

SVENSKA

# PC GAMER

LICENSED FROM PC GAMER UK  
SEXTIOTREDJE UTGÅVAN

Mars 2002 Pris 59:-

**QUIZ!**  
Hur Gamer  
är du?

## WARCRAFT III

Vi hårdgranskar årets strategititel!

FÖRSTA RECENSIONEN!

## JEDI KNIGHT II

Star Wars-shooter med klass!

BARA I PC GAMER!

## GRAND PRIX 4

Geoff Crammonds fjärde mästerverk!

## COMMAND & CONQUER RENEGADE

Vi synar Westwoods shooter i sömmarna!



### DENNA MÅNADS RECENSIONER

- 62 Jedi Knight II
- 68 C&C Renegade
- 72 Incoming Forces
- 74 Rally Trophy
- 76 Serious Sam 2



C&C Renegade - sid 68

- 78 Star Wars Starfighter
- 80 Salt Lake 2002
- 81 Rayman M
- 82 Hitchcock: The Final Cut



Star Wars Starfighter - sid 78

- 83 Disciples II: Dark Prophecy
- 84 Gothic
- 85 S.W.I.N.E.
- 86 Battlecruiser Millennium
- 87 Nightstone



Gothic - sid 84

- 87 Tropico: Paradise Island
- 88 HeliHeroes
- 88 Ski Resort Tycoon
- 89 Cossacks: The Art of War
- 89 Panzer Elite Gold



HeliHeroes - sid 88



TIDSAM  
0755-03



7 388075 505907



**Billion** 995:-

Artikelnummer: 109133

**Billion Broadband IP-Router**

- ▶ 4 portars 10/100 Mbps N-way Ethernet Switch
- ▶ Dela din bredbandskoppling med 4 datorer!!!
- ▶ Smart brandvägg som hindrar intrång

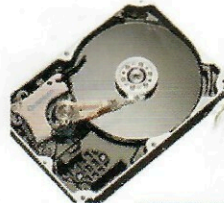


**Hansol** 2.950:-

Artikelnummer: 101365

**19" CRT 900P TCO-99**

- ▶ 0,26 mm Dot Pitch, 18,0" viewable screen size
- ▶ Max res:1600 x 1200@75 Hz
- ▶ 3 års garanti på platsen!



**Maxtor** 1.350:-

Artikelnummer: 107964

**IDE ATA-100 60 GB 5400RPM**

- ▶ 2 MB Cache
- ▶ Rotationshastighet: 5400RPM
- ▶ ATA-100



**SONY** 14.995:-

Artikelnummer: 107393

**Sony Digital videokamera DCR-PC9**

- ▶ 1/4" 800K/400K-pixel CCD, Mini DV
- ▶ 120x digital och 10x optical zoom
- ▶ Carl Zeiss Optik, 4 MB minne, USB



**Western Digital** 1.350:-

Artikelnummer: 104408

**Caviar 40 GB IDE 7200RPM**

- ▶ 2 MB Cache
- ▶ Rotationshastighet: 7200RPM
- ▶ ATA-100



**Western Digital** 2.150:-

Artikelnummer: 106765

**Caviar 80 GB IDE 7200RPM**

- ▶ 2 MB Cache
- ▶ Rotationshastighet: 7200RPM
- ▶ ATA-100



**Western Digital** 2.750:-

Artikelnummer: 107832

**Digital Caviar 100 GB IDE 7200RPM**

- ▶ 2 MB Cache
- ▶ Rotationshastighet: 7200RPM
- ▶ ATA-100



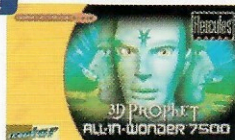
**Mustek** 1.595:-

Artikelnummer: 108011

**Mustek DVD-spelare V520**

- ▶ Stöder DVD, CD, MP3, VCD och Audio
- ▶ Silver utförande, kan göras regionsfri
- ▶ Dolby Digital (AC3) med fjärrkontroll

**Nyhet!**



**Hercules** 2.895:-

Artikelnummer: 109986

**3D Prophet RADEON 7500**

- ▶ RADEON™ 7500 GPU med 64 MB DDR RAM
- ▶ Spela in TV/Videokamera till MPEG2 format!
- ▶ Stereo TV Tuner, DVD acceleration, TV-utgång!

**Snabbast på marknaden!**



**Hercules** 5.095:-

Artikelnummer: 109985

**3D Prophet RADEON 8500DV**

- ▶ RADEON™ 8500 GPU med 64 MB DDR RAM
- ▶ Spela in TV/Videokamera till MPEG2 format!
- ▶ - TV-tuner, DVD acceleration! TV & DVI-utgång!



**ZyXEL** 650:-

Artikelnummer: 102927

**Zyxel Omni.net USB ISDN Modem**

- ▶ Bandwith on Demand & Dial on Demand
- ▶ Strömförsörjs direkt från USB porten
- ▶ Idealisk för hemmakontor eller bärbara PC

**Nyhet!**



**CHIEFTEC** 1.195:-

Artikelnummer: 106844

**Dragon Medium Tower Dörr**

- ▶ Solid strömförsörjning på 340W
- ▶ Stöder alla ATX moderkort, Stöder Pentium 4
- ▶ Nyhet! Blå, gul, grön, lila, brun, svart och silver



**Först med 128MB!**

**GAINWARD** 2.995:-

Artikelnummer: 109643

**AGP GeForce3 Ti/500TV 128 MB**

- ▶ Chip: nVidia GeForce3 Titanium 200
- ▶ Minne: 128 MB DDR 400MHz
- ▶ TV-utgång: Max 800 x 600 (Composit & SVHS)



**GAINWARD** 2.350:-

Artikelnummer: 108421

**AGP GeForce3 Ti/400TV 64 MB**

- ▶ Chip: nVidia GeForce3 Titanium 200
- ▶ Minne: 64 MB DDR 400MHz
- ▶ TV-utgång: Max 800 x 600 (Composit & SVHS)

## PC Paket i delar XP 1700+

- ▶ Chieftec Dragon Medium Tower svart, MSI KT266A moderkort
- ▶ AMD XP1700+ 1.466 GHz, CPU-Fläkt, 256 MB DDR, ljud
- ▶ GeForce3 Titanium 200 64 MB DDR Tv-ut, Asus DVD 16x/48x
- ▶ Western IDE 80 GB 7200RPM HD, diskettstation



**10.395:-**

Artikelnummer: 107858

### → Finansiering

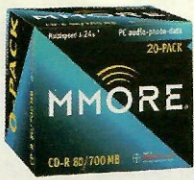
Vi har finansiering för studenter och privatpersoner. Köp varor för upp till 30.000 och dela upp din betalning på 36 månader. Ansök direkt på [www.komplett.se](http://www.komplett.se)

### → Hem PC

Komplett.se erbjuder nu förmånliga Hem-pc erbjudanden. Via [www.komplett.se](http://www.komplett.se) kan du enkelt konfigurera din egen hem-dator och se din månadskostnad direkt!

### → Varan är på lager

Vi har ett av Nordens största lager av dataprodukter och köper in stora partier. Välj mellan 6000 olika varor från vårt centrallager på över 7500 kvm. För hela vårt utbud kolla på [www.komplett.se](http://www.komplett.se)

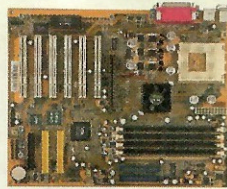


**MMORE** 135:-

Artikelnummer: 107781

**MMORE CD-R 80min 700 MB**

- ▶ Kvalitetsskivor från Mmore
- ▶ Godkända för bränning i 24x
- ▶ Levereras i slimcase om 20 st.

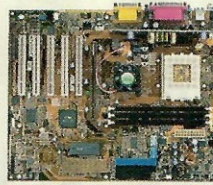


**ABIT** 2.095:-

Artikelnummer: 108867

**Moderkort KR7A-RAID**

- ▶ Chipset: VIA KT266A, RAID
- ▶ Max: 4 GB REG DDR minne
- ▶ ABIT's värstingkort!!



**ASUS** 1.195:-

Artikelnummer: 106860

**Moderkort A7V133-C för Socket A**

- ▶ Chipset: VIA KT133A, 200/266FSB
- ▶ Max: 1.5 GB SDR PC133 minne
- ▶ ASUS's prisvärdaste!!

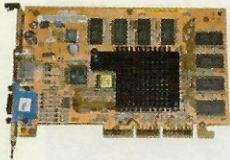


**ASUS** 1.695:-

Artikelnummer: 109972

**ASUS CD-brännare 32x/12x/40x**

- ▶ 2 MB Cache, FlextraLink
- ▶ E-IDE ATAPI anslutning
- ▶ Levereras med Nero programvara



**ASUS** 1.050:-

Artikelnummer: 107786

**AGP V7100 GeForce2 MX-400**

- ▶ Chip: nVidia GeForce2 MX-400
- ▶ 64 MB SD-RAM, TV-utgång
- ▶ DVD MPEG-2 hårdvaru-acceleration



**ASUS** 2.350:-

Artikelnummer: 108101

**P4T-E Moderkort för S478/P-4**

- ▶ Chipset: Intel 850
- ▶ Max: 2 GB RDRAM PC800
- ▶ 4 USB portar, 5 PCI slots



**ASUS** 850:-

Artikelnummer: 108200

**DVD-spelare IDE 16x/48x**

- ▶ 512 Kb Cache, 16x DVD, 48x CD
- ▶ E-IDE ATAPI anslutning
- ▶ Hörlursutgång med volymknapp

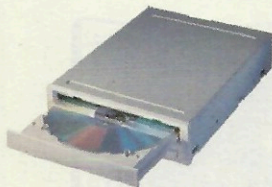


**ASUS** 4.995:-

Artikelnummer: 108480

**AGP V8200 GeForce3 Ti500 Deluxe**

- ▶ Chip: nVidia GeForce3 Titanium 500
- ▶ Minne: 64 MB, DDR minne
- ▶ TV-ut, Video-in och 3D Glasögon



**NEC** 1.195:-

Artikelnummer: 109500

**CD-brännare IDE 24x/10x/40x**

- ▶ 2 MB Cache, NECs Burn-proof-teknologi: Just-Link
- ▶ E-IDE ATAPI anslutning, UDMA 33 mode 2
- ▶ Kan monteras vertikalt, Win XP-kompatibel!



**OKI** 3.795:-

Artikelnummer: 105280

**Ok Laser 14EX**

- ▶ Hastighet: 14 sidor A4 /min
- ▶ Upplösning: 1200 dpi (600 x 1200)
- ▶ Första sidan på 7,5 sekunder!!!



**AMD** 1.995:-

Artikelnummer: 108607

**Athlon XP 1800+**

- ▶ Hastighet: 1,53 GHz
- ▶ Motsvarar Pentium 4 1,8 GHz
- ▶ Buss hastighet (FSB): 266 MHz

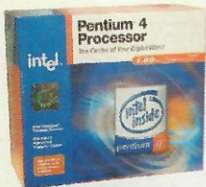


**AMD** 750:-

Artikelnummer: 107998

**Duron 1000 MHz**

- ▶ Hastighet: 1000 MHz
- ▶ Total Cache: 192 Kb, Socket A
- ▶ Buss hastighet (FSB): 200 MHz



**intel** 2.895:-

Artikelnummer: 107917

**Pentium 4 1.8 GHz boxed**

- ▶ Sockel: PGA478
- ▶ Hastighet: 1800 Mhz
- ▶ Levereras med fläkt och 3års garanti!



**hp HEWLETT®  
PACKARD** 1.695:-

Artikelnummer: 108982

**HP Bläck Skrivare Deskjet 940C**

- ▶ Hastighet: Text: 12 sid/min, helsida färg 3,0 sid/min
- ▶ Upplösning: 600 punkter/tum, färg: 2400 x 1200
- ▶ Snabba utskriften med suverän fotokvalitet!

40x !!!

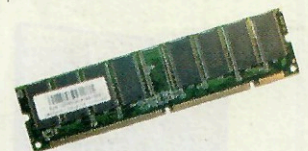


**PLEXTOR** 2.395:-

Artikelnummer: 109964

**PlexWriter 40/12/40A**

- ▶ 4 MB Cache, BURN-Proof
- ▶ PowerRec-II, E-IDE ATAPI anslutning
- ▶ Marknadens snabbaste brännare!!!



**MEMORY** [www.komplett.se](http://www.komplett.se)

Titta på [www.komplett.se](http://www.komplett.se) för dagspriser!

**Marknadens bästa priser på minnen!**

- ▶ SDRAM PC100, 133 & 166
- ▶ DDR-DIMM PC266, RDRAM
- ▶ Original, Mosel & Winbond CL2.

Alla priser inklusive moms!

Telefon: 031-710 2000  
Telefax: 031-710 2001  
E-mail: [komplett@komplett.se](mailto:komplett@komplett.se)

Vi reserverar oss för eventuella tryckfel och slutförsäljning.

 **komplett.se**  
- en del av Norkom

JUST NU PÅ CDON.COM:

# DVD dubbelpack 249:-!

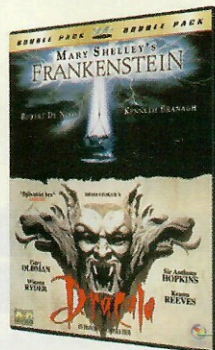
Två toppfilmer i samma box. Minst tre timmars underhållning. För bara 249:-. Då kan man börja tala om prisvärda timmar. Välkommen till Cdon.com!



DVD DOUBLE PACK  
Den galna professorn  
1 + 2 249:-



DVD DOUBLE PACK  
Erin Brockovich  
+ Min bästa väns bröllop 249:-



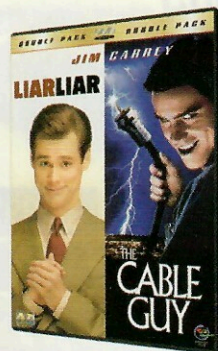
DVD DOUBLE PACK  
Frankenstein  
+ Dracula 249:-



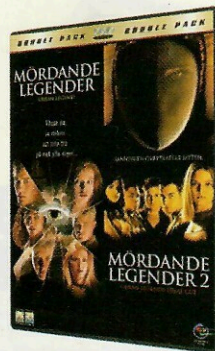
DVD DOUBLE PACK  
Gattaca  
+ 13:e våningen 249:-



DVD DOUBLE PACK  
I samlarens spår  
+ Super-8 249:-



DVD DOUBLE PACK  
Liar, Liar  
+ The Cable Guy 249:-



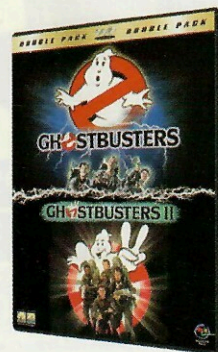
DVD DOUBLE PACK  
Mördande legender  
1 + 2 249:-



DVD DOUBLE PACK  
Stulen lycka  
+ En fiende ibland oss 249:-



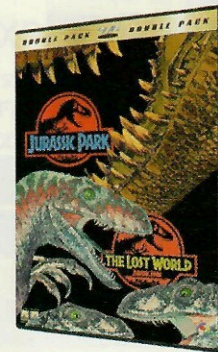
DVD DOUBLE PACK  
Vertical Limit  
+ Cliffhanger 249:-



DVD DOUBLE PACK  
Ghostbusters 1  
+ Ghostbusters 2 249:-



DVD DOUBLE PACK  
Blues Brothers  
+ Blues Brothers 2000 249:-



DVD DOUBLE PACK  
Jurassic Park  
+ The Lost World 249:-

PRISERNA GÄLLER T O M DEN 30 APRIL 2002

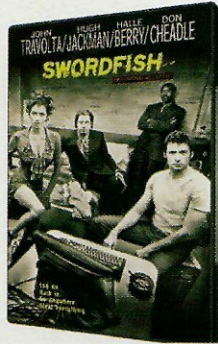
# CDON.COM

din skivbutik på nätet

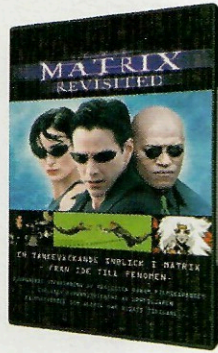
JUST NU PÅ CDON.COM:

# DVD-filmer från 179:-!

Action, thriller, komedi, tecknat, drama – välj det du gillar bäst! Hos oss hittar du dessutom alltid en »Månadens DVD« till specialpris – just nu »Swordfish« med John Travolta. Välkommen till Cdon.com!



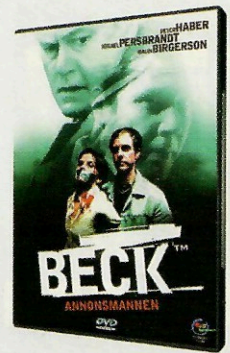
**DVD MÅNADENS DVD**  
Swordfish 179:-  
Ordinarie pris 189:-



**DVD**  
Matrix Revisited 129:-  
Ordinarie pris 189:-



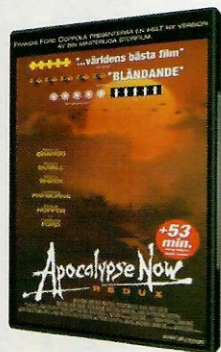
**DVD**  
Beck – Okänd avsändare 229:-



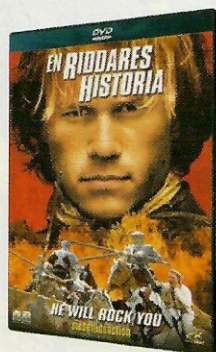
**DVD**  
Beck – Annonsmannen 229:-



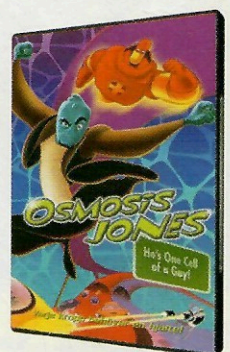
**DVD**  
Känd från TV 229:-



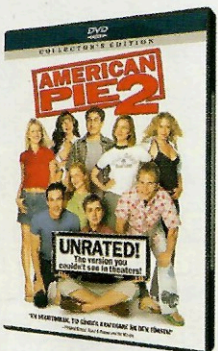
**DVD MÅNADENS DRAMA**  
Apocalypse Now Redux 179:-  
Ordinarie pris 189:-



**DVD**  
En riddares historia 229:-



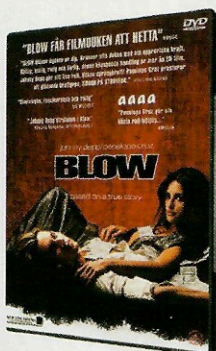
**DVD**  
Osmosis Jones 189:-  
Release 17/4 – förhandsboka nu!



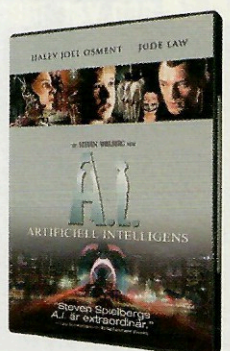
**DVD**  
American Pie 2 219:-  
Ordinarie pris 229:-  
Release 17/4 – förhandsboka nu!



**DVD**  
Trogen tjur sökes 229:-



**DVD**  
Blow 229:-



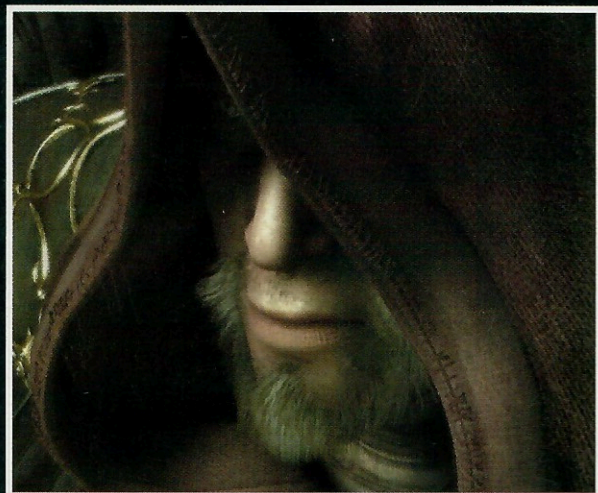
**DVD**  
A.I. – Artificiell Intelligens 209:-  
Ordinarie pris 219:-  
Release 20/3 – förhandsboka nu!

# CDON.COM

din skivbutik på nätet



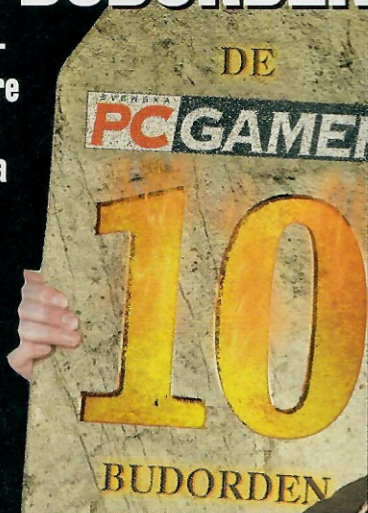
# WARCRAFT III



**36** Vi åkte till Paris och tittade på del tre i serien om orcher och människor. Det är bättre än du vågade hoppas.

## DE TIO BUDORDEN

**46** Alla spel-utvecklare – börja läs här! PC Gamers totala guide till det lyckade spelet.



## DENNA MÅNADS RECENSIONER

- 62 Jedi Knight II
- 68 C&C Renegade
- 72 Incoming Forces
- 74 Rally Trophy
- 76 Serious Sam 2



C&C Renegade - sid 68

- 78 Star Wars Starfighter
- 80 Salt Lake 2002
- 81 Rayman M
- 82 Hitchcock: The Final Cut



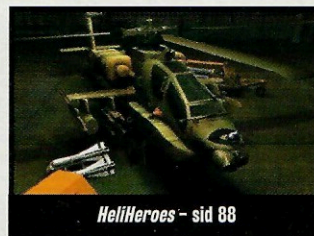
Star Wars Starfighter - sid 78

- 83 Disciples II: Dark Prophecy
- 84 Gothic
- 85 S.W.I.N.E.
- 86 Battlecruiser Millennium
- 87 Nightstone



Gothic - sid 84

- 87 Tropico: Paradise Island
- 88 HeliHeroes
- 88 Ski Resort Tycoon
- 89 Cossacks: The Art of War
- 89 Panzer Elite Gold



HeliHeroes - sid 88

SVENSKA  
**PC GAMER**

Nummer 63 Mars 2002

## PÅ GÅNG!

- 14 GRAND PRIX 4**  
Geoff Crammond tar på sig brandskyddsstället igen.



- 16 THE Y-PROJECT**  
Tysk action som överraskar med sin grafik.

## SENASTE NYTT OM...

- 26 GLOBAL OPERATIONS**  
Går det att Counterstrika bättre än Counter Strike?
- 28 DREDD VS DEATH**  
Polis, domare och bödel. Äntligen är det dags för lite lag och ordning.
- 32 CONFLICT DESERT STORM**  
Ut i öknen och skjut brallorna av Saddam.
- 33 STAR TREK BRIDGE COMMANDER**  
Det konstiga ljudet du hör kommer från alla Trekkies som hurrar.
- 34 COUNTER STRIKE: CONDITION ZERO**  
Gud är god mot alla vänner av realistiska actionspel.



## FASTA AVDELNINGAR

- 8 LEDARE**  
Gubben mår kass.
- 10 CD-GUIDE**  
Gotter från Haze.



- 18 NYHETER**  
Icewind Dale II, Dune: Generations, Homeplanet, Grandia II, GeForce 4, HOTAS Cougar, m.m.

- 58 KRÖNIKA**  
Ago bubblar på.



- 59 TOPPLISTAN**  
När kommer vad?
- 61 INTRO RECENSIONER**  
Joabe Maalas visdom är störst.
- 94 OCENSURERAT?**  
Läsarna talar ut om sina psykiska problem.
- 98 NÄSTA MÅNAD**  
April, april...

## ÖVRIGT

- 54 INTERVJU**  
Vi talar med gossarna bakom Mafia.
- 88 HÅRDTESTAT**  
Platta skärmar hårdkollas.

**Chefredaktör & ansvarig utgivare** Markus Dahlberg

markus.dahlberg@pcgamer.se

**Redaktionschef** Joakim Bennet

joakim.bennet@pcgamer.se

**Redaktör** Mats Nylund

mats.nylund@pcgamer.se

**Layout, design & omslag**

Ronny Sund

ronny.sund@pcgamer.se

**Översättning**

Gunilla Byström

**Medarbetare i detta nummer**

Daniel Agorander, Matt Avery, Steve Brown, Gunilla Byström, Richard Cobbett, Kieron Gillen, Mikael Hjalmarson, Matt Pierce, Jim Mccauley, Anders Reuterswärd, Jim Rossignol, Tim Stone, John Walker

**CD-ROM-produktion**

Hans Månsson

hans.månsson@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

**Annonsträff**

Johanna Lindström

**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.prenserservice.nu

Adressändring kan du göra på adressen:

www.medstroms.se/kundtjanst

**Tryck**

Hansaprint 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>

© 2002 Medströms Dataförlag AB

ISSN 1401-9922

Svenska PC Gamer ges ut av

Medströms Dataförlag AB

Industrigatan 2, 112 85 Stockholm

+ red@pcgamer.se

Telefon: 08-692 66 00 • Fax: 08-650 97 05

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 Datormagazin



TS-kontrollerad upplaga  
33 800 helår 2000



www.pcgamer.se

# HEMLIGA HYLLAN

**S**pelmutor är ett sedan många år välkänt begrepp inom vår lilla del av världen. Du tänker förstås på skidresor till Val d'Isere och Chamonix. Eller på förgyllda musmattor. Eller kanske på dignande middagsbord och enorma mängder rusdrycker. Men det är inte sådana triviala saker som speltillverkarna använder för att beveka hårdhudade speljournalister. Det räcker inte att skicka iväg oss tvärs över halva planeten till något lyxhotell så att vi kan testa spelföretagets senaste shooter för att vi ska bli nöjda. Nej, det krävs betydligt mer avancerade saker för att väcka intresse. Jag har samlat sådana mutor sedan 1996. Och jag har samlat dem i min hemliga hylla.

Värst är den lilla likkista som *Diablo II* levererades i. Spelet har jag givit bort, men kistan är min. Den står på översta hyllan på hedersplats. Bli du skraj av kistan kanske det skulle lugna med lite Faust-vin? Eller varför inte ett *Diablo*-shot som med fördel tas i mitt original Hasbro Interactive shot-glas. Är du bara törstig tar du en klunk av mitt Atari-vatten som Infogrames hade den goda smaken att sprida ut på E3-mässan förra året. Kanske dricker du det i min 1502 A.D.-mugg. Känner du dig lite nere hjälper IBM gärna till med sin energidryck som jag fick på en presskonferens i Paris för många år sedan.

Sätter hungern in finns det mycket att hämta i min hylla. *Settlers IV*-pasta med Banzai Bug-ost smakar alltid bra. Avsluta med lite Ubik-kaffe och en chokladbit från Eidos. Eller Logitech om du hellre vill ha det. Behöver du därefter friska upp andedräkten finns det mintpastiller från Commodore att ta till. Dessa hör till mina äldsta och högst värderade mutor. Jag har två små rullar med godis-pastiller märkta Commodore. Hur de smakar vet jag inte och det kommer jag aldrig att få veta. De är öppnade och ska så förbli.

Sätter leklusten in reder Microsoft ut det med sin Force Feedback-penna. Är det riktig vibration du är ute efter finns den vibrerande handgranaten från *Worms Armageddon*. Eller passar det bättre med prickskytte med min *Nerf Arena*-pistol? Och så här håller det på, hylla efter hylla. Plastklockor från Infogrames. Shotglas från GameSpy. Kondomer från *Sin* och *Worms 2*. Läderhandskar från Logitech. Golfbollar från Microsoft och Maxis. Första hjälpen-paket från *Die Hard Trilogy 2 Viva Las Vegas*. Grillvante från *Pizza Syndicate*. Radiostyrd bil från

Microsoft XP. Engångskameror från Eidos och Guillemot. Lägg till musmattor, kortlekar, kepsar, mer godis, fris-beear, kassar, leksaker, pennor, tändare, jojoar och en burk med extra stark sås från *Nascar Racing*. Resultatet blir en hemlig hylla som alla, säger alla, som kommer in på redaktionen kommer störra på. En person har dristat sig till att röra mina dyrgripar. Men hans rödrappade fingrar börjar nog läka nu.

Jo, jag höll på att glömma en grej. Vi inför en nyhet i detta nummer! Kanske har du lagt märke till att det finns två cd i en enda box? Så kommer vi att köra från och med nu i de nummer där det medföljer två cd-skivor. Varför? För att vi vill se våra coola omslag och med två cd där syns de inte alls. Så var det med den saken.

**Markus Dahlberg**

Chefredaktör

markus.dahlberg@pcgamer.se



JOBBA MED DE BÄSTA. SÖK TILL TEKNISK OFFICER. [www.mil.se/framtid](http://www.mil.se/framtid)

ORANGE/AND HALLSTEDT & LIND. FOTO: PÅR BJÖRNSFRAND



FÖRSVARSMAKTEN

# INDEX

## SPELBARA DEMOS A

DuelField:  
Disciple  
Etherlords  
(duel demo)  
Mall Tycoon  
MechWarrior 4:  
Black Knight  
Serious Sam:  
The Second  
Encounter

## DEMOS B

Attack Of The  
Silver Ball  
Kohan:  
Ahriman 's Gift  
Moto Racer 3  
Rock Manager  
Strange Adventures  
In Infinite Space  
Tennis Masters  
Series

### DIN GUIDE TILL MARS MÅNADS CD-SKIVOR

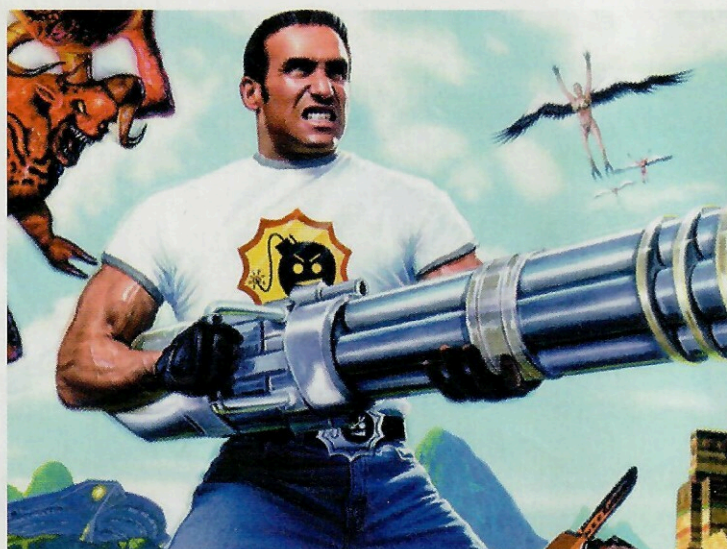
Inte en dag för tidigt... kanske en del av er vill säga. Visst var det på tiden att gränssnittet till CD Gamer förnyades efter 3 år. Det nya gränssnittet är gjort i HTML och för att det ska kunna visas korrekt behöver man minst ha Internet Explorer 5.5. För de som inte har denna återfinns den i Tillbehörs-menyn på A-skivan. Anledningen till att vi inte lägger med Internet Explorer 6 är de problem som många har råkat ut för i samband med den versionen.

Att installera program går till på ett lite annorlunda sätt än tidigare. När man klickat på Installera öppnas katalogen där installationsfilerna finns. Här ska man sedan klicka på Setup eller Install för att starta installationen. Ibland finns det bara en enda fil med ett annat namn än Setup eller Install och då är det bara att dubbelklicka på den.

En annan nyhet är att Patchar och Tillbehör nu kan nås från gränssnittet. Tillbehören har dock inte alltid egna installationsfiler och kan därför behöva kopieras till rätt katalog på hårddisken. Oftast finns det readme-filer till varje tillbehör som förklarar detta mer ingående.

Hör gärna av er om vad ni tycker om nya CD Gamer.

**CD-Hasse**  
hans@pcgamer.se



## SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER

Full blåsaction i denna del två med Sam Stone. Det är samma spel som tidigare. Skjut monster tills du tröttnar.

## MOTO RACER 3

Ett smörgåsbord av motorcykelaktiviteter.



## KOHAN: AHRIMAN'S GIFT

Ny realtidsstrategi i landet Khaldun.





## DUELFIELD: DISCIPLE

**Sismoplay**  
P90, 24 Mb RAM,  
Win9X/2000

*DuelField: Disciple* är ett gratis online strategispel utvecklat av Sismoplay. Spelets utseende påminner mycket om ett brädspele där man utmanar varandra. *DuelField: Disciple* är gratis att spela online förutom ev. telefonkostnad. En mer avancerad version av *DuelField* släpps snart som kommer att kosta pengar att spela. När man installerat spelet ska man köra *DuelField - Connect to server*. Här kan man logga in och spela mot andra. För att logga in behöver man ett konto vilket man får på [www.duelfield.net](http://www.duelfield.net) och är kostnadsfritt.



## ETHERLORDS

**Fishtank**  
PII 300, 64MB RAM,  
Windows98/2000/ME, 3D-  
kort

Ett nytt spel från Fishtank där man kombinerat det bästa från Fantasy-kortspelelens värld och strategisk resurshandling. Fyra olika magiska raser slåss för överlevnad i en fantasivärld fylld av detaljer och realism. Spelaren kan välja och vraka bland 300 olika fomler.

### KONTROLLER:

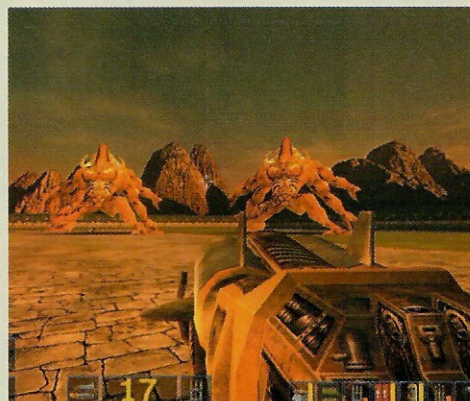
Esc - visar Options-menyn  
Ctrl + E - avslutar omgång i både singel och multiplayer  
Enter - avslutar omgång i singelplayer och visar ett chat fönster i multiplayer  
Space - hoppar över uppspelning av alla moment till omgången avslutats

# SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER

**GOD Games**

PII 300, 64 MB, Win98/ME/2000/XP, Open GL-kompatibelt 3D-kort

Sam är tillbaka i den andra episoden med hans ärkefiende Mental. I jakten på Mental tappar Sam kontrollen över ett rymdskepp som han kapat. Nu har vår hjälte kraschlandat i de sydamerikanska bergen bland Mentals ännu starkare slavar. Det är upp till Sam att infiltrera Mentals fort och att en gång för alla sätta stopp för hans planer på världsherravälde.



### KONTROLLER:

W eller pil upp - framåt  
S eller pil ned - bakåt  
Q, A eller pil vänster - sidsteg vänster  
E, D eller pil höger - sidsteg höger  
Blanksteg eller R - Ducka eller simma uppåt  
F eller C - ducka eller simma ner  
VMK eller Ctrl - skjut  
Alt - manuell omladdning  
Mushjul - nästa/föregående vapen  
1 - kniv/motorsåg  
2 - revolver  
3 - hagelgevär  
4 - minigun  
5 - raketgevär  
6 - prickskyttegevär  
F1 - konsol



S - visar konsolen

### VY-KONTROLLER:

**Automatiskt läge** (on/off i Options-menyn)  
F1 - kamera 1  
F2 - kamera 2  
F3 - kamera 3  
F4 - kamera 4

### Manuellt läge

Page Up - zooma in  
Page Down - zooma ut

Pil upp - tilta kameran ner  
Pil ner - tilta kameran upp  
Vänster pil - rotera vänster  
Höger pil - rotera höger

## SHAREWARE

### TELAMIINA

*Telamiina* påminner mycket om det klassiska spelet *Tanks*. Spelet går ut på att man ska krossa sina fiender och då har man vunnit. I *Telamiina* finns det mer än bara sina fiendes pansarvagnar att ta hänsyn till och samtidigt finns det mycket andra trevliga vapen att använda.

