN? MAILA DIN BESTÄLLNING TILL KUNDSERVICE@GAMESMIX.COM
ELLER SKRIV TILL FRISVAR, GAMESMIX.COM, 208 00 MALMÖ. PORTOT ÄR BETALT.

Eller gå in på www.gamesmix.com direkt
så får du ett erbjudande du inte kan säga nej till!

Zlatan!

på Gamesmix.com



Bli en SuperStar, köp FIFA 2002 i dag!

Njuter du av att se Zlatan lira skjortan av alla i FIFA 2002?
Eller tillhör du den hårda typen som utmanar ödet i Commandos 2 eller Return to Castle Wolfenstein?

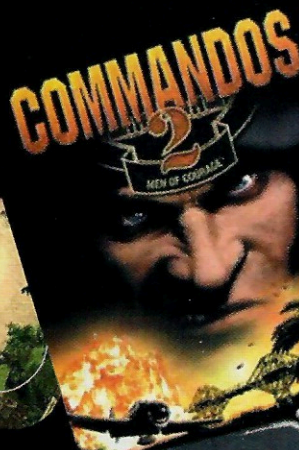
Vänta inte! Gå in på nätet nu eller ring vår ordertelefon 040-690 86 00.

Hetaste spelen köper du på...

Gamesmix.com

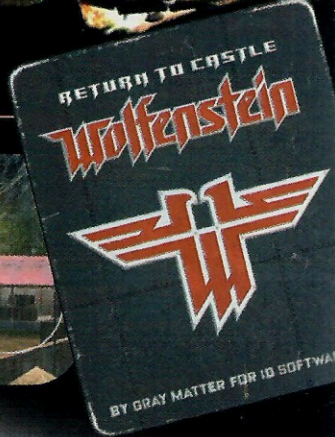
Commandos 2

- Vågar du?



Return to Castle
Wolfenstein

- skriv historia!



CHAMPIONSHIP MANAGER 01/02

Vi managers har något som kallas "fingerspitzgefühl".



INGA KRAV

Visst är det skönt att se ett spel som inte kräver någon större dator och följaktligen inte sätter alltför stor press på din plånbok? Nu för tiden när grafiska finesser är på modet går det en lättad genom kroppen när man läser systemkraven för **CM 01/02**. En P133 och 16 Mb RAM! Finns det någon som inte klarar detta? Att det sedan ser för taskigt ut rent grafiskt, är en annan femma.

PCGAMERS PROFIL

- **CM 01/02 är:**
- Svårbemästrat
- Tidskrävande
- Komplicerat
- **CM 01/02 är inte:**
- Snyggt
- Krävande
- Något som finns i arkadhallarna

OCH det är vi nog med att använda när vi coachar vårt lag mot serieseger. Ska spelaren som skjutit utanför ett antal gånger få förtroendet i andra halvlek också eller ska han bytas ut mot ett par pigga ben? Ska vi satsa mer framåt och riskera att få en kontring mot oss i jakten på ett mål? Alla dessa frågor tampas vi coacher med dagligen och har så gjort sedan det första *Championship Manager* kom ut till Amigan och PC:n någon gång -92.

Ett av de mest populära inslagen i *Championship Manager* är ju som vi alla (näja - Red) vet övergångshandlingarna. Att försöka få just den spelaren som du sett ut till ditt lag är en utmaning som heter duga. Oftast heter de Rivaldo, Cafu, Vieri, Batistuta och andra konstigheter och pris-lappen på dem är i samma storleksklass som ett mindre lands bruttonationalprodukt. För att kunna ro affären i hamn vill det till att du öppnar plånboken och fläskar på ordentligt. Är spelaren värd 140 miljoner kronor måste man erbjuda minst 170 Mkr för att ens få prata med spelaren personligen. Först ska du erbjuda hans nuvarande klubb en ansenlig övergångssumma och sedan ska spelarens personliga kontrakt förhandlas fram. Och av någon lustig anledning verkar de största spelarna i *CM* vara så väldigt hemmastadda i sina klubbar att de sällan vill flytta trots alla mil-

Långlivat

jonerna. I *FA Premier League Manager 2002* är det tvärtom; där säljer klubbarna sina stjärnspelare till värsta rivalen bara priset är det rätta. I *CM* har nu spelaren, i och med att du lagt bud på honom, fått ett gyllene förhandlingstillfälle och lyckats höja sin nuvarande lön med några miljoner för att stanna kvar i sin gamla klubb. Det enda

"För att kunna ro affären i hamn vill det till att du öppnar plånboken ordentligt"

som hände var alltså att du hjälpte spelaren att få en ordentlig löneförhöjning. Hmm... dessa snikna fotbollsspelare.

Det är naturligtvis stor skillnad på målsättningen beroende på vilket lag man väljer att coacha. Tro inte att Manchester Uniteds ledning nöjer sig med att hamna på övre halvan av serien. Icke. De kräver en förstaplacering eller en cupvinst för att du ska känna dig säker på att få behålla

jobbet till nästa säsong. Skulle du förlora, (om så bara en träningsmatch) låter styrelsens reaktioner inte vänta på sig: "Styrelsen är synnerligen besviken över förlusten och vill se en förbättring snarast." Det är då man går in i omklädningsrummet och skäller ut spelarna efter noter. Eller som i mitt fall som virtuell coach; höjer intensiteten på träningarna. Man kan nämligen göra det mesta i *CM* vare sig det gäller taktik under match, träning eller om man måste statuera ett exempel och bestraffa en spelare för att han har uppträtt olämpligt.

Man får en mer utförlig matchrapport än i *FA PLM 2002* men man kan å andra sidan inte se matchen i 3D som man kan i EA Sports bidrag. Att *CM* är på svenska ser jag inte som någon nackdel, det är mycket enklare att kunna räkna lönerna i svenska kronor istället för pund. Får se nu, vad tjänar Beckham i veckan? Alldeles för mycket i alla fall.

Gränssnittet i *CM* är förelagt och behöver definitivt en upprustning till nästa utgåva som enligt utsago ska bli *Championship Manager 4*. Men för övrigt så funkar detta lika bra som förut.