### KONTROLLER:

Num 8 - fram  
Num 2 - bakåt  
Num 4 - vänster  
Num 6 - höger  
Enter - skjut  
Höger shift - kontrollertornet  
Höger Ctrl - byt vapen

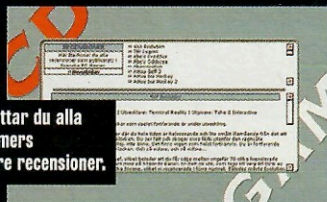
### TETRIS 4000

Detta är en ny *Tetris*-klon i uppdaterad version.

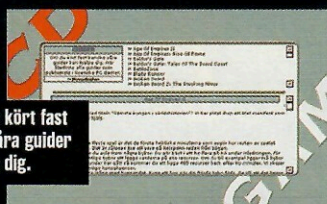
## WINDOWS-MENYN

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

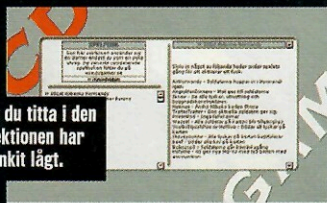
Utöver demos har vi dessutom guider, recensioner och spelfusk ur tidigare nummer av PC Gamer.



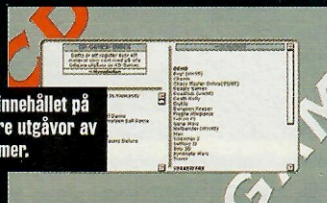
När hittar du alla PC Gamers tidigare recensioner.



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. T ex 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.pcgamer.se klicka på Kundtjänst i listen till vänster.**

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 Dataförslag 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.

## CD GAMER B

### ATTACK OF THE SILVER BALL

Roundhouse Entertainment  
P200,  
Windows95/98/2000/ME

Det har dröjt ett tag sen vi såg några nya flipperspel på marknaden. Det första man lägger märke till när man spelar *Silver Ball* är grafikmotorn. Kameran flyttas runt beroende på vilken del av banan man befinner sig. Har man t ex skjutit upp kulan till en minibana förflyttas kameran dit för att ge spelaren en bättre vy. Demot innehåller flipperspelet Mafia Madness.

### KONTROLLER:

Enter - skjut kula  
Vänster/höger shift - vänster/höger flipper  
Z/- - slå på bordet vänster/höger  
X/. - slå på bordet upp/ned

### KOHAN: AHRIMAN'S GIFT

TimeGate Studios  
P11 400, 128 Mb RAM,  
Win/98/ME/2000

*Kohan: Ahriman's Gift* är uppföljaren till *Kohan: Immortal Sovereigns*. Dock kan man säga att huvuddelen av denna kampanj är som en prolog till *Sovereigns* eftersom handlingen utspelar sig innan denna tid. Alltså ännu en speltitel som har hoppat på George Lucas gamla Star Wars-trick. *Kohan* är en RTS och i demot finns en tutorial för att lära sig grunderna.

### ROCK MANAGER

Monsterland AB  
P233, 32 Mb RAM,  
Windows95/98/2000/ME

Ett annorlunda spel från svenska Monsterland AB. Här ska man sätta ihop ett rockband och försöka ta sig upp på tio i topp-listan. Du börjar med att plocka medlemmar till ett band. Där finns det olika talanger som tar olika betalt. Sen behövs det en låt som



## MOTO RACER 3

Delphine Soft  
PIII 500, 128 Mb RAM, Win/98, 3D-kort

Detta är 3e uppföljaren från Delphine Soft i sin *Moto Racer*-serie. När första delen släpptes -97 var det ett otroligt bra spel och en av de första som började utnyttja 3D-kort. I *Moto Racer 3* kan du välja mellan att köra en vägmaskin och crossmotorcykel. Det finns också andra spelvarianter som att tävla i stadstrafik bland andra trafikanter.

### KONTROLLER:

Vänster/höger pil - vänster/höger  
Upp/ned pil - accelerera/bromsa  
Blanksteg - turbo  
Tab - titta bakåt



bandet ska öva in innan en demo lämnas över till ett skivbolag. Tycker inga skivbolag om låten kan man prova lyckan på de lokala utställena. Eventuellt kan musiktalangerna hos bandmedlemmarna behöva slipas också. Självklart kräver de också en del tillbaks förutom sitt gage. Vilda fester, semester och liknande måste de mutas med för att göra bra framträdande.

### STRANGE ADVENTURES IN INFINITE SPACE

Digital Eel  
P11 350, 32 Mb RAM,  
Windows95/98/ME

Ett nytt rymdäventyrsspel där du ger dig ut i rymden för att upptäcka nya teknologier, livsformer och självklart skjuta sönder saker där ingen skjutit sönder något förut. *SAIS* är annorlunda varje gång det spelas eftersom planeter och annan omgivning slumpvis placeras ut.

### TENNIS MASTERS SERIES

Microids  
P350, 64 Mb RAM,  
Windows95/98/2000/ME,  
3D-kort

Detta är en spelgenre som inte dyker upp så ofta. *Tennis Masters Series* är utrustad med en avancerad AI som gör att spelarna simulerar riktiga rörelse på planen.

### KONTROLLER:

Pil upp/ned - upp/ned  
Pil vänster/höger - vänster/höger  
J - flat  
K - slice  
L - topspin  
I - lob

### PATCHAR OCH TILLÄGG

#### C&C RED ALERT 2 YURI'S REVENGE

Map pack  
Modifikation: Yuri's Revenge Acid v1.1

#### ETHERLORDS

Patch 1.03

#### FALCON 4.0

F4 SuperPAK

#### MECH COMMANDER 2

March To Terra Campaign

#### OPERATION FLASHPOINT

Grenade Launcher Addon  
Patch 1.27  
Ultimate Upgrades 1 - 4

#### RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Map Pack 1  
Patch 1.1

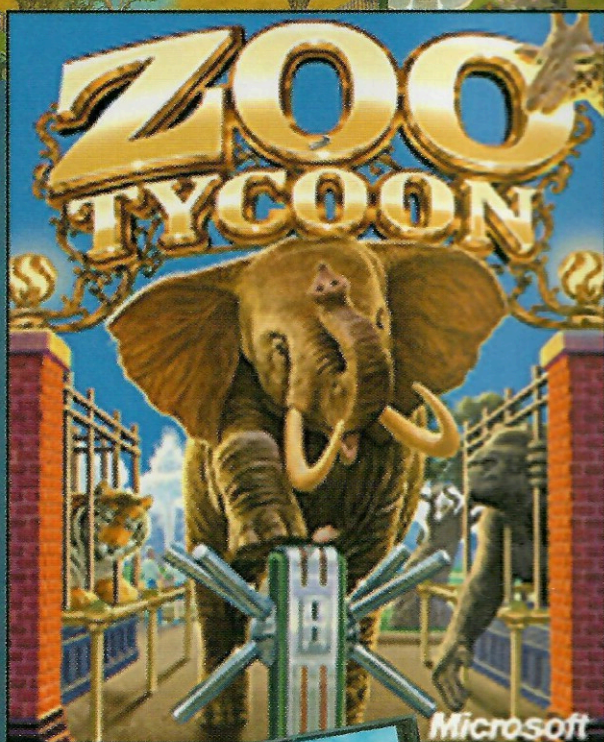
#### THE NATIONS

Bonuspack

#### ZEUS MASTER OF OLYMPUS

Enhancement pack  
Patch

# BYGG ETT EGET ZOO!

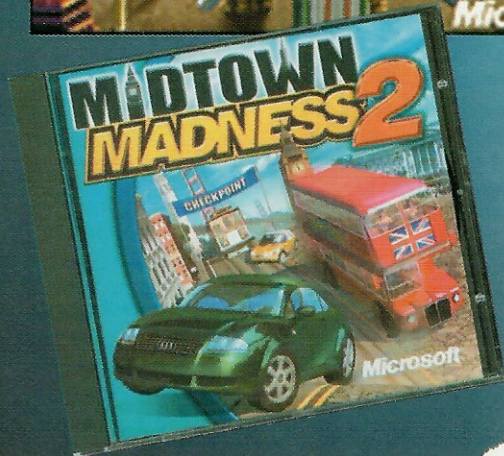


## Zoo Tycoon

### Ta hem ditt eget zoo!

Att gå på zoo är kul - att ha sitt eget är helt vilt! Det är mycket som skall skötas när man har sitt eget zoo; girafferna ska matas, flodhästarna vill bli badade och hungriga besökare vill ha glass som man säljer med förtjänst för att köpa in fler tigrar. Zoo Tycoon är det perfekta spelet för hela familjen; spännande, lärorikt och utmanande för både barn och vuxna.

# 299:-



## Midtown Madness2 på köpet!

Just nu på köpet hos Expert - Midtown Madness 2!  
(Värde 99:- Gäller så länge lagret räcker)

# expert



Vi är vad vi heter.

# PÅ GÅNG EN FÖRSTA TITT PÅ...

## GEOFF CRAMMOND'S GRAND PRIX 4

Hardcore-sim blir både mer och mindre hardcore samtidigt. Jodå, det är goda nyheter för alla racingfans. Av MATS NYLUND



Förutom Arrow har man även följt Jaguars förare för att få rätt känsla i spelet.



BERÄKNAT  
RELEASEDATUM  
JUNI  
2002

Detaljrikedomen verkar det inte bli några fel på, och känslan blir av samma kaliber.

### PROFIL

#### SIMERGY

Land England  
Grundat 1999  
Antal ca: 10

[www: finns ingen](http://www.finns.ingen)

Simergy bildades av Geoff Crammond för att skapa den sorts spel han ville. GP4:s skapelse är dock en mer komplicerad historia än så. För närvarande samarbetar man intimt med Microprose som numera är en mer eller mindre oberoende utvecklingsstudio som enligt dem själva har som huvuduppgift att "skapa racingspel på flera plattformar."

#### Tidigare spel

Inga. G. Crammond har dock gjort spel sedan 80-talet, bland annat *Sentinel*, *Stunt Car Racer* och *GP-serien*.

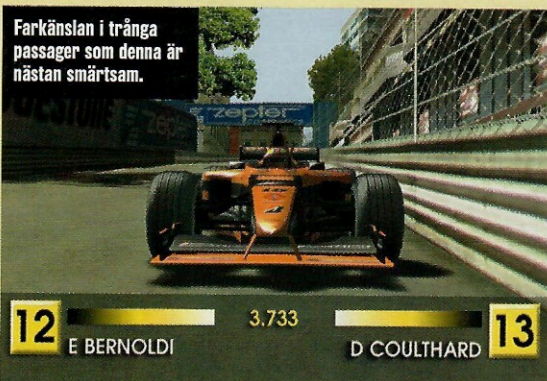
**SIMERGY** är kanske inte direkt ett namn som är på var mans läppar. Men säger vi Geoff Crammond tänker alla nostalgiker osvikhligt på odödliga klassiker som *Sentinel* och *Stunt Car Racer*. På senare tid har han dock mest koncentrerat sig på den framgångsrika *Grand Prix*-serien som hittills getts ut av saligen avlidna (eller i alla fall uppköpta) Microprose.

Inför den fjärde delen i serien har han som vanligt försökt att få det hela så realistiskt det bara går. I det här fallet har han åstadkommit den biten genom att följa Arrows Formula 1-team under en längre tid och observerat och tagit till sig allt som de har gjort. Dessutom har han förstas

## "FÖR ATT FÅ DEN RÄTTA KÄNSLAN HAR MAN I PRINCIP BYGGT UPP EN VIRTUELL F1-BIL BIT FÖR BIT."

noggrant lagt med alla förare och stall från 2001 års säsong och inkluderat data om dessa i ett inbyggt uppslagsverk i spelet, kallat GPedia.

Spelet kommer förstas att gå ut på att köra F1, en hel



12

E BERNOLDI

3.733

D COULTHARD

13

köra på skrotet och ha sönder ett däck.

Denna fysiska realism är vackert inlindad i en 3D-motor som omfattar alla banor det körs på i verkligheten. Dessa är noggrant kartlagda med hjälp av GPS och datan överförd till spelet så att varenda grop och ojämnhet från de riktiga banorna finns med. Animationen är även den av toppklass och man har använt sig av motion capture-teknik för att få alla att röra sig realistiskt, från dina mekar som rör sig helt rätt i depån till de domare som viftar med flaggor om olyckor sker längs banan.

En nyhet, i alla fall när det gäller GP-serien, är att man nu kan ställa ner svårighetsgraden. Vill du kan du köra utan minsta hjälp, men det finns det åtta olika hjälpmedel som kan användas i olika nivåer för att hjälpa den som är nybörjare och kanske inte vet exakt hur mycket man måste bromsa i en viss typ av kurva. En annan stor hjälp som vi inte har sett i racingspel tidigare är att du hela tiden får råd och varningar från dina medhjälpare via radio, vilka berättar om kracher som du måste undvika längre fram. Vi ska sätta Alx Danielsson bakom ratten så fort vi har något spelbart. **PCG**

## GP4 KÖR OM KONKURRENTERNA DÄRFÖR ATT...

- **Genre** Racing
- **Utvecklare** Simergy/Microprose
- **Utgivare** Infogrames

- Man har anlitat Arrows F1-team för att få det realistiskt.
- Realismen är ställbar i nästan löjligt många steg.
- Varenda liten pinal kan ramla av bilen. Och träffa motståndarna.
- Detaljrikedomen och bilarnas fysik är helt oöverträffade.



Full motion capturing och massor av jobb bara för något som tar mindre än 10 sekunder?



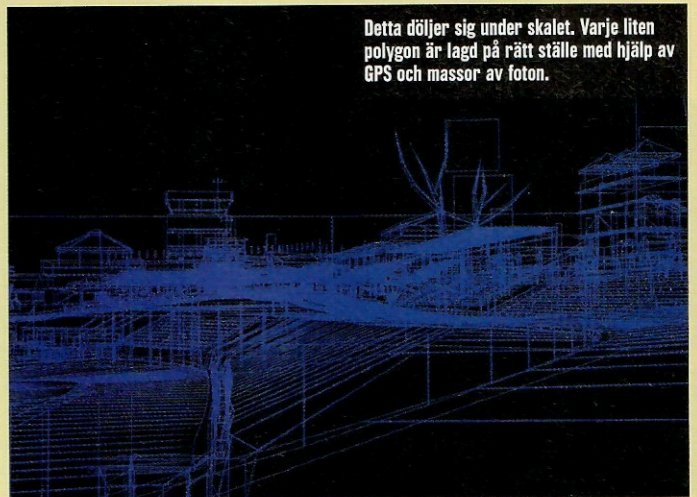
### I FOKUS MUSIK I VÅRA ÖRON

I GP4 hör du inte bara en slinga med standardljud när du gasar.

Ljudteknikerna fick förare från Arrows team att köra runt varv efter varv med en bil som bokstavligen var fullproppad med mikrofoner och annan utrustning för att få precis det rätta ljudet av allting. Detta gäller även i depån där du kan höra dina mekaniker meka med bilen och till och med en småsak som tankningslangen låter helt rätt när den sätts i. Vi fick inte veta vad detta har kostat, men 40-50 mikrofoner lär man ha haft sönder under arbetet - bara det blir ju en vacker slant.



Detta döljer sig under skalet. Varje liten polygon är lagd på rätt ställe med hjälp av GPS och massor av foton.



# THE Y-PROJECT

Enorma städer som brinner och som hotas av utomjordningar? Varför inte? Av **JIM ROSSIGNOL**

## PROFIL

### WESTKA INTERACTIVE

Land Tyskland  
Grundat 1993  
Antal 60

[www.westka.de](http://www.westka.de)

Bakom Westka finns det tyska tv-bolaget Brainpool tillsammans med flera andra stora företag i Tyskland. Därför försöker de nu bryta sig loss från sitt tidigare liv som utvecklare av tyska barnspel för att i stället satsa på vuxna spel som har en potential att nå en större internationell publik. De siktar rätt högt, men med det enorma team som de har satt samman enbart för detta spel ser det faktiskt ut som om de kan lyckas.

**Tidigare spel**  
Arcatera och en samling mer eller mindre suspekta tyska barn-titlar.

I ett framtida universum måste det finnas någon mil-jard olika genetiska experiment som går bra eftersom de som går fel alltid går så tokigt att de får en atomkollaps att verka som en kalkonmiddag. Välkommen till världen i *The Y-Project*. Vetenskapsmän har fifflat med insekter så mycket att resultatet har blivit en katastrof av mutanter och skräck som inte är av denna värld. En ruggig affär i alla avseenden alltså.

Naturligtvis är människorna inte roade sedan deras storstad har blivit ett katastrofområde efter en invasion av insektsmonster. Faktum är att de flesta inte bara är arga, de är också döda. Bara några få har överlevt och de är på gång att lägga sina fint renderade näsor i insektsblöt. Det finns två rejäla grabbar i stadshuset, en leder de militära styrkorna och den andra ett gäng vetenskapsmän. Det är dessa två

## "KONCENTRERA DIG PÅ EN UTVECKLINGSSTRATEGI OCH BLI EN ALLSMÄKTIG MÖRDARE ELLER ETT TEKNISKT UNDERBARN."

team av överlevande som utgör grunden i *The Y-Project*.

Du kastas rakt in i ett katastrofläge och måste slå dig fram genom ett tungt action-äventyr som är byggt med hjälp av Unreal-motorn. Spelet är en blandning mellan *Project Eden* och *Unreal 2* och du kan förvänta dig rejält mycket action blandat med en stor dos delar som kräver att även hjärnan kopplas in.

Vetenskapsmännen vill att du använder skallen och de förser dig därför med nödvän-

diga redskap för att klara av det. Militären å andra sidan vill bara åt dina muskler och förser dig med utrustning och metoder för att utveckla vapnen vidare. Du kan välja på att bli en allsmäktig mördare eller ett tekniskt underbarn med andra ord. Förmodligen resulterar detta i att du blir en blandning mellan dess två.

Spelmässigt betyder allt det här att det finns en central berättelse att följa men den understöds av ett nätverk av relaterade underberättelser. När du spelar *The Y-Project* för första gången kommer du att se de flesta av de varierade miljöerna, men eftersom du ser dem olika beroende på vilken utvecklingsstrategi du har valt är de annorlunda för varje påföljande spelomgång. Det är mycket tydligt att *The Y-Project* har influerats av mästerverket *Deus-Ex*. Rollspelsdelen är mycket viktig eftersom Westka vill att det

ska kännas som om man är helt integrerad i de filmliknande miljöer som Unreal-motorn tillåter dem att skapa.

Det är ett ambitiöst projekt och det kommer att ta en enorm tid och kraft att realisera allting korrekt. De teknologiska träden ska balanseras rätt så att de onda monstrens ständiga försök att skapa mer kaos ställs i balans mot spelarens möjligheter att utveckla färdigheter. Likaväl ska berättelsens dynamik ge en så pass varierande handling att spelet inte faller platt. Förhoppningsvis kommer spelet att överleva dylika trauman och nå det vuxna hyllstadiet någon gång under 2003.

■ Det kommer fler uppdateringar när vi vet mer.

PEG

BERÄKNAT  
RELEASEDATUM  
VÅREN  
2003

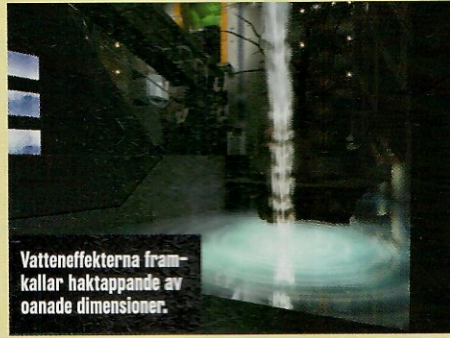
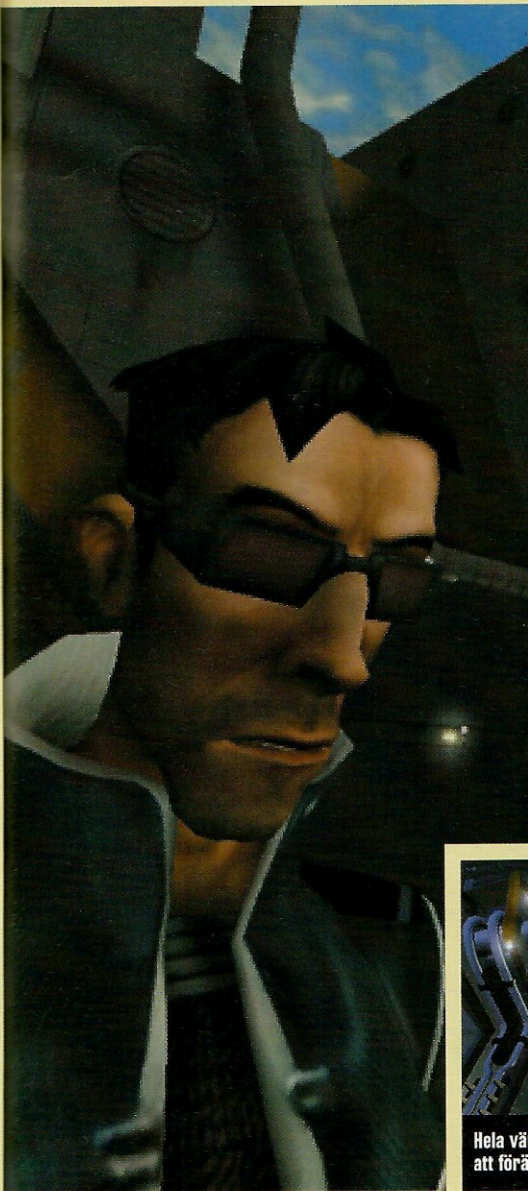
Den militära ledaren och den sista överlevande kolonisten ser upp till dig. Du är rätt snygg vet du.





- **Genre** Action/Äventyr
- **Utvecklare** Westka
- **Utgivare** Ej fastställt

- Det innehåller en värld av *Unreal Warfare*-proportioner.
- Det är ett djärvt försök till nya typer av strider.
- Därför att det alltid finns fler än ett sätt att spela.
- Det finns modifierbara vapen.



Vatteneffekterna framkallar haktappande av oanade dimensioner.



För att lösa problem måste man använda kranar och annan infrastruktur i spelet.



Den här killen är chefvetenskapsman. Solglajjorna känns självklara.



Hela världen går att förändra.



Den enorma arkitekturen har ritats av en riktig arkitekt (Fantastiskt – Red).

## I FOKUS KONST

Westka försöker verkligen skapa ett helt eget utseende för detta spel. Som du kan se på de extraordinärt välgjorda karaktärerna försöker de skapa en känsla som hamnar någonstans mitt emellan verklighet och tecknade seriefigurer. De grafiska artisterna skapar otroliga miljöer. Det här är extravagant science-fiction, där den senaste versionen av *Unreal*-motorn ger dem möjlighet att realisera deras vision in i minsta detalj.



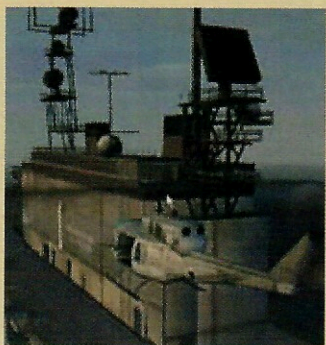
# Nyheter

allt du behöver veta och lite till...



nyhetsredaktör Mats Nylund  
mats@pcgamer.se

## små snabba



### Nytt från Bohemia

Bohemia Interactive, skapare av alla tiders bästa soldatsim (*Operation Flashpoint*) har lagt upp en än så länge mycket kryptisk webbsida om sitt nya projekt.

*Independence Lost* som spelet ska heta, verkar vara baserat på *OPF* men uppsnyggt och kommer att handla om Östtimor, ön gud (och USA) glömde med masslakt som följd. Ett hett ämne, och förhoppningsvis en värdig uppföljare till det första spelet.

[www.independencelost.com](http://www.independencelost.com)

### Mer Militaria

Engelska Rage har skrivit avtal med Andy McNab, den före detta SAS-soldaten som skrev boken "Bravo Two Zero" om sina upplevelser under Desert Storm. Detta torde leda till en drös realistiska soldatsim, om vi har tur. Mer info följer när vi får någon.

[www.rage.co.uk](http://www.rage.co.uk)

### Vinnarna i flygtävlingen

Vi gratulerar Johan Lövdahl i Västra Frölunda, som i en hisnande dragning vann flygturen över Stockholm. Hela redaktionen är avundsjuk. Övriga vinnare – som alltså får varsitt ex av *Comanche 4* samt en extremt snitsig bag är som följer:

Filip Johansson, Hässleholm  
Pontus Turesson, Vejbystrand  
Patrik Färdigh, Kungsbacka  
Joakim Nelsén, Falkenberg

## Rollspel

# ICEWIND DALE II

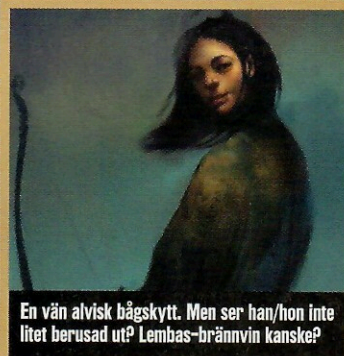
När det blåser kallt värmer ett rejält skägg bäst.



Magin är pampig och skäggen stora och lusiga som sig bör.

**B**lack Isle Studios släpper en uppföljare till sin jättehit *Icewind Dale*. Detta torde innebära att alla vi skäggfantaster kan se fram emot mer äventyrande i isiga grottor och mer av allt det som gjorde originalet värt att utforska.

*Infinity*-motorn får göra tjänst ännu en gång, och det känns faktiskt ganska skönt att se att någon satsar på att göra ett solitt rollspel av den gamla skolan ännu i dessa 3D-motordagar. Även denna gång har man givetvis använt sig av amerikanska *Dungeons & Dragons*-reglerna och miljöerna är förstås inspirerade av R.A. Salvatores fantasyböcker. Det hela utspelar sig efter händelserna i *Icewind Dale*, då en ny fara börjar skönjas i norr. Orcher, goblins och annat oknytt samlas under en gemensam herre och förbereder sig på att skära av Ten Towns-området från resten av världen. Ni kan kanske gissa vem som får jobbet att förhindra detta. Tyvärr måste du skapa ett nytt äventyrargäng, och kommer alltså inte att



En vän alvisk bågskytt. Men ser han/hon inte litet berusad ut? Lembas-brännvin kanske?

kunna använda tidigare karaktärer från *Icewind Dale*. Enligt Black Isle är detta på grund av att spelet utspelar sig en hel generation efter det första.

Vi kan förstås vänta oss otaliga sidoäventyr som kommer att leda oss på villospår, men samtidigt också en gigantisk central intrig som långsamt blottläggs medan man spelar. Till nyheterna hör att man kan spela som Drow (Hurra! - Bennet) eller Tiefling

och att flera nya klasser och kits tillkommit, bland annat Giant Killer och legosoldat. Grafiken blir på samma nivå som den i *Baldur's Gate II* och förhoppningsvis ska den göra de nya besvärjelser och magiska pryglar som finns rättvisa. Förutom de nya tilläggen finns förstas också allting som var med i *Icewind Dale* och dess expansion *Heart Of Winter* med, vilket ger ganska maffiga 300 eller fler magiska formler att leka med. Grafiska magieffekter i 3D läggs på vackert förrederade bakgrunder precis som i tidigare spel i serien. Vi lovar att inte raka oss förrän vi kan ge er en saftig förhandstitt.

[www.interplay.com](http://www.interplay.com)



## sju purfäriska nyhetssidor...



**20** **The Gladiators: TGCG**  
Maktkamp.



**21** **Grandia II**  
Portade konsolskägg.



**22** **Lost Continents**  
Hårdkokta onlineäventyr.



**24** **GeForce4**  
Dubbelt så snabbt.

### Realtidsstrategi

# DUNE: GENERATIONS

Skapa en egen klan bland sanddynerna.

*Dune: Generations* är något så (jämförelsevis) originellt som ett massivt online-RTS. Spelet har en detaljerad 3D-motor och utlovar en något annorlunda upplevelse då spelarna kan välja mellan att spela som handelsman, militär eller legosoldat. Detta val påverkar då givetvis

också den form av uppdrag du får och hur du löser dem; satsar du på handel så kommer du företrädesvis att få ekonomiska uppdrag och behöver du ta till våld får du helt enkelt hyra in mer krigiska spelare som tar hand om det åt dig.

Flera olika planeter finns att spela på – alla har olika naturresurser att ta vara på som grödor och mineraler. Spelaren bestämmer hur mycket jobb han vill lägga ner på varje och får sedan sin inkomst från produkterna och handel med andra spelare. Tidsmässigt kommer varje månad i verkligheten att motsvara 50 år i spelet.

[www.dunegenerations.com](http://www.dunegenerations.com)



### Realtidsstrategi

## PERIMETER

Håll hårt på gränserna i nytt RTS.

K-D Labs är ett företag som hävdar sig ha sett ljuset, och det kommer från strategispel i 3D. Man utvecklar just nu ett vackert sådant som heter *Perimeter* och handlar om att lägga under sig nya planeter i en rymd som redan till stor del är befolkad av människor. Storyn är någon form av New Age-krafts om hur rymdens svampiga struktur störs av människornas onda sinnen och börjar kämpa emot. Eller något snarlikt. Mot denna bakgrund ska du terraforma och kriga med diverse fiender.

Själva spelet är ett ganska klassiskt RTS, och ser ut som *Black & White* korsats med *Ground Control* ungefär. Här kontrollerar du dina enheter i världar som kan ta många olika former från klassiskt RTS-fyrkantiga till cylinderformade. Det nya är att dina ledare, som kontrollerar fordon och byggnader, är AI-styrda och att du bara kan ge dem generella order som de sedan utför efter bästa förmåga. Inget mer klickande på varje grässtrå som ska kapas alltså, utan du ger din terraformarkille order att fixa till ett visst område istället.

[www.kdlab.com/eng/projects/perimeter.html](http://www.kdlab.com/eng/projects/perimeter.html)

### Flygsimulator

## LOCK ON: MODERN AIR COMBAT

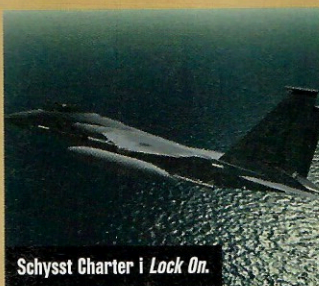
Äntligen en distributör för megaflygspelet.

Eagle Dynamics, utvecklarna bakom bland annat *SU-27 Flanker* som var en megahit bland hardcore-simmare över hela världen, har länge arbetat med *Lock On: Modern Air Combat*. Nu har man skrivit avtal med Ubi Soft som alltså kommer att distribuera detta spel. Det hela är en rätt noggrann simulator som kommer att utspela sig runt Svarta Havet där konflikt brutit ut och man får flyga de moderna jetplan som används av nationerna i området.

Flygbara plan kommer att inkludera kändisar som F-15 Eagle och MiG-29 Flanker, men även mer okända plan som SU-25 Frogfoot är tillgängliga i spelet. Allt är inte inriktat på de som gillar manualer tjocka som telefonkataloger utan Eagle Dynamics har också sett till att det finns lättare lägen och att

man kan få fram exempelvis radar som visar allt i omgivningarna. Man kan väl kanske tänka sig att det mest är de som gillade *Flanker* och liknande som kommer att spela detta, men även *IL-2*-fans kan nog ha en del kul. Vi hoppas att man koncentrerat sig på att få med de olika planens egenheter då många multisimulatorer lider av problemet att alla plan känns likadana att flyga.

[www.lo-mac.com](http://www.lo-mac.com)



Schysst Charter i *Lock On*.

### små snabba

#### Wallace And Gromit

Bam! Entertainment meddelar att man har förvärvat rätten att göra spel baserade på de framgångsrika animerade figurerna Wallace And Gromit. Vi kan alltså förhoppningsvis se fram emot mer lera på skärmen någon gång under 2003.

[www.bamforfun.com](http://www.bamforfun.com)



#### American McGee's Oz?

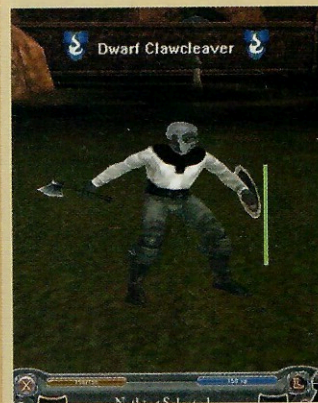
American McGees nya företag Carbon6 entertainment arbetar för närvarande på ett spel baserat på landet Oz, från boken Trollkarlen Från Oz och uppföljare. Spelet kommer att utspela sig före boken och ska enligt McGee förklara en hel del om varför landet ser ut som det gör och ha med en del personer från boken. Beräknad release är runt julen 2003.

[www.carbon6.com](http://www.carbon6.com)

#### Skuggig beta

*Shadowbane*, det kontroversiella Massiva Multiplayer-Rollspelet som är centrerat runt konflikter mellan spelarna och kommer att ha stora och blodiga slag, är nu under full betatestning. Hur lång tid testningen kommer att ta är inte känt, men Wolfpack Studios meddelar att man tänker ta tid på sig, så vi får väl räkna med att se spelet någon gång under hösten eller vintern i år.

[shadowbane.ubisoft.com](http://shadowbane.ubisoft.com)

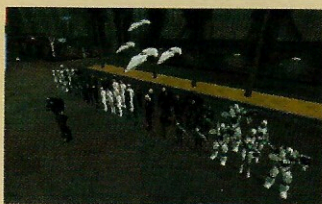


## ☐ små snabba

### Anarchy Online gratis?

Du kan nu prova *Anarchy Online* gratis, i alla fall om du har en snabb uppkoppling. Klienten, som väger in på tunga 694MB kan laddas ner från den officiella sidan (nedan) och därefter har du en vecka på dig att prova spelet gratis. Har du modem eller liknande kan du beställa en CD för ungefär 100 kronor istället. Är Funcom bara ovanligt givmilda eller börjar spelunderlaget svikta? Spelet är hursomhelst värt att prova, och priset är ju rätt.

[www.anarchy-online.com](http://www.anarchy-online.com)



### Lägsta möjliga pris

Webbsidan spelpriser.com försöker hitta det billigaste priset på varje spel, och detta genom att undersöka vad spelet faktiskt kostar i butik. En bra idé, även om det kanske inte är värt att åka till Umeå för att köpa ett spel 50 spänn billigare.

[www.spelpriser.com](http://www.spelpriser.com)

### Paparazzi

*Paparazzi* är ett nytt spel från Philos Labs där spelaren som fotograf försöker få så snaskiga bilder som möjligt på filmstjärnor, presidenter och andra berömdheter. Därefter säljer man dessa till tidningarna och ju snuskigare bilder, desto mer pengar får du. Dessutom måste man förstås ta sig förbi tjuv-larm, vakter och andra hinder för att få den perfekta bilden.



### Space Quest 7?

Vi noterar att Sierra nyligen lagt upp en sida dedikerad till *Space Quest*, trots att alla spe-len är slutsålda. Kan detta vara ett tecken på att de planerar en uppföljare till den sjuka äventyrsserien? Vi hoppas det.

## Realtidsstrategi

# THE GLADIATORS

Inte ett spel baserat på filmen, ledsen Russel Crowe-fans.

Det nyaste spelet från Arxel Tribe, *The Gladiators: The Galactic Circus Games*, handlar om striden över tronföljden på en fjärran planet. Det är tre personer som slåss om makten, regenten, prinsessan och kammarherren, och alla har de valt varsin företrädare som ska avgöra striden till deras fördel genom att utkämpa strider i en gigantisk arena inför publik. Det gäller alltså inte bara att förnta motståndarna, det ska helst också ske på ett sätt som publiken gillar.

Själva spelet verkar bli ett rätt normalt RTS, men man utlo-var stora inslag av rollspel och en story som löper som en röd tråd genom det hela. Arenorna är som sig bör renderade i vack-er 3D i en motor som påminner om t ex *MechCommander 2* och var och en av de tre sidorna har varierade vapen och utrustning, bland annat förekommer en jordisk armé med nutida stridsvagnar och helikoptrar.

Men medan striden står på arenan försiggår också spel i



kulisserna där de olika makt-havarna försöker hjälpa sina kämp-par medan de förstör för de andra. Om du kommer att ha någon del i det sistnämnda vet vi inte, men om inte lär det här i alla fall bli ett bra strategispel i glimrande 3D.

[thegladiators.arxeltribe.com](http://thegladiators.arxeltribe.com)

## Rollspel

### ARX FATALIS

Cyberpunk-fantasy-rollspel. I framtiden.

Tänk en en något annorlunda framtid. Jorden är i stort sett totalförstörd och människor-na lever i stora städer som upprätthåller livet med hjälp av magi. Legenderna berättar om en värld där solen på något magiskt vis sken genom snövita moln och där man kunde odla i jorden utan hjälp av diverse trollformler. I denna värld ska man äventyra i Arkane Studios nya roll-spel *Arx Fatalis*.

Spelaren startar sin färd genom denna underliga 3D-värld i en fångelsehåla där elaka goblinar håller honom eller henne för senare försäljning till slavhandlare. Minne har man inget, utan börjar helt på nytt i världen, vilket ju är smidigt då man kan skapa sin egen karaktär på så vis. Annars är det en rätt klassisk fantasy-värld med en originell historia. Du kämpar mot monster på sedvanligt vis med svärd och yxor och en rik magisk formel-flora kommer att finnas till-gänglig. Det nya här är att du kommer att kunna göra olika gester med musen för att akti-vera dina formler, alltså unge-fär som i *Black & White*. Förhoppningsvis går det att använda tangenter också. Kolla in den nyöppnade webbsidan nedan.

[www.arxfatalis-online.com](http://www.arxfatalis-online.com)

## Rymdsim

# HOMEPLANET

Någon som tycker sig känna igen namnet?

*Homeplanet*, hemplanet alltså, och nästan samma ord som *Homeworld* är ett spel som är på gång från ryska ReVolt. Det hela kan bäst beskrivas som ett oäkta barn framfött efter en förbindelse mellan *Wing Commander* och *Homeworld* och är i praktiken ett rymdspel där du spelar en ung pilot som kämpar på det godas sida i en framtid där kriget utkämpas i rymden.

Spelet har förutom de klas-



siska cockpitvyerna också ett läge där du kan ge order till dina kamrater i något som påminner extremt mycket om ett *Homeworld*-gränssnitt. Sedan flyger du förstas med dem i real-tid, vilket ju är litet annorlunda, men influenserna syns ändå tyd-ligt. Fysiken har man försökt få realistisk, men att döma av den ryska förhandsvideon är det en smula inspirerat av serier som *Babylon 5*, så skeppen rör sig ändå en smula som futuristiska Spitfires, fast i rymden då. Du kommer att kunna flyga i två lägen, ett där skeppet försöker flyga åt det håll du riktar nosen och ett annat där du helt enkelt driver vidare oavsett hur du vri-der dig, och alltså kan skjuta bakom dig eller åt sidorna. Självklart kan man flyga olika skepp, och möjligheten att ta över och använda fiendetrust-ning utlovas.

[www.russobit-m.ru](http://www.russobit-m.ru)

## Förstapersons-shooter

# BUZZYBOTS

Världens originellaste mod till *Half-Life*?

Ett gäng danskar har satt ihop en mod till gamla godingen *Half-life* som heter *BuzzyBots*. Här har man lyckats använda sig av den mer och mer populära metoden med Cel Shading, alltså att man renderar 3D-grafiken så att den i aktion ser mer ut som tecknad film eller serier än vanliga 3D-shooters.

Det hela utspelar sig för 25 år sedan, men i andra änden av galaxen, och man rullar runt med små enhjulinga robotar som är beväpnade med mer eller mindre kraftiga vapen beroende på vilken klass de tillhör. Två spelalternativ finns i dagsläget, antingen ska man spränga en radiofyrr för att vinna eller så ska man hitta "Super-chipet" och föra det i

säkerhet i sin bas. När det gäller originella mods så är nog det här bland det bästa vi sett, och en tidig version kan laddas

ner på länken nedan.  
[www.buzzybots.dk](http://www.buzzybots.dk)



## Rollspel

# GRANDIA II

Nej, inte mer *Final Fantasy*!

*Grandia II* är enligt Ubi Soft som ger ut spelet ett helt unikt koncept som blandar de bästa ingredienserna från realtidsstrider och turordningsbaserade diton. De skärmbilder vi sett ser dock ganska mycket ut som en vanlig *Final Fantasy*-portning, och det är ju inte något bra tecken, men vi väntar med något omdöme tills vi ser något spelbart. Spelet handlar i alla fall om en värld där gudarna Granas och Valmar slagits å det våldsammaste, vilket åstadkommit en gigantisk ravin tvärs över landet, och förloraren Valmar blivit uppdelad och begravd på olika platser för att han inte ska återuppstå.

Du spelar som legosoldaten Ryudo som hyr ut sina tjänster till den som betalar bäst. Dock blir du ganska snart inblandad i en intrig där

Valmar försöker komma tillbaka till livet. Det nya är alltså striderna, där man har en viss tid på sig innan man kan göra något, och därefter måste tajma sina rörelser så att man t ex parerar samtidigt som fienden slår eller liknande. Grafiken är givetvis i klassisk anime-stil, och konsolspöket hänger som en mörk skugga över 3D-motorn i dagsläget.  
[grandia2.ubi.com](http://grandia2.ubi.com)



ner på länken nedan.  
[www.buzzybots.dk](http://www.buzzybots.dk)

## Actionäventyr

# NYTT FRÅN LUCASARTS

Speljätten skriver kontrakt med Planet Moon.

I en inte helt ohumoristisk pressrelease meddelar LucasArts att de har skrivit ett kontrakt med *Giants*-utvecklarna Planet Moon och att dessa ska utveckla minst ett humoristiskt actionäventyrsspel för dem. LucasArts VD Simon Jeffery hävdar att "nu när Planet Moon arbetar på sitt unika humorspel för oss miss-tänker jag att pubarna kring deras högkvarter i Sausalito, CA, har några ekonomiskt tuffa månader framför sig. Allvarligt talat var detta ett uppenbart val för LucasArts."

"Våra tidigare spel har haft två mål: att vara försenade och gå över budget," hävdar Nick Bruty som leder Planet Moon med järnhand, "Men skämt åsido så är det här ett av våra mest upphetsande projekt någonsin." Man hävdar också att det närmast perfekta samarbetet mellan två företag med en bakgrund inom humoristiska spel kommer att leda till något helt världsunikt, men är mycket förtegen med något slags detaljer. Vi kommer förstås att hårdbevaka och ge er mer info så fort vi kan.  
[www.lucasarts.com](http://www.lucasarts.com)

## små snabba

### Aliens Vs Predator blir film

Japp, *Aliens Vs Predator* blir film. I alla fall i amatörregi, en man som går under namnet W1ck (jo, det ska vara en etta) har gett sig på att animera en hel film om dessa framgångsrika serier och spel. Det hela blir helt och hållet datorgenererat och ett smakprov kan beskådas på sidan nedan.

[www.alienvspredatorthemovie.com](http://www.alienvspredatorthemovie.com)

### Warbirds Extreme

Alla som tyckte det var tröst att man inte kunde flyga modernare plan i *Combat Flight Simulator 2* har nu blivit bönhörda av Abacus. Expansionen inkluderar 11 nya flygplan, inklusive flera F-15 och F-16, samt en A-10 och en gigantisk stealth-bombare. Kommer ut senare i vår och lär kosta runt 300 kronor i butik.  
[www.abacuspublish.com](http://www.abacuspublish.com)



### Vi gillar gillespel

JoWood meddelar att man ämnar släppa ett spel vid namn *The Guild*. Spelet kommer att handla om att gå i lära hos en av flera olika mästare i en medeltida stad och därefter öppna eget i en av 12 olika branscher. 4head Studios har gjort spelet som ska släppas under våren i Europa.  
[www.jowood.de](http://www.jowood.de)

### Mod Kit för I-war 2

Nu släpps ett Mod Kit för *I-War 2*. Det handlar om information och verktyg för att göra mods, egna uppdrag och till och med förändra användargränssnittet till detta öppna rymdspel. Kitet kan laddas ner på den officiella hemsidan där du även hittar mer info samt en del färdiga mods.  
[www.independencewar.com](http://www.independencewar.com)



## Online

# LOST CONTINENTS

Ett massivt online-Indiana Jones, typ.

Ännu ett massivt online-spel. Den här gången handlar det dock om något så originellt som ett actionäventyr i Indiana Jones-stil där man äventyrar sig igenom en värld fylld av storsvilt, gömda skatter och otäcka fållor.

Givetvis kan man utrusta sig med klassiker som feta revolverar och piskor och spelare ger sig ut på expeditioner tillsammans för att hitta urgamla artefakter och samla erfarenhet. Exklusiva grötter i stil med *Anarchy Online*s uppdrag finns också, så att du aldrig behöver stå i kö i ett populärt tempel utan helt enkelt kan ta med några polare och vandra runt i en specialgjord miljö just för er. Dessa specialzoner baseras på gruppledarens tidigare äventyr och är alltså mer interaktiva än något vi tidigare sett. Avancerad utrustning kommer att kunna användas av oerfarna spelare, men de har då stor chans att ha sönder prylarna eller helt enkelt skjuta fel person, något som

torde begränsa Twinking (att ge alltför bra prylar till nya spelare).  
[lostcontinents.vr1.com](http://lostcontinents.vr1.com)



## Sport

# TONY HAWK PRO SKATER 3

Ollies och 360s till alla soffpotatisar.

Activision har anlitat Gearbox Software, kanske mest kända för sin *Half-Life-expansion Opposing Force*, för att göra PC-versionen av *Tony Hawk Pro Skater 3*.

Spelet har varit en hyfsat stor succé på Playstation 2 och går ut på att göra trick på sin skateboard. Ett detaljerat poängsystem som klarar att bedöma såväl enkla trick som mer avancerade sådana och kombinationer av alla slag finns med. Du skejtar omkring i miljöer fyllda med folk och trafik i bland annat Tokyo,

Los Angeles och någonstans i Kanada och försöker få bästa möjliga poäng. Totalt finns det åtta olika ställen att flänga runt på och man har studerat proffsens teknik för att få till bästa möjliga animation av din brädåkare. Detta verkar bli ett kul partypel i stil med *Motocross Madness*, bara man inte begär den klassiska mis-sen att porta det direkt. Gearbox inblandning borde dock betyda att det blir bättre än så, och vi håller givetvis tummarna.

[www.activision.com](http://www.activision.com)



## På allmän begäran: Return of the...

# Månadens Bästa



### MARKUS DAHLBERG

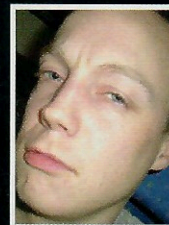
Mina saves fortsätter att spöka. Först var det *Return of the C* där de försvann när jag bytte PC och glömde kopiera. Nu försvann de i *MOH:AA* så jag får spela om från början, vilket inte gör så mycket eftersom det är så oerhört bra. Det är skönt att ha ett riktigt bra spel att återvända till när mindre intressanta titlar är recenserade. All ledig tid upptas av *MOH:AA*. Det är bara det att tiden inte räcker till.

(Det Markus inte nämner ovan är att han som chefredaktör börjar fastna i mötesträsket och därför inte har tid att spela så mycket som han vill. Vårt konverteringsprogram från seriös PC Hemma-redaktör till äkta gånar på ett halvår fortsätter dock, men tyvärr så slår det ibland slint - Markus har av pålitliga vittnen setts spela *Hälge* och andra underhållningsmässigt handkappade barn-'spel' denna månad. - Red)

### JOCKE BENNET

*Jedi Knight II* och *Medal of Honor* har varit givna den gångna månaden. I grund och botten två shooters, men så olika som det överhuvudtaget går. I *Jedi* hoppas och nickas det, mycket problemlösning och bisarra plattformselement. *Medal of Honor* lägger sig på andra skalan av genren, med så mycket realism som det bara går, utan att glädjen som gör en shooter försvinner. De enda likheterna mellan spelen är att de båda drivs av *Quake III*-motorn, samt att fienderna har en rent djävulsk förmåga att pricka rätt. Tyska snipers och gröna marsianer med skalbagge-ögon. Vilken månad...

(Redaktionen noterar att Jocke fick *Jedi Knight II* en söndag. På måndagsseftmiddagen hade han nysst hittat *Ijussabel* och sprang planlöst omkring på taken i en utomjordisk stad där grönhudade prickskytter jagade honom. Detta hade nog betraktats som normalt om han inte sedan tagit vägen över taken hem till Bromma, vitande med en *Ijussabel* av plast och hojtande något om *Obi-Wans* hämnd åt alla duvor. - Red)



### MATS NYLUND

Efter att ha klarat det osannolikt filmiska *MOH:AA* har jag nu återvänt till rötterna genom att inhandla *Operation Flashpoint Gold Edition*. När jag inte jobbar slaktar jag nu alltså ryssar på Everon nätterna igenom och jag måste säga att Bohemias mästerverk håller än. *IL-2* är förstas också något som aldrig lämnar hårddisken och som jag plockar fram då och då för att få mig en dos flygaction.

(Mats behöver så att säga... "komma ner på jorden".

Killen som har givit uttrycket simulatormörd ett ansikte har till och med börjat agera flygledare inne på redaktionen.

"Bennet, you're clear for take-off" låter det vid hemgång.

Hade varit mindre bisart om han inte hade haft ett par jättelika hörlurar inklusive mikrofon över huvudet. Till lunch äter han små vacuumförpackade måltider utan kryddning, medelst små koppar med juice och en liten chokladbit till dessert. Vi andra ryser och förfasar oss. - Red)

### HENRIK NORDENBERG

Denna månad har jag förfärat mig över den senaste *Day Of Defeat*-patchen, 2.0. Vad i hela friden har hänt? De har ju förstört hela härligheten! Siktet svajar som aldrig förr och man kan ju inte ens skjuta när man kryper längre. Realism i all ära men här har spelkänslan verkligen blivit lidande. Synd på en så bra mod. Näja, man får väl gå tillbaka till *CS* då...

(Vi på redaktionen tror att Henkes medellivslängd i *DoD 2.0* - aningen kortare än en infanterist i skyttegravarna 1914 - kan ha en del att göra med ovanstående uttalande. Vi andra har förstas inte tid att spela så mycket eftersom vi har jobb att sköta. - Red)



### DANIEL AGORANDER

*Flashpoint* är ett mysigt spel, även om det under den senare delen av den gångna månaden fått stark konkurrens av *Europa Universalis 2*, som återigen hägrar. Tackar gudarna för att fransmännen hamnade i krig med påven och hans anhang - det gjorde det möjligt att ta hela Frankrike... Självklart har även det ständigt skämtet Leijonhjärta diskuterats i vänkretsen, och planer smids för att återta hedern...

(Agorander Leijonhjärta, Tengils knähund och moderat liberal med anarkistiska tendenser. De som ännu inte förstått exakt hur sjuk den här killen är behöver bara kolla in månads PC Gamer-quiz. När han inte trakterar våra Web-killar med diverse tillmälen bedriver han en kampanj för att införa

diktatur i Forshaga. Bäva månede belackarna. - Red)

### MIKAEL HJALMARSSON

Storhetsvansinne är det som driver mänskligheten framåt. Årminstone är det detta jag försöker intala mig själv när mina trupper drar iväg i *Cossacks*. De tågar fint i formation framdrivna av en officerare och en skotsk säckpipeblåsare som ger ifrån sig ett bråkande läte. Dessa tappra krigare kommer att dumdräsigt ställa sig framför fiendens linjer och dö till ljudet av dånande trummor. Allt bara för att jag ska kunna expandera mitt rike. Underbart!

(Storhetsvansinne eller inte, men när Hjalmar försökte

"expandera sitt rike" därhemma sade grannarna ifrån.

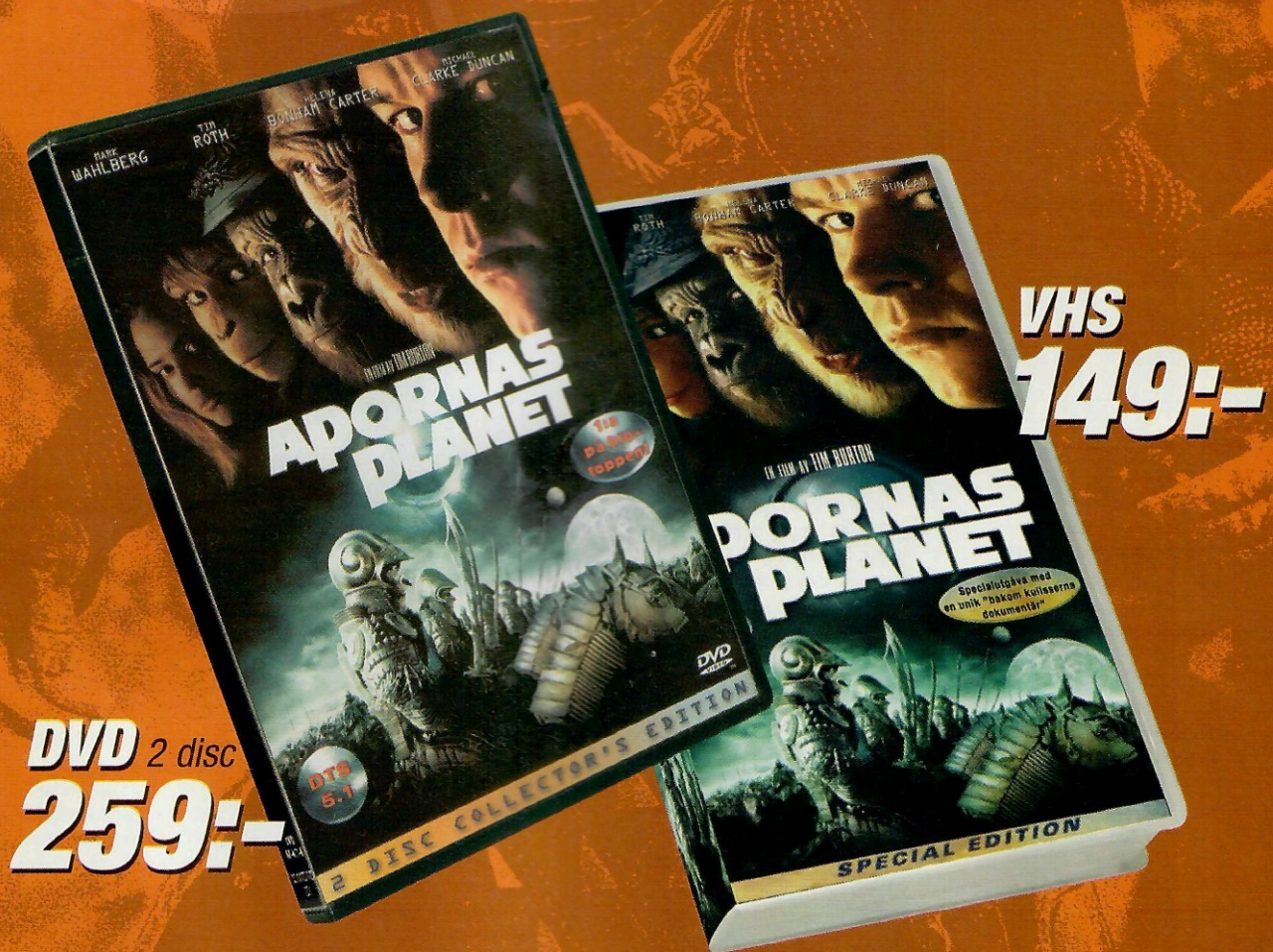
Säckpiporna var droppen som fick bägaren att rinna över, även om irritationen var hög även när han anlitade några lokala skol-

barn för att iklädda kiltar marschera i formation nedför gatan.

Fadern som är gammal militär nickar dock gillande. - Red)



# TIM BURTON HAR GJORT DET IGEN!



filmmix.com är den självklara sidan för dig som gillar film. Här finns allt inom action, thriller och spänning - och mycket mer. Alltid rykande färsk film på DVD och VHS, och möjligheter att förhandsboka och vara en av de första. Plus största utbudet av det som hittills finns utgivet.

Filmerna kommer direkt hem till dig, snabbt och säkert. Titta in redan idag på Sveriges mesta filmsite!

ETT BONNIER AB FÖRETAG  
**filmmix**  
**.com**

**SE DET DU VILL - NÄR DU VILL.**

små snabba

Färgglad mus

Logitech fortsätter att leta efter olika sätt att sälja sina möss. Återigen släpper de en specialutgåva av sin trådlösa mus, den här gången under devisen "Våga byt färg på musen efter humöret". Cordless Mouse Special Edition innehåller deras vanliga trådlösa mus tillsammans med fyra utbytbara skal i färgerna intensivt blå, midnattsgrå, signalröd och bärstensgul. Själva musen har vi sett förut, det är Logitechs vanliga trådlösa mus som använder radioteknik som fungerar på upp till två meters avstånd från mottagaren som kopplas till datorns portar. Musens form gör att den passar för både höger- och vänsterhänta. Den passar även till Mac och har tre års garanti. Priset är fastställt till 449 kronor inklusive moms.

[www.logitech.com](http://www.logitech.com)



Mer Radeonminne

ATI fortsätter att bygga ut sina grafikkort. Nu kommer deras värsta kort i två nya upplagor, Radeon 8500LE och Radeon 8500 128MB DDR. LE har funnits ett tag men ATI har inte sålt det till konsumenter tidigare. Det är en lågprisvariant som kommer att kosta runt 2500 kronor, det andra kortet blir dryga tusenlappen dyrare.

[www.ati.com](http://www.ati.com)



# GEFORCE 4

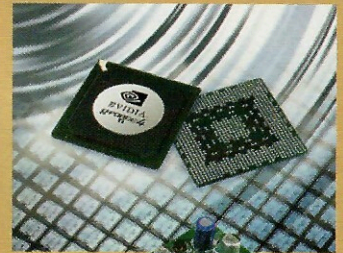
Dubbelt så snabbt.



nVidias nya motor nfiniteFX II gör det möjligt att belysa varje hårstrå individuellt.



Det flytande vattnet reagerar mer realistiskt med strandlinjen än tidigare.



Det här är ett GeForce4 Ti-kort. Notera de dubbla digitala bildskärmskontakterna. Via en medföljande adapter kan en VGA-skärm användas.

Så var det dags för nästa generation grafikkort, i alla fall om man får tro nVidia som slog på stort när deras nya grafikkortsfamilj GeForce4 nyligen presenterades i Atomium i Bryssel. PC Gamer var förstas på plats för att imponeras av varulvar, dansande robotdamer och porlande vatten. De nya grafikkorten ger spelutvecklare möjlighet till helt nya nivåer av realism, allt enligt nVidia som visade ett stort antal spelliknande scener för att demonstrera de nya korten. Bilderna här intill är hämtade direkt ur scenerna, men tyvärr kan de i

tryckt form knappast ge rättvisa åt det vi såg under pressvisningen. Alla spelscener var i realtid och alltså ej förrenderade. Och visst kan man bli imponerad av varulven som vandrar över hustaken och vars hårstrån sakta vajar när han rör sig framåt. I Hans 100000 polygoner skapas i realtid och nVidias nya motor nfiniteFX II tar hand om en miljon topppunkter per sekund. Dessa topppunkter (vertices på engelska) används för att rita varulvens hud och päls.

GeForce4 heter familjen som helt ersätter GeForce3, som nu alltså fasas ut. Möjligen kommer det att finnas GF3-kort kvar i handeln, men det tillverkas inga nya längre. GeForce4-familjen består av hela sex olika kort plus ytterligare fem processorer kallade GeForce Go för bärbara PC. För stationära datorer kommer det tre Ti-kort, Ti 4600 och Ti 4400 som ersätter GeForce 3 Ti 500 tillsammans med Ti 4200 som ersätter GF3 Ti 200, samt tre MX-kort (MX 460, MX 440, MX 420) som är lite enklare och

långsammare och som främst är avsedda att sitta i mer "folkliga" datorer. Ti-korten är riktade till gamers som vill ha det värsta.

Den egentliga nyheten med GF4 är att korten är ungefär dubbelt så snabba som tidigare. Processorn jobbar i 300 MHz och har 63 miljoner transistorer. Minnet på 128 MB (64 MB för MX) jobbar med hastigheten 650 MHz. En annan nyhet är anti aliasing (AA), alltså metoden för att ta bort hackiga kanter i bilden. nVidia har patenterat en metod som heter Accuview och som arbetar med 4x översampling för att jämna ut alla kanter. Enligt nVidia ger detta tre gånger bättre AA än tidigare.

Men det finns också annat som kan vara intressant. Till exempel nView som är en programvara som gör det möjligt att ha dubbla skärmar. Programmet klarar i och för sig upp till 16 skärmar och 32 skrivbord, men det går bara att koppla in två skärmar till Ti-korten.

De första korten bör vara ute nu. Räkna med samma pris-klasser som för GF3 ungefär, när detta skrivs är dock inga priser klara.

[www.nvidia.com](http://www.nvidia.com)



Det här är ett GeForce4 MX-kort. Den specialutvecklade fläkten är viktig eftersom den kyler både processor och minnen.





Tillbehör

# SNYGGT LJUD

Referenshögtalare från Cambridge

Creative Labs toppmärke bland högtalare, Cambridge Soundworks, släpper nu en ny lyxsurroundhögtalare kallad MegaWorks 510D. I pressmeddelandet läser vi att det här är det snyggaste ljud som någonsin har släppts. Creative uppger effekten till 500 watt i

sex kanaler.

Med full digitalt stöd för alla kanaler upp till 24-bit med 96kHz-datasignaler passar den bra tillsammans med Creatives ljudkort Sound Blaster Audigy. En digitalkabel kopplas alla sex kanalerna till Audigyljudkortet så att man kan få full effekt av

Creatives ljudteknik EAX® ADVANCED HD. Högtalarna är även optimerade för Dolby Digital 5.1 och naturligtvis MP3- eller cd-uppspelning.

Räkna med ett pris på runt 5 200:- i butik. Mer information finns på <http://se.europe.creative.com>



Tillbehör

# RIKTIG FLYGPINNE

Referens i cockpit.

"Allt som flygsimentusiasten kan förvänta sig" lovar Thrustmaster med sin nya flygsticka HOTAS Cougar. Den består av två delar, en ergonomisk sticka och ett speciellt gasreglage kallat TQS.

Tillsammans har enheterna 28 programmerbara knappar och hatt-switchar. Stickans handtag är löstagbart vilket bland annat ger

utrymme för framtida uppgradingsmöjligheter. Cougar ansluts via fullhastighets-USB som uppges vara åtta gånger snabbare än normalt. Som kuriosita kan nämnas att HOTAS Cougar har godkänts av amerikanska flygvapnet för pilotutbildning.

[www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)



Tillbehör

# Platt med TV Framtidens skärm

Precis innan tidningen går i tryck kommer Philips med en ny platt skärm som tyvärr inte hann med i testet..

150MT är både en TV och en datorskärm. Den har vanlig VGA-ingång för datorn tillsammans med antenningång för TV och SCART och S-video för video eller dvd-spelare. När den används som datorskärm kan man titta på TV i ett litet fönster, så kallad PIP-funktion. 150MT har inbyggd TV-tuner och text-TV vilket tillsammans med den medföljande fjärrkontrollen gör att den fungerar precis som en vanlig TV. Priset är vi denna tidnings pressläggning ej satt.

[www.philips.se](http://www.philips.se)



små snabba

## Taktiskt tangentbord

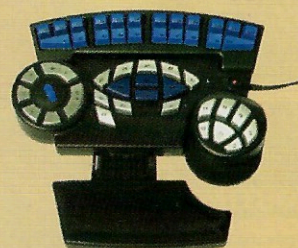
För dig som gillar FPS och RTS släpper nu Thrustmaster ett hjälpmedel som ska se till att det blir enklare att styra spelen, ge kommandon och kanske framför allt spara handleden om man spelar mycket.

Tacticalboard är ett litet specialtangentbord med 48 tangenter som alla kan programmeras.

Det är justerbart för alla handstorlekar och är uppdelat i fem olika zoner; action, thumb, command, chatterbox och gels-töd. Zonerna är anpassade för olika speltyper, till exempel actionzonen där man inte behöver röra handen alls för att nå zonens 13 knappar. Gels-tödet är ett mjukt stöd för handleden som gör att underarmen inte belastas så mycket.

Tacticalboard kommer att säljas med förinställningar för 35 spel.

[www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)



## Kyro II slut

ST Microelectronics meddelar att de slutar tillverka sina grafik-kortsprocessorer Kyro och Kyro II och att de nu helt lämnar marknaden för grafikort till PC. ST letar efter en köpare till den delen av företaget som har sysslat med PC-grafik, vilket är en ganska liten del av hela ST. Av en omsättning under 2001 på 6.4 miljarder dollar svarade PC-grafiken endast för 15 miljoner dollar. Kyro II känner vi främst som processorn i Hercules 3D Prophet 4000 och 3D Prophet 4500. Båda korten kommer att finnas även i fortsättningen då Hercules säger i ett pressmeddelande att de har Kyroprocessorer i lager så att det räcker. Hercules passar också på att meddela att det kommer ytterligare ett kort med Kyro II-processorn kallat 3D Prophet 4800 inom kort. ST å sin sida kommer att fokusera på produkter för kommunikation, automation, dattortillbehör och digitala produkter för konsumentmarknaden.

<http://eu.st.com>

# GLOBAL OPERATIONS

Spelet som försöker counterstrika bättre än *Counter-Strike*.

Av MATS NYLUND

DETTA HAR HÄNT... Vi opererade globalt för första gången i PCG 51.

Sex olika klasser gör det hela varierat.



Intensiva eldstrider på kort håll.

Äntligen vågade de berätta om sitt förhållande på slagfältet.



## GLOBAL OPS KORTHET

**Utgivare:** EA  
**Utvecklare:** Barking Dog  
**Genre:** Förstapersons-shooter

**Beräknat Systemkrav:** P450, 64MB RAM, 3D-kort

**Web:** www.globalopsgame.com

**Releasedatum:** Våren 2002

**Vårt att notera:** Ett spel som är helt designat för att spöa *Counter-Strike* i multiplayer kan väl inte vara dåligt? I alla fall inte om man gillar massor av realistiska vapen och snabb action med eller mot diverse terrorister.



Dödsanimationerna är helt godkända.



Gissa vilket vapen detta är.

**DET** har hänt en del sedan vi sist skrev om detta spel och nu har vi äntligen lyckats lägga våra darriga avtryckarfingrar på denna terrorist-shooter. Idén har inte förändrats, man ska fortfarande skjuta terrorister alternativt anti-terrorist-styrkor med glatt humör och stora högar av mer eller mindre avancerade vapen. Alla vapentokar kommer sannerligen att få sitt lystmäte om de köper detta spel då det innehåller de mest skiftande varianter på skjutjärn.

Spelet är i grunden gjort helt för multiplayer. Visserligen finns något slags singelkampanj inbakad, men denna är i praktiken bara en rad av botmatcher med mål i stil med *Return To Castle Wolfenstein*. Inte för att detta är något negativt i sig, men vi misstänker att detta spel inte kommer att spe-

## "SPELET ÄR I GRUNDEN GJORT HELT FÖR MULTIPLAYER."

las särskilt mycket offline men däremot kan bli ganska bra online. Kontrollerna i spelet funkar bra, men ger kanske litet för mycket "på räls"-känsla för närvarande.

Varje uppdrag börjar i en lastbil eller helikopter. Här kan man ta det lugnt och köpa litet hårdvara att krossa motståndarna med innan man kör igång och kan efter en nedräkning komma in i spelet när man vill med en enkel knapptryckning. Därefter är det action för hela slanten. Det fåtal banor som finns i betan är ganska enkla, men har genvägar där man kan gå runt motståndarna och falla dem i flanken (eller ryggen). De snabba striderna och den realistiska vapenmodelleringen (som påminner om *Rainbow Six*-serien) känns helt rätt.

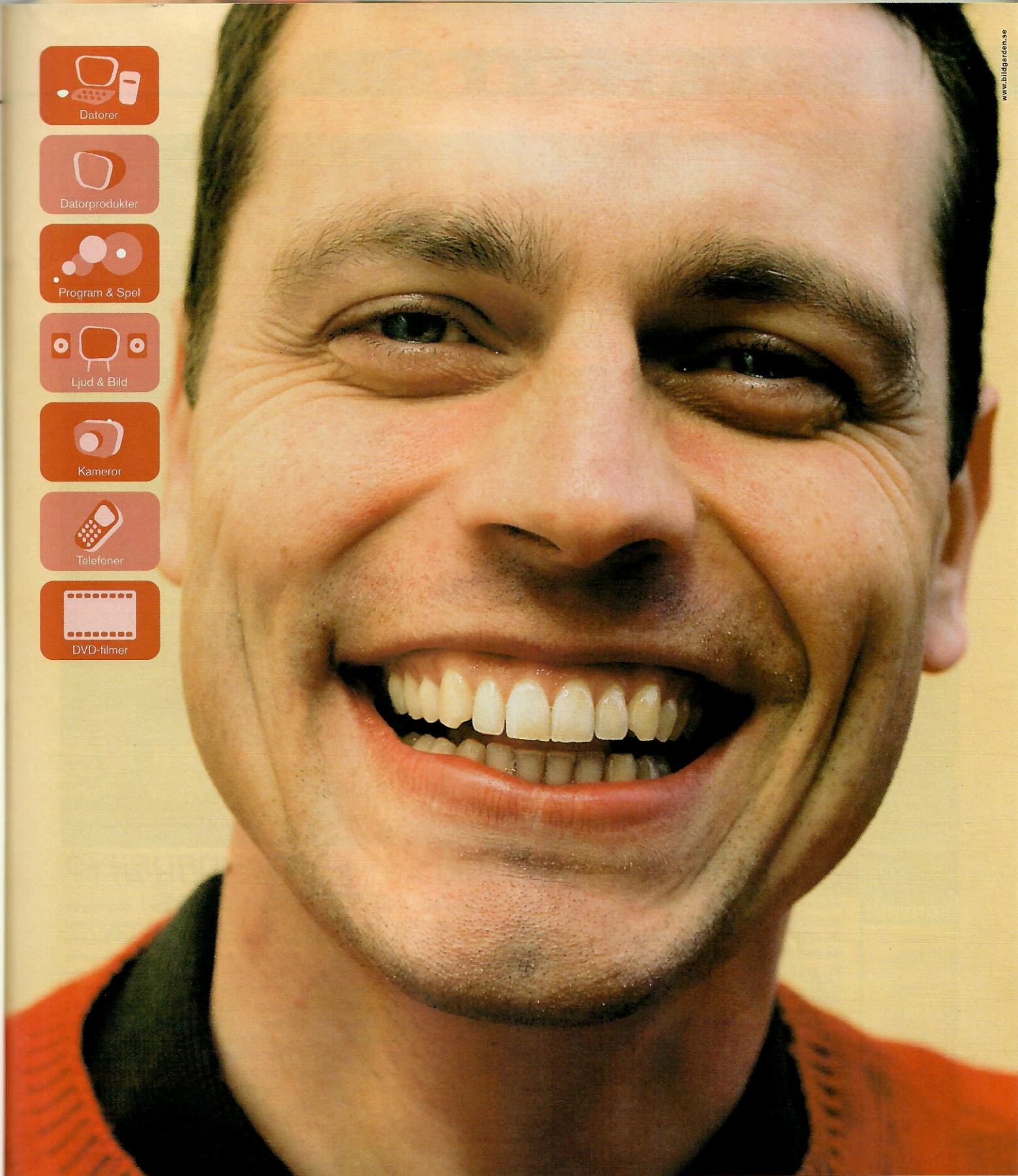
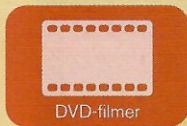
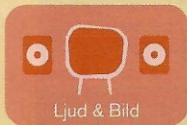
Riktigt hur detta funkar i multiplayer kan vi tyvärr inte uttala oss om, då den version vi provspelat var en smula buggig. Det borde dock inte vara någon nämnvärd skillnad eftersom

singelplayerdelen verkar påhängd i efterhand och fungerar likadant. Olika klasser finns och fungerar bra, ungefär som *Wolfenstein*. Även här har alla sina egenheter och egna vapen.

## GUNS & AMMO

Vapen finns givetvis i groteska mängder i ett spel som detta. Roligt är att du även kan bära ett alternativt vapen plus en pistol för nödlägen (inklusive en brutal *Dirty-Harry*-revolver) och sno vapen från döda eller sårade motståndare. Känns alltid rätt att skjuta polaren med hans eget hagelgevär.