HENRIK NORDENBERG

■ Distributör **Infogrames** ■ Utgivare **Eidos** ■ Utvecklare **Sports Interactive** ■ Pris ca. 450,- ■ Systemkrav **P133, 16Mb RAM** ■ Rekommenderat **P266, 32Mb** ■ Grafikaccelerator **Nej** ■ Multiplay **Nej** ■ Web www.sportsinteractive.co.uk ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

FA P League Man 2002 PCG 59, 71%
Snyggare än *CM* men med lite tunnare innehåll. 3D-matcher finns dock.

CM 01/02 PCG 48, 85%
Ser likadant ut som det alltid har gjort men det funkar fortfarande. Uppenbarligen.

PCGAMER

Innehållsrikt och fängslande. Men visst ser det lite tråkigt ut. När kommer **CM4**?

75%



DEVIL MAY CRY

FRÅN TEAMET BAKOM RESIDENT EVIL

CIVILIZATION III

EXKLUSIV RECENSION
AV SID MEYERS MÄSTERVERK

CASTLEVANIA

SLOTTET SOM GUD GLÖMDE

DESSUTOM RECENSERAR VI
FIFA 2002,
POOL OF RADIANCE:
RUINS OF MYTH DRANNOR,
BURNOUT, AIRBLADE,
MONOPOLY TYCOON,
FINAL FANTASY CHRONICLES,
PROJECT EDEN
OCH MÅNGA FLER.

SVERIGES NYA SPELTIDNING
ALLT OM TV- OCH PC-SPEL

SUPER
PLAY

NYTT NUMMER UTE 13 NOVEMBER

RALLY CHAMPIONSHIP XTREME

GENRE: RACING

Håll ögonen på vägen.

Snöslask och nollgradigt. Tur att vägarna är breda.



KAMIKAZE-KARTLÄSARE

Att ha en duktig kartläsare är otroligt viktigt i rally då det är han som ska förvarna dig om de hinder och svårigheter som kan dyka upp på banorna. I *RCX* verkar han dock vara lite självmodersbenägen och han är fast besluten att ta mig med i smällen också. När vi susar fram i 150 knutar säger han plötsligt lugnt: "Caution, square left". Jomen grattis! En nittiograderskurva och han ger mig varningen när vi är ca 20 meter ifrån den...

PCGAMERS PROFIL

- RCX är:**
- Bångstyrt
 - Frikostigt med bilar (27 stycken)
 - Fullt av fantasifulla banor
- RCX är inte:**
- Ultrarealistiskt
 - Enkelt
 - Någon sensation



Nu har vi väl ändå kört fel.



Subarus 2001-modell av Impreza är otroligt vass.

ÄNDA sedan *Rally Championship Xtreme* presenterades har vi spánt väntat på att få se en av de största nyheterna i rallyspelens historia: åskådare av polygoner. Vilken sensation. De lövtunna, livlösa åskådarna vi vant oss vid som rallyåskådare är ett minne blott.

Och det är ju bra, men visst är det hanteringen av bilarna som är det viktigaste i ett rallyspel? I *RCX* från Warthog är styrningen lite annorlunda än i andra spel i samma genre. Fartkänslan är bra och det känns verkligen som man sveper fram över landskapen i 150 knyck, men bilen har en tendens att lyfta från marken lite för lätt. Vid varje buktning och kulle i vägen får du räkna med en lufttur och svårigheter med att landa ordentligt. Bilen kan te sig lite svårstyrd i början och det känns som om den glider i sidled hela tiden men man lär sig knycken efter ett par lopp och då går det genast bättre.

När du börjar din karriär i rallycirkusen är inte alla bilar tillgängliga utan du får nöja dig med att köra de lite svagare fordonen. WRC-bilarna Subaru, Mitsubishi Lancer, Ford Focus och alla de andra välkända skapelserna är alltså låsta från bör-

Glidigt

jan och du får hålla dig till Ford Puma, Nissan Micra och den lilla Skodan istället. Det är ingen nackdel att man får börja med klenare bilar; då får man lite tid på sig att lära sig den något speciella styrningen innan man går på de tyngre och snabbare fartvidundren.

"Vid varje buktning och kulle i vägen får du räkna med en lufttur."

Detaljrikedomen är beundransvärd med förare som rattar och växlar för glatta livet och reservdäck och andra detaljer inuti bilarna. Vid sidan av vägen pågår det också aktiviteter med tåg och annat som susar förbi och banorna är oftast väldigt

snyggt designade. Skademodellen i *RCX* sätter vi ett plus i kanten på då delar som skadas lossnar, släpar efter bilen och slutligen flyger av helt och hållet. Du får också in skaderapporter om du skadar någon del allvarligt, precis som i originalet, *Rally Championship*.

En liten del som jag dock måste klaga över är kartläsaren. Hans röst hörs dåligt och har ett skrapande ljud, precis som det kanske låter i en dåligt ljudisolerad superbil (kan tänkas), men hans varningar kommer alldeles för sent. Om man ligger i 150 km/h vill man gärna höra talas om den där 90-graderskurvan innan man redan ligger i den.

Rally Championship Xtreme är snyggt. Väldigt snyggt faktiskt, men det när nog inte ända fram till *Colin* och hans besättning på Codemasters och detta är främst på grund av körkänslan. Utöver detta är *RCX* ett alldeles utmärkt rallyspel.

HENRIK NORDENBERG

■ Distributör **Toptronic** ■ Utgivare **Actualize** ■ Utvecklare **Warthog** ■ Pris ca. 400:- ■ Systemkrav PIII350, 64Mb RAM, 16Mb 3D-kort ■ Rekommenderat PIII500, 128Mb RAM, 32Mb 3D-kort ■ Grafikaccelerator D3D ■ Multiplay LAN, Internet ■ Web www.warthog.co.uk ■ Releasedatum Ute nu

KOLLA ÄVEN IN...

Rally Championship PCG 37, 91%
Långa, härliga banor som tog tio minuter att spela igenom. Ultrarealistiskt.

Colin McRae Rally 2.0 PCG 49, 89%
Colin är fortfarande kung. Bästa styrkänslan som någonsin funnits i ett spel.

PCGAMER

Körkänslan är inte lika rapp som man skulle vilja ha den, men utseendet är det inget fel på.

72%

GENRE: STRATEGI

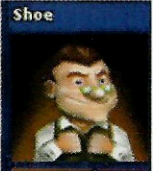
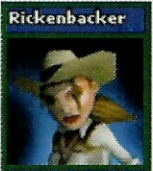
MONOPOLY TYCOON

Hur många "tycoon"-spel kan man göra egentligen?