Det är lätt att bli glad som kund hos datorbutiken.com. Hos oss hittar du välkända kvalitetsprodukter från ledande tillverkare till riktigt låga, konkurrenskraftiga priser. Datorbutiken.com står för näthandel som fungerar. Vi hoppas att du ska trivas som kund hos oss.

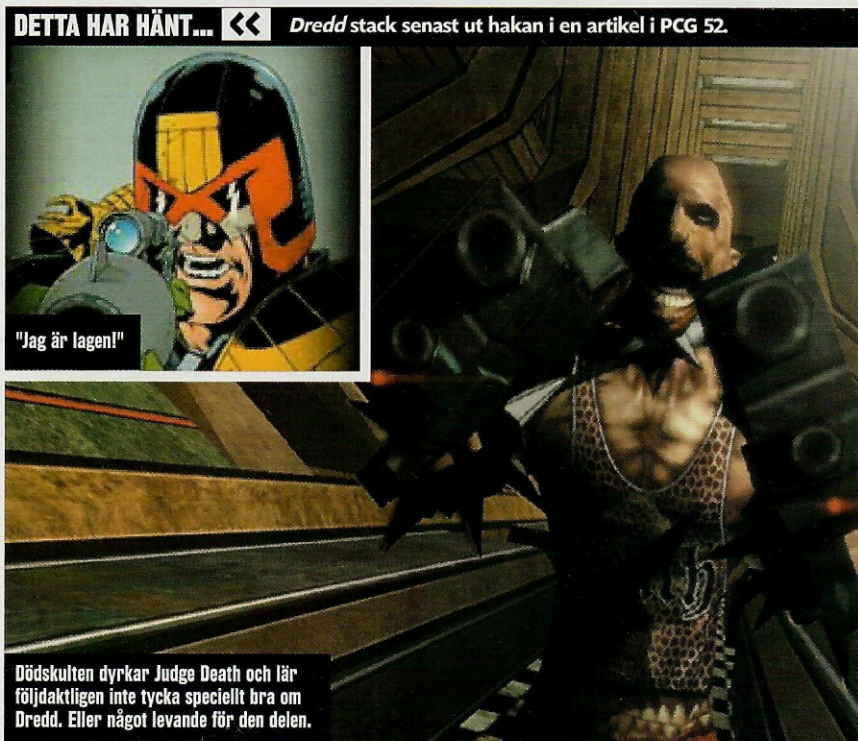
# datorbutiken.com

En bra affär förlänger köpglädjen

# DREDD VS DEATH

Ska allas vår favoritsnut Judge Dredd äntligen få ett bra spel uppkallat efter sig? Vi satte oss ned med utvecklarna Rebellion för att bringa klarhet.

Av MATS NYLUND



DETTA HAR HÄNT... << Dredd stack senast ut hakan i en artikel i PCG 52.



"Jag är lagen!"

Dödskulten dyrkar Judge Death och lär följaktligen inte tycka speciellt bra om Dredd. Eller något levande för den delen.



Miljöerna är renderade med en teknik som efterliknar seriens skuggningar och färger.



Din lokala kvarterspub. Slå dig ner, köp en drink, men drick dig inte för full om du inte vill åka in på 12 år.

## DREDD VS DEATH I KORTHET

**Utgivare:** Ej fastställt  
**Utvecklare:** Rebellion  
**Genre:** Action/äventyr  
**Beräknat Systemkrav:** Ej känt  
**Web:** www.dreddvsdeath.com  
**Releasedatum:** Vintern 2002  
**Vårt att notera:** Världens absolut hårdaste polisserie, Judge Dredd, har aldrig blivit ett vettigt spel. Rebellion verkar dock vara på väg att lyckas med det ingen annan gjort förut och vi darrar av förväntan.

**JUDGE** Dredd har länge varit en kultserie i engelska 2000 AD. Utvecklarna Rebellion bekänner utan omsvep att de alltid har älskat dessa serier och att de därför har köpt licensen att utveckla spel baserade på dem. De hävdar att de hela tiden siktar på att göra ett spel om Dredd – och vad kan då vara mer naturligt än att ställa honom inför ärkefienden Judge Death?

### LAGENS EXTREMT LÅNGA ARM

Lawgiver. Det ultimata vapnet för framtidens Judges, och det kommer givetvis att finnas med i spelet. Rebellion berättade att de – helt i enlighet med seriens anda – kommer att ha med samtliga sorters ammunition till vapnet och att man i regel inte kommer att använda mycket annat. Vissa tyngre vapen kommer dock att dyka upp för de där situationerna när en pistol bara inte räcker till, ens om den har högexplosiv och värmesökande ammunition. Dredds gömda stövelkniv kommer också att vara med för eventuella nödsituationer och man antyder att det kommer att finnas mer exotiska vapen som ska bita till och med på odöda Judges som Death med anhang.

## "SJÄLVKLART KOMMER DU ATT KUNNA ARRESTERA VARJE MEDBORGARE DU SER BRYTA MOT LAGEN."

Vi har sett bilder från den häpnadsväckande motorn och är rätt imponerade av den originella grafiska stil som verkar genomsyra spelet. Det tekniska har vi dock redan gått igenom tidigare på dessa sidor, så våra första frågor rörde sig mer kring intrigen och handlingen i denna äventyrliga shooter. Rebellion försäkrar oss att det kommer att finnas en linjär berättelse som behandlar Dredds jakt på Judge Death, men det finns även fristående episoder där Dredd tar hand om de dagliga brotten i Mega-City One. Och självklart kommer du att kunna arrestera varje medborgare du ser bryta mot lagen. Eftersom det är omöjligt att döda



Judge Death kommer du givetvis inte att kunna klara spelet enbart genom att skjuta.

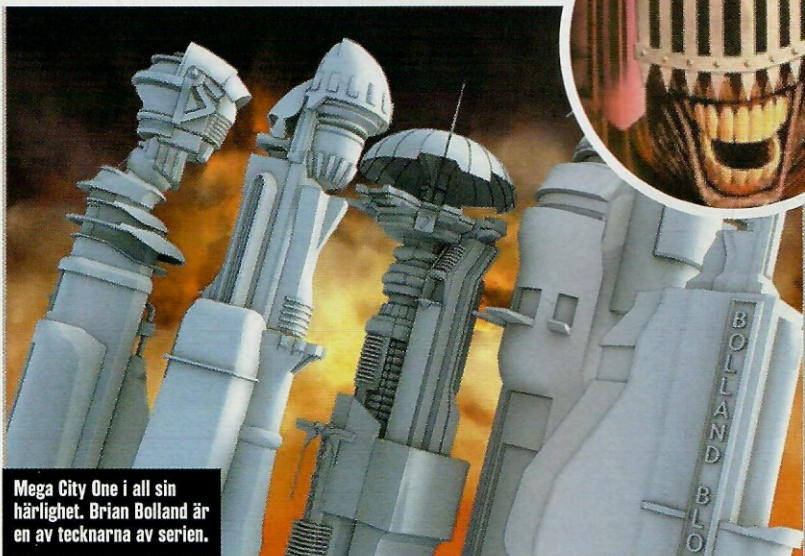
Vi försökte förstås pumpa killarna på mer om själva berättelsen och ta reda på var i staden det hela kommer att utspela sig. Här var de dock förtegnade och ville bara avslöja att det kommer att finnas en rejäl dos av både hjältar och skurkar från serierna, och alla relevanta Mega-City One-miljöer kommer att finnas med och vara helt korrekta – men större och bättre än vi sett dem förut. Men eftersom Mega-City One täcker hela USA:s östkust kommer det inte att vara möjligt att ge spelaren total frihet

## MULTI-DREDD

Kommer det att finnas multiplayer? Självklart, svarar Rebellion. Vilka alternativ man kommer att ha här vet vi inte, men man kommer att kunna spela som ett antal olika Judge (dock fick vi inte bekräftat om Judge Anderson kommer att vara med, men vi hoppas på det) eller skurkar ur seriens långa och smått sjuka persongalleri. Vår favorit är Mean Machine, mannen som har en mätare i pannan med vilken han kan ställa in sitt humör – från lätt vansinnig till mordgalen bärsärk.



Kommer du eller?  
Taxin väntar ju!



Mega City One i all sin härlighet. Brian Bolland är en av tecknarna av serien.

## “OM DU ÄR FÖR SNÄLL ELLER FÖR HÅRD SÅ KOMMER DU ATT FÅ ETT BESÖK AV DINA ÖVERORDNADE.”

att utforska, i alla fall inte utan att tappa tempo och fokus på historien som utspelar sig. Var man färdas kommer alltså till stor del att styras av handlingen, men *Dredd* ska fortfarande ha en hel del frihet att utforska och göra saker som inte har med uppdraget att göra, som razzior och bråk med skumma element – och vem vet var det kan leda.

I serien är de futuristiska jättstäderna där Dredd och hans vänner huserar rätt trångbodda då miljarder människor bor i enorma skyskrapor som skymmer solen. Vi förhörde oss om huruvida detta kommer att bli ett problem. Vi fruktade att det skulle krävas en dator av Pentagon-klass för att rendera alla de tusentals individer som ju myllrar på gatorna dag som natt. Rebellion försäkrade oss att man kommer att ha med massor med människor utan att spelet saktar ned nämnvärt, de har nämligen skalat motorn så att de som står längre bort renderas i mindre detalj och ju fler de är desto färre polygoner används till var och en. Om detta fungerar återstår att se, men vi hoppas på gator där man får knuffa sig fram för att kunna arrestera en bankrånare.

Så har vi då Lagen (Dredd är ju faktiskt polis, domare och bödel i ett). Rebellion säger att de tänker ha med den framtida Lagen i all sin strikthet i den mån det inte påverkar spelvärdet. Du kommer att kunna sätta dit medborgare för alla möjliga brott, från nedskräpning till massmord, och du kan även bestämma vilken dom de får på stället. Men en varning är på sin plats – om du är för snäll eller för hård kommer du att få ett besök av dina överordnade. Har du ihjäl alltför många oskyldiga kommer du snart själv att hamna på fel sida av Lagen.

Till slut var vi bara tvungna att fråga hur många polygoner Judge Dredds gigantiska haka tar upp. Svaret blev: "Flera hundra när du är extremt nära – men det skulle vi inte rekommendera, Dredd kan bli irriterad.



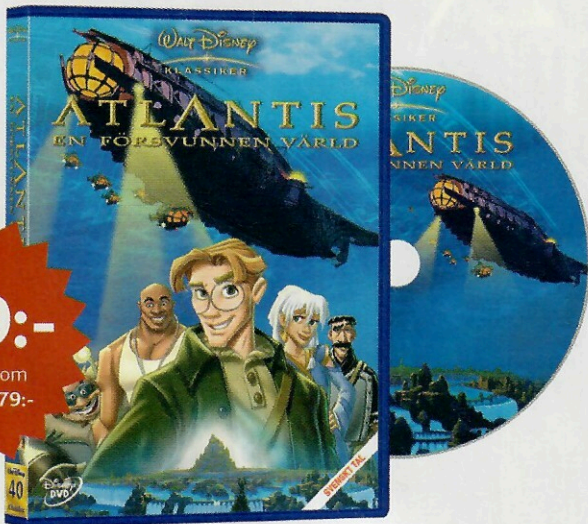
Skulle du låta denne man ta ditt blod?

PCG

JUST NU PÅ CDON.COM:

# Fler filmäventyr från 199:-!

Trippeläventyr är ordet då det gäller boxen med Nicolas Cage-filmer. »Con Air«, »Snake Eyes« och »The Rock« – tung action och spektakulära effekter utlovas. Nu har du möjlighet att förhandsboka filmerna nedan. Beställ senast 3 dagar innan releasedatum så har du dem på självaste releasedagen!



**259:-**

Finns även som dubbeldisc 279:-

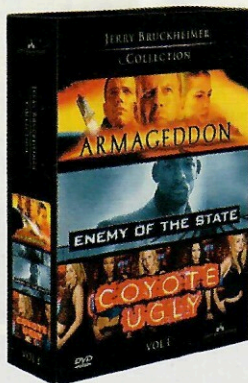
**dvd: Atlantis – En försvunnen värld 259:- (dubbeldisc 279:-)**  
Release 13/3 – förhandsboka nu!

Följ med på ett sällsamt äventyr på havets botten i Disneys Atlantis. Milo Thatch har en enda önskan och det är att hitta Atlantis, staden som enligt historien försvann spårlöst ner i havets djup. Den stenrike professor Whitmore har samma dröm och innan Milo vet ordet av, är han på väg mot sitt livs äventyr. Atlantis är en tecknad film som passar hela familjen.

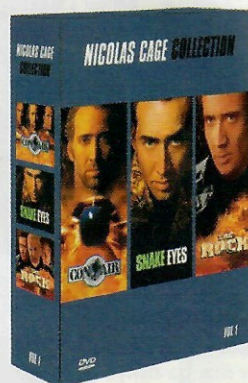


**dvd: Kiss of the Dragon 229:-**  
Release 27/3 – förhandsboka nu!

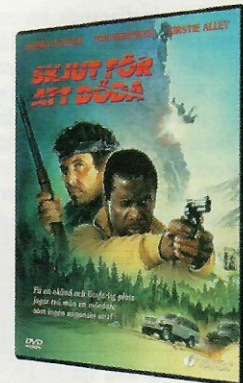
Kiss of the Dragon är en av de tätaste och mest spännande actionfilmerna på länge! Den kinesiska underrättelsetjänstens främste agent Liu Jian, spelad av Jet Li, kommer till Paris för ett känsligt och topphemligt specialuppdrag. Tillsammans med fransk polise ska han avslöja ett kinesiskt brottsyndikat. En dödlig och fartfylld hetsjakt i centrala Paris påbörjas...



**DVD-BOX: 3 x Jerry Bruckheimer, vol 1 369:-**  
Release 13/3 – förhandsboka nu!



**DVD-BOX: 3 x Nicolas Cage 369:-**  
Release 13/3 – förhandsboka nu!



**dvd: Skjut för att döda 199:-**  
Release 13/3 – förhandsboka nu!

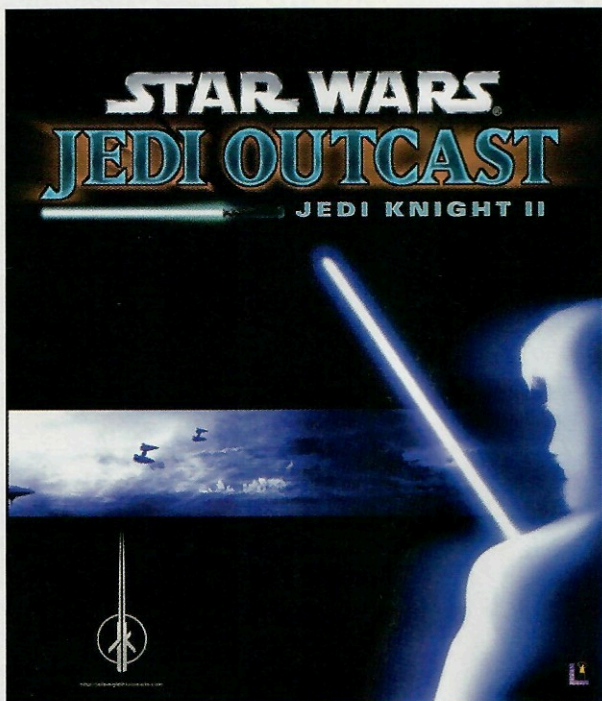
# CDON.COM

din skivbutik på nätet

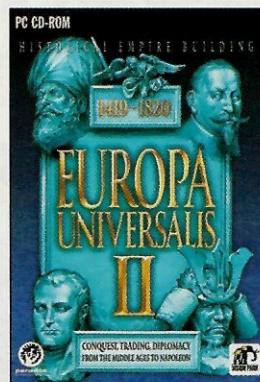
JUST NU PÅ CDON.COM:

# Explosiva spel från 379:-!

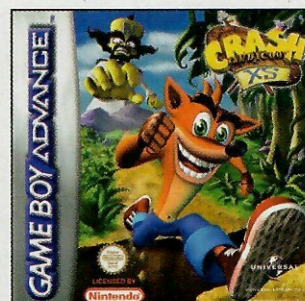
Gameboy, PC, Xbox, Playstation eller Playstation 2? Oavsett vilken spelkonsoll du har så kommer du säkert hitta det du söker bland våra spel med spektakulära strider, underhållande action och strategiska klurigheter. Välkommen till spelavdelningen på Cdon.com!



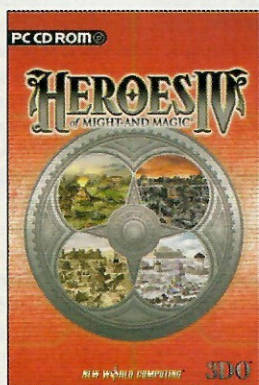
pc: Jedi Knight II 399:-  
Obs! Omslaget på bild är ej original



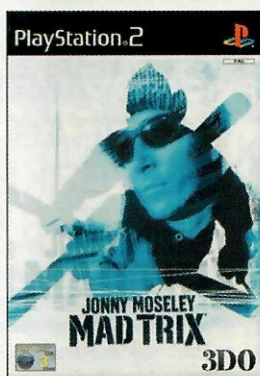
pc: Europa Universalis II 379:-



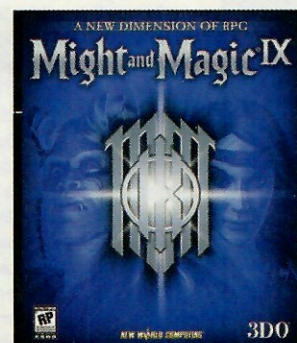
GBA: Crash Bandicoot XS 489:-



pc: Heroes IV 399:-



ps2: Jonny Moseley Mad Trix 569:-



pc: Might and Magic IX 449:-

PRISERNA GÄLLER T O M DEN 30 APRIL 2002

# CDON.COM

din skivbutik på nätet

# CONFLICT DESERT STORM

Gulfkriget får sitt eget spel, vilket alltså torde innebära Warzone 1992.

Av MATT PIERCE



## DET ÄR ETT BAKHÅLL!

Att sätta upp ett bakhåll i *C:DS* är inte bara kul, det är ett mycket effektivt sätt att rensa hela baser av intet ont anande fiender. Var och en av dina fyra soldater kan placeras ut individuellt och sedan vänta tills någon skjuter innan de besvarar elden. Att vara högre upp än fienden är ett stort övertag i spelet, så när alla tre skyttarna har klättrat upp för sina stuprör är det bara för den som drog det kortaste strået att visa sig för fienden och leda förföljarna till deras möte med liemannen. Vi känner vissa *Commandos 2*-vibbar här, faktiskt.

DETTA HAR HÄNT... << Hela öknen stormade på nyhetssidorna i PCG 49.



Iraks öknar - kanske inte den mest idylliska platsen på jorden.



Delta Force utan jättepixlar? För bra för att vara sant.



Tidiga försök med raketpost föll inte väl ut då folk ställde sig bakom rampen hela tiden.



## CONFLICT DESERT STORM

### KORTHET

Utgivare: SCI

Utvecklare: Pivotal Games

Genre: Actionäventyr

Beräknat Systemkrav: PII-450, 64Mb RAM, 3D-kort

Web: www.pivotalgames.com

Releasedatum: Sommaren 2002

Värt att notera: Squad-baserad, snabb och vapentyngd action som utspelar sig under Gulfkriget.

**VI** är ordentligt trötta på att höja *Warzone 2100* till skyarna. Detta gamla spel (ett överlägset 3D-RTS, klart före sin tid) sprang också från den friska källa som *Desert Storm*-utvecklarna Pivotal är - även om det skedde i deras tidigare skepnad som Pumpkin Studios. Och som så ofta är fallet med science fiction-spel som inte har någon stor filmtitel bakom ryggen fick det inte precis spelvärlden att flöda över av glädje.

Med *Conflict: Desert Storm* behöver nog inte Pivotal oroa sig för att något liknande ska ske. Detta tredjepersons squad-baserade shooterspel kommer först på X-box och handlar om det tidiga 90-talets kris i Persiska viken, så det får utan tvekan alla amerikanska patrioter att salivera kraftigt. Efter händelserna den 11:e september har lätt revisionistiskt material som filmerna *Black Hawk Down* och *Behind Enemy Lines* skördat framgångar, och där *Three Kings* ställde svåra frågor om USA:s inblandning i Irak och Kuwait finns det inga sådana moraliska dilemman i *Conflict: Desert Storm*.

Genom att ta sin inspiration från *H&D* och *Rainbow Six* och sedan kapar det hela till dess mest grundläggande element har man här skapat actionpack-

ade strider som är långt från genrens giganter. Vänta er inte komplexa vapenalternativ i stil med *Rogue Spear* eller massor av brytpunkter; enkla tangentkommandon ger omedelbart order till dina tre medarbetare (och du kan kontrollera vilken av dem du vill).

Öknarna i Irak får oss kanske inte

## "FÖRVANDLA ETT TYST NATT-UPPDRAG TILL ETT GIGANTISKT FYRVERKERI AV SPÅRLJUS OCH RAKETER MOT NATTHIMLEN."

att tänka på variation i landskapet, så Pivotal har sett till att även strider i städer är en stor del av spelet. Att infiltrera militärbaser och fiendestäder har gjorts svårare genom en fiende-AI med varierande synfält och hörselradie. Dessutom måste du undvika sökarljus och larmsignaler i många av de mer smygbetonade uppdragen. Trots allt detta är det definitivt inte *Thief* vi talar om. Det finns inte mycket som är roligare än att förvandla ett tyst nattuppdrag till ett gigantiskt fyrverkeri av spårljus och raketer mot natthimlen. Spelets konsolsprung lovar att detta blir snabbt, upphetsande och lätt-

illgängligt krig. Enkla styrbara fordon och kanontorn ger variation och kontrollerna (mus och tangenter) innebär att alla FPS-fans kommer att känna sig som hemma direkt.

Det är så klart inte helt omöjligt att de som föredrar PC:ns mer komplexa och näringsrika titlar som *Operation*

*Flashpoint* och *Ghost Recon* kommer att hitta något litet guldgruva i *Conflict: Desert Storm*s väl ransonerade proportioner av taktisk planering och strategi. Å andra sidan har vi den e-post som vi får angående potentiella konverteringar från X-box till PC, och enligt dem verkar det som om en del av er därute vill ha något i stil med Pivotal's balanserade diet av tokskjutande och "vi lämnar inte våra män kvar"-heroism. Dessutom finns ju alltid möjligheten att åstadkomma det amerikanerna aldrig klarade av: att ta hand om Saddam en gång för alla.

PCG



# STAR TREK BRIDGE COMMANDER

Modigt färdas vi dit i stort sett alla verkar ha varit redan i dessa dagar. **Av MATT AVERY**



En spyfluge-grön stråle av ren ondska.



De stjärnspäckade bakgrunderna är lika imponerande som i *Freespace 2*.

**DETTA HAR HÄNT...** << *Bridge Commander* var en liten nyhet för länge sedan.



Att tvingas manövrera skeppen i precis rätt position för att skjuta kan bli irriterande.

## SE MEN INTE RÖRA

Även om bryggan är kärleksfullt återskapad är du helt begränsad till att njuta av den från din kaptensstol. Detta innebär ju förstas att du inte kan göra saker som att t ex gå och sprätta högfärdigt framför jätteskärmen medan du läser lusen av en korkad Ferengi-kapten. Trist.



**TREKKIES** lever verkligen i sjunde himlen just nu. Nyligen har spel som förstapersons-shootern *Elite Force* och simulationsvarianten *Orion Pirates* och i stort sett allting däremellan kommit ut. Det senaste spelet som låter dig mingla med Klingoner och Borgs är mer i stil med *Dominion Wars*, och planterar dig stadigt i heta stolen på bryggan av ett federations-skepp, där du är kapten. Likheten är faktiskt kuslig, men *Bridge Commander* verkar ha ett litet övertag över sin rival.

Utvecklarna (*X-Wing*-skaparna Totally Games) beskriver spelet som en rymdstridssimulator, och premissen är att du ska undersöka märkliga händelser i en särskild kvadrant av galaxen. För det ändamålet har du fått ett rymdskepp av Sovereign-klassen till ditt förfogande. Även om du antas vara en nyutnämnd kapten vore inlärningskurvan alldeles för brant om den inte mjukades upp en smula av den auktoritative och självsäkra kapten Jean-Luc Picard. Som tur är är rösttälngen faktiskt från Patrick Stewart, vilket inte bara gör det autentiskt utan också garanterar kvaliteten. I senare upp-

drag kommer du att föra ditt skepp i sällskap av *Enterprise* på vilket kapten Picard för befälet. En hjälpande hand i form av röstmeddelanden från Brent Spiner, som den alltid kolugne roboten Data, sitter inte heller i vägen.

## "PLANTERAR DIG STADIGT I STOLEN SOM KAPTEN PÅ ETT FEDERATIONSSKEPP."

Varje officer på bryggan har en rullgardinsmeny från vilket du kan beordra dem att utföra diverse order, beroende på vilket jobb de har. De kan skjuta iväg sonder, scanna mål, skjuta på fiendeskepp och annat. Emedan designen och layouten på bryggan matchar känslan av TV-serien är det ett kontrollsystem som medför aningen för litet inblandning för vissa. Stridssystemet är också något som man nog får vänja sig vid eftersom de enorma skeppen måste släpa sig i position i sakta mak. När du en gång skjutit tar det också en liten stund innan vapnen kan användas igen. Dags för ännu en osmidig sväng så att en fräsch phaserkanon riktas mot motståndaren, och så vidare. Att orientera ditt skepp i rätt riktning

och hitta rätt position är således lika viktigt i striderna som att välja vad du ska skjuta med och när. Diplomati och smygande är några andra,

mindre aggressiva alternativ.

Trots detta kan du dock få smuts under naglarna om du vill genom att styra skeppet direkt, eller så kan du sköta vapnen medan någon annan styr. I grunden är det här ett strategispel för dem som föredrar ett något lugnare tempo. Det allra bästa sättet att spela detta spel är dock genom röstkommandon. Hela spelet kan njutas utan att någonsin röra vid något så vardagligt som tangentbord eller mus - du replikerar dig bara ett glas av din favoritdryck, sätter dig i en passande massiv stol och förbereder dig på att ge alla "Engage" och "Make it so"-order som behövs. Spandextrikå är tillval, men rekommenderas.

## STAR TREK: BRIDGE COMMANDER I KORTHET

**Utgivare:** Activision  
**Utvecklare:** Totally Games  
**Genre:** Actionstrategi  
**Beräknat Systemkrav:** PII-500, 128Mb RAM, 3D-kort  
**Web:** www.activision.co.uk  
**Releasedatum:** Maj 2002  
**Värt att notera:** Rymdstrider i gentleman-tempo, med massor av äkta Trek-känsla.

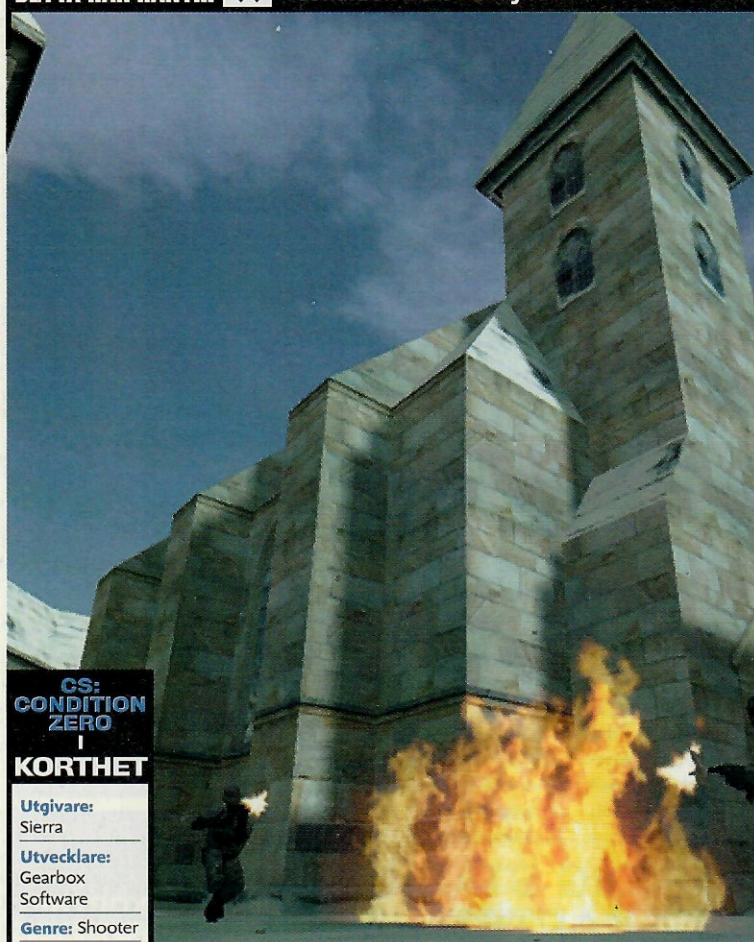


# COUNTER STRIKE: CONDITION ZERO

Pilutta, pilutta, piluttelutta-lutta dig. CS är tillbaka.

Av MIKAEL HJALMARSON

DETTA HAR NÄNT... << Condition Zero höll gisslan i PCG 55.



Condition Zero är något så bisart som Counter-Strike i singleplay.

## DÖDENS KINDER-ÖVERRASKNING

Arbetet bakom Condition Zero måste verkligen vara utmanande. CS-fansen är känsliga och väldigt kritiska när det gäller förändringar. För många nyheter kan göra att spelet känns alltför avlägset och för lite av det nya kan göra att produkten känns undermålig. Gearbox har säkert funderat både en och två gånger på vad kunde göra spelet roligare, utan att riva upp grunden. Mycket hålls fortfarande hemligt, men utvecklarna har berättat att det bland annat kommer att finnas med kravallsköldar. Dessa kan användas i håriga situationer och passar utmärkt för att exempelvis skydda gisslan eller en krypskytt från terroristerna. Ett annat trevligt tillskott i utrustningen är pansarskottet, en typisk LAW, som kan användas för att ta kål på många motståndare samtidigt.

och i arktiska områden.

Varje område kombineras med ett grafiskt tema för alla skins. Om du till exempel strider i en öken kommer du inte få se soldater som är utrustade för en

### CS: CONDITION ZERO | KORTHET

Utgivare:  
Sierra

Utvecklare:  
Gearbox  
Software

Genre: Shooter

Beräknat Systemkrav:  
Pentium II 300,  
128Mb RAM

Web:  
www.csondi-  
tionzero.com

Releasedatum:  
Första kvartalet  
2002

Värt att notera:  
Counter-Strike är fortfarande ett av de mest uppskattade nätspelet. Condition Zero ska göra spelet intressant för er som inte är uppkopplade.

**IBLAND** kan det vara lite lurigt att kategorisera vissa spel. Ta CS: Condition Zero till exempel. Är det en officiell mod av en mod av ett spel, eller är det helt enkelt en expansion av en mod av ett spel? Det är i alla fall inte någon ren uppföljare till Counter-Strike, men utvecklarna verkar ha designat något intressant i alla fall.

Målet har varit att skapa ett intressant spel för singleplay baserat på världens mest populära multiplayer-mod. Uppgiften är inte helt trivial då den stora tjusningen med Counter-Strike är att få möta mänskliga motståndare och försöka organisera improviserade anfall så gott det går. Det finns dock fördelar med att inte spela online. Du slipper till exempel

de individer som tycker att det är häftigt att skriva med blandade gemener och versaler, de där vidriga typerna som skjuter sina lagkamrater och de eviga fuskarna.

Condition Zero handlar givetvis om strider mellan olika insatsstyrkor och ter-

## “DIN UPPGIFT ÄR ATT LEDA DE GODA I KAMPEN MOT DE ONDA.”

rorister. Din uppgift är att leda de goda i kampen mot de onda. Du kan alltså inte kämpa som terrorist i singleplay. Spelet är uppdelat i sex episoder som består av fyra uppdrag vardera. De olika episoderna bjuder på varierade miljöer. Du kommer bland annat att få strida i stadsmiljöer

kall vinter. Det ska finnas en bra bit över 100 olika skins vilket även innebär att terroristerna ser lite annorlunda ut. Hur du ser ut beror också på vilken insatsstyrka du jobbar för. Det finns fem olika lag: SAS, GSG, ARCTIC, SPETS och GIGN. Varje styrka har dessutom ett unikt vapen



"Frys. Du är anhållen för nedskräpning. Allt papper ska återvinnas."



Ny grej. Alla har knäskydd.

## "SPELARMODELLERNA ÄR MER DETALJRIKA VILKET GÖR FIENDENA EXTRA NATURTROGNA."

vilket gör att det nu spelar en större roll vilket lag du väljer.

Din roll i spelet är att agera gruppleddare för de tre andra lagkamraterna (Tänk *Rogue Spear*, *SWAT 3* och *Ghost Recon - Red*). Soldaterna i din styrka har ett antal olika färdigheter som till en början är mindre utvecklade. Varje gång du har klarat ett uppdrag kan du spendera pengar på att träna karaktärerna inom olika områden. Exempelvis kan du göra dem smartare eller träna upp deras förmåga att sikta eller hantera sprängmedel. Givetvis kommer du även att kunna lägga pengarna på ny utrustning precis som i originalet. Tanken bakom systemet är att du i slutet av spelet ska ha en riktigt mäktig insatsstyrka. Detta betyder också att det kommer att kännas extra hårt att mista en medhjälpare i strid.

AI:n ska enligt utvecklarna vara tillräckligt bra för att kunna ersätta mänskliga

spelare. Om detta stämmer kommer spelet garanterat att bli en höjare. Som lagledare kommer du att kunna ge order till botarna, men systemet ska vara väldigt restriktivt då detta är *Counter-Strike* och inte *Rainbow Six*.

Det är inte alltid du kommer att få nytta av dina lagkamrater. Varje uppdrag ska kunna spelas på tre olika sätt, vilket lär bli en av de häftigaste nyheterna i *Condition Zero*. För att vinna måste en serie av uppgifter utföras, men vägen till målet kan vara hur svår som helst. Det vanligaste alternativet är att du tar dig igenom uppdraget tillsammans med gruppen. I ett annat spelläge är du ensam och måste ta dig an ett stort antal terrorister. Ännu mer utmanande blir det i det sista alternativet som varierar för varje uppdrag. Det kan exempelvis handla om att rädda gisslan inom en viss tid eller att bara använda kniven.

## DET BÄSTA SPELALTERNATIVET

Artificiell intelligens i all ära, men det är fortfarande inget som slår mänskliga spelare. Detta har utvecklarna tagit fasta på och lagt in stöd för co-op för de sex episoderna. Du och dina kompisar kan kämpa för samma insatsstyrka och tillsammans gå igenom de utmaningar som finns i uppdragen. Co-op brukar alltid vara riktigt underhållande och det är förvånande att det är så få spelutvecklare som satsar på detta numera.



Vi är helt klart eld och lågor över *CS:GZ*.

Den gamla trogna *Half-Life*-motorn har det svårt att hävda sig mot *Quake 3* och *Unreal*. De nyare konkurrenterna är superba på specialeffekter och annat trevligt. Den stora fördelen med teknologin bakom *Half-Life* är att det är relativt enkelt att få till naturligare miljöer med rätt ljussättning, något som är extra viktigt i *Counter-Strike*. Ett annat stort plus är att systemkraven är låga. Det är en uppdaterad variant av spelmotorn som används, vilket innebär att det blir bättre grafik i *Condition Zero*. Bland annat har utvecklarna lagt in vädereffekter som snö och regn. En annan märkbar skillnad är att spelarmodellerna är mer detaljrika vilket gör fienderna mer naturtrogna. Bilderna visar onekligen en del förbättringar.

*Condition Zero* lär bli en stor försäljningssuccé tack vare *Counter-Strike*'s framgångar. Om det blir ett bra spel återstår däremot att se. Det mesta hänger på AI:n som måste vara i en klass för sig för att det här ska hålla. Intressant nog kommer Gearbox att få tampas med Barking Dog Studios som verkar vara inne på samma spår med sin taktiska shooter *Global Ops* (se sid 28 - Red). Lanseringarna lär inte krocka men de båda spelen är ute efter samma publik. Detta är kan bli riktigt roligt för alla som gillar realistiska actionspel.

PEG

TREDJE GÅNGEN GILLT

# WARCRAFT



# WARCRAFT III REIGN OF CHAOS

Vi dissekerar världshistoriens mest efterlängtnade strategispel. Följ med på en oförglömlig resa till Azeroth.

Av **MATS NYLUND**

**E**fter två mycket framgångsrika expeditioner till Blizzards fantasyvärld Azeroth står vi nu i begrepp att anträda en tredje tripp dit. På vägen kommer vi att stöta på många av våra gamla vänner orcherna och de allierade raserna, men vi gör även en del nya bekansnader bland de mörka och hemlighetsfulla Shadow Elves och får försöka undvika odöda och demoner så gott det går. Vi utlovar att du kommer hem levande, eller åtminstone nästan.

Även om själva speliden känns igen sedan tidigare har Azeroths tredje inkarnation genomgått en mängd förändringar sedan vi såg den för första gången. Från att ha varit en helt fri 3D-värld där spelaren likt en fågel kunde flyga var som helst har det blivit ett

**”TROTS ATT DU KANSKE BARA HAR ETT TJUGOTAL TRUPPER I STRID ÅT GÅNGEN SÅ KOMMER DESSA ALLA ATT VARA VIKTIGA.”**

klassiskt strategispel, fortfarande med vacker 3D-grafik som man dock bara kan betrakta snett ovanifrån. Undantaget som bekräftar denna regel är mellanscener som för handlingen framåt. Bill Roper på Blizzard utlovade både de förrederade filmer som vi har sett förut



och massor av kortare sådana som utspelar sig helt i spelmotorn medelst skriptade sekvenser. Dessa ska förekomma flitigt, men kommer att vara rätt korta eftersom man inte vill förstöra själva spelupplevelsen. Dessutom kommer man med den medföljande editorn i princip att kunna skapa en hel film med hjälp av spelmotorn, om man nu skulle vilja det.

En annan kommentar från nämnde Roper, då vi frågade vad som hände med det lovande äventyrsspel i LucasArts-stil som Blizzard lade ner, var att många rollspelselement och en hel del av mytologin och intrigen från det spelet kommer att bakas in i *Warcraft III*. Så är spelet också något så originellt som ett strategispel i realtid som inte koncentrerar sig på att bygga gigantiska baser och pumpa ut flest stridsvagnar/orchkatapult/flygande tefat, utan snarare på att utforska världen och ta sig fram genom något slags

intrig med hjälp av ett fåtal utvalda kämpar.

Hela idén är enligt Blizzard att skapa ett spel där man lätt kan känna igen sig och komma igång med det välbekanta RTS-gränssnittet, men som sedan utvecklar sig till något mer detaljerat och personligt än att bara skicka stora skaror av värdelös kanonmat i döden. I *Starcraft* såg vi något av detta, eftersom man i vissa uppdrag hade hjältar som var litet förmer än de vanliga dödliga soldaterna, men spelet var ändå till stor del den vanliga tankkrushistorien som vi sett många gånger förut, om än en mycket välgjord sådan.

I *Warcraft III* kommer du

att börja ganska enkelt; din armé är inte mycket att skryta med.

Du kan, och förväntas dock rekrytera en eller kanske ett par hjältar som för-



# Riktiga Transformers är av trä!

Man kan kanske inte påstå att Blizzard har snott möjligheten att flytta byggnader då detta är direkt från deras eget Starcraft, men Night Elves har i alla fall hus som verkar bestå av levande träd, vilka kan dra upp rötterna och knalla iväg om fara hotar. Snyggt blir det också, se bilderna.



Här står en alvby i lugn och ro i solen. Men ser inte husen ovanligt levande ut?



Om fienden kommer litet för nära drar man upp rötterna och tar en promenad.

stärker den och som du sedan använder rätt flitigt under spelets gång. Roper framhåller dock att dessa hjältar inte kommer att ställa dina vanliga enheter i skuggan, för trots att du kanske bara har ett tjugotal trupper i strid åt gången kommer dessa alla att vara viktiga för utgången. Vanliga soldater är viktigare än någonsin när du har så få av dem, och vi kan tänka oss att hjältarna snarare spelar ett slags understödjande roll i spelet.

Hjältarna är alltså en stor del av spelet. Du rekryterar dem och ser dem sedan bli bättre och bättre allteftersom de skaffar erfarenhet

och deltar i strider. Dessutom ska det vara möjligt att hitta föremål som t ex magiska ringar och annat som ger dem ytterligare fördelar. Det finns upp till 60 olika prylar att erövra eller köpa i spelet. Förutom detta kan spelaren

påverka sina hjältars utveckling genom att bestämma vilka specialförmågor de ska lägga sina erfarenhetspoäng på.

Hjältarna kommer alltså att ha magiska förmågor som blir typiska för varje ras så att t ex orcher har lite elakare formler medan alver inriktar sig mer på helande. Upp till fyra stycken i taget kan de memorera, vilka sedan bland annat används i

strid eller för att få dina spanare att röra sig snabbare eller vara svårare att se. Magin kommer också att bli bättre allt eftersom din hjälte stiger i graderna, så att en liten klen första nivåns magiker inte är någon match för en trollkarl som nått den sjunde. Magi kommer att inkludera mäktiga saker som Bergakungens Thunderclap som åstadkommer något som påminner rätt mycket om en jordbävning. Inte populärt i fiendeläget förstås. De mest spektakulära formlerna blir förstås de speciella "ultimate spells" som varje hjälte kommer att kunna lära sig en av när han eller hon når nivå 5. Denna blir enormt mäktig, men kommer också att dra en hel del mana/kraft när man använder den och i många fall går den bara att använda en gång per speldag.

En annan rolig sak med dessa formler är att ungefär 10% av dem kommer att gå att kasta helt automatiskt. Väljer du detta alternativ så kommer dina Paladins att gå runt och hela skadade trupper och alvhäxan kastar formler som saktar ner fiendens rörelser utan att du behöver lyfta ett finger. Man kan dock stänga av detta om man vill ha total kontroll

## "FYRA OLIKA SPELBARA FRAKTIONER SOM KOMMER ATT BLI ENORMT KUL I MULTIPLAYER."

3D-motorn möjliggör några riktigt imponerande effekter utan att göra spelet förvirrande.



## Nyskapande

Blizzard har valt att precis som med Starcraft lägga med en oerhört kraftfull editor, men man hävdar att man här går ett steg längre. Allt ska gå att byta ut, från grafik till ljudfiler för enheterna, och vill du så kommer du i princip att kunna skapa en hel film i 3D med denna editor. Detta är givetvis ett smart drag då det bör leda till att spelet får en ännu större fan-skara som skapar tillägg, mods och kanske helt nya spelvarianter till det långt efter release.

## Störst kanon vinner

Trots att man hävdar att spelet handlar om små strider mellan några tiotal trupper finns det ändå stora katapulter och andra belägringsvapen med. Bland annat har de odöda något som kallas "Meatapult", men vi är inte säkra på att vi vill veta vad den är till för. Förmodligen har dessa inkluderats av den enkla anledningen att det alltid är kul med stora vapen i spel, och dessutom blir de användbara om man ska förstöra fiendebyggnader.



Dödskallegrottan används för att producera maskerade trupper i tajta blåa triåker.



I templet kan du återuppliva döda hjältar. Fråga oss inte vad fären gör i bild.



över vad hjältarna gör med sina mana-poäng. Dessa formler kommer också att manifesteras av varsin synlig och givetvis lämpligen imponerande effekt på din skärm, men Blizzard valde att inte ha formler som skakar skärmen eller får kameran att snurra runt på diverse vis, även om man övervägde detta. Anledningen är densamma som till att man inte ger spelaren full kamerakontroll; att man vill befria sig från onödiga och störande element så mycket som möjligt, så att den som spelar kan koncentrera sig på spelet och strategin. Detta gäller också terrängen som inte påverkar spelet nämnvärt, förutom då att man har vissa fördelar av att stå högre än sin motståndare.

Hjältarna kommer att inkludera sådana kändisar som orcheras Blademaster, människornas Paladin och en odöd Dread Lord. När du rekryterat en så vill förstås Blizzard inte att du ställer din dyrt införskaffade hjälte i ett hörn för att han/hon inte ska bli skadad, så man har sett till så att du kan återuppliva en fallen ledare i ditt tempel. Nackdelen med detta är att ju mäktigare din hjälte har blivit desto mer pengar kommer det att kosta att få honom eller henne tillbaka. Fördelen är förstås att man

kommer att kunna skicka fram sina hjältar till fronten för att få mesta möjliga nytta av dem i striderna utan att behöva oro sig för att bli av med en av sina mäktigaste enheter.

Förutom hjältarna har man förstås mängder av nya och gamla enheter till sitt förfogande. Den roligaste nyheten är att vi har fått två nya raser att leka med, och alla som följt

Blizzard genom åren vet förstås att spelbalansen mellan de olika sidorna är något av en helig kallelse för dem. Vi kan alltså vänta oss ett spel med fyra olika spelbara fraktioner som kommer att bli enormt kul i multiplayer. För närvarande kan man vara upp till 12 spelare i multiplayer, men detta kan mycket väl ändras innan release. Andra nya grepp är att man om man vill kan lämna över kontrollen av enheter till sina allierade så att man kan koncentrera sig på annat och att man kan byta eller helt enkelt ge bort resurser till andra spelare.

Denna mångfald – jämfört med spel som har 18 raser som alla är likadana att spela så är detta en enorm variation – leder förstås, eller kanske förhoppningsvis till att man får fyra distinkt olika sätt att spela

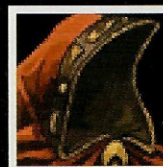
## Gotta catch 'em all!

Förutom att dina hjältar kan få specialförmågor finns det också möjligheten att plocka upp, stjäla eller köpa diverse magiska föremål som ger liknande förmågor. Dessa föremål finns i tre olika typer de som kan användas ett visst antal gånger (charged), de som bara kan användas en gång (consumable) och de som alltid är på och vara i evighet (persistent). Här har vi samlat några exempel.



En bok kan användas en gång och ger då din hjälte en extra erfarenhetsnivå.

Kronan har flera laddningar som gör att du kan kontrollera fiendesoldater.



Kåpan låter bäraren permanent smälta in i omgivningarna på natten.

Om inte dvärgarnas helikopter fungerar har du i alla fall en helsikes fläkt.



Om den här killen ska spänna musklerna lite till måste andra muskler flytta på sig först.



Alvernas försök med blomsterkvastar som vapen slog inte väl ut.

## Kung Lich

Kan man döda odöda?

De odöda är kanske det mest originella vi någonsin sett i ett strategispel. Fjärran från de klassiska basbyggar- och armétränarmetoderna är de istället passande äckliga och använder döda fiender som soldater. Överhuvudet för mörkrets tjänare kallas för Lich King som är en sällsamt kraftfull nekromantiker som ger sina utvalda Lichar tillgång till kraftig magi, mest sådan som gäller att göra saker med lik som naturen aldrig avsåg (och det menar vi inte på något oanständigt sätt, men otäckt är det) eller mäktiga köldbaserade formler att förgöra fienden med. Givetvis kommer dessa att vara rätt maffiga motståndare även i närstrid, men tyngdpunkten kommer att ligga på att låta kanonmatten göra jobbet för att sedan återuppliva motståndarens män och förolämpa honom å det grövsta genom att vända dem emot honom.



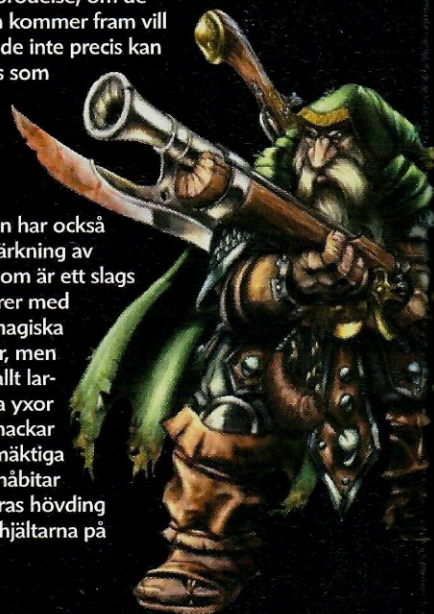
**”JÄMFÖRT MED SPEL SOM HAR 18 RASER SOM ALLA ÄR LIKADANA ATT SPELA SÅ ÄR DETTA EN ENORM VARIATION.”**

kraftfulla demoner och liknande, men om dessa är inte mycket känt. Roper avslöjade i alla fall så mycket som att man funderat på att göra dem spelbara, men struntat i det då det inte gick att balansera dem mot de övriga fyra, så de är bara med som den slutgiltiga utmaningen i singelplayer.

Dessa fyra raser har förstås ganska olika egenskaper och förmågor. The Alliance är till exempel som förut en blandning av människor, alver och dvärgar och kombinerar alla dessas förmågor för att åstadkomma vad som för-

modligen är den mest flexibla sidan i spelet, men som i och med det inte är riktigt överlägsen på något område. Dvärgar konstruerar mystiska manicker, ja till och med helikoptrar, men orchernas krigsmaskiner är ändå bättre. Alverna är bra på bågskytte, men inte lika bra som Shadow Elves, och så vidare. Orcherna är som vanligt bäst på ren närstrid och har också stora belägringsmaskiner och katapultur som sprider förödelse, om de någonsin kommer fram vill säga, då de inte precis kan beskrivas som snabba.

Så har vi då de nya raserna. Orchsidan har också fått förstärkning av Tauren, som är ett slags minotaurer med smärre magiska förmågor, men framför allt larvigt stora yxor som de hackar mindre mäktiga raser i småbitar med. Deras hövding är en av hjältarna på





# Drakar och Demoner

Under dina upptäcktsfärder i Azeroth kommer du förutom fiender att stöta på diverse varelser som kan vara både fredliga, neutrala och direkt fientliga. De sistnämnda finner du ofta som vakter kring de mer användbara neutrala byggnaderna i spelet. Förutom detta finns det även djurliv som får och höns, vilka springer omkring planlöst som dekoration.



Stone Golem är en konstgjord elaking som aldrig tröttnar på att banka äventyrare till mos.



De röda drakarna må vara på den goda sidan, men blir ändå inte glada att se dig.



Ogre Lords har två huvuden, båda är dock våldsamma psykopater med taskigt humör.

orchsidan, och förmodligen den bästa närstridsenheten i hela spelet. Shadow Elves är ett slags elakare alver som mår bäst på natten. Är det mörkt under en strid (ett "dygn" i *Warcraft III* blir ungefär 6 minuter långt – 3 minuter dag och 3 minuter natt alltså) så kan de gömma sig i skuggorna och bli nästan helt osynliga tills de plötsligt låter pilarna vina ur ett lömskt bakhåll. Ultimata compare kan man kanske säga. Deras magi verkar också koncentrerad på att kamouflage och smygande, och till och med deras byggnader är levande och kan knal- la iväg om fara hotar.

De odöda är nog de mest originella enheterna i spelet. De rekryterar inte soldater på

vanligt sätt, och samlar inte heller på resurser, utan använder död materia och döda soldater från motståndarna. Detta torde göra dem extra farliga på slagfältet om de har en nekromantiker med sig, då han ju kan återuppväcka fiendens döda soldater

**"MAN KOMMER MED DEN MEDFÖLJANDE EDITORN I PRINCIP ATT KUNNA SKAPA EN HEL FILM MED HJÄLP AV SPELMOTORN."**

och vända dem mot sina förra herrar, men vi gissar att de kommer att bli svåra att komma igång med då de ju inte kan få ihop en stor armé på vanligt sätt. Alla dessa

arméer kommer vanligen att vara ganska små, eftersom trupperna kräver underhåll hela tiden och det inte är så lätt att skapa nya som i gamla *Warcraft*-spel. För att bibehålla känslan av mindre skärmytslingar har Blizzard beslutat att inte heller inkludera



någon form av formationer i stil med *Age of Empires*, utan istället låta trupperna röra sig på ett mer oorganiserat sätt. Från början hade man tänkt tvinga spelaren att ha en hjälte som ledare för varje grupp, men detta har man nu slopat för att göra spelet mer öppet. Denna öppenhet visar sig även i den editor som medföljer; enligt utvecklarerna är den så kraftfull att man i princip kan skapa ett helt nytt spel med dess hjälp.

För att krydda det hela litet finns det också gott om neutrala varelser och rent av byggnader spridda över landskapet. Här hittar vi små vättebutiker där du kan köpa föremål, marknader där du kan rekrytera elaka resar och stora feta troll och fontäner som helar dina enheter på rekordtid. Dessa är dock allt som oftast vaktade av elaka varelser som inte alls gillar att du försöker använda deras resurser och du måste alltså slåss för att ta kontroll över de mer värdefulla platserna.

Totalintrycket av summan av kardemumman är att Blizzard har tagit allt det som var bra i *Warcraft* och *Starcraft*, lagt till en del rollspels-element och sedan förenklarat det hela till ett spel som verkar bli lätt att sätta sig in i, men som också kan bli just så komplext som de inbitna spelarna kräver. Dina magiker kan till exempel använda vissa formler automatiskt, eller så kan du styra varje rörelse med järnhand. Kamerakontroller och enhetsstyrning är också helt optimerade för att vara så spelbara som möjligt och inte störa i onödan, vilket vi tycker är en God Sak ©. Förhoppningsvis kommer spelet faktiskt ut i år, för vi på redaktionen kan knappt vänta tills vi får prova det i nätverk mot varandra. Ryktet går att den Beta-version med

PCG

## Aggro

### Inga sköldpaddsbaser här

Man har verkligen ansträngt sig för att skapa möjligheter för spelarna att spela mer aggressivt. I många RTS så blir det ju lätt en tävling i basbyggeri då varje spelare försöker bygga en helt ointaglig fästning innan man går på offensiven. Här har Blizzard tänkt till och dels tagit bort alla försvarsverk (förutom vaktorn) för att tvinga dig till mer aktivt försvar och dels lagt in fler offensiva möjligheter. Bland annat så kan man ställa in sin underhållsnivå baserat på hur mycket mat som produceras, vilket får dina arbetare att gräva fram mer guld. Mycket användbart inför stora attacker då du snabbt kan öka ditt resursflöde utan att bygga en massa extra pryglar. Förhoppningsvis leder detta till ett mer rörligt och intressant multiplayerspel.

**BLACK** Cactus har sina domäner på en av våningarna i ett annars obekant kontorskomplex i södra London. Taket på huset vore faktiskt den perfekta platsen för en katapult, om någon nu skulle känna sig manad att inleda en attack med stenbumlingar mot Eidos högkvarter, vars bulkiga kropp ligger som en strandad oceanångare mot den norra horisonten. Ville man följa upp den inledande attacken med några pikenerare eller bågskyttar skulle man antagligen bli tvungen att nyttja tunnelbanenätet för transport, eller kanske hyra in ett gäng minibussar som trupperna kunde klämma in sig i... Förlåt mig, jag svamlar. Kanske är det höjdskillnaden som gör det, eller kanske beror det på det faktum att jag snart ska få lägga mina svettiga händer på en i stort sett färdig version av ett av årets mest spännande RTS-koncept – *Warrior Kings*.

Spelet innehåller fortfarande buggar som måste utrotas och det behöver även balanseras en del, men redan i sitt nuvarande skick lyckas *WK* fångsla och förföra med sin blandning av medeltida historia och fantasy. En stark handling transporterar singelspelaren genom regionen Orbis, vilket är en sorts vriden version av det medeltida Europa. Här känner vi igen oss en hel del. Stora, murosomgärdade städer dominerar av gotiskt inspirerade katedraler, baracker och universitet i kontrast till den pittoreska landsbygden med sina majsfält, väderkvarnar, små byar, majstänger och gårdesgårdar. Höga barträd kastar utdragna skuggor över kullarna där stora arméer bestående av riddare, bågskyttar, folk och belägringsmaskiner formerar sig inför de stundande slagen.

Om det inte vore för ett batteri stenslungande Saurians, en falang kravlande Spider Demons och den stora ärkedemonen Abaddon, skulle det hela vara obekvämt likt en annan RTS-jätte som vi tidigare skrivit en del om – *Medieval: Total War* (även kallat *Crusader: Total War* – Red). Turligt nog är fantasyelementen mästertligt implementerade i både berättelsen och spelmekaniken. Bortsett från de obligatoriska odöda horderna är de mer än 70 olika enhetstyperna tillräckligt originella för att stå ut från myllret av stereotypa figurer som plågar spel nu för tiden.

Bakom frontlinjerna är basbygget och resursinsamlandet en idiotsäker hantering. De tre resurserna – guld, trä och föda – är i sig själva inte motiv nog för stridigheterna. Guld blir till i butiker, fält producerar mat permanent och skogarna är svåra att kalhugga, vilket gör att beslutsfattandet sällan påverkas av brist på tillgångar. Det är sällan som problem med försörjningen gör att du måste vända blicken från slagfältet, och vid de få tillfällen detta inträffar löses det hela oftast genom att man snabbt omfördelar lite arbetskraft, sår grödor eller producerar bönder. Vagnarna som bär förnödenheter från landsbygden till staden är automatiserade, och du behöver endast se till att de inte blir offer för stråtrövare. Skär

du av distributionsleder eller använder den brända jordens taktik leder detta ofelbart till att fiendens trupper i fält får problem. Allt hänger ihop med försörjningen, förstärkni, och alla enheter kräver ett visst antal kalorier per dag.

Det stela, apartheidliknande rassytemet som de flesta strategititlar använder bojkottas helt av Black Cactus. Istället för att välja en ras i inledningen förs spelaren in i en av fem olika ideologier via de val som görs under konstruktionen av bas och arméer. Läger du grunden för en kyrka är vägen till hededom genast stängd. Slår du upp portarna till ett nytt observatorium kan du inte räkna med många religiösa inslag. Bosättningarna utvecklas över fyra tidsåldrar, och slutligen måste de definiera sig som antingen religiösa (defensiva), upplysta (högteknologiska), hedniska (aggressiva) eller en godtagbar kombination av två av de ovanstående. Även om det finns en handfull regelbundna kombatanter är din väg och ditt öde till stor del byggt på hur du har satt samman dina arméer. Detta element introducerar en intressant fusion mellan flexibilitet och stelhet. Nödvändiga beslut stänger dörrar permanent och avskräcker således spelare från att anta lätta-lägg-och-bygga-bas-taktiken. Hur fortjust du än är i en speciell byggnad eller enhet leder ett enkelspårigt klättrande i konstruktionsträdet efter denna produkt ofrånkomligen till misslyckande och frustration. Om utveckla nu lyckas med den slutgiltiga balansen i spelet, vill säga.

**CHARMTROLL**

Det verkar som om man i dessa dagar inte kan gå igenom skogen utan att skrämra en flock fåglar på flykten och avslöja sin position. *Shogun* och *Battle Realms* gjorde det och nu ger sig även *WK* in i leken. Om du lyckas undvika upptäckt är skogarna perfekta gömställen för dina enheter, som exempelvis de förföriska Succubus. Dessa demonesser kan lura osedda bland träden, för att sedan locka in förbipasserande fiender med sina förföriska sånger.

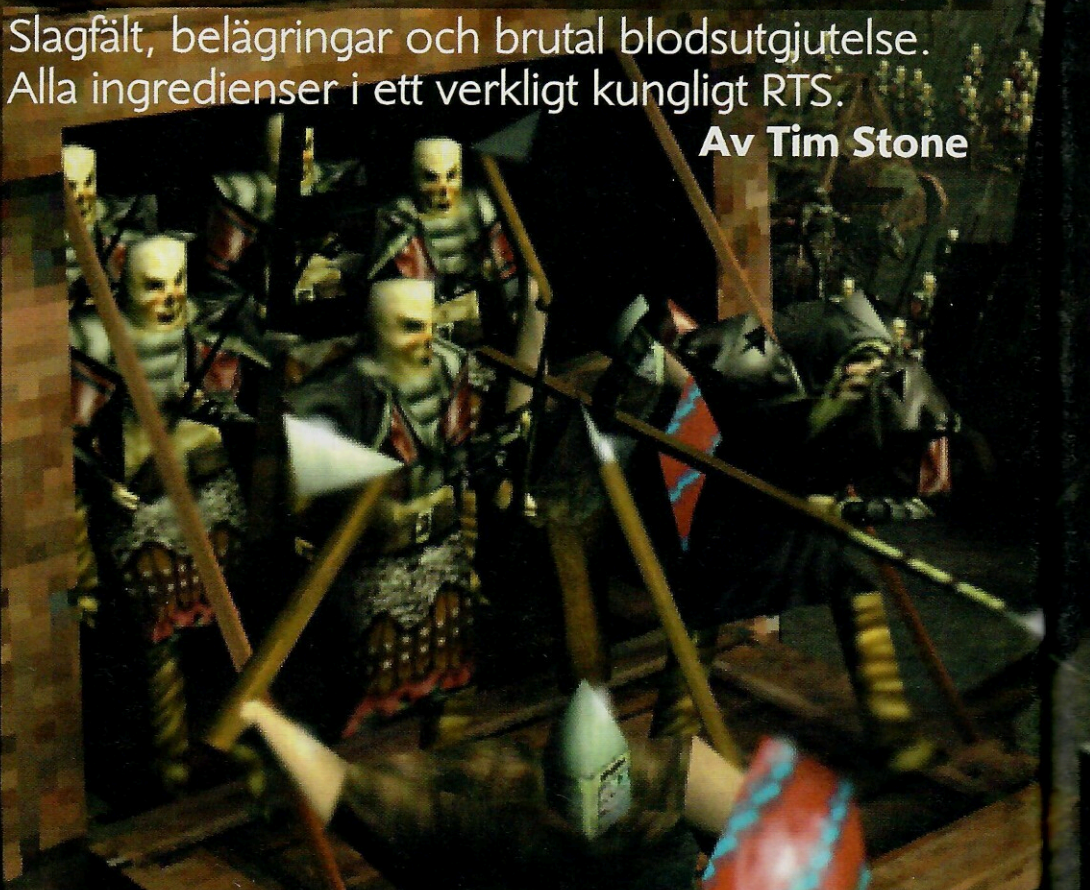
Att ständigt tvingas riva och återuppbygga städernas försvarsanläggningar för att hantera stadens tillväxt vore tidsödande och långtråkigt. Således ligger *Warrior Kings* tyngdpunkt mer på krig än murbruk, och alla fundament för befästning och murar anpassar sig automatiskt efter din stadsplanering. Visst finns det möjlighet att själv bygga upp sina jättelika citadell, men fränsett ett enstaka vaktorn eller någon port finns det egentligen inte någon anledning att störa AI-arkitekterna i deras arbete.

På ett medeltida slagfält är det sällan visst att titta upp när någon vrålar "Incoming!", och att döma av *WK*'s arsenal av projektiler stämmer detta även in på spel. Pilsvärmar, grekiska eldar, raketer och kometer regnar utan urskiljning ner över stål hjälmar och filthattar. Tidigt i singelspelarkampanjen får vi bevittna bombardemanget av en oskyldig liten stad. Projektilernas röksvansar när de viner genom luften är en spektakulär syn. När den väl fått fäste så sprider sig elden mellan de tätt packade husen. Träbyggnader brinner naturligtvis snabbare och starkare än de som uppgraderats till sten. Om hastigt omdirigerade bönder och skogsarbetare inte kan få stopp på flammorna kan det vara dags att börja riva byggnader för att skapa brandgator.

Men elden kommer inte alltid från ovan. Barbarerna, en av de billigaste och klenaste enheterna i hedningararnas armé, kan på ett kaxigt sätt

Slagfält, belägringar och brutal blodsutgjutelse. Alla ingredienser i ett verkligt kungligt RTS.

Av Tim Stone



# WARRIOR

Denna best slungar in eldklot över de belägrade murarna.

En lycklig liten stad. Eller...?



St. Michael, det samma ordets försvarare, gillar god traktering och kalsonger av högsta kvalitet.



Riktigt snygga formationer som till och med skulle göra din mamma stolt.

**“ETT AV ÅRETS MEST SPÄNNANDE RTS-KONCEPT.”**

# OR KINGS

Abaddon. Har du den här killen på din sida är saken biff. Eller köttfärs, beroende på hur du ser det.

Oskyddade krigsmaskiner är lätta byten.



Killen bara ber ju om att bli vingklippt, inte sant?



Det finns för närvarande fyra sorters sjöenheter.



Vetefälten är så säga din armés konservburkar. Försvara dem väl.

Var aldrig rädd för att avancera baklänges.



Företagsfesten hade god uppslutning. VD till vänster, med sin trogna springare Pällen.

## UR EN BETRAKTARES ÖGON

Vi kikar närmare på vad spelets slagfält har att erbjuda.

### MULTIPLAYER-KNAPPAR

Förutom att ge tillträde till spelfunktioner kan dessa knappar inlärda diplomati och ge spelare en möjlighet att chatta under spelets gång.

### BERG

Försvare har alltid nytta av att stå på högre mark än sina anfallare. WK:s enorma kullar och slutningar ger stora defensiva bonusar, och blir ofta fokus i blodiga multiplayer-slag.

### ARTOS

Ett bra namn på en musketör, eller varför inte en från aftershave från 70-talet? Här är det dock en specialkaraktär från singelspelarkampanjen. Hans utseende förändras faktiskt beroende på spelarens livs-åskådning.

### ENHETSDETALJER

Min hälsa, rustningspoäng och modifierade attack- och försvarsvärden visas här. De gula segmenten indikerar erfarenhet, medan satellitikonerna symboliserar stridsbeteendet.



### RESURSMÄTARE

Här visas befolkningen, maten, timret och guldreserven. Mätaren under matrutan visar att födan i denna stund till 90% går åt till att försörja alla mina enheter.

### SNÖ

Djup, tung, och garanterat ett hinder för framrusande kavalleri. Även om det inte finns naturliga väderförhållanden i WK kan det vara värt att hålla ett öga på underlaget.

### BEHEMOTH

Det är jag det. Jag gillar att förvandla mina fiender till köttiga tältpinnar med min klubba. Bara hedningar som har konstruerat en Wicker Man kan nedkalla mig till tjänstgöring.

### MINI-MAP

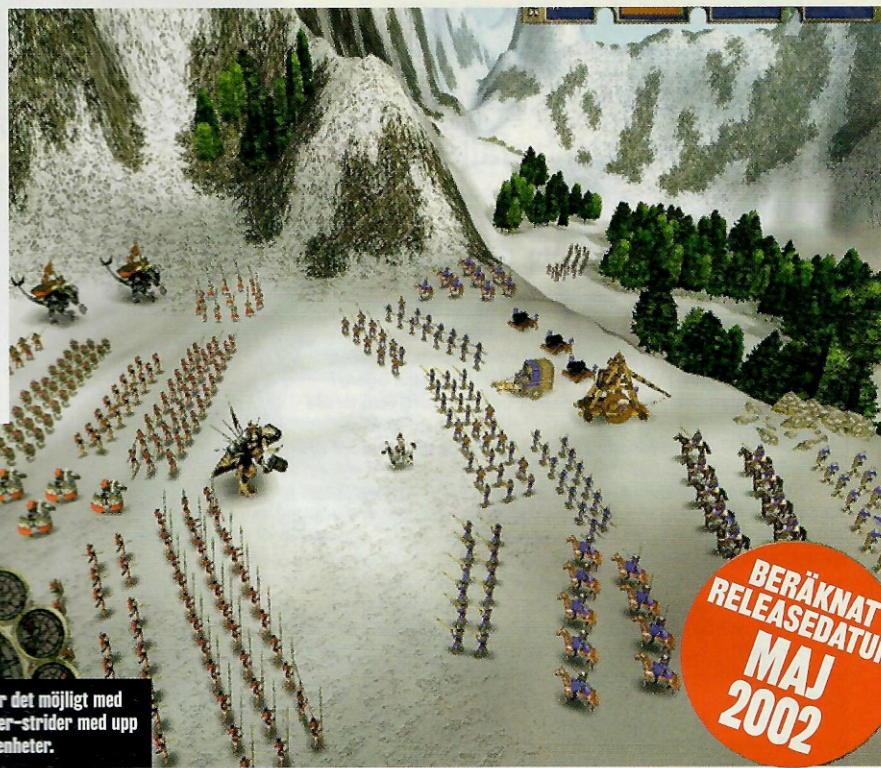
Visar var picknickområdena, vandringslederna, de Odöda Legionerna, de svullna Death Worms med mera huserar. Jag måste dock ha vänligt sinnade trupper inom synavstånd för att detaljerna ska framträda.



Det urgamla knepet med den trojanska Tableronen.



I teorin är det möjligt med multiplayer-strider med upp till 2000 enheter.



BERÄKNAT  
RELEASEDATUM  
MAJ  
2002

starta upplopp och springa runt med facklor inne i fiendens läger. Spioner ser ut som bondepopulationen som de inltrerar och är även de förtjusta i mordbrand. När det gäller nya dödsbringande uppfinningar har exempelvis tidiga hedniska monarker möjlighet att bygga en helig glänta vilken i sin tur låter dem rekrytera prästinnor. Dessa har i sin tur tillgång till en besvärjelse vilken förvandlar fiendetrupper till själösa, muterande Gibbering Hordes. Stora grupper av dessa förbannade varelser härjar på landsbygden där de förstör skog och åkrar, förökar sig, skrämmer slag på pigor och snattar mjölk från ladugårdarna. Vid fler än ett tillfälle, medan jag talade taktik med Steve Bristow, kunde en obemärkt hord reducera flera hektar av mina åkermarker till gyttnja.

Religiös fundamentalism är inte så populärt nu för tiden, men i *WK* premieras spelare som strikt lyckas följa antingen den Hedniska eller den cryptokristna Gudomliga vägen. Lyckas de får de nämligen tillgång till endera av spelets två mest

## "STARTA UPPLOPP OCH SPRING RUNT MED FACKLOR INNE I FIENDENS LÄGER."

magnifika varelser. Den ena är lustigt nog döpt till Michael – en bepansrad ärkeängel som vandrar över slagfältet och dräper av honom själv utvalda offer med sitt överdimensionerade svärd. Hans svavelosande motpart Abaddon är minst lika driven. Istället för att riskera att få skit på sin dubbeleggade hillebard har han en dragning åt att stampa ihjäl irriterande infanteri. I versionen som jag testade var dessa två herar i stort sett ostoppbara. Deras otroliga effektivitet kommer antagligen att tonas ner lagom till spelets release.

Spelare som följer den upplysta banan går inte heller lottlösa. "Raketgeväret" är en stort träorn som kan slunga iväg fräsande fyrverkerier mot fiender i fjärran. Sprängverkan från dessa misiler är extremt användbar om man vill riva upp stora hål i de täta formationer som är så centrala i *WK*'s krigföring. Före Första Världskriget hade de flesta europeiska arméer en idé om att det var ganska

### GOD ORDNING

Alla grupper bestående av tio eller fler trupper kan organiseras i en formation. Kolumner tillåter snabb framfart men ger inte mycket skydd om de blir attackerade. Linjer ger en liten offensiv bonus och fördelar skadan på ett effektivt sätt. Klotet är cirkelversionen av Napoleons kvadratiska formationer och är utmärkt för att skydda sårbara men värdefulla enheter. För fokuserade attacker rekommenderas kilen.

osportsligt att försöka undvika fiendens eldgivning. Vanan att i täta led vandra helt nonchalant mot fiendens positioner gav inte bara försvararen en fördel, utan det bidrog även till att krigsherrarna lättare kunde observera alla trupprörelser från ett säkert avstånd, och på så vis styra slakten på ett effektivare sätt. De fyra formationerna tillgängliga för Orbis härskare fyller ett liknande syfte men de påverkar faktiskt också livslängden och stridsdugligheten hos den alltid lika ovilliga milisen.

En av orsakerna till att soldater organiserade i flerdubbla led lever längre är att de så att säga delar på skadan. Även om varje svärdsnitt och pil har ett kalkylerat mål, distribuerar en soldat skadan som dessa orsakar till sina kamrater. Det må vara en aning orealistiskt, men det fungerar förvånansvärt bra på slagfälten i spelet, och väl organiserade anfall lönar sig verkligen. Sättet på vilket en formation bryts upp är också väl modellerat. Ett led av pikenerare som ansätts av kavalleri i kilformation upplöses på ett nästan organiskt

av de olika trupptyperna om man vill uppnå seger, men detta borde redan sitta i ryggmärgen för de som studerat Sun Tzus läror (Sun Tzu, kines som skrev "Krigsbibeln" *The Art of War* – Red). Precis som i *Shogun* och andra komplicerade strategispel som föregick det, har varje enhet en taktisk motpart som kan spelas ut.