STRYKJÄRN, GAMLE VAN.

Jo visst finns de gamla klassiska Monopolkaraktärerna med i spelet. Du väljer en "pjäs", fast här har de gjorts om till människor med olika personligheter. Då personligheterna inte påverkar spelet det minsta förstår jag inte varför de är med, med litet kul är det väl att välja tant Strykjärn som sin VD...



BÖRJAR det inte bli litet larvigt nu? Visst, *Rollercoaster Tycoon* funkade för att det var en så sjuk idé och för att det genomfördes med ett mått av humor. De tidigare Tycoonerna funkade på grund av att de var seriösa försök att simulera något slags affärsverksamhet, men *Monopoly Tycoon* verkar mest vara ett försök att simulera någon slags urvattnad version av en fri marknad.

Låt mig förklara. *Monopoly Tycoon* är ett spel där du börjar med att bygga hus på tomter i en stad. Staden kan vara vilken som helst av de som fanns i bräd-spelet (som ju hade t ex Stockholm i Sverige, London i England o s v) och gatunamnen är desamma. Dock går du inte runt ett bräde med tärningens hjälp, utan staden ser ut som en riktig sådan komplett med fotgängare och bilar, även om fotgängarna lider svårt av "tecknad-film-syndromet" (deras fötter rör sig för långsamt för den fart de färdas med).

Du väljer en tomt med hjälp av synnerligen rudimentära verktyg som en femgradig "statusskala" som visar hur värdefull tomten är eller helt enkelt genom

Enkelt

att räkna hur många bilar eller fotgängare som befinner sig på gatorna runt omkring (går inte alla seriösa marknadsundersök-

"Spelet verkar vara utvecklat för mycket unga barn."

ningar till så?). Därefter smäller du upp en affär av något slag, vilken spelar ingen större roll, de ser oftast likadana ut och säljer lika bra. Vill du vara riktigt listig kan du fråga folk i hyreshusen runt omkring vad de helst vill ha först, men det är överkurs.

När du sedan byggt en affär så bör-

jar pengarna rulla in. Du kan justera priset på dina varor om du vill. Om du helt enkelt bygger fler och fler affärer så fort du har råd så kommer du lätt att vinna de flesta av de inkluderade scenariona. Läter kul va? Nej, allvarligt talat har jag svårt att tänka mig att det här är särskilt kul ens i multiplayer. Spelet verkar vara utvecklat för mycket unga barn, men framstår i reklam och liknande som en seriös affärssimulation, vilket det definitivt inte är.

Sammanfattningsvis måste man nog säga att det här spelet hamnar mittemellan brädspelen Monopol och ett tungt affärsspel, men inte lyckas riktigt bra med något. Det är snyggt och strömlinjeformat, men jag har svårt att lista ut vem det ska vara riktat till. Kan möjligen vara roligare i multiplayer, då ju alla tävlar efter samma (simpel) premisser.

MATS NYLUND

■ Distributör **Infogrames** ■ Utgivare **Infogrames** ■ Utvecklare **Deep Red** ■ Pris ca. **450:-** ■ Systemkrav **P233, 64MB RAM, 8MB Grafikkort** ■ Rekommenderat **P266, 64MB RAM, 16MB Grafikkort** ■ Grafikkaccelerator **D3D** ■ Multiplay **Internet** ■ Web **www.infogrames.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

StarPeace Ej recenserat
Mycket mer avancerad affärssimulation, tyvärr bara online.

Rollercoaster Tycoon PCG 28, 91%
Visar att simpla Tycoon-spel inte behöver vara trista.

PC GAMER

Snyggt på ytan, men tomt inuti. Tacka vet jag brädspel.

49%

KORTISAR

Under de senaste åren har PC-spelen blivit mer och mer krävande, snyggare, mer komplexa och större. Men har de blivit roligare?

Klump

Vad som är roligt är helt upp till var och en att bestämma, men klart är att man satt minst lika länge framför spelen förr i tiden, som man gör nu... **Red**

Undrar bara om det är för sen att klaga på "upprörd mamma", för ett antal nummer sen.

Ozzie

Typ lite för sent. **Red**

Hur är det egentligen, är Bhaal från BG2 släkt med Baal från Diablo 2? Eller kan det vara så att de egentligen är samma en?

Ball

Baal, eller Bhaal är ett gammalt bibliskt namn på en suspekt fruktbarhetsgud. Namnet har senare kommit att förknippas med dödsriket, och sedermera även djävulen. Förekommer överallt i litteraturen.

Red

Skulle bara vilja säga en sak till er och nissen som taggade ner på min insändare om Halo och Myth: Syndicate Wars var väl ändå det första RTS-spelet i 3D, inte Myth! Nu är ni inte så kaxiga va?

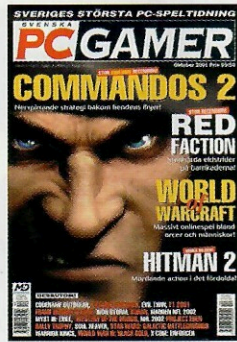
Mr T

Kein kommentar. **Red**

Jag har hittat en flickvän som faktiskt tycker om att spela Diablo II. Det känns lite som ett Guds under...

Nestor

Jo, sådana växer ju inte på träd, som



OCENSURERAT?

Besök www.pcgamer.se

Skriv till

PC Gamer, Box 425, 351 06 Växjö.

red@pcgamer.se

ÄNTLIGEN

Er är en tidning i vilken man verkligen får leta efter saker att klaga på... därför har jag letat och letat och äntligen:

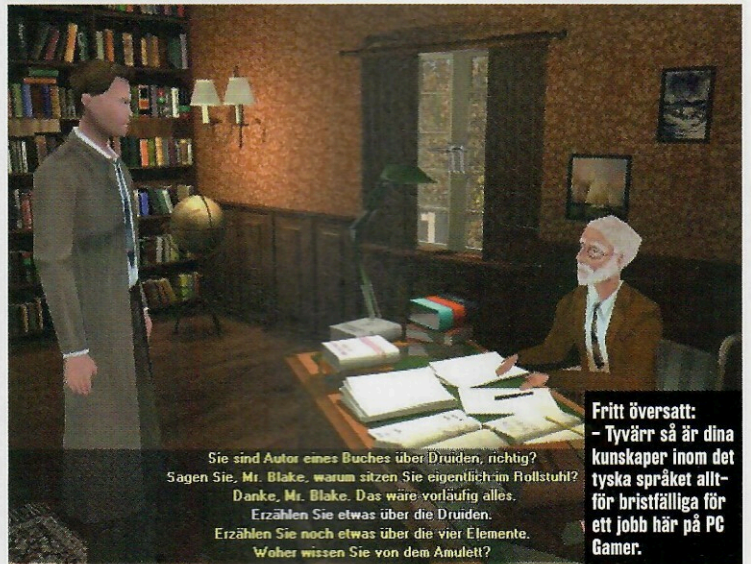
I nummer 58 skriver Torvaldur Makan en insändare och klagar på att ni recenserar alltför få sportspel. Ni har ju helt rätt i ert svar att det inte släpps allt för många sportspel och att ni bara har 100 sidor att fylla. Men sedan läser jag recensionen av *The Mystery of the Druids* och undrar vad ni håller på med. Om ett spel endast får betyget 23% vad gör det då i eran tidning? In med ett medelmåttigt sportspel då istället. Eller varför inte någon mer förhandstitt? Kanske lite nya skärmdumpar från *Halo* skulle sitta fint? Jag tycker verkligen om Bennets ledarsida men temat i nr 58 känns lite uttjat. Lättklädda damer i spel är sådant man får acceptera, man kan ju lika gärna klaga på muskulösa grabbar, även om det finns många anti-hjältar t ex Guybrush. Bennet avslutar med ett löfte om inga spekulativa utvik av halv nakna babes i numret men ändå är det en inlagd bild på Natasha från *Commandos 2* i recensionen.

Bildtexten tar ju upp "kvinnoproblemet" i spelbranschen men ju mer man klagar på det desto mer uppmärksammade blir ju brudarna. Varför inte bara skita i det istället och låta det vara, så skulle ingen bry sig (förutom feministerna). *Red Faction* är värt ett bättre betyg enligt mig, i alla fall 90% men det är ju upp till var och en att bedöma det. Multiplayerdelen är faktiskt riktigt roligt, annars var det en bra recension.

Ville bara säga "arrghh" och "morr" till Nookie som hann före mig med att tipsa om *RuneScape!* Ett helt underbart onlinespel; fruktansvärt beroendeframkallande. Tack för en riktigt bra tidning och fortsatt med det bra jobbet!

Linus Nylund
(hälsar till min namne)

Det där med innehåll och vad man ska välja bort är en evig fråga. I fallet *Mystery of The Druids* så trodde vi att spelet skulle vara bättre och således



Fritt översatt:
- Tyvärr så är dina kunskaper inom det tyska språket alltför bristfälliga för ett jobb här på PC Gamer.

Sie sind Autor eines Buches über Druiden, richtig?
Sagen Sie, Mr. Blake, warum sitzen Sie eigentlich im Rollstuhl?
Danke, Mr. Blake. Das wäre vorläufig alles.
Erzählen Sie etwas über die Druiden.
Erzählen Sie noch etwas über die vier Elemente.
Woher wissen Sie von dem Amulett?

fick det en chans. Vidare fanns det faktiskt inga andra, nya sportspel den månaden. Hoppas du får ditt lystmäte i detta nummer. Lättklädda damer kommer vi att fortsätta tjata om så länge utvecklarna inte behagar växa upp en smula, och *Red Faction*... Ja, då var det här med betygsättningen igen. Känns som vi har avhandlat det redan.

Tack i alla fall för berömmet. **Red**

MISSNÖJD

Jag är en kille som längtade efter *Commandos 2* sedan nr 40. Ändå blev jag lite besviken när jag upptäckte att det bara var 10 nivåer. Som erfaren commandospelare klarade jag spelet på sex dagar, på svåraste nivån så klart. De borde ha kunnat åstadkomma några fler banor. Nu blickar jag fram mot *Commandos 3* istället. Tack för mig. **Jakob**

Med största säkerhet kommer det att släppas ett expansionspaket, så miss-trösta inte. **Red**

LJUV MUSIK

Ni hade en artikel i PC Gamer för ganska länge sedan, endera under den tidigare delen av året eller så var det förra året, som handlade om

utvecklingen av musik till dataspel. Det klassiska var ju den härliga musiken till spelen till Commodore och Amiga. I den artikeln fanns det även några länkar till ställen där man kunde ladda hem eller köpa musiken på CD till dessa gamla spel, exempelvis *Turrican*. Jag vet att det var något "företag" i Tyskland som sålde massa soundtrack till olika spel, både gamla och nya. Jag har dock lyckats förlägga denna adress och undrar nu om ni möjligtvis kan frälsa mig genom att delge mig den. Man kunde beställa en CD med musik från just *Turrican* där. Hur som helst skulle jag vara mycket tacksam om ni kunde hjälpa mig med detta, men samtidigt förstår jag om inte tiden räcker till. Tack på förhand!

Calte

Med fördel kollar du in www.synsoniq.com. Finns det inte där så kan du kolla på utgivarnas egna sidor, där de brukar sälja sina soundtracks. **Red**

RIS OCH ROS

När jag bläddrade igenom senaste PCG bultade hjärtat till på det där smärtsamma sättet. Jag såg nämligen mitt nickname på kortisspalten. Min första tanke var "Jag har väl inte skrivit något kort

ONDA PLÅSTER

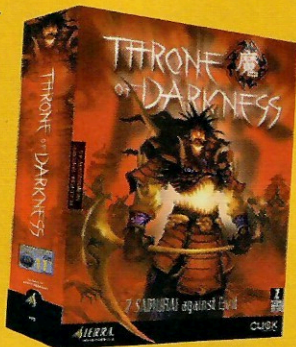
Jag måste få säga en sak om det här med patchar - varför o varför tror alla att patchar är av naturen onda? Visst släpps en del spel på tok för tidigt och måste därefter patchas i all evinnerlighet, men tänk på att många patchar även är en sorts uppdateringar till spelen. Inget ont kan väl komma ur en patch som dels fixar någon bugg (och buggar är ju som vi vet oundvikliga när det handlar om PC-spel) och dels lägger till smarriga banor, enheter, spellägen eller liknande. Fler och fler utvecklare jobbar på detta sätt, och jag har faktiskt inte längre lika mycket problem med det så kallade "patch-helvetet". Vidare är ju patchar ett ypperligt sätt för utvecklarna att lägga till/ta bort sånt som köparna kritiserar när de väl har köpt och fått spela spelet. Istället för att göra en uppföljare och ta bort eventuella problem, så patchar man. Nej, jag tror minsann inte att alla patchar är så onda som folk vill få dem till.

MÅNADENS BREV

Folkis

Du har helt klart en poäng. Många patchar är faktiskt riktigt bra och fulla av innehåll. Kolla *Operation Flashpoint*-uppdateringar för ett bra exempel (finns på denna månads CD Gamer). Cyniker skulle dock kunna säga att dessa enheter, spellägen etc skulle ha funnits med i spelet från första början. Hur som helst så är det oftast inte spelutvecklarna vi ska gnälla på, utan utgivarna bakom dem, som stressar fram ofärdiga produkter. **Red**

Månadens pris från Pan Interactive: Throne of Darkness



mail som passar där" så jag läste det och upptäckte att det var början på ett mail jag skickade en månad tidigare. Sedan läste jag ert svar. Tre gånger fick jag läsa innan jag fattade vad ni menade (vilket var ingenting). Det var då ilskan slog till. Ni hade klippt bort allt väsentligt i mailet så istället verkade jag vara som de flesta andra insändare som bara säger "ni är dumma" utan att ha argument för det. Då kom jag att tänka på en sak jag läst i någon icke datarelaterad tidning.

Ungefär så här löd texten: Jag skrev i min recension att det var "Ett av det bästa jag sett på svensk teater", sedan när det citerades på annat håll blev det "Det bästa jag sett på svensk teater" för att slutligen bli "Det bästa jag sett".

Av detta har jag lärt mig att allt jag säger kan användas mot mig eller till andras fördel. Sedan skulle jag vilja säga några saker om betygssystemet. Det är med en sån där "Äntligen"-känsla jag kan säga att systemets förklaring har blivit extremt mycket bättre. Jag skulle vilja säga något till dem som tycker att ni gör fel som ger ett spel mindre än 85% i betyg för ingen vill ju ha något som inte är bland de bästa.

Ett spel som fått lågt betyg förtjänar det eftersom det ofta är spel som bara gjorts för att säljas till folk som inte läser tidskrifter, sådana som köper spel efter förpackningens bilder och text. Alltså menar jag att spel med 0 - 50% är gjort enbart för

pengarnas skull.

Det behöver dock inte betyda att spelet är tråkigt, de flesta spelen är kul att spela men många är ganska onödiga att köpa.

Jag ångrar idag allt jag skrev i min förra insändare då nummer 58 blev riktigt bra, jag hoppas ni kan hålla med mig i och med detta mail...

Stefan "Grimwall" Valkola

Okej då, vi håller med. Det var nedrigt av oss att klippa så där i din insändare. Men, vi förbehåller oss rätten att vara lite nedriga ibland. Kul dock att du gillar det uppdaterade betygssystemet. Vi känner att det är mycket enklare att ge korrekta betyg nu, vilket ju är till glädje för alla parter. **Red**

EFTERSLÄPARE

Jag misstänker att ni misstagit er i artikeln *Anarchy Online* under nyheter i PCG nr 58. Där skrev ni att "stornyn som utlovades fortfarande inte syns till". Detta är (om ni inte redan upptäckt det) fel.

Man kan på Funcoms hemsida se en artikel där det står skrivet att stornyn börjar den 31 oktober, och redan den 15 oktober kan man läsa om stornyn på en nystartad sida. Jag skriver detta för att fogliga små *Anarchy Online*-ägare inte skall bli besvikna utan återuppta sitt levelerande. Förresten, tack för en

bra tidning.

Mordarch a.k.a Ford a.k.a. Will

Ibland kommer informationen till oss efter det att tidningen skickats till tryck, och då blir det så här. Själva grundsatsen kvarstår dock - *Anarchy Online* har sjunkit en aning i våra ögon. Givetvis håller vi dock nyfiket utkik efter stornyn, och bli inte förvånade om ni inom en snar framtid (kanske precis när ni läser detta) ser hela PCG-klanen på planeten Rubi-Ka, i färd med att slakta Leets. Levelerande? Härligt ord. **Red**

SÖT OCH RUND

Fantastiskt coolt *Commandos*-omslag på senaste numret, det tackar jag för! Recensionen var också OK. Utförlig och underhållande.

Recensionen på *Red Faction* var också mycket trevlig, även om jag personligen kanske skulle sätta lite lägre betyg. Men, smaken är ju som baken - söt och rund.

World Of Warcraft ser ofantligt spännande ut. Var kan jag få tag på mer information? Lite jobbigt att behöva vänta så länge på det. Men nåväl, det kommer väl annat spelbart under tiden, kan jag tänka (MMORPG verkar ju vara det enda utvecklarna tänker på nu för tiden).

Lina

Den senaste infon om *WoW* hittar du enklast på spelets officiella hemsida, <http://www.blizzard.com/wow>, där det finns mycket matnyttigt. Därifrån kan du också ta dig vidare till diverse fansidor. Tack för berömmet, vi gör vårt bästa. **Red**

FORUM

Jag har nu startat den officiella svenska PC Gamer-kanalen på Quakenet, pcgamer.se där PC Gamer fans å alla andra hänga...

Ta med denna insändare i tidningen så att vi får fler in i kanalen!

Anders "Enzymer" Karlsson

Lysande. Snart får vi förhoppningsvis

KORTISAR

bekant. Håll fast i henne du, det verkar vara en klok flicka. **Red**

Det verkar som ni har gett er fan på att klämma in ordet "bonanza" någonstans i varje nummer av tidningen, och det är därför jag älskar er.

Max Bombhead the mighty space rabbit

Allt för er skull. **Red**

Vad hände egentligen med Cavedog? Vilka är det som har rättigheterna till *Total Annihilation* nu och kommer det att komma en tvåa? **Daniel**

Cavedog verkar ligga i någon sorts dvala. Det sades att företaget upplöstes, men deras hemsida finns kvar. Kanske är den dock bara en sorts minneslund. TA 2 lär vi dock inte få se inom en snar framtid. Vi har inte lyckats luska fram vem som har rättigheterna, men vi gör ett försök till. **Red**

En fågel har viskat i mitt öra från Gearbox software angående *Counter-Strike: Condition Zero*. Tydligen ska det finnas möjligheter att använda

SMARTCAZE

Metallplånböcker



www.smartcaze.com

KORTISAR

transparenta texturer i MDL-filerna, så nu kommer vi äntligen få se riktigt fina träd i CS!