Avsaknaden av ett skirmish-läge i den första releasen av *WK* (det planeras en add-on där detta ska implementeras), lägger en stor börda på singelspelarkampanjerna. Speltester ger en antydning om att denna börda kommer att axlas mer än väl. Episoderna, som inleds av engagerande mellanskvensrenderande direkt i spelmotorn, innehåller flera delmål. Valet är fritt att ignorera sidouppdrag eller ta sig an dem som man vill. Den tålmodige och idoge spelaren som sysselsätter sig med att försöka rädda en by från en härjande behemoth kommer att märka att besten inte nödvändigtvis måste dräpas för att önskad effekt ska uppnås. Nej, besten kan istället förtrollas så att den ansluter sig till de egna styrkorna; allt med hjälp från en häxa som räddats från att brännas på bål i ett tidigare sidouppdrag. Multiplayer-lägena finslipas fortfarande men det enkla erövringsläget som redan implementerats visade sig vara fullt kapabelt att orsaka missade tåg och förlorade luncher.

Grafiskt sett trampar *Warrior Kings* ner det mesta av motståndet i lervällingen.

Diktakonbanden som jag hade med mig tillbaka från mitt besök hos Black Catus innehåller till största delen mina egna enstaviga utrop som utstöttes då den viga 3D-kameran avslöjade ännu en bedärande vy av blodiga slagfält, men det är spelets omfattning och vision som förtjänar mest respekt. Vi besparar er de exakta referat till vidare, men framåt för sommaren kan ni komma att få uppleva en redaktion i sällan skådad eufori. **PCG**

### MED MERA

Det spekuleras redan i att Black Catus har en add-on i görningen. Då *WK* startade sitt liv som ett rent historiskt spel finns redan de flesta av de medeltida teknikerna och trupptyperna implementerade. Därför kan rekonstruktioner av den mörka medeltiden bli riktigt lovande. Kampanjer utanför Europa och Nordafrika finns på tapeten. Det nämndes även en kart- och scenarioeditor, ett skirmish-tillägg och till och med en funktion för import och export av modeller.

vis när de två trupperna brakar samman.

När hästfolket penetrerar sugs fottolk som befinner sig i närheten med in i förödelser. Det är brutalt. Rent brutalt.

Ett rustningssystem som ger olika numeriska värden till fram- och baksidan samt flankerna på var och en av kombatanterna kommer egentligen bara till sin fulla rätt under organiserade anfall. Lösa grupper tenderar att snabbt vända sig för att få fienden framför sig, medan formationer är mer trögörliga och kan utmanövreras av en snabbörlig motståndare, vilket exponerar sårbara flanker och ryggar. Det är absolut nödvändigt att använda sig



Till alla spelutvecklare:  
Gör nu som jag befäller  
eller brinn i den eviga  
elden. **Av KIERON GILLEN**

**J**ag gick upp på berget häromdagen. Jag gick vilse och önskade att verkligheten var utrustad med en automatisk karta, då guden av Liminal-spel framträder inför mina ögon, i form av ett brinnande GeForce-kort. Han talade till mig. Mitt inre förädlades i de gudomliga lägnorna och Guds ord uppfyllde mig. Budord om ni så vill. Och här är vi nu.

Medan utbredningen av den subjektiva moralen – att alla åsikter är lika värdefulla – förvisso är bra; det återstår då endast fanatiker och andra idioter redo att slå ihjäl varandra (bara för något som ett gäng gubbar i tunikor sade om några andra gubbar i likadana kläder för flera tusen år sen), har den ställt till med problem då ingen vågar diskutera eller ifrågasätta *något*. När man alltid säger, "Tja, alla har ju rätt till sin åsikt", är det lätt hänt att man undviker tankar på vad man *egentligen* tror eller inte tror på. Men ett sådant ogenomtänkt liv är ju knappt värt att levas. Så låt oss strunta i dina och mina personliga åsikter.

De följande tio budorden har skrivits ner därför att synderna helt enkelt är FEL. Helt FEL. Det finns inga ursäkter i världen för att lägga

**"DE FÖLJANDE TIO BUDORDEN HAR SKRIVITS NER DÄRFÖR ATT SYNDERNA HELT ENKELT ÄR FEL. HELT FEL."**

in sådant här i spel, någonsin.

De är alla saker – en del skulle inte ta någon tid alls att fixa – som inte skulle få existera i spelvärlden överhuvudtaget. När jag ser dessa vidrigheter dyka upp i spele tänker jag, "De anstränger sig inte ens", och poängen sjunker snabbare än en sjunken båt.

Låt mig understryka att dessa tio budord är valda med stor omsorg. Mina ståndpunkter är av strikt objektiv art.

Hur mycket jag än ogillar de alltid så storbystade kvinnliga karaktärerna, är det ändå bara en fråga om smak, och de kan därför inte inkluderas i listan. Budorden är av den karaktären att om de efterlevs så förbättrar de *alla* spel, mer eller mindre. Även en tvivlare borde betrakta Budordens effekt som något obetydligt positivt. Om ni anser att någon punkt är felaktig, så ska ni inte ens drömma om att designa ett PC-spel. Någonsin. Men, med insyn i recensionssidorna, så tvivlar jag på att ni bryr er.

Så här är de – De Tio Budorden för spelindustrin, och de straff som kommer att drabba de som avviker från den Sanna Vägen.

# DE 10 BU

# I DU SKALL FÖRVARNA MIG INNAN DU SLÅR TILL

Det är förenat med döden att bryta mot något av de Tio Budorden. De är inte rangordnade efter hur hemska synderna är, förutom denna som är den värsta synd en speldesigner kan begå. Till skillnad från andra synder, som uppstår pga tanklöshet, uppträder denna synd av ren och skär ondska – eller åtminstone pga extrem lathet.

Så här är det: utvecklarna gör ett spel. Eftersom de har ägnat hela dagarna åt fäliga trakasserier av feta kvinnor, inser de snart att spelet har blivit alldeles för kort,

## ÖKÄNDA SYNDARE

Rick Dangerous (Amiga)

### SYNDA-STRAFF:

Ett förseglat kuvert på huvudkudden. Meddelandet lyder: "När som helst från och med nu, kan du räkna med att helvetets alla demoner kommer att hemsöka dig och slita isär dig, lem för lem." De väntar i skräck och när straffet är utmätt, återuppstår de och deras skräckfyllda väntan börjar om igen.

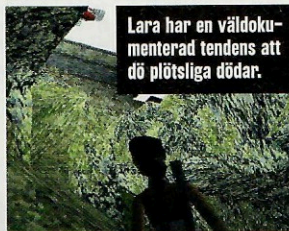
och kan spelas igenom på en eftermiddag. "Så kan vi inte ha det", tänker de och börjar placera ut objekten på var sida om kartorna, vilket gör att du får springa fram och tillbaka mellan två punkter. "Det räcker inte", tänker de, och börjar sätta ut fallor och överraskningar som kommer att ta livet av spelaren första gången han kommer in på plan. Detta innebär förstås att man måste börja om från början och försöka igen, med denna nyvunna kunskap. Processen upprepas sedan varje gång man trillar i en osynlig fallgrop i marken och/eller träffas av en granat som kommer flygande runt hörnet. Stryk det som inte passar för tillfället.

En gyllene spelregel: om en spelare är tillräckligt skicklig ska han

klara av att spela spelet rakt igenom vid första försöket. Ingen död med Finn-Fem-Fel-metoden. Ingen död

pga en fälla som du omöjligt kunde känna till.

Bara en utmaning som du ska klara av, och allt ska hänga på din egen skicklighet. Att någonsin få se ett så bra spel är väl en Omöjlig Dröm. Men när vi kämpar oss genom en grotta, testar en dörr enbart för att få en granat i ansiktet, då är det bra att ha i åtanke att det (kanske) kommer en bättre värld.

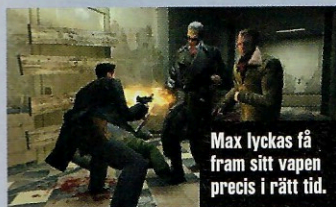


Lara har en väldokumenterad tendens att dö plötsliga dödar.

## II ANIMATIONER SKALL PROGRAMMERAS KORREKT

Jag är ingen programmerare. Jag är faktiskt perverst stolt över att jag inte kan något om de knep och knäp som ska till för att skapa de digitala världarna som vi älskar så varmt. Jag ska alltså inte kritisera själva programmeringen, utan snarare designen av spelet. Är det inte så att tempodödaren - som finns i de allra flesta shoot-

ers - som uppstår när du väljer ett vapen för första gången, skulle kunna undvikas genom att redan vid starten lägga in alla vapen som finns på en nivå i minnet? Eller är jag dum? Eller kanske, kanske är det så att programmerarna helt enkelt bryter spänningen medan spelaren dör utan egen förskyllan, medan bildväxlingen går långsammare och långsammare. Så är det nog.



Max lyckas få fram sitt vapen precis i rätt tid.

## ÖKÄNDA SYNDARE

Max Payne, Star Trek: Elite Force

### SYNDA-STRAFF:

Att tas om hand av tortyrexperterna från Inkvisitionen. Inte nog med det, deras plåga skall förlängas då tortyrmästaren måste gå över gatan för att leta igenom sin verktygslåda för varje nytt skärande, stickande instrument som skall användas.

## III DU SKALL ICKE GÖRA STEGAR TILL EN AV DE FRÄMSTA DÖDSORSAKERNA

Då denna artikel först skrevs fanns inte denna tredje synd med på listan, trots att det helt klart är något fel på de moderna FPS-spelen. Det kändes som om jag skulle tas för en galen visionär, som ställde krav på något som spel aldrig skulle komma att innehålla. Eftersom alla spel delade detta problem var det en förtroende jag närde. Men då kom Medal of Honour. Tack, 2015!

Att klättra upp för en stege går bra. Att klättra nedför en stege - speciellt de som har placerats i ett så konstigt läge att du inte kan äntra dem - kräver att du klättrar baklänges, mycket svårt, och sen att du pressar dig mot stegen innan du ändå faller mot en säker död. Vilket är himla

besvärligt i normala situationer men hart när omöjligt mitt i stridens hetta. Hur löser man detta? Vad sägs om att trycka "use" när man tittar på stegen vilket gör att man automatiskt hamnar på densamma? Det skulle ju lösa problemet. Ännu en gång tack, 2015.

Jag har dragit av fem procent i mina recensioner från varje spel som inte funkar på det här sättet.

## ÖKÄNDA SYNDARE

Allihop, med undantag för Medal of Honour: Allied Assault

### SYNDA-STRAFF:

Att få sina händer avhuggna och sedan tvingas bära tegelstenar upp och ned för stegar samtidigt som de bombarderas av stenkastande ligister.

## KANGAROO COURT?

Ja, den här lilla specialaren är en uppdaterad version av den legendariska Amiga Power Kangaroo Court, uppdaterad och anpassad till PC-åldern. De tio originalsynderna var...

1. Loading... please wait
2. Den osynlige Mördaren
3. Slip Slidin' Away
4. Kör med förbundna ögon
5. What's Up Doc?
6. Jag är Zorg, Kejsare av Arrbaa'k
7. Ostplantan, kanske?
8. Du förlorar. Igen
9. Hallå, det här är ett datorspel
10. Samma, fast annorlunda

Mera om AP hittar du på: [dSPACE.dial.pipex.com/ap2/](http://dSPACE.dial.pipex.com/ap2/) Många av originalsynderna från Amiga Kangaroo Court lever kvar i våra budord. "Den Osynlige Mördaren" är Budord I. "What's Up Doc?", Att använda upptangenten för att hoppa - är Budord V. Andra är identiska, som "Jag är Zorg..." är Budord VI, och "Ostplantan..." är Budord VII. Några har lämnat oss "Slip Slidin' Away" försvann när PC-plattformen försvann, men är fortfarande en stor synd i konsolspel. "Kör med..." handlar om problemet "känner inte igen hårdvaran" och är ett mindre problem idag. "Hallå, det här är ett datorspel" är integrerat med de andra spänningsförstörarna. Slutligen "Samma, fast annorlunda" - om dåliga kopior - är ju ett så självklart fel att jag inte ens orkar bry mig om att påpeka det.

**"HUR MYCKET JAG ÄN OGILLAR DE ALLTID SÅ STORBYSTADE KVINNLIGA KARAKTÄRERNA, ÄR DET ÄNDÅ BARA EN FRÅGA OM SMAK, OCH DE KAN DÄRFÖR INTE INKLUDERAS I LISTAN."**

# DORDEN

## IV DU SKALL GÖRA FÄRDVÄGEN I ETT LINJÄRT SPEL TYDLIG

Det är förvisso inne att säga så, men det finns faktiskt inget medfött fel i linjära spel. Börja på en punkt och bekämpa allt som kommer i din väg, sen kan du göra något intressantare. När det är som värst – en enda lång slakt – är det fortfarande ett nöje första gången du spelar det, och eftersom de flesta spelare aldrig återvänder till ett spel de en gång klarat av, så är det ju ett mindre problem. I



Som John Romero skulle ha sagt: Vart ska vi nu?

en idealisk värld skulle alla linjära spel vara en enda berg-och-dalbana genom en lång rad av vackra scenerier, vart och ett skapat så att varje cell i din hjärna pyser över av njutningsfulla endorfiner. Teoretiskt sett, alltså.

Problemet med många linjära spel är att de inte är tillräckligt linjära. Om det nu bara finns en rätt väg att förflytta sig så skulle ju den vägen vara relativt självskriven. Så är nu inte fallet. Ett exempel: de enda gånger jag fastnade i det bombastiska *Red Faction* var när jag försökte lista ut vad jag skulle hoppa på och kräla igenom för att ta mig vidare till nästa strid. Faktum är att mitt minne av *Red Faction* består mera av den tid jag ägnade åt att förvirrat kolla in jättelika metallslivar, än den tid jag ägnade åt

### ÖKÄNDA SYNDARE

*Red Faction*, *Daikatana*, *SYNDA-STRAFF:*

De skall tvingas följa en oändlig väg, där de skall stoppas vart och vartannat steg av nitiska passkontroller som uppehåller dem halvtimmesvis med fullständig kroppsvititation samt slår dem i ansiktet med hammare.

att skjuta arbetare. Alla dessa dörrar som varken går att öppna eller förstöra, ger en liknande effekt. Spelutvecklarna bör fråga sig om deras spel går ut på att besegra fienden eller *först* hitta fienden och sedan klå upp dem. Är detta ett PC-spel eller är det O-ring? Eller vad? Lösningar kunde ju vara att jobba på det organiska flödet på en nivå, få spelaren att instinktivt välja rätt väg, eller varför inte ha en skylt där det står "dena väg till nästa uppdragsmål". Som i *Renegade*, *Oni* eller *Medal of Honor*. Eller kanske de helt enkelt inte bryr sig om att en spelare går vilse. På så sätt lyckas de ju dölja hur litet och kort deras multimiljonprojekt verkligen är.

## V DU SKALL ÄLSKA DINA KONTROLLER OCH RESPEKTERA DE SOM ÄR ÄLDRE

Kontrollerna är nyckeln till spelspråket. De ger dig möjlighet att tala med fantasivärldar. Full inlevelse i dessa värld är endast möjlig när kontrollerna har blivit självklara. Om du måste tänka "tryck W för att flytta dig åt vänster", så är du inte riktigt med i spelet. Om du däremot tänker "jag måste flytta mig åt vänster", då är du där, inne i spelets underbara värld. Så rent logiskt; ju enklare och snabbare kontrollerna, desto bättre.

Så som de flesta håller med om bör man kunna "programmera om" alla spelkontroller. Och inte bara de enklaste rörelserna. Var och en av kontrollerna ska man kunna göra om, inklusive siffertangenterna och F-kommandona, som en del utvecklare glömmer. Det bör också vara möjligt

### ÖKÄNDA SYNDARE

*Frank Herbert's Dune*, *Severance*, *Moto Racer 3* (stuntversionen)

**SYNDA-STRAFF:**

Att smådjävlar hoppar runt i hjärnan och kopplar om alla nervtrådar så att de aldrig mer kan förutsäga vilka konsekvenser en viss handling kommer att få.

att lägga över kontrollerna till musen.

Man ska kunna spela sitt spel precis som man vill. Det är det minsta man kan begära. Alldeles för många spelutvecklare använder ursäkten "Åh, du kan omdefiniera alla tangenter till vad du vill", och sen kommer spelet med kontrollerna som favoriseras av JimBob Jones, trefingrad inavlad speltestare. Ett spel skall ha alla kommandon som hör till det ledande spelet i genren, vilket betyder – har du spelat det spelet ska du kunna hoppa in och spela det nya lika lätt. Alla expansioner och olikheter kan förklaras medan man spelar, som i *Medal of Honour*. Eller för att ta det ett steg längre, som i *Halo* på Xbox, där ett litet test avgör om man har alla kontrollerna där man vill ha dem, under tiden man spelar. I

den bästa av världar skulle man aldrig behöva ändra sina kontroller eftersom de alltid skulle vara samma i alla spel. Och vet du inte vad grunduppsättningen är så har du inte spelat tillräckligt många spel i genren och borde därför inte utveckla spel överhuvudtaget.

Är detta för mycket begärt så kan du ju



Dödens kontroller i *Severance*.

ätningsstone se till att Quicksave- och Quickload-tangenterna inte sitter precis intill varandra...

## VI DU SKALL ANVÄNDA KOBOLDER PÅ ETT KORREKT SÄTT ELLER INTE ALLS

Ingen har någonsin fattat VÅRA eviga skämt om kobolder. Det är inte av kärlek till ämnet. Det är inte att man rufsar till de små filurerna, ger dem en plåtfemna för att springa och köpa chips och popcorn. Om man ska uttala det korrekt, ska det uttalas *tvi vale*. För RPGs är fantasi. En fantasi ska vara, per definition, vild bortom varje förutsägelse och ett uppdrag fullt av nya upplevelser. Om du då genast greppar det färdiginslagna standardutbudet av diverse Tolkienattribut, blir det bara elände av fantasin. Visst, det är möjligt att berätta en bra historia på dessa ingredienser – som i *Baldur's Gate* med vänner – men dessa tillhör

definitivt undantagen. Den nyligen släppta *Pool of Radiance* baserades på samma grundmaterial, men föll i koboldfällan. Andra genrer lider också av detta, men det är mycket viktigare för ett spel som leds av en historia att åtminstone försöka ge en god historia. Det är ju inte så att det saknas ett uppbåd av nya ämnen för de mest mekaniska standard-RPG. Inte ens i standardfictiongenren har det kommit ut lika många sciencefiction-spel. Eller cyberpunk. Eller cowboys, gangsters, soldater, efter apokalypsen-mutanter eller något annat. Om du inte är absolut säker på att du vet vad du gör, håll dig undan från kobolderiet.

### ÖKÄNDA SYNDARE

Alla spel ur serien *Might and Magic*. Välj själv.

**SYNDA-STRAFF:**

Att bli bruna av en grupp gnomer till en bergsfästning och där slängas skrikande i en sjö av lava.

## VII DU SKALL DESIGNA PRAKTISKA MENYER

Jag trodde väl ändå att denna antika synd hade förpassats in i glömskans arkiv. Men icke. För en gångs skull, är den värsta skurken ett spel som hittills har undvikit de värsta synderna i denna lista – *Medal of Honour: Allied Assault*. Det finns en anledning till att ordet uppfanns: att kunna förmedla något som inte går att förstå bara genom ett ritat tecken. Som exempel; en knapp med ordet "Option" på säger mer än en knapp med en val på. Ordet säger att här finns det valmöjligheter. En val gör ju inte det. I de flesta kontrollsystem är ett ord mycket bättre än en ikon om man vill informera om något.

### ÖKÄNDA SYNDARE

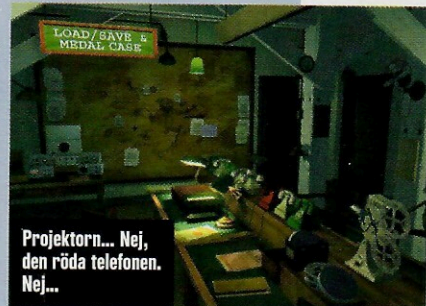
*Medal of Honour: Allied Assault*, **SYNDA-STRAFF:**

Att placeras i ett abstrakt landskap som sträcker sig ut i det oändliga. Där omges de av mysko svävande klot; ett av dem kommer att ta med dem hem, resten kommer att bränna fingrarna av dem med en supernovas hetta.

Förstätt? Utmärkt.

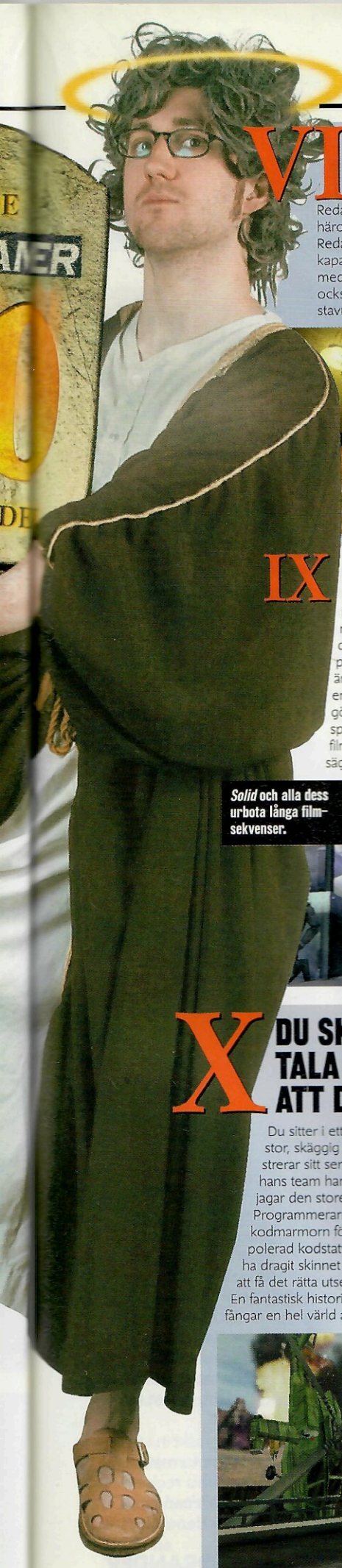
Ikoner må se roligare ut, men de funkar inte lika bra. Men t o m de är bättre än när man gör allt för atmosfären i spelet och ritat ett kontor istället för en rejäl meny. Du har ju inte en aning om vad dessa objekt har för funktion. Kanske man startar spelet genom att klicka på den vackra blombuketten? Eller är det skrivmaskinen kanske? Eller dörren, ja... nej, faktiskt inte. Dörren leder till ett annat rum lika fullt med mystiska saker. Du kommer kanske ihåg att den där svepande rörelsen över skärmen, när man letade efter viktiga ställen,

var en av de dumheter i pekaockklicka-äventyren som ledde till den genrens nära död. Utvecklare: vi vet att ni älskade Sam & Max, men valmenyerna är inte rätt ställe att visa det på.



Projektorn... Nej, den röda telefonen. Nej...





# VIII DU SKALL EJ GÖRA GRAMMATIK- OCH STAVFEL SOM EN TREÅRING SKULLE SKÄMMAS FÖR

Redaktionschefen vann ett pris häromveckan. Han blev utsett till Årets Redaktionschef. Detta betyder att han är kapabel att leda oss vilna journalister med brutal effektivitet. Han korrigerar också vårt språk, kollar grammatik och stavning. Han älskar ord. Han älskar pry-

dlighet. Han vill att allt ska vara rätt. Tänk om han försvann. Tänk om alla ord flög fritt, orättade över sidorna. Felstavade ord. Förfärliga, felaktiga avstavningar och särskrivningar. En förvriden hög av förflugna ord och kommentarer. Vad skulle du tycka då? Förmodligen detsamma som du tänker varje gång du spelar ett groteskt översatt spel från Fjärran Östern eller varför inte Europa. Eller, ännu värre, ett brittiskt eller amerikanskt spel som, trots att det passerat dussintals välutbildade engelsktalande yrkesmän ändå innehåller

**ÖKÄNDA SYNDARE**  
Gorasul, Atlantis III, "Gordan Freeman"-t-shirten som gjorde reklam för PS2 Half-Life.  
**SYNDA-STRAFF:**  
Att bli inlåst tillsammans med Redaktionschefen och en kniv. För evigt.

sådana fel som skulle få en engelsklärare från den Viktorianska eran att ta fram rottingen. Korrekturläsare är relativt billiga. Duktiga översättare är förvisso dyrare, men definitivt billigare än den miljon du spenderar på något meningslöst FMV-intro. Gör det. Undvik idiotstämpeln.

En ökända Half-Life-tröjan i sin fulla prakt.



# IX DU SKALL ICKE TRÅKA UT MIG MED SCENER SOM ICKE KAN UNDVIKAS

En klichéartad förolämpning mot utvecklare, men den skall upprepas gång på gång tills den inte längre är sann: en del vill helt enkelt inte göra spel. De vill göra allt förutom spel. PC-spel är rock'n'roll. PC-spel är film. Sällan hör man någon säga: "Nej, spel är spel."

Detta mindervärdeskomplex har lett till många märkligheter i de moderna pelen, men de mest tydliga är ändå de Spielberg-wannabees som spränger budgeten på filmsekvenserna i spelet.

Låt oss hoppa över manuskriptets allmänna kvalitet (vi snuddade vid detta ämne i Budord VIII, och även i Budordet som inte kom med - "Du skall aldrig låta designern skriva manus eftersom han tittar på alldeles för mycket dåligt sciencefiction-skräp"). Även om de är av Kubricksk mästarkvalitet så är de ändå bara glittret i spelvärldens julgran. Vi har kommit hit för att spela. Om vi nu ville sitta och glo med munnarna öppna så hade vi gått på bio. Eller gjort en lobotomi.

Detta leder oss osökt till en serie punkter:

**ÖKÄNDA SYNDARE**  
Black & White, Metal Gear Solid, Final Fantasy VIII  
**SYNDA-STRAFF:**  
Att tvingas se sina egna filmer om och om igen. Som du står för du skörda...

Första punkten: filmsekvenser skall vara så korta som möjligt, undantaget eventuella bonusscener i slutet av spelet. Andra och än mer viktigare, punkten: det finns ingen anledning att förhindra möjligheten att hoppa över scenerna när man spelar spelet för andra gången. Första gången kanske, jag säger kanske, du kan komma undan med argumentet, "du måste se det, annars missar du information och kan inte spela spelet." Men andra gången känner vi till informationen. Om du tråkar ut oss, ser vi ingen annan möjlighet än att tråka ihjäl dig. Erkännes, folk lär sig. I det senaste Final Fantasy på PS2, kunde man hoppa över den oändligt långa Guardian Force-attacken. Men om igen - vissa lär sig icke. Det verkar som om denna synd kommer att ansvara för många släppta skärmar och tumrullning i framtiden.

Black & White är en syndare. Kan man tänka sig.



# X DU SKALL ICKE TALA OM FÖR MIG ATT DU LADDAR

Du sitter i ett litet, mörkt rum med en stor, skägig amerikan. Han demonstrerar sitt senaste spel som han och hans team har jobbat på i två år. De jagar den store guden - total inlevelse. Programmerarna har huggit och mejslat i kodmarmor för att visa upp en vackert polerad kodstatyett. Konstnärerna verkar ha dragit skinnet av levande människor för att få det rätta utseendet på sina modeller. En fantastisk historia spelas upp för dig och fångar en hel värld av magi och då... en

# "UTVECKLARNÄR BÖR GÖRA SITT ALLRA BÄSTA FÖR ATT DÖLJA VAD SOM HÄNDER "BAKOM SCENEN" I ETT SPEL."

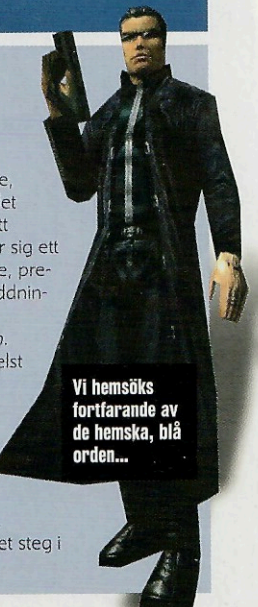
enorm skylt poppar upp på skärmen. "WAIT... LOADING". Det är då du vill vråka din dator i golvet och stampa på den. Det är precis som när gubben i projektorrummet stoppar filmen och ropar att han bara ska byta rulle. "Försök hålla kvar känslan du hade nyss." Att utvecklarna lägger ner så mycket tid och ansträngning på att få oss involverade i en historia och sen gladeligen bryter spänningen är en motsägelse utan dess like.

Så sätt inte ordet "Loading" på skärmen. Utvecklarna bör göra sitt allra bästa för att dölja vad som händer "bakom scenen" i ett spel. Varför inte göra som Medal of Honour och använda den lilla pausen till att berätta om det kommande uppdraget? Eller som Anachronox som laddar medan du reser mellan planeterna, samtidigt som man berättar om din destination och på det sättet binder ihop hela spelet till en enda oavbruten spelupplevelse. Eller när du laddar ner ett nytt

område och vill vara säkra på att spelaren inte tror att spelet har

**ÖKÄNDA SYNDARE**  
Half-Life och Deus Ex. En av de saker som gör att de inte får betyget "Perfekt".  
**SYNDA-STRAFF:**  
Att få ett brännmärke med orden "Det gör ont" inbränt i sitt skinn i all evighet.

kraschat; lägg in ett meddelande, medan spelet rullar, om att man närmar sig ett nytt område, precis innan laddningen; som i Wolfenstein. Vad som helst bara man slipper få sin magiska



värld splittrad av en trist skylt. Det är inte svårt. Men det är ett pyttelitet steg i rätt riktning.

# QUIZ

**T**ror ni att ni vet allt som finns att veta för den seriöse hardcore-gamern? Har ni spelat alla spel som är värda att spela, löst alla pussel värda att lösa, slaktat alla monster som finns att slakta och samtidigt plockat upp all spelhistoria som IT-åldern fört med sig? Eller vill ni kanske se hur väl uppdaterade ni är om både gammalt och nytt i datorspelens underbara värld, med allt från *Prince of Persias* spikfällor till den gömda *Wolfenstein3D*-nivån i *DOOM*? Hur det än må vara med detta, så är ni mer än hjärtligt välkomna att kasta er in i vår mycket djupgående **Gamer-Quiz**.

Denna quiz är utformad i det klassiska 1-X-2-formatet, dock med fyra svarsalternativ på varje fråga. Förvirrande? Nej, frågorna är uppdelade i ett antal kategorier som sträcker sig hela vägen från de gamla dagarna då Bill Gates uttalade om att 640KB "borde

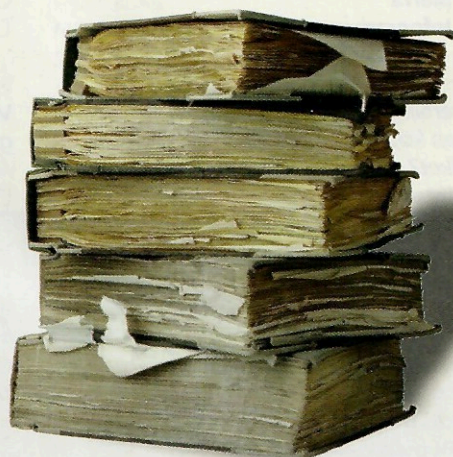
räcka åt alla" faktiskt stämde fram till dagens online-fraggande. Tro nu inte att detta kommer bli en omgång Häger & Villius i datorformat, med allt vad det innebär av *Pong*, *Pac-Man* och *Space Invaders* - hela bilden ska täckas, och denna bild innehåller så mycket mer än stenålderns grottmålningar.

I ett så här ambitiöst projekt finns det självklart mer att tjäna än simpel ära och berömmelse, som om det inte skulle vara nog, så innan ni klurar ut er svarslista rekommenderar vi att ni bläddrar till frågestundens sista sida och kollar vad det är ni har att vinna. Där får ni också reda på så grundläggande saker som hur ni skickar in era svar för rättning och - förhoppningsvis - vinst. Se bara till att hålla koll på tävlingens deadline, då alla svar som kommer oss tillhanda efter detta datum kommer eldas upp i en stor brasa medan vi i sann PC Gamer-tradition dansar obskyra danser endast iklädda partyhattar överblivna från förra årets kräftska.

Men nu ska vi dock inte bli långgrandiga, utan kliver raskt in i det blodiga allvaret. Som ett litet tips ska ni dock veta att all information som krävs går att få tag på även idag, utan att gräva i gamla register. Och bli inte besvikna om ni inte har alla rätt - se det istället som att ni ju faktiskt lär er det som är värt att veta då ni söker efter den information som saknas.

Av **DANIEL AGORANDER**

# Hur Gamer är du?



## GAMER-HISTORIA

Datorspelandet är en hobby som mognat ordentligt sedan de första dagarna i den tidiga bronsåldern. Detta är vad äldre gamers med en nostalgisk tår i ögat berättar om runt brasan på scoutlägret.

### FRÅGA 01

Vilket företag utvecklade den legendariska Amigan?

- A Atari
- B Intel
- C Commodore
- D Konami

### FRÅGA 02

När släpptes det första Wolfenstein-spelet?

- A 1978
- B 1983
- C 1987
- D 1992

### FRÅGA 03

Vad heter det klassiska sjökrigsspel som inspirerade thriller-kungen Tom Clancy till hans första roman?

- A Harpoon
- B Silent Service
- C Aces of the Deep
- D Silent Hunter

### FRÅGA 04

Vilken av dessa spelgurus kallas ofta "Lord British"?

- A Peter Molyneux
- B David Braben
- C Richard Garriot
- D Sid Meier

### FRÅGA 05

Vad heter ovan nämnde mans första spel?

- A Akalabeth
- B Populous
- C Ultima
- D Transport Tycoon

### FRÅGA 06

Vilken serie årtal stämmer för Elite-seriens releaser?

- A 1984, 1993, 1995
- B 1989, 1993, 1995
- C 1989, 1992, 1996
- D 1991, 1994, 1997

### FRÅGA 07

Textbaserade äventyr är så gott som så mycket retro något kan bli. Vilket av nedanstående spel är ett dylikt?

- A Zyll
- B Beneath a Steel Sky
- C Kings Quest 1
- D Anachreon

### FRÅGA 08

Vilket av nedanstående spel stod inte i arkadhallarna när det begav sig?

- A Defender
- B Ms. PacMan
- C Swar
- D Asteroids

### FRÅGA 09

DOOM använde en så kallad "raycaster"-motor. Vilket av nedanstående spel använde också det, och innan DOOM?

- A Silkworm (Amiga)
- B Blood
- C Gloom (Amiga)
- D Ultima Underworld

### FRÅGA 10

Vilket företag publicerade de smått legendariska Quest-serierna?

- A Apogee
- B Electronic arts
- C Activision
- D Sierra

## DE STORA AKTÖRERNA

Under de år som både IT rent generell och datorspelande i synnerhet exploderat har en del företag utmärkt sig i oss konsumenters ögon. Men vad kan ni om dem?

### FRÅGA 11

Id Software är utan tvekan en av de mest ansedda utvecklarna i världen, men har utvecklat mycket mer än vad de är berömda för. Vilket av dessa spel utvecklades av Id?

- A Dreamweb
- B Darkstone
- C Robocop III
- D Danger Dave in the Haunted Mansion

### FRÅGA 12

3dfx känner nog de flesta till. Men vad heter det stora hårdvaruföretag som köpte 3dfx:s licenser efter att 3dfx gått i konkurs?

- A Intel
- B AMD
- C nVidia
- D Matrox

### FRÅGA 13

Vilket av nedanstående företag köpte Peter Molyneux företag Bullfrog?

- A Activision
- B Electronic Arts
- C Microsoft
- D Sierra

## FRÅGA 14

Vilken utgivare gav ut spelen i Baldurs Gate-serien?

- A Activision
- B Interplay
- C Sierra
- D Infogrames

## FRÅGA 15

Gremlin var ett tag ganska stora i Europa, men köptes upp av ett annat företag. Vilket?

- A Interplay
- B Electronic Arts
- C Microsoft
- D Infogrames

## FRÅGA 16

Det är många företag som handlats upp på sistone – vilket av nedanstående har köpts av Microsoft?