Svante Ekholm
(xerent)

Vi har också träffat den fågeln, men den heter ju som bekant "Rykte", och ska inte tas helt på allvar. Saker och ting kan ändras under produktions gång. **Red**

OK, nu lyssnar jag på den där hypade gruppen Fattaru (eller något liknande) och jag förstår absolut ingenting. Det låter ju skit!

Ola

Vi är faktiskt benägna att hålla med dig, trots att kritikerna höjt gruppen till skyarna. Konstig musik, liksom. **Red**

Jag tycker att ni har en bra avvägning mellan engelska och svenska skribenter. Förstår faktiskt inte vad alla gnäller på.

Mastodontfilm-
Mats

Tack för det Mats. Framöver kan vi dock förvänta oss ännu mer svenskt material. Det är en solklar målsättning från vår sida. **Red**

The Mystery Of The Druids är faktiskt värt mer än 23%, era tråthattar. Fast det är ganska roligt att läsa sågar...

Jonte

Nej, det är det faktiskt inte. *Druids* är en böld på äventyrsspelets adla kroknäsa. **Red**

Är Agorander ond?
Maestro

Ja, han har vissa planer på världsherravälde. Men å andra sidan, vem har inte det... **Red**

även ett forum på vår hemsida, till allas stora glädje. **Red**

ÖXABÄCK RULES!

Man kan ju undra vad för spelsort Mats Nylund tänkte på när han recenserade *Fly! 2*. Först, jag citerar "... jag var förstas sugen på att sparka (fotboll?) igång spelet..." och sedan, citat "då sparkar vi på däckan (bil?) och kör (??) igång." Det är ju så man skäms. Kasta honom till krokodilerna.

Per B

Mats "Rickenbacker" Nylund är från Örebro, så du kan inte klandra honom för mycket då han blandar ihop begreppen. Annars är han dock en mycket kompetent flygrecensent, då han i levande livet flyger både plan och helikoptrar för glatta livet. Men som sagt, Örebro. **Red**

BLIVANDE KIRURG?

Hitman 2 verkar bli så ofantligt häftigt! Jag tillhör dem som var lite missnöjd med originalet, men nu verkar IO ha hamnat på rätt spår. Det där med att man kunde "se till operationen går fel" ger mig rysningar bara jag tänker på det. Danskarna kanske inte är så dumma, trots allt. När får vi se mer av spelet?

Facehugger

Hitman 2, som nu har fått den lite smålögliga undertiteln "*Silent Assassin*" (det säger ju sig självt att lönnmördare är tysta av sig) ska släppas till våren, så bli inte förvånade om vi hinner med ännu en förhandstitt innan det är dags för recension. **Red**

REPLIK

Tjena Pcg och Son of Inde...Indee...indee... Skit samma.

Vad har du fått det där ifrån om att stridsvagnarna skulle fungera som eldunderstöd till de landstigande trupperna? Nej, de stridsvagnar som fanns med på landstigningen skulle också skeppas in till land med en anfallslinje av Rangers framför sig. Men det blev aldrig så för ingen av stridsvagnarna kom iland innan striden var över. Jag fattar inte var du har läst det där med flottarna, men hur kunde du lita på det? Om de tyska kanonerna kunde sänka landstigningsbåtar som rörde sig hur j**la lätt hade det inte varit och sänka flottor med stridsvagnar på? Försök inte vara någon du inte är och ta dig inte vatten över huvudet



kan vi bara föreställa oss hur spelet ser ut...

som många Rangers gjorde på Omaha Beach. Omaha Beach blev mest känt på grund av att det var den mest försvarade stranden för den låg mellerst av de tre landstigningszonerna. Tänk dig för innan du skriver.

Daniel

Härligt. Insändarsidorna börjar likna BO-spalten i... vilken kvällstidning det nu är. Nu väntar vi bara på att alla mail ska avslutas med orden "jag tål kritik". **Red**

NER I TRÄSKET

Jag läste Daniel Agoranders "Nostalgi för alle..." i PCG 56 och jag måste faktiskt medge att jag drog på smilbanden mer än en gång... Nu så sitter jag i "Frontier-träsket" jag också. Det började som sagt var med att jag läste hans krönika och tyckte att det verkade coolt. Så jag surfade in och landade lite snyggt på www.eliteclub.co.uk och drog ner *Frontier: Elite 2* med mitt vrålsnappa 56k modem och vips var jag fast. Förresten så undrar jag varför CD-Ronnie tjarar om "Minken - på Datormagazin"? Happy gaming people!

Spooky

Agorander hälsar och tackar. Angående "Minken" så är och förblir han en väl bevarad hemlighet. För allas bästa, så att säga. **Red**

ADLIGT

Jag satt lugnt och läste nya numret av PC Gamer (nr 58) och kom till sidan 16. Jag började läsa om det kommande spelet *Frank Herbert's Dune*. En bit ner på sidan upptäckte jag ett hemskt fel! Jag citerar "...och du tar kontrollen över Paul Muad'Dib (son till den nyligen mördade Baron Atreides)". Usch! Fel! Pauls far var inte baron, han var duke (hertig på svenska)! Det är en hädelse för oss Dune-älskare att kalla Pauls far baron. Och det är att förvirra de stackars nybörjarläsarna av

Dune-böckerna! Det är bara Harkonnen som har en baron! Upprättelse! Tack för en annars mycket bra tidning.

ZARKz

Tack själv, och du utnämns härmed till månadens mest

anala felfinnare. Uppmärksamt dock, och det gillar vi här på PCG. **Red**

POLARISERING?

Jösses vad alla babblar om Tolkien hit o Tolkien dit. Tänk dig ett spel, typ *Baldur's Gate* med Tolkien-inspiration istället. Gandalf och Hober i massvis (näja, några stycken iaf) mot fiendernas tuffa grejor och trupper. Grymt säger jag, tills man märker att dom onda flyr hela tiden. Ånej hjälp, vår onde härskare tittar inte på oss längre, Aaaargh dom är väldigt underlägsna samtidigt som några skriker "Fågarna kommer, fågarna kommer, vi måste FLY!" Det är inget trevligt när alla flyr hela tiden. Så tänker ni er *Baldur's Gate* med en Robert Jordans story. Rand, Mat, Perrin och horder av trollocker, Aes Sedaier, Mörkvänner, Myrdraaler och Ashamaner, Vitrockar och annat trevligt. Bortglömda städer med spöklika vålnader. Och framförallt feta trollformler, dvs. Saidin och Saidar. Det hade varit nåt. Pausa spelet och väv sedan en fin liten lansen mot en intet ont anande Trolloc. Och allt detta i ett fint BG-liknande spel. Det hade varit det ultimata. Eller vad säger ni?

Lasse

Vi håller med. Robert Jordans böcker, som vi nämnt tidigare, innehåller mycket bra spelstoff. Tyvärr blev det senaste spelet som byggde på licensen inte riktigt vad vi hade väntat oss. Nej, magi-shooters klarar vi oss utan. **Red**

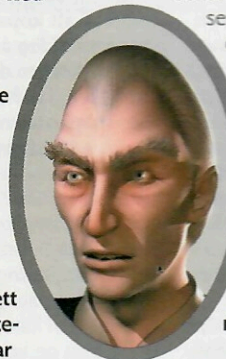
PROTEST

Ville bara protestera mot ert påstående i PCG nr. 57. Ni sa, och jag citerar. "...men som sagt, vi är ett litet sketland i världens ände som ingen bryr sig speciellt mycket om.", detta påstående stämmer i högsta grad - INTE. Har ni inte sett alla dessa amerikanska komediserier där vi jämt och ständigt görs till åtlöje. Face it, vi är hela världens lille pajas. Visste ni förresten att gula sidorna finns på telefon.

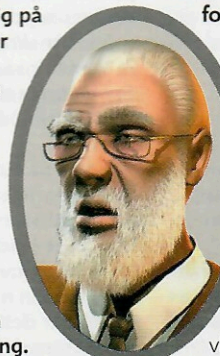
Hela världens lille pajas.

I amerikanska komediserier är Sverige fortfarande ett land där bystiga blondiner vid namn Inga hemskt gärna springer nakna på gatorna. Så mycket koll har de där borta. Så let's face it: de bryr sig inte ett skvatt, vilket kanske är lika bra. Väcker vi för mycket uppmärksamhet kan det ju börja regna bomber...

Red



Om detta är karaktärerna i *Mystery of the Druids*...



Alltså hävdar PCG än en gång att vi har rätt.

ACTUALIZE

RALLY CHAMPIONSHIP XTREME

ARTIC RALLY

U.S. RALLY

BRITISH RALLY CHAMPIONSHIP

SAFARI RALLY



*Den 6:e versionen av den populära
Rally Championship serien*



*"Ultra realism is promised
to the xtreme"*
- Computer Active

*"The best looking rally
game on the PC yet"*
- PC Format

www.rallychampionshipxtreme.com

 Toptronic™



Julen raskar över räven och det är tomtar på loftet. Fly bort från släkt, julskinka och Kalle Anka med nästa nummer av PC Gamer, och dröm om allt gott du så gärna skulle vilja ha med på önskelistan. Eller vad sägs om:

CIVILIZATION III

Ni har redan läst den stora artikeln i detta nummer, och nästa månad bjuder vi på en recension av storspelet som hela världen väntat på!

JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

Ska LucasArts äntligen återupprätta sitt rykte som en av världens största spelutvecklare? Stor förhandstitt!

OUTCAST II

Ett av världens absolut bästa spel får en uppföljare och PC Gamer snokar reda på de smaskiga detaljerna!

GRAFIKKORT!

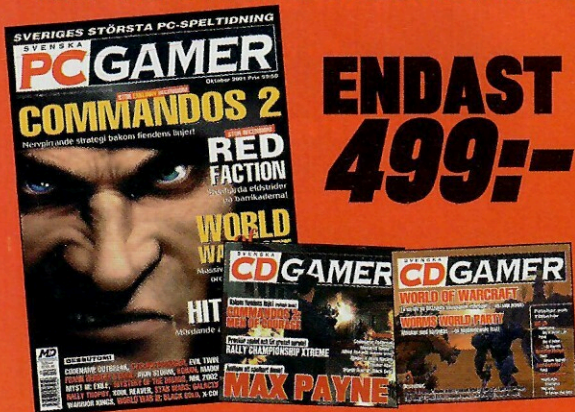
Vi ställer årets grafikkort mot varandra i det ultimata testet. Oumbärligt inför julklappsinköpen!

PLUS! Mängder av recensioner, förhandstittar och specialartiklar från spelvärlden; allt i samma smakfulla förpackning som alltid. Och så bjuder vi givetvis också på de senaste demoversionerna, patcharna och uppdateringarna till dina favvospel.

PC GAMER 60 FINNS FINNS PÅ HYLLORNA DEN 4 DECEMBER

Notera: Innehållet kan ändras.

- PRENUMERERA! 12 nummer inkl. CD
Bli en vinnare du också!



**ENDAST
499:-**

386

Ja Tack, jag beställer min helårsprenumeration på PC Gamer (12 nr inkl CD) för endast 499 kr. Jag sparar 215 kr mot ordinarie lösningsnummerpris.

Namn: _____

Adress: _____

Postadress: _____

Tel: _____

Namnteckning: _____

(målsman om du är under 18 år)



Titel Data AB

Svarspost

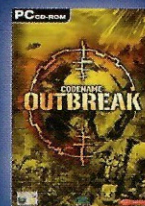
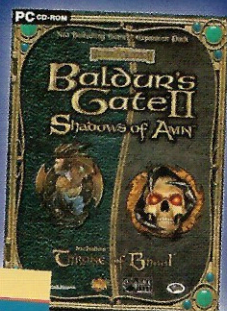
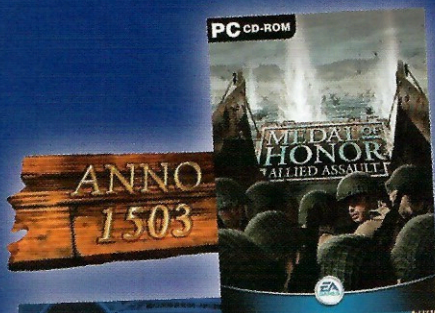
350 237 708