- A Bungie
- B Bethesda Softworks
- C Raven
- D Bohemia Interactive

## FRÅGA 17

Bioware var nyligen i konflikt med sin tidigare utgivare, tillsammans med ett annat företag. Vilket?

- A Digital Illusions
- B Massive Entertainment
- C Parallax Software
- D FunCom

## FRÅGA 18

Vilken utgivare gav oss världens mest realistiska bystmått (Lara Crofts)?

- A Eidos Interactive
- B Electronic Arts
- C Sierra
- D Activision

## FRÅGA 19

Vilket företag äger nu det mycket prestigefyllda varunamnet Origin?

- A Electronic Arts
- B Sierra
- C Infogrames
- D Sony

## FRÅGA 20

Microsoft har under den senaste tiden tecknat avtal på avtal med en stor skandinavisk utvecklare, vilken?

- A UDS
- B Massive Entertainment
- C Digital Illusions
- D Funcom

A Sam från Sam & Max

B Manny Calavera från Grim Fandango

C Indiana Jones från Indiana Jones (!)

D Guybrush från Monkey Island

## FRÅGA 22

Vilken spelmotor användes till No One Lives Forever?

- A Quake2
- B Lithtech
- C Quake3
- D Unreal

## FRÅGA 23

Vi väntar nu på deras maffia-spel med dess fiktiva stad, men de debuterade med ett soldat-sim i WWII-miljö. Vad heter de?

- A TalonSoft
- B Illusion Softworks
- C Digital Reality
- D Bohemia Interactive

## FRÅGA 24

Vilken av följande stora titlar använder inte en spelmotor licensierad från Id Software?

- A Anachronox
- B Team Fortress 2
- C Medal Of Honor: Allied Assault
- D American McGee's Alice

## FRÅGA 25

Freespace var i början en spinoff på vilken spelserie?

- A Descent
- B Wing Commander
- C X: Beyond The Frontier
- D Terracide

## FRÅGA 26

Vilken spelserie grundas till stor del på ett upprätthållande av de "åtta dygderna"?

- A Might & Magic
- B Wizardry
- C Baldurs Gate
- D Ultima

## DE STORA SPELEN

Nog med snack om uppköp och sådant larv. Nu slänger vi oss rakt på det som spelar roll: spelen, och sådant som har med dem att göra – både direkt och väldigt indirekt.

## FRÅGA 21

En karaktär från ett av LucasArts spel gjorde ett gästspel i Star Wars: Fantom-majonnäsen (Episod 1), vilken?

## FRÅGA 27

Vilket av nedanstående spel använder inte Voxel-grafik?

- A Outcast
- B Comanche 3
- C Delta Force 3
- D Armored Fist

## FRÅGA 28

Från vilket spel kommer repliken "I was in a computer game ... It was the most horrible thing i could think of"?

- A *Soldier Of Fortune*
- B *Monkey Island 2*
- C *No One Lives Forever*
- D *Max Payne*

**FRÅGA 29**

Vad pysslar John Romeros nya företag, Monkeystone, med?

- A *Daikatana II*
- B Spel för web-läsare
- C Spel för handdatorer
- D Spelportningar till Linux

**FRÅGA 30**

Vilket företag släppte det första Dune-spelet?

- A Westwood
- B Cryo
- C Origin
- D Bullfrog

**FRÅGA 31**

De flesta demos är helt enkelt en liten smakbit av det som finns i fullversionen, men en del utvecklare följer inte detta mönster, utan gör sina demo som små mini-äventyr som inte ingår i fullversionen. Vilket av nedanstående spel är inte ett dylikt?

- A *Starlancer*
- B *Space Quest VI*
- C *Half-Life*
- D *Max Payne*

**FRÅGA 32**

Vad heter det verktyg som används till att skapa nivåer till Unreal?

- A UnrealEd
- B Unrealized
- C Worldcraft
- D Unreal Workshop

**FRÅGA 33**

Vilket av dessa spel kan bäst sägas innehålla en "tamagochi"-funktion?

- A *Benefactor*
- B *Black & White*
- C *Dungeon Keeper*
- D *Pokémon*

**FRÅGA 34**

Vilket av dessa spel är inte ett MMORPG?

- A *Dark Age Of Camelot*
- B *Everquest*
- C *Anarchy Online*
- D *Neverwinter Nights*

**FRÅGA 35**

Vilket av dessa spel är baserat på författaren HP Lovecrafts verk?

- A *Prisoner Of Ice*
- B *Alone In The Dark*
- C *Blood*
- D *Diablo*

**FRÅGA 36**

När kom det första numret av Svenska PC Gamer ut i handeln?

- A oktober 1996
- B november 1996
- C december 1996
- D januari 1997



## VINN HÖGTALARE FRÅN HERCULES!

Tre högtalare ligger i potten. XPS 5.1 är ett komplett ljudsystem anpassat för Dolby Digital 5.1. Baslådan är på 20 W och dem fem satellithögtalarna på 8 W/st. XPS 210 består av två högtalare och en baslåda. Total uteffekt på 50 W.

- 1:a pris: Hercules XPS 510
- 2:a - 3:e pris: Hercules XPS 210

Förstaprisvinnaren dras bland dem av er som lyckas pricka in alla rätt, men utifall att ingen haft alla rätt dras vinnaren från de som lagt sig på högst poäng.

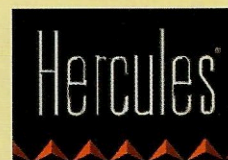
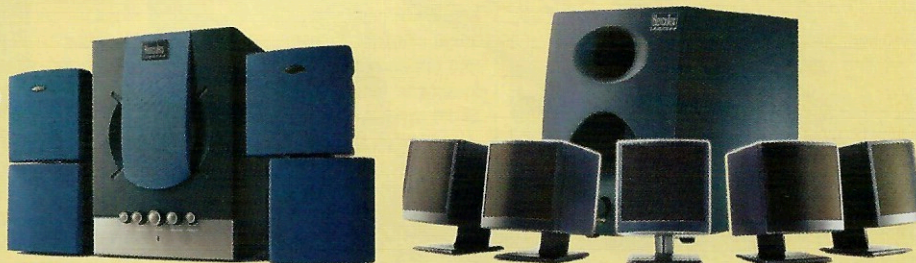
Vidare så lottar vi ut heta spel bland alla som har deltagit. Alla har således chans till ett pris, även om de inte lyckas fullt ut i quizen. Hur många pris som kommer er tillgodo

När ni nu känner att ni gjort ert bästa så är det bara att plita ner de rätta svaren i ett mail och skicka det till: [red@pcgamer.se](mailto:red@pcgamer.se). Skriv "Quiz" i ämnesraden, så är vi tacksamma.

Har ni inte tillgång till email så går det även bra med snigelpost.

Adressen är då:

PC Gamer  
Box 125 47  
102 29 Stockholm



VI VILL HA ERA SVAR **SENAST DEN 1 APRIL**.  
VINNARE OCH RÄTT TIPSRAD PRESENTERAS I VÅRT MAJNUMMER.

Illusion Softworks Lead Designer för *Mafia: City Of Lost Heaven* berättar hur det nästan utspelade sig på medeltiden, varför bilarna är stjärnorna och att *GTA 3* inte är något hot för de här tuffingarna.

# DANIEL VAVRA

Av STEVE BROWN

## Varför valde ni maffian som ämne för spelet?

Det var förmodligen mitt beslut. Jag ville göra ett annorlunda spel till att börja med, som något om medeltiden, men det fanns för många spel som liknade den idén - *Heretic 2* bland andra. Vår version skulle inte ha varit den samma, men det här var ett PR-beslut, så vi var tvungna att komma på något annat. Hur som helst gillade jag verkligen filmer som *Goodfellas*, *Gudfadern* och *Miller's Crossing* och en dag insåg jag helt enkelt att ingen egentligen ha gjort något sådant här förut; åtminstone fanns det inga bra maffiaspel. Sedan var jag på kontoret för att diskutera detta och någon annan sade, "Jag har också funderat på ett maffiaspel." Alla tyckte om idén så vi började göra spelet. Till att börja med insåg vi inte att det skulle bli så stort, och sedan trodde vi att det kanske skulle bli för brutalt, så jag bestämde mig för att skapa en riktigt bra berättelse för att förklara varje våldshandling och alla brott.

## Var detta första gången du skrev ett manus?

Det var det. Jag höll på med serier innan detta och brukade rita en del själv, men jag har aldrig skrivit något så stort som detta. Jag har tvingats skriva om det tre gånger innan jag fick en slutlig version som var tillräckligt bra för att använda.

Warren Spector sade att de som vill skapa

bra historier bör skriva böcker eller göra filmer, men där håller jag inte alls med. Om jag gjorde *Mafia* igen idag så skulle jag kanske göra det lite mer interaktivt. När vi började var alla spel mer eller mindre *Quake II* eller liknande. Det fanns inget *Driver*, inget *GTA 3* och inget *Midtown Madness*, så hela idén med ett racingspel med uppdrag i en stor stad var ny. Jag tror att hela grejen med inbyggda filmer i ett spel är att de kontrollerar grafiken - du kan styra kameran precis som du vill och du kan visa enbart de saker som du vill ska göra ett dramatiskt intryck. Det är den positiva biten - de ger ditt spelande något slags mening. Det var anledningen till att vi valde att använda sådana. Själva spelet är helt annorlunda så jag tror inte att vi har gjort något slags interaktiv film; förhoppningsvis är det fortfarande ett spel.

## Hur klarar sig *Mafia* mot *GTA 3*?

Jag tror att de kan samexistera. På ett sätt är de rätt lika; båda utspelar sig i en enorm stad, men i framtiden kommer inte detta att vara något speciellt. Att ha ett enormt område kommer att vara helt normalt. *GTA 3* är mer av ett arkadspel - du sitter och kör omkring enormt fort och kan komma tillbaka nästa dag och spela på något annat sätt från en annan riktning. *Mafia* handlar mer om en sammanhängande berättelse; det har massor av inomhusuppdrag och på det stora hela är det mycket mer verklighetstroget. *GTA* är inte lätt, men bilarna är enormt snabba och fienderna väldigt korkade ibland.

## *Mafia* har, även om det är våldsam, massor av moral.

Intrigen är rätt nära besläktad med den i *Gudfadern* på så vis att den visar episoder i en professionell brottslings liv. Den sträcker sig från 1930 till 1938. I början visar en film hur huvudpersonen bestämde sig för att snacka med polisen. Han har hamnat i någon form av trubbel, så han ordnar ett möte med några detektiver för att byta information mot beskydd. Polisen vill höra mer om några av hans brott för att vara säkra på att han inte ljugar, så han berättar om sitt liv i maffian och de

viktigaste ögonblicken i sin brottskarriär. Oftast är det fyra uppdrag per episod av hans liv, med mellanscener där de talar om vad som hände.

## Hur förändras staden med tiden?

I början är staden mindre. Vi begränsade några områden. Några byggnader förändras. Det finns skyskrapar under byggnad som sakta blir färdiga. Du kan se olika bilar olika år, allt eftersom du gör framsteg får du bättre och snabbare fordon. Huvudpersonen blir en smula fetare med åren också.

## Hur mycket av *Mafia* handlar om bilkörning?

Det är lite mer inriktat på inomhusuppdrag, men varje gång du får en uppgift måste du ta dig till platsen. Det här betyder att du ibland bara kör genom staden till stället där allting händer, och det är helt upp till dig att följa trafikreglerna. Ibland har du en tidsbegränsning och måste köra så fort som möjligt, men ibland har du total frihet och kan köra runt i staden i flera timmar om du vill.

## Hur mycket variation är det mellan uppdragen?

Jag tycker om att försöka göra varje uppdrag helt olika än de andra. Det börjar med de grundläggande saker man tänker sig i ett maffiaspel. Det första är en biljakt, det andra en flykt och en eldstrid. Det tredje är inspirerat av *Goodfellas* där du förstör en konkurrerande gangsters bilar för att få honom förbannad. Sedan blir det mer komplicerat - det finns ett bankrån där du måste planera hela brottet.

## Så hur blir det svårare allt eftersom du blir bättre?

Det är inte så att fienderna blir svårare, men dina uppgifter blir mer komplicerade. Du måste planera. Saker ändrar sig under uppdragets gång och du måste improvisera. I bankrånuppdraget måste du gå till banken och kolla vad som finns var, vilka vakter som har nycklarna. Sedan måste du välja vapen och råna banken, ta pengarna och undkomma polisen i en biljakt. Sedan finns det ett uppdrag där du måste stjäla dokument, och det är ett smyguppdrag där du måste undvika vakter; du stänger av ljuset i rummen så att de inte ser dig.

I ett annat uppdrag börjar en medlem av familjen bli litet besvärande, så din Boss vill att han avlider. Du måste hitta honom, men han har redan kontaktat polisen och eftersom han är ett viktigt vittne vill de flytta honom till ett annat land. Du kommer hem till honom, men måste sedan följa poliseskorten till flygplatsen och där är du tvungen att döda honom. Allt ändras dock när han avslöjar varför han gjorde det. Han är fortfarande din vän, så det blir mer komplicerat ➔



A man with a beard, wearing a black suit, is leaning on a black office chair with a chrome frame. He is looking out of a window with white blinds. The office desk and some cables are visible in the background.

## VEM KATTEN ÄR...

### DANIEL VAVRA

■ **Bakgrund:** Daniel och Illusion Softworks (grundat 1997) är baserade i Tjeckien. Från början hette de Vockozka Trading, och gänget började med att utveckla en egen 3D-motor som anpassades och användes för deras första titel: *Hidden & Dangerous*. Trots en okänt buggig release fick deras squad-baserade andra världskrigs-shooter ett mycket positivt mottagande och följdes av en expansion. När tjeckiska utvecklarna Pterodon flyttade in i samma hus 1998 samarbetade Illusion med dem för att skapa *Flying Heroes*. Efter att *Hidden & Dangerous 2* verkade ha stannat upp flyttades nyligen huvuddesignern Thomas Pluharik för att "underlätta färdigställandet av spelet".

■ **Tidigare spel:** *Hidden & Dangerous*, *Hidden & Dangerous: Fight for Freedom*, *Flying Heroes*.

■ **Jobbar för närvarande med:** *Hidden & Dangerous 2*, *Mafia: City of Lost Heaven*, *Chameleon* (arbetstitel)

# “Warren Spector sade att de som vill skapa bra historier bör skriva böcker eller göra filmer, men där håller jag inte alls med.”

↳ då du måste försöka hitta något slags hjälp åt honom. Det uppdraget kommer att påverka ett annat uppdrag senare i spelet. Det är ganska komplicerat, men ditt inflytande är enkelt. Det är inte som i *Deus Ex* där du måste använda för många saker åt gången.

## Var det nödvändigt att göra bilfysiken så realistisk?

Jag gillade verkligen *Gran Turismo* och en del människor sade åt mig att inte göra det verkligt. Det är inte helt uppenbart, men om du deltar i en biljakt och någon skjuter sönder ett däck så luft läcker ut - då blir din bil helt annorlunda att köra. Jag ville också helt enkelt bevisa att det gick att göra eftersom jag inte gillar finjusteringar, och det är mycket störande för mig när någon säger att ett spel har realistisk fysik men att kurvtagningen inte är helt realistisk. Det är möjligt att göra ett spelbart spel med verklighetstrogen fysik. Oftast säger folk att det är omöjligt att göra ett realistiskt spel som är kul att spela, men förhoppningsvis kommer det är att bli ett kul spel.

## Finns det ett öppet racingläge?

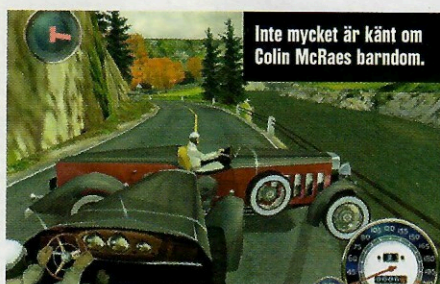
Ja, eftersom vi skapade stora lantliga områden runt staden och sedan insåg att vi egentligen inte behövde ha gjort det så enormt stort. Vi kommer att använda det för racingdelen i spelet, så att det blir ungefär 12 sträckor att köra. Några av dessa är inne i staden. Att köra på landsbygden påminner mig en smula om *Need For Speed*.

## Du gillar inte precis quick-saves...

Jag tycker inte om att kunna spara precis var man vill. Om det finns begränsade platser du kan spara på när du vill så kan du gå dit om och om igen. I *Mafia* finns det ungefär 100 auto-saves spridda över 20 uppdrag; ungefär 5 per uppdrag. Om du kan spara efter varje fiende du dödar förstör man hela känslan av rädsla och spänning - du bara dödar, sparar, dödar, sparar. Det är mycket tristare än om du måste göra om en del tre gånger.

## Förklara AI:ns olika paniklägen.

Jag ville verkligen ha något annorlunda från de flesta spel där du bara kliver in i ett rum, dödar tre personer, sedan ännu ett rum med tre till, tills du i slutändan har dödat 100 fiender i ett enda uppdrag. Det är mer eller mindre omöjligt att döda så många i verkliga livet. Jag föredrar att ha färre fiender som är intelligentare och svårare att besegra. Så vi fick dem att röra sig mycket mer, de hoppar och springer omkring dig - de är svåra att träffa. Det är kanske litet orealistiskt, men om du skjuter dem många gånger kan de fortfarande vara vid liv ibland. Fem fiender i *Mafia* kan vara lika jobbiga som 100 motståndare i ett annat spel



Inte mycket är känt om Colin McRaes barndom.



Maffian har sitt eget sätt att bota hicka.

och det ser mer normalt ut. De har olika sinnesstämningar. Du har typer som polis, vakt och civilist. Civilisterna är korkade och följer bara grundläggande trafikregler, men de råkar alltid lätt i panik.

Alla i *Mafia* kommer att ha 20 olika sinneslägen. Vissa är grundläggande som t ex attackläget, flyktläget, sökläget. Men de har också avancerade paniklägen och kan till och med samarbeta i större grupper. En av dem kan varna de andra om han hör ett skott. Du kanske skrämmer bort någon och när han kommer undan så lugnar han

ner sig och återvänder med dragen pistol. Jag ville också visa att de har olika sinnesstämningar, de kommer att ha olika röstlägen för varje. Det kommer att förekomma skrik under striderna och de kommer att säga saker som: "Jag har slut på ammunition" eller "Jag ska döda dig!" - fraser som får dem att verka mer verkliga.

## AI:n är fortfarande inte klar, börjar det inte bli litet sent?

Det är det sista vi gör eftersom vi hade litet problem med animationerna. Om vi inte kunde animera

karaktärerna så kunde vi bara använda lådor för att röra oss genom staden. Vissa delar vi behövde var för sena så vi behövde mer tid för att slutföra det hela. Jag tror att AI:n blir bra, eftersom vi har ett verkligt avancerat navigationssystem så att karaktärer gömmer sig bakom vilka objekt som helst i uppdragen. Vi väljer inte vilka ställen de ska gömma sig på - de hittar gömställen själva. De kan till och med skjuta i blindo runt hörn genom att sticka ut sitt vapen och därefter kika fram för att se om du är död eller inte.

## Så kommer multiplayer att vara med i releasen?

I början ville vi göra något som var ungefär som *Counter-Strike* med inomhuskartor. Gäng mot gäng och gäng mot polisen, med bilar också. Om det är möjligt - och det är jag inte säker på att det är - så kommer vi att ha med litet racing och skjutande samt jakter genom staden. Men det ser ut som om detta kommer att vara för mycket trafik för dagens uppkopplingshastigheter. Fysikmotorn skickar så mycket information till övriga klienter

att det kan sakta ner till och med ett LAN. Vi har åtminstone multiplayer-racing. Den biten är klar. Det är möjligt att vi kan släppa några multiplayer-bitar som tillägg efter release som en gratis patch eller som ett tillägg.

## Hidden & Dangerous 2 använder samma motor. Vad har ni gjort för justeringar där?

Motorn utvecklades helt för *Mafia* och vi tänkte använda den gamla *Hidden & Dangerous*-motorn till *Hidden & Dangerous 2*. Vi insåg att *Mafia*-motorn var så kraftfull att det var bättre att använda den till *Hidden & Dangerous 2* och andra spel; vi hade redan utvecklat bilfysiken och andra plug-ins till *Mafia*. Vår bilfysik kommer att användas till stridsvagnar i *Hidden & Dangerous 2* eftersom den låter oss ha realistiska band - du kan ha ungefär 20 hjul med *Mafias* bilmodell. Vi delar några plug-ins och en del är specifika för de olika spelen. *Hidden & Dangerous 2* kommer att ha annan AI, blodfysik och vapen, men samma fordons-, fysik- och filmsystem. Vi kommer att använda deras partikelsystem och andra plug-ins. Vi har ett annat spel under utveckling (som för tillfället går under namnet *Chameleon*) som använder den här motorn och det kommer också att använda *Mafias* bilfysik. De började senare och kommer att ha med ett system för Inverse Kinematics.

## Hur påverkades Hidden & Dangerous 2 av huvudutvecklaren Tomas Pluhariks avhopp?

Det där handlade om personliga problem, så det blev aningen komplicerat - mer och mer varje dag. De insåg att det helt enkelt inte gick att fixa så de bytte designteam. Just nu vet jag inte mycket om spelet, men det borde nu vara mycket mer troget originalspelet, men med mer möjligheter att använda fordon, stridsvagnar och flygplan. Jag vet inte om de kommer att behålla samma story nu, men de gör om AI:n och ändrar uppdragsdesignen för att göra den en smula enklare. Det var för komplicerat förut, men för många funktioner och för mycket att hålla ögonen på. Det blir definitivt inte ett sämre spel på grund av designerbytet.

## Till slut undrar vi vad du gör efter Mafia?

Kanske ett tillägg. Jag skulle också vilja göra något som utspelar sig under medeltiden - utan magi för en gångs skull. Det är kul att låta folk se historien som den verkliga var.

### OMUTBAR

Det finns massor av uppenbara filmreferenser i *Mafia: City Of Lost Heaven*. En scen som utspelar sig på landet och inkluderar ett polisbakhåll under en illegal hämtning av hembränt från kanadensiska lastbilar under torrläggningen. Ni möts på en bondgård bredvid en bro. Det är precis som att spela scenen där bokhållaren arresteras (fast från gangsterperspektivet) i *Brian De Palmas De Omutbara..*



Hetaste spelen köper du på...

**Gamesmix.com**

ETT BONNIER AB - FÖRETAG

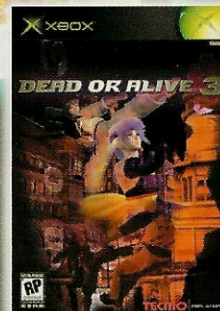
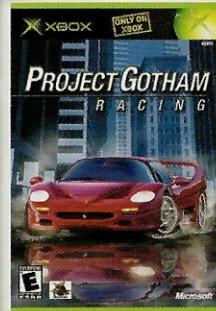
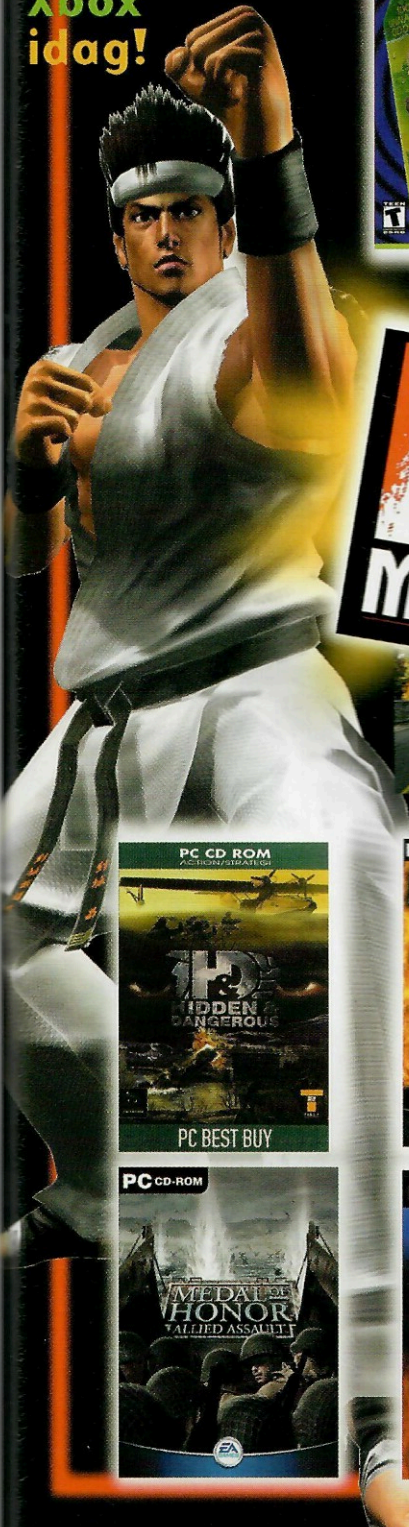
kundservice@gamesmix.com

# Spelens värld – Surfa ut idag!

## www.gamesmix.com



**Äntligen!  
Köp din  
Xbox  
idag!**



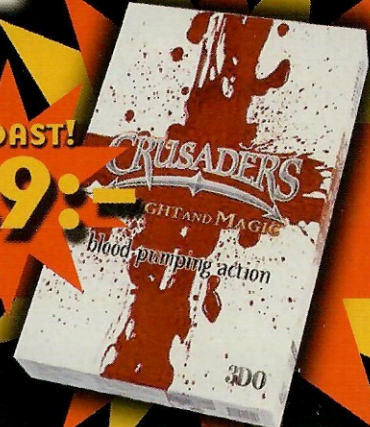
**Köp ditt spel idag!**



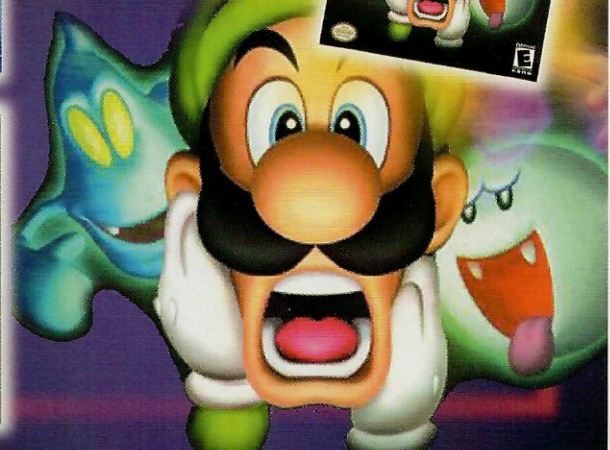
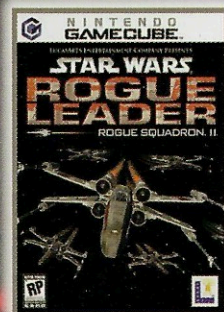
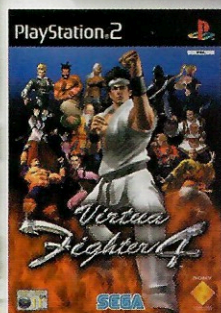
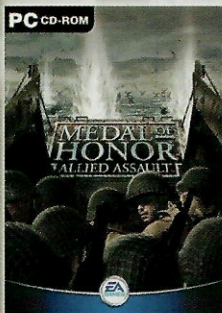
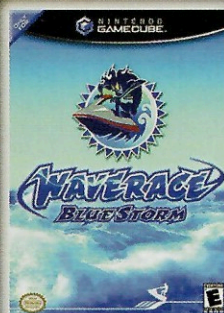
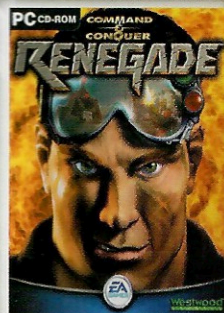
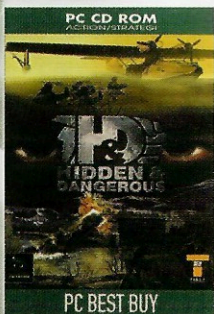
Tävla med **MAFIA** på [www.gamesmix.com](http://www.gamesmix.com)  
**unika priser  
i potten!**

ENDAST!

**49:-**



**Crusaders of Might and Magic**  
Serien utan slut.  
Ett måste för fansen.



# Fönstergalenskap

Av Daniel Agorander

◆ De flesta har nog märkt att *Windows XP* finns ibland oss, inte minst genom den totalt oersonliga mängd reklam som sköljt över oss för att övertyga oss om att nu är det minsann bra saker vi har att göra med. In på småtimmarna fick jag för mig att klicka på en av dessa reklambannrar för att se vad det egentligen är Microsoft påstår är så nytt och fräscht med *XP*.

Mina tidigare erfarenheter av operativsystemet är mest krångel med att få gamla saker att fungera, då jag ofta kallats in för att hjälpa en kompis och hennes fästman med diverse tweakning av systemet. Det senaste nederlaget var ett träningsprogram för körkorts-teorin. Programmet i fråga, som utvecklats av Bonnier, fungerade utmärkt i alla övriga *Windows*-burkar vi funnit och haft möjlighet att testa på, men i *XP* är det tvärt omöjligt. Där rök punkten "kör programvara som är kompatibel med tidigare *Windows*-versioner".

Vidare har vi det här med att ansluta hårdvara, vilket ju som bekant ibland blir ett äventyr rikligt bestyckat med hårslitande och högljutt gråtande i stil med "men det ska ju funka!" Jag försökte en gång hjälpa till med en installation av en vanlig skrivare på ovan nämnda *XP*-system, något som självklart testade mitt redan mycket dåliga tålmod. *Windows* berömda *Plug & Pray*<sup>TM</sup>-funktion visar sig i sitt sanna väsen.

För att övertyga oss om att vi borde upgradera till detta påhitt, berättar Microsoft på den nya versionens egna hemsida att vi kommer att kunna göra många nya saker, exempelvis dela ut Internetanslutningen i nätverk, lyssna på vår favoritmusik, titta på film, arkivera digitala foton. Slutklämmen blir självklart "Njut av digitala media".

Nåväl, jag har inga exakta källor att kolla upp mina misstankar med, men jag tror att detta är mer eller mindre identiskt med marknadsföringen för *Windows95*, när det begav sig. Och inte finns det i något av det som nämnts tidigare några hinder för att göra samma saker i gamla *95*. Håhåjaja, så de håller på.

Nedanför denna mycket övertygande information finns rubriken "Lita på den nya *Windows*-motorn", som om man klickar på den berättar, men hoppas att vi inte skall förstå, att *XP* är baserat på *2000*. Att frasen "samma gamla trivsamma operativsystem" förekommer längre ned har jag alltså full förståelse för, även om jag är skeptisk till att just ordet 'trivsamma' ska få plats. Vi får här också reda på att man kan återställa datorn till ett tidigare, förhoppningsvis fungerande, läge ifall någonting har hamnat i kläm. Det har vi inte sett förut. Att dessutom kunna ladda ned uppdateringar via Internet är ju helt underbart!

Allt detta är dock inte en bråkdel så

irriterande som det som komma skall. Ovanstående behöver vi bara nicka åt och fortsätta köra *Windows 98 SE*. Det som stör mig mest är att det, som jag förstått det, inte finns minsta lilla uns till DOS-stöd i schabraket. *ME* suger också en aning på den fronten, men jag kan åtminstone spela de DOS-spel som inte kräver expanderat minne när jag sitter med *ME*. De fasoner Gates & Co. håller på med nuförtiden, förutan det där med att skapa skrattretande reklamkampanjer, går helt enkelt inte att tolerera längre. Men inte tror jag att det kommer bli någon ändring bara för att vi gamers skriker och bråkar - våra spel körs på *Windows*, förutom några mycket få undantag som även finns till *Linux*. Så de

**"DET SOM STÖR MIG MEST ÄR ATT DET, SOM JAG FÖRSTÅTT DET, INTE FINNS MINSTA LILLA UNS TILL DOS-STÖD I SCHABRAKET."**


tycker sig nog sitta rätt säkra. Och den riktigt stora marknaden, företag och "vanliga" hemanvändare som inte känner till något annat, eller som inte litar på osupportade produkter, de verkar vara ganska nöjda med *Windows*. Det är inte bra för oss gamers som vill ha stabila spelsystem. Men jag kan faktiskt hålla med den som inte är speciellt datorvan när den väljer *Windows*,

eftersom det faktiskt är lättast att som ny datoranvändare börja med Microsofts skötebarn. Och när man väl vant sig vid systemet är det så omständligt att lära om sig till ett helt nytt system, bara för att få lite mer stabilitet. Så är det ingen som gör, inte ens jag faktiskt.

Jag har flera gånger haft planer på att installera *Linux*, men det har alltid skjutits upp eftersom det jag gör mest - spelar - är något som nästan uteslutande kan göras i *Windows*. Ironin är överhängande, att jag sitter fast med ett kasst operativsystem av den enkla anledningen att det är detta kassa system som har det jag vill ha, nämligen de bra spelen. Men ljuset finns där ute, Id Software har alltid varit anhängare

av *Linux*, och Sierra har tidigare haft undersökningar där det kommit in klara besked om att *Linux*-användare är en stor marknad även på spelfronten. Ave Linus.

Slutligen kan jag konstatera att vädret blev precis så pissigt som jag var rädd för...

Dela med er av era *Windows*-relaterade mardrömmar via [ethereal@zabulus.nu](mailto:ethereal@zabulus.nu) 

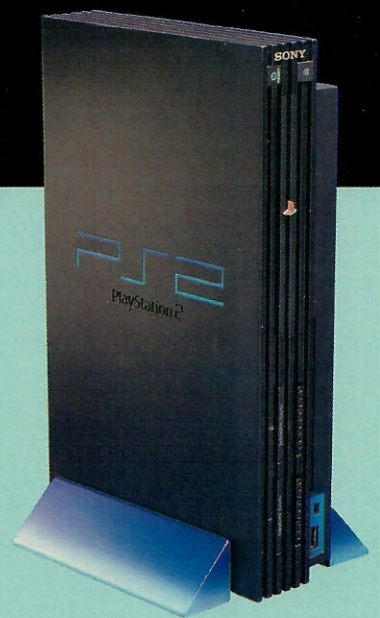


Agorander brinner för *Linux*. Tur att det finns släckare.

# GIGANTERNAS KAMP

XBOX vs GAMECUBE vs PLAYSTATION2

VILKEN KONSOL SKA DU KÖPA? VI HAR SVARET.