110 12 Stockholm

GameShop

Koim&Notén AB

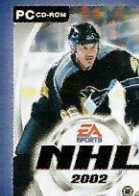
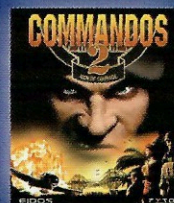
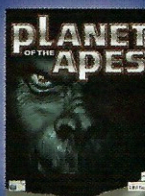
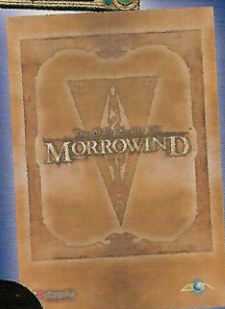
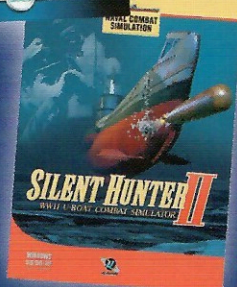
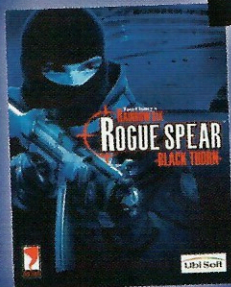
KÖPER BYTER SÄLJER • PSX - N 64 - DREAMCAST - PC - GAMEBOY & DVD



FIFA 2002
439:-

Codename:
Outbreak
449:-

Red Faction
429:-



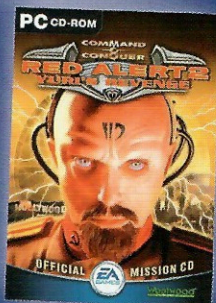
Planet of
the Apes
369:-

Commandos 2
449:-

NHL 2002
439:-



Surfa till Gameshop.se så får du veta när de nya spelen släpps istället för att tjata på mig!



TÄVLING

Kom på en häftig slogan för Gameshop och ta chansen att vinna en kickbike! Det enda du behöver göra är att komma på en vitsig och rolig slogan som beskriver Gameshop. Sloganen får bestå av max 10 ord och skall vara inlämnad senast 1 december.

Maila den tillsammans med ditt namn, adress, ålder och telefonnummer till oss på e-postadressen tavling@gameshop.se
Lycka till!

PC KLASSIKER

(149 - 159kr/st)

- Fallout 1+2
- Homeworld
- Starcraft
- +Brood war
- Chessmaster 7000
- Myst
- Commandos
- Thief
- Settlers 3
- Gangsters
- Farao
- Caesar 3
- Diablo
- Tiger Woods PGA Tour 2000
- Rayman 2



PLAYSTATION 2 ERBJUDANDE!

1 PS2, 2 handkontroller, 1 minneskort, 1 valfritt spel och DVD-filmen X-men.

4699:-

GAMESHOP

Råsundav.157

T Näckrosen

08-83 14 80

GAMESHOP

Mörbyplan

Mörbycentrum

08-755 98 00

GAMESHOP

Drottningg 41

Norrköping

011-10 52 05

Byt & Köp via vår
Online butik som
uppdateras dagligen

www.gameshop.se

Postorder: 08-83 14 80

GameShop
Online

Steinberg, musikprogram för Proffs & Amatörer...



På Köpet!
WaveLab Lite
Värde 595 Kr



Steinberg Clean! 2.0

Professionell musikrestaurering och CD-brännarmjukvara. Bränn musik till CD!

Felfritt, utan oljud och knaster. Kopiera över dina favoritvinylskivor till din PC.

Upplev känslan av att höra din musik med bästa tänkbara ljudåtergivning på CD med Clean!, det professionella redskapet för restaurering av gamla musikspår. Oavsett ditt original ligger på kassett, vinyl, MP3, eller CD låter Clean! dig höra din favoritmusik utan väsende, knaster, brus och andra oljud. Tack vare Audition-funktionen, slipper du helt försämringar i signalkvalitet, och du har tillgång till ett 20-tal ljudförbättrande effekter inklusive Surroundljud.

Med hjälp av den bifogade mjukvaran WaveLab Lite kan du detaljstyra musiken och skapa imponerande realtids crossfades innan du bränner ut musiken på audio, eller MP3-CD.

Clean! ger dig enkel hantering och otroligt resultat. Det låter ju så bra!

Nyckelfunktioner:

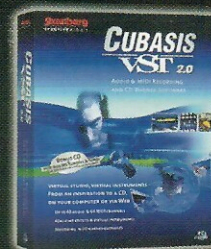
- Gör om dina LP, kassett, CD, eller MP3-filer till egna audio och MP3-CD
- Audition-läget ger dig förbättrade effektfunktioner och låter dig restaurera ljudet utan att tappa något i ljudkvalitet.
- Professionella Surroundljudsfunktioner (inkl. akustisk simulering)
- WaveLab Lite med 12 extra effekter, hypersnabb musikbearbetning och realtids cross-fades

Steinberg Clean! Plus

Samma som Clean!, men analog Pre-amp ingår för bästa återgivning vid inspelning av LP-skivor.

Priser: Clean! 449 Kr,

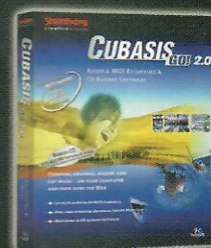
Clean! Plus 949 Kr



Cubasis VST

Krafftfull inspelningsstudio för Audio/MIDI med realtids effekter samt CD-brännarprogram. 600Mb samlingar ingår.

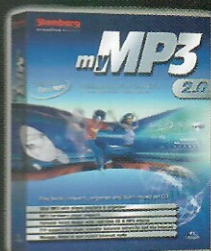
849Kr



Cubasis GO

Samma som VST men färre Audiospår (wave&MP3) 24st mot VST 48 st samtidigt.

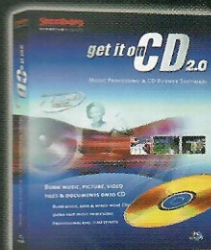
449 Kr



My MP3

Direkt kopiering från CD till MP3 och inbyggt CD-brännarprogram.

399 Kr



Get it on CD

Bränn musik, bilder, video och dokument till CD. Full MP3 och WMA exportstöd. Supersnabb ljudhantering.

449 Kr