**PLAY** 03\_2002 UTE 19 MARS

# 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
1914: The Great War	Fishtank	Sommaren ●
Age Of Mythology	Microsoft	September ●
Alex Ferguson's Player Manager 2002	Ubi Soft	Våren ●
Anno 1503	EA	Våren ●
Arcturus	Ej fastställt	Vintern ●
Army Men RTS	3DO	Januari ●
Atrax	Buka	April ●
Battlefield: 1942	Ej fastställt	Julen ●
Beach Life	Eidos	Sommaren ●
Bloodrayne	Terminal Reality	Hösten ●
Breed	CDV	Sommaren ●
Call Of Cthulu	Fishtank	Sommaren ●
Chameleon	Take Two	Hösten ●
Championship Manager 4	Eidos	Hösten ●
Cold Zero: The Last Stand	JoWood	Ej fastställt ●
Conflict Desert Storm	SCI	Sommaren ●
Counter-Strike: Condition Zero	Vivendi	Våren ●
Crazy Taxi	Empire	Sommaren ●
Cultures 2	Funatics	Våren ●
Dark Planet: Battle For Natrolis	Ubisoft	Februari ●
Deus Ex 2	Eidos	Hösten ●
Die Hard: Nakatomi Plaza	Vivendi	Mars ●
Divine Divinity	CDV	Sommaren ●
Doom III	Activision	Vintern ●
Dredd Vs Death	Rebellion	Sommaren 2003 ●
Duke Nukem Forever	Take Two	Sommaren ●
Dungeon Siege	Microsoft	September ●
Earth 2150: Lost Souls	Zuxxez	Våren ●
Earth And Beyond	EA	Våren ●
Escape From Alcatraz	CDV	Våren ●
EvE: The Second Genesis	Ej fastställt	Sommaren ●
Falcone: Into the Maelstrom	Virgin	Vintern ●
Fallout 3	Interplay	Sommaren ●
Fatherdale: The Guardians Of Asgard	Ej fastställt	Maj ●
Freedom Force	Crave	Sommaren ●
Freelancer	Microsoft	Våren ●
Galleon	Interplay	Sommaren ●
Global Operations	Crave	Vintern ●
Good Cop Bad Cop	Revolution	Vintern ●
Grand Theft Auto 3	Take Two	Sommaren ●
Grand Prix 4	Infogrames	Maj ●
Grom	CDV	Hösten ●
Half-Life 2	Vivendi	Ej fastställt ●
Halo	Microsoft	Ej fastställt ●
Heart Of Stone	Eidos	Vintern ●
Hidden & Dangerous 2	Take Two	Maj ●
Hitman 2	Eidos	Mars ●
Homeworld 2	Vivendi	Sommaren ●
Icwind Dale 2	Interplay	Ej fastställt ●
IGI 2: Covert Strike	Codemasters	Maj ●
Imperium Galactica III: Genesis	CDV	Juni ●
Impossible Creatures	Microsoft	Våren ●
Iron Storm	Wanadoo	Sommaren ●
The Italian Job	SCI	Maj ●
Loose Cannon	Ubi Soft	Sommaren ●
Lords Of The Realm III	Vivendi	Juli ●
Mafia: The City Of Lost Heaven	Take Two	Mars ●
Magic: The Gathering Online	Wizards of the Coast	Mars ●
Masters Of Orion III	Infogrames	Sommaren ●
Medieval: Total War	Activision	Sommaren ●
Mobile Forces	Rage	Sommaren ●
Morrowind	EON Digital	Våren ●
Moto GP	THQ	Sommaren ●
Natural Resistance	JoWood	Sommaren ●
Necrode: The Dead Must Die	Novalogic	Sommaren ●
Neverwinter Nights	Ej fastställt	Hösten ●
Neocron	CDV	Våren ●
New World Order	Project 3	Mars ●
No Man's Land	Ej fastställt	Våren ●
No One Lives Forever 2	Vivendi	Julen ●
Outcast 2: The Lost Paradise	Ej fastställt	Julen ●
Perimeter	KD Labs	Våren ●
Phantasy Star Online	Sega	Våren ●
PlanetSide	Verant	Sommaren ●
Praetorians: Forge Of An Empire	Eidos	December ●
Prisoner Of War	Codemasters	Hösten ●
Project Earth	Dreamcatcher	Våren ●
Project Nomads	CDV	Hösten ●
Quake IV	Activision	Julen ●
Republic: The Revolution	Eidos	Sommaren ●
Severance 2	Codemasters	Sommaren ●
Sid Meier's Sim Golf	EA	Mars ●
Soldier Of Fortune 2: Double Helix	Activision	April ●
Star Trek: Bridge Commander	Activision	Maj ●
Star Wars: Galaxies	Sony/LucasArts	Hösten ●
Star Wars: Knights Of The Old Republic	LucasArts	Julen ●
Team Factor	Xicat	Mars ●
Team Fortress 2	Vivendi	Ej fastställt ●
The Sims: On Holiday	Electronic Arts	Våren ●
Thief III	Eidos	Julen ●
TOCA Race Driver	Codemasters	Juni ●
Unreal 2	Infogrames	Maj ●
Unreal Tournament 2	Infogrames	Augusti ●
Unreal Warfare	Infogrames	2003 ●
Virtua Tennis	Empire	Mars ●
Vivisector: Creatures Of Dr Moreau	Action Forms	Sommaren ●
Warcraft III: Reign Of Chaos	Vivendi	Juni ●
World Of Warcraft	Vivendi	Sommaren ●
World War II: D-Day To Berlin	Codemasters	Ej fastställt ●
The Y-Project	Ej fastställt	Våren 2003 ●

# OFFICIELL PC GAMER TOPPLISTA



WEBHALLEN.COM

Titel

Format/utgivare

1. Grand Theft Auto 3 PS2
2. Return to Castle Wolfenstein PC
3. Baldurs Gate: Dark Alliance PS2
4. Devil May Cry PS2
5. Tony Hawks Pro Skater 3 PS2
6. Civilization 3 PS2
7. Shenmue 2 DC
8. Half Life Generations: Counterstrike PC
9. Everquest: Shadows of Luclin PC
10. Wipeout Fusion PS2

## TOPP 10 PC-CD

1. Return to Castle Wolfenstein PC
2. Civilization 3 PC
3. Half Life Generations: Counterstrike PC
4. Everquest: Shadows of Luclin PC
5. Dark Age of Camelot PC
6. The Sims: Hot Date PC
7. IL2 Sturmovik PC
8. Europa Universalis 2 PC
9. Deus Ex PC
10. Ghost Recon PC

## TOPP 10 KONSOL

1. Grand Theft Auto 3 PS2
2. Baldurs Gate: Dark Alliance PS2
3. Devil May Cry PS2
4. Tony Hawks Pro Skater 3 PS2
5. Shenmue 2 DC
6. Wipeout Fusion PS2
7. Ace Combat: Distant Thunder PS2
8. Jak & Daxter PS2
9. Max Payne PS2
10. Final Fantasy 9 PSX

# RECENSIONER

Hur många wookies ryms det i en Wolkswagen?

**H**ar ni någon gång sett den där Star Wars-generatorn som finns på Internet? Ni vet, där man kan få fram slumpmäs-

siga namn med Star Wars-klang (se exempel längst ner på sidan)? Jag är i alla fall helt övertygad om att det är just den som Raven har lekt med under utvecklandet av denna månads höjdpunkt i PC-spelvärlden: *Jedi Knight II*.

Namnen är helt bisarra utan någon som helst förankring till något som helst språk. Den enda som har ett något sänär normalt förnamn är huvudpersonen, Kyle, och det säger ganska mycket om nivån. Men jag klandrar



dem inte; alla som någonsin spelat ett RPG vet hur överdävt det kan vara att komma på schyssta namn till karaktärerna. Man spånar och spånar, slår i böcker och pular, och så slutar det i alla fall med att hälften av äventyrarna heter Ballefjong den Slappe eller liknande. Det tappar liksom lite i trovärdighet.

Namnen i *Jedi Knight II* fick mig dock inte avskräckt. Nej, det lirades natt och dag på redaktionen, så till den milda grad att tidningen håll på att bli försenad till

tryck. För så kul

är det nämligen

att äntligen vara

tillbaka i Star

Wars-universu-

met, utan att behöva

dras med en massa tjafs

om Episode I: Fantom-

majonäsen. Nej, här är det Kyle,

Luke Lando och R2 som gäller, och

det är bara att tacka och ta emot.

Lucas kanske äntligen är på väg

upp ur sin svacka, men det ska jag

inte rista i sten förrän jag har sett

Episode II. George Lucas kanske

borde göra samma sak som

LucasArts gjort, och lämna över

projektet till någon som kan sina

saker (*JKII* är framtaget av Raven

Software, under LucasArts flagga).

Spana hur som helst in recensionen av spelet, med början på

nästa sida. Recensionen är

rejält exklusiv, och vi har fått

slita hund för att kunna ge er

den. Mycket nöje.

JOABE MAALA

aka JOAKIM

BENNET

## RECENSIONER I DETTA NUMMER



### Jedi Knight II

Landos mustasch .....62

### C&C Renegade

Havocs överarmar.....68

### Incoming Forces

Bättre sent än aldrig .....72

### Rally Trophy

Amazon på glid.....74

### Serious Sam 2

Ironi.....76

### Star Wars Starfighter

Hyfsad konvertering.....78

### Salt Lake 2002

Helkass konvertering.....80

### Rayman M

Armlöst.....81

### Hitchcock: The Final Cut

Mästaren vänder sig i sin grav.....82

### Disciples II: Dark Prophecy

Return of the Fåniga Undertitlar .....83

### Gothic

Svarta nätstrumpor för alle .....84

### S.W.I.N.E.

Svinig strategi.....85

### Battle Cruiser Millennium

Jymden igen.....86

### Nightstone

KAN det vara ett RPG? ...87

### Tropico: Paradise Island

Diktatorer vill också ha expansioner.....87

### HeliHeroes

Retro.....88

### Ski Resort Tycoon

Gul snö?.....88

### Cossacks: The Art of War

Kriga mot dansken! .....89

### Panzer Elite Gold

Gammalt men fint .....89



## PC GAMERS BETYGSSYSTEM

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

### 90%+ FÖRSTKLASSIGT

Spel som når 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.

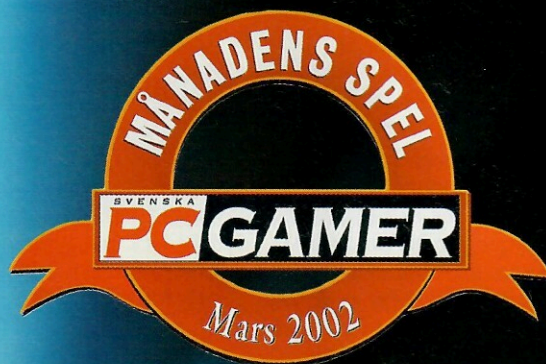
### 0%-39% USELT

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

GENRE: FÖRSTAPERSONS-SHOOTER

# JEDI KNIGHT II JEDI OUTCAST

Är det en ljussabel du har i fickan eller är du bara glad att se mig?



**SÅ** här är det: LucasArts är företaget som på bara ett par år har gått från storhet till något som bäst kan beskrivas som mediokert. Skräptitel på skräptitel släpps; det hela tog sin början i och med att man började pumpa ut spel som byggde på Episode I: Fantommajonäsen. Så tacka gudarna för att de beslutade att anlita utvecklarna på Raven (*Soldier Of Fortune*) när det stod klart att det skulle skapas en uppföljare till det kanske bästa Star Wars-spelet någonsin – shootern och svärdsvingaren *Jedi Knight: Dark Forces II*.

Just det, det är dags för The Return Of The Killen Med Det Ofantligt Fåniga Namnet, Kyle Katarn, Jedi-dude med en härlig attityd och lite väl mycket hårdingskomplex. De som minns kanske vet att Kyle mot slutet av föregångaren fick välja sida mellan den Ljusa och den Mörka, och Raven förutsätter här att spelaren valde den Ljusa sidan med allt vad det innebär. Nu har Kyle dock avstått från sina krafter och sin ljussabel för att inte riskera att omvändas till den Mörka sidan. Och det är där vi möter honom, ett antal år senare, som frilansare för rebeller och annat löst folk som vill ha något gjort i galaxen utan att behöva blanda in mysko Mind-tricks och skumma nackflätor. Men säg den frid som varar för evigt. Kyle och hans kaxiga donna Jan (jupp, en tjej alltså) måste rycka in när en ny Stor Fara™ hotar

© 2002 LucasArts Entertainment Company LLC.

© 2002 Lucasfilm Ltd. & TM.

All rights reserved. Used under authorisation.

LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd.

## EN RIKTIG KRAFTKARL

Vad vore en Jedi utan the Force? Den mystiska kraften som gör att han kan genomföra trick utöver vad den mänskliga naturen egentligen tillåter. I *Jedi Knight II* har Raven lyckats realisera kraften på ett mycket bra sätt. Till skillnad från i föregångaren går det inte att själv välja vilka krafter man ska satsa på, utan styrkan i både den Mörka och den Ljusa kraften ökar successivt, i tre olika steg. Detta är faktiskt bra, då balansen bibehålls. Krafterna kan dock vara kluriga att använda i stridens hetta, så se till att ha snabbtangenterna nära till hands. Förutom Speed, Block och en drös andra färdigheter finns till exempel dessa:



### PUSH/PULL

I sina grundutföranden två krafter som inte duger till mer än att flytta och dra lådor kors och tvärs. Lite mer övning ger dock färdighet och efter ett tag kan du slunga och dra fiender över avgrunder. Gillas.



### LIGHTNING

En kraft som härrör från den mörka sidan. Ju bättre du blir på att använda denna dödsbringare desto fler fiender kan du elektrifiera. Ni minns väl Kejsaren i slutet på Jedins Återkomst? Hanteras varsamt.



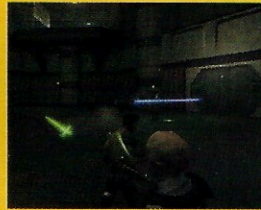
### SABRE THROW

Extremt användbar kraft som heller inte är så dyrköpt. Har du inte tid att i stridens hetta byta till ett distansvapen använder du helt enkelt denna lilla finess. När du blir erfaren kan sabeln till och med söka upp fienderna av sig själv...



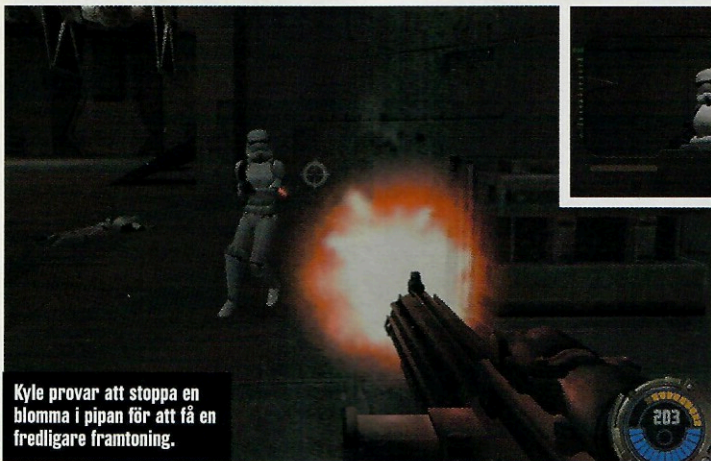
### JUMP

Hoppa högt kommer du att få göra ofta i spelet, då det finns knappar att trycka på placerade på de mest otillgängliga platser. Imperiets arkitekter ger jag inte mycket för, så det är tur att denna kraft finns att tillgå.



### MIND TRICK

Kanske den häftigaste av alla krafter. Minns orden "These aren't the droids you're looking for..." I sitt grundutförande kan Mind trick användas för att distrahera fiender, men som mästare kan du få dem att slåss på din sida mot sina kamrater!



Kyle provar att stoppa en blomma i pipan för att få en fredligare framtoning.



Handlingen förs framåt via förrenderade filmsekvenser och sekvenser renderade direkt i spelmotorn.

# Ridderligt

## HEMLIGT

Det finns gott om hemliga rum och skrymslen i spelet som bara väntar på att utforskas av nyfikna Jedi-riddare. Allt som oftast finns där belöningar i form av hälsa, men man kunde faktiskt önska lite mer power efter allt slit. Kanske läses det upp bonusbanor när man funnit alla hemligheter? Inte vet jag – att ränna runt och använda "Use"-tangenter på varenda panel i spelet är inget jag frivilligt utsätter mig för.

galaxen, och det tar inte lång tid innan han tvingas återuppta det gamla hantverket, och möta gamla och nya fiender i akrobatiska övningar och krumma språng med sin gamla trogna ljussabel i näven.

Du startar nämligen inte spelet med detta eftertraktade vapen, och inte har du

del nivåer går nämligen åt till att hoppa runt på lådor och avsatser, lösa idiotiska pussel och problem, samt försöka undvika att trycka på Quick Save-tangenten i samma stund som en fiende avlossar ett dödligt skott mot ens huvud, trots att han omöjligt kan ha sett mig komma.

**"Det är dags för The Return of the killen med det Ofantligt Fåniga namnet, Kyle Katarn."**

några krafter heller. Nej, det tar några nivåer innan Kyle fått upp flåset och blivit tillräckligt förbannad för att svinga igång på allvar, ackompanjerad av John Williams klassiska musikerna. Men vi väntar lite med det, för jag ska dra det tråkiga med *Jedi Knight II* direkt, så att vi kan lägga det bakom oss och koncentrera oss på godbitarna. Mitt främsta klagomål är att *Jedi Knight II: Jedi Outcast* får dig att tro att nivåerna är större än de egentligen är. Den enorma tiden man spenderar på en

Där har vi faktiskt de tre stora problemen i ett nötskal – Plattforms pussel, knapptandande och övermäktigt AI. Lyckligtvis är dessa inslag inte på långa vägar genomgående, men de är tillräckligt störande för att en del av upplevelsen ska försvinna likt Obi Wan efter att ha fått nådstöten av Vader. Lite störande är den ibland övermäktiga AI:n, som visserligen bara gäller en del fiender på en del nivåer. Fienden agerar nämligen ibland som om den har inbyggd radar och röntgensyn,

vilket resulterar i en orgie av snabbbladdning och snabbspårande av

spelet. Ett ont avbräck som gör att man ibland stänger av spelet i ren frustration. Men, givetvis åker det på lika snabbt igen, för det som väntar när man tagit sig förbi de frustrerande partierna är minst lika underhållande som ovan nämnda brist är förkastlig.

Så låt oss tala lite om, och kanske draga lite över





En av dina antagonister svingar sin ljussabel. *JK II* är fullt av intressanta karaktärer.

**KÖRKORT ERFODRAS**

Fordon och annat finns det gott om i spelet, men tyvärr är det endast vid ett tillfälle som man faktiskt får sätta sig bakom "ratten" och styra själv (mer avslöjar jag inte). Drömmen om att få klampa runt i en AT-ST har väl alla Star Wars-älskare närt vid ett eller annat tillfälle, och här kunde verkligen utvecklarna bemödat sig om att ge oss lite mer. Som tröst finns det dock en del fast hårdvara att utnyttja, som kanoner och liknande. Dessa minispiel i spelet ger ett skönt avbräck i vardagen som svärdsvingade Jedi.

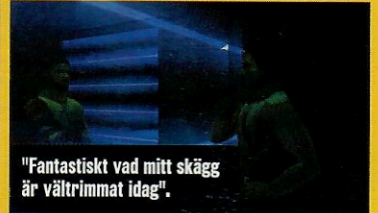


En hel nivå utspelar sig i Zingo.

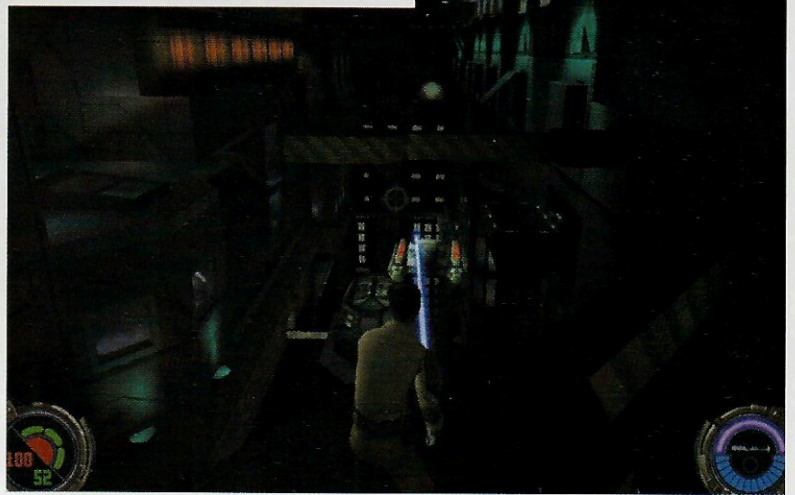


**GAMLA BEKANTA**

*JKII* bjuder på en hel del gamla bekantskaper såväl som nya ansikten. Bland dessa märks spjuvern Lando Calrissian, Luke Skywalker och så givetvis din kompanjon Jan. Dessa och andra karaktärer kan få för sig att hjälpa dig lite på traven i ditt spelande, och de är faktiskt riktigt effektiva till skillnad från de själlösa robotar som befolkar andra spel. De skjuter, visar vägen, täcker dig eller kommer med goda råd, vilket sannerligen behövs. NPC:s (Non Player Characters) är en vitalitetsinjektion i varje spel, och det är synd att de inte nyttjas till en högre grad. I *JKII* kunde Raven ha lagt in fler av dessa karaktärer utan att det hade blivit för mycket av det goda. Som det är nu dyker de upp aningen för sällan, vilket i och för sig gör att de blir desto mer uppskattade.



"Fantastiskt vad mitt skägg är vältrimmat idag".



allt som är bra med spelet. För bra inslag finns det i massor, och de som redan har bläddrat till sidan 67 för att tjuvkika på betyget vet att de uppväger alla brister. Till att börja med så har spelet från start den rätta känslan. Detta ÅR verkligen Star Wars; inte någon avfälling som ovan nämnda Majonäs. Spelet låter, doftar, smakar och ser ut som Star Wars. Tro mig, jag var alltför nära monitorn vid flera tillfällen, så vi snackar förstahandsuppgifter här. Det märks att det gått över fyra år sedan *Jedi Knight* kom. Mycket har hänt på den visuella fronten och *Jedi Knight II* ser faktiskt otroligt bra ut, även om det har en bit kvar till de riktigt stora pojkarna i shooter-grafikligan, *Medal of Honor* och *Wolfenstein*. Alla tre spelen drivs faktiskt av samma motor – *Quake III*-motorn licensierad från id Software, och

det märks inte minst på *JKII*:s rundade ytor och fantastiskt stämningsfulla ljussättning. Raven har även lyckats väl med att åter skapa de stora öppna ytorna som är så

**"Fienden agerar ibland som om den har inbyggd radar och röntgensyn."**

påtagliga i filmerna, och det hela ger en känsla av rymd, och av storslagenhet. Var man än kommer tycker man att man känner igen sig och trots att många av miljöerna inte beskrivs nämnvärt i filmerna så vet man att det är så här de skulle ha sett ut om de hade hamnat på bioduken. Vi

har stadslandskapen med dess enorma byggnader, som höjer sig mot skyarna, vi har olika Imperie-installationer med de karaktäristiska gångbroarna och hisnande avgrunder (anställda hos imperiet borde ha ett rackarns risktillägg under arbetstid). Vi har Cloud City med dess fascinerande molnklädda vyer och vi har Beshpin, Nar Shaddaa och Yavin, som ser precis ut som vi alltid har tänkt oss. De 24 uppdragen i spelet för dig till åtta olika och säregna miljöer, och det är lite som att komma hem. Det blir heller inte sämre av att många kända ansikten dyker upp längs vägen. Luke, Lando och Jan gör gästspel och kan till och med hjälpa dig en smula, men mer om det i rutan "Gamla bekanta".

Karaktärerna och varelserna är som sprungna ur Star Wars-filmerna. Stormtroopers, Rodians och Weequay är alla vackert visualiserade med detaljerade modeller och animationer av hög klass. Spana särskilt in Stormtroopers dödsanimationer. Snygga och komiska, om än ibland smått överdrivna. En soldat som får



## HÅRDVARA

Vad vore ett Star Wars-spel utan dröser av användbara vapen? Man kan ju inte ränna runt med ett rosa lysrör som enda motmedel mot fi, eller hur? I *JKII* bjuds vi en ganska väl sammansatt uppsättning och ett urval av dessa har jag nöjet att presentera nedan.



### LJUSSABEL

Ljussabeln gör mannen, lyder ett gammalt galaktiskt ordspråk, och i *Jedi Knight* kommer den i många olika färger. Här visar Kyle en Klinga med en vackert himmelsblå nyans, som blir den perfekta accessoaren till vårens lite ljusare kläder.



### E-11 BLASTER RIFLE

Den moderne Stormtrooperen bär på en E-11 som dock endast kommer i becksvart utförande. Matchande uniform i vitt med svarta detaljer är ett klart lyft för den modemedvetne Imperie-soldaten. E-11 kan avfyras efter behag, med automatik eller enstaka skott.



### WOOKIEE BOWCASTER

För mer naturnära upplevelser rekommenderas Bowcastern som med sin primitiva utformning fungerar såväl till vardags som i lite mer festliga sammanhang. Avfyrar gröna energiklot som förutspås göra stor succé på mer otvungna corellianska tillställningar. Kommer också med alternativ eldgivning.



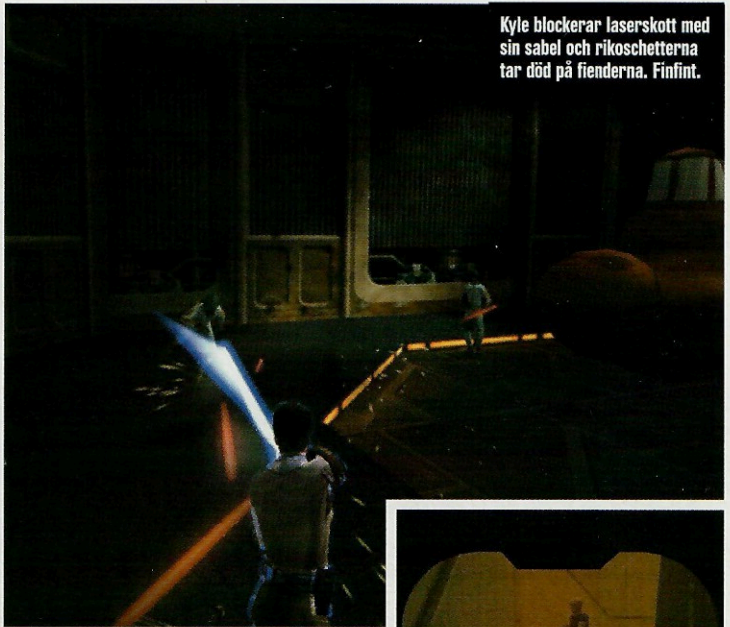
### ELECTRO-MAGNETIC PULSE GUN

Denna pjäs osar manlighet men kan även visa upp sin feminina sida med hjälp av det nättå lilla kikarsiktet som monterats på den vita exteriors. Smakfullt designad håller Pulse Gun i alla väder, och den är en given storsäljare. Visas flitigt på cat-walks på både Beshin och Tatooine.

ett skott i knät kan slå en dubbelvolt bakåt samtidigt som han skriker av smärta och faller ner i en djup avgrund. Tyvärr är motståndet ibland lite enahanda – samma sorts varelser dyker upp på nivå efter nivå. Stormtrooper-bonanza är rätt ord i sammanhanget, och kanske skulle utvecklarna ha spritt ut karaktärerna lite mer. För visst finns det modeller, vilket inte minst multiplayer-läget vittnar om.

Stormtroopers ja. De har perfekta röster. Helt perfekta. Samplingarna från fil-

mema är klockrena, och det riktigt ryser i kroppen när man smyger runt ett hörn och ser två vitklädda, kortväxta figurer som står och samtalar med de för detta "släkte" så karaktäristiska intercom-rösterna. Rösterna är faktiskt bra rakt spelet igenom. Lando Calrissians röst görs av gamle Billy Dee Williams själv. Sådant tackar vi för! Resten av ljuden är lika passande – från ljussablarnas brummande och Tie-jagarnas elefant/brunbjörns-vrålande till laserstrålarna och det där fräcka ljudet som uppstår när en E-11 (vapnet som favoriseras av Stormtroopers) faller mot golvet. Det är liksom de små detaljerna som gör det. Och så har vi musiken. John Williams soundtrack har åter kommit till liv och det utnyttjas



Kyle blockerar laserskott med sin sabel och rikoschetterna tar död på fienderna. Finfint.



En Protocol Droid i rebellbasen, men nej, det är inte vår vän C3PO.



verkligen till fullo. Lugn bakgrundsmusik när du söker dig igenom nivåerna, lite spänningshöjande toner när du närmar dig ett viktigt uppdragsmål, och så fullt ös när fienden upptäckt dig och det blir strid. Lägeskänslig musik används mer och mer i spel nu för tiden, och vi kan inte annat än hoppas att det blir standard framöver.

Nivåernas struktur är lika osannolik som i tidigare spel i serien, med gångbroar, schakt avgrunder, höga torn, svävande plattformar och allt annat som hör Star Wars till. Lite förvirrande kan det allt bli, då det inte alltid är helt klart vart man ska. De som har läst Kieron's Budord i detta nummer vet att en av de svåraste synderna i designbranchen är att skapa nivåer som man måste springa fram

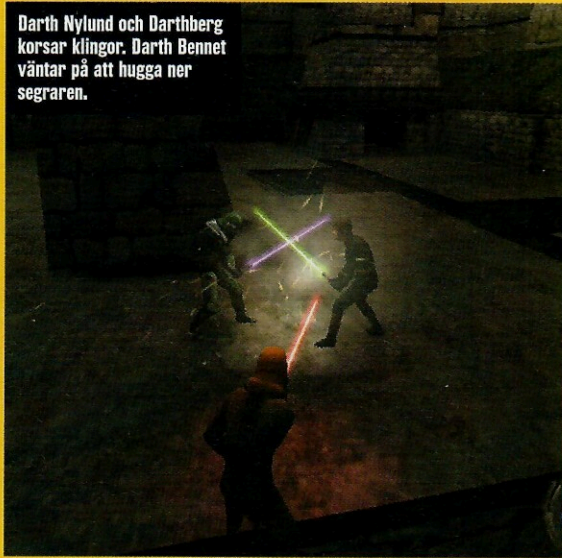
## FREEBIES

Det finns inte bara vapen i *JKII*. Nivåerna är fulla av finurliga tingestår som bara väntar på att plockas upp och pulas med. Bland dessa märks särskilt den fina kikaren som givetvis drivs på batterier. Det är ju bara världens mest högteknologiska värld man spelar i. Batterier... Vidare ses diverse hälsoampuller, nycklar som Imperie-soldater drällt omkring sig, ett litet klot som man kan ha svävande runt sitt huvud och som attackerar fiender med små laserskott (sågs i första Star Wars-filmen) och mycket annat. Håll ögonen öppna, det är det värt.

**HELLRE TIO JEDIRIDDARE I SKOGEN ÄN EN I HANDEN**

Jedi Knight II:s multiplayer är verkligen inget hafsverk. Här finns allt från olika Deathmatch-varianter – i Holocron Deathmatch ligger Kraft-ikoner utspridda som det gäller att samla på sig, som ammo – till CTF (Capture The Flag) och CTY, där spelaren kan plocka upp ett litet djur (en Ysalamin) och då blir immun mot Kraften. Vidare har vi en variant på den gamla Quake II-moden Halo, där en spelare är Jedi-mästare och har all Kraft och en ljussabel, medan de andra spelarna enbart har blasters. Den som dödar Mästaren blir själv Mästare, och det är enbart som sådan som man kan få poäng på frags. Ett gäng kartor (som lär bli fler med tiden) och en hel drös skins borgar för underhållande fighter, och botar finns för den som inte har tillgång till kompisar eller internet. Tack för det, Raven. Botar är ett måste, inte minst för övnings skull. De är till och med rätt kapabla krigare. Vidare finns det i Multiplay en drös vapen som inte är med i singleplay. Unreal Tournament-spelare kommer att känna igen sig, nunch, nunch, flak, flak. Väntar med spänning på Battle of Endor-modden...

Darth Nylund och Darthberg korsar klingor. Darth Bennet väntar på att hugga ner segraren.



Kyparna på den lokala puben blev med tiden mer och mer oartiga.

För att få tag i din ljussabel måste du ta dig igenom Jedi-riddarnas träningsläger. Här har jag just lyckats, men vägen dit var full av irriterande pussel.



**DASKA DARTH**

Den första JKII-Deathmatchen på kontoret var en syn för gudarna. Tre newbies, totalt gröna i Jedi-världen får tag i var sin ljussabel (rosa, blå och grön) och drabbar samman som om livet, universum och allting hängde på utgången. Killarna var hårda, orädda, och totalt, fullkomligt värdelösa. Darthberg öppnade dock starkast och lyckades dräpa Darth Nylund medan denne desperat försökte ställa in kontrollerna. Darth Bennet hävdade högljutt att alla som inte enbart använde ljussabeln i striden var losers; kanske för att han själv gång på gång fick smaka Darthbergs bly och laser från distans. "Vi måste ju göra som i filmen ju", kväckte Darth Nylund desperat och försökte sig på en Sabre Lock innan Darth Bennet slutligt stängde av servern i protest mot Darthbergs återkommande övertramp.

Det går att välja färg på klingorna i multiplay, men av någon anledning favoriserar botarna den röda varianten.



och tillbaka över för att dra i spakar och hitta pryglar. Nu är det bara ett fåtal nivåer i JKII som är upplagda på detta vis, men lite frustrerad kan man allt bli. Speciellt senare i spelet då flera faktorer måste in i ekvationen. Exempelvis måste man ta med i beräkningen att vissa problem endast kan lösas om man använder Kraften, vilket hjärnan lätt glömmer av mitt i allt hoppande och knapptryckande. Oops, jag var visst negativ igen. Ni får ursäkta mig.

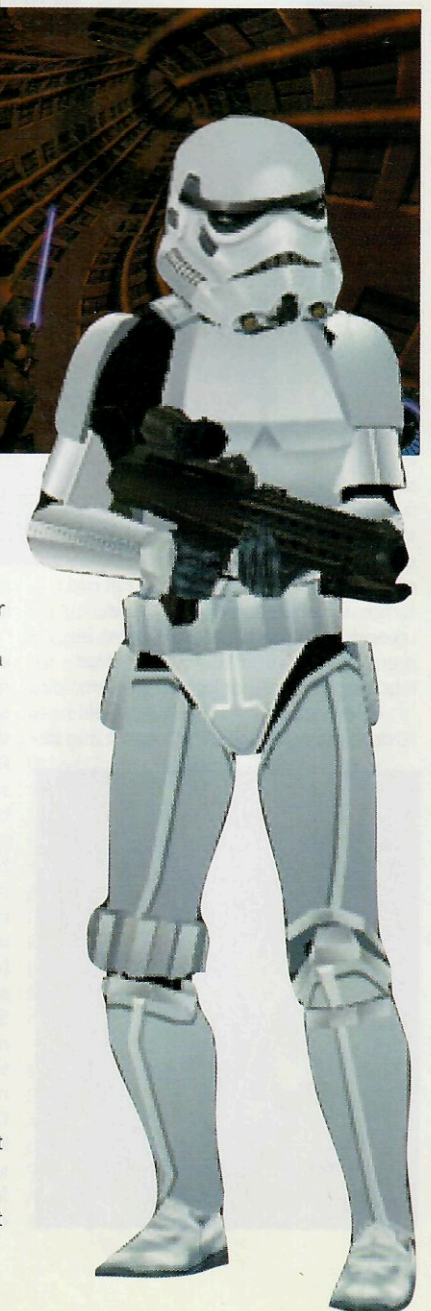
Nu frågar sig nog vän av ordning hur det faktiskt är att spela spelet? Ja, du styr protagonisten Kyle ur ett första- eller tredjepersons perspektiv, där det senare enbart är att rekommendera när du använder ljussabeln. Denna dualitet fungerar förvånansvärt bra – inget av lägena är bättre på det andras bekostnad, och de har som sagt olika användningsområden. Kontrollerna är av klassiskt shooter-snitt, så alla som någonsin spelat ett dylikt spel känner snart igen sig. Alla rörelser och snabbkommandon är helt modifierbara för bästa tangentbordsuppsättning. Och det behövs verkligen, för tillsammans med alla Krafter (kolla in rutan "En riktig kraftkarl") speciella sabelrörelser och föremål som måste hanteras så kan det bli

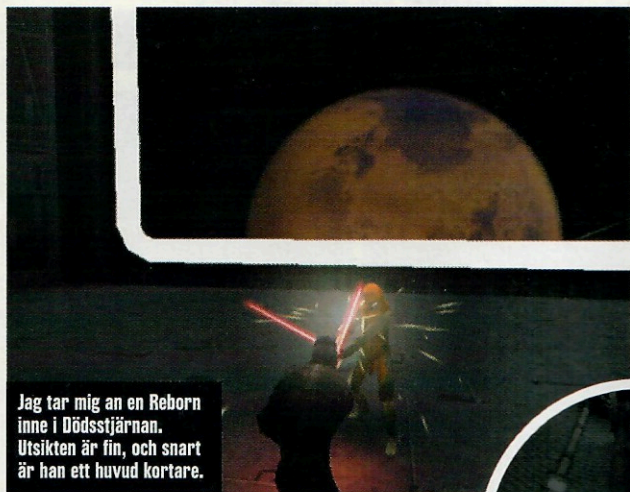
övermäktigt om man inte har allt nära till hands. Ljussabeln kan svingas på hela 24 olika sätt, men ska sanningen fram så är det mest ett frenetiskt tryckande på action-knappen som gäller, då striderna är så pass snabba att det knappt finns tid att tänka ut någon form av strategi. För första gången känns dock ljussabeln på pricken,

**"Alla som någonsin velat leka Jedi kommer att få sitt begär tillfredställt."**

och alla som någonsin velat leka Jedi kommer att få sitt begär tillfredställt.

Sabeln (som i multiplay kommer i ett gäng olika färger) kan även kastas mot motståndarna med tillfredställande effekt, och det är en kombination av dessa kast, snabba pulserande Force-attacker och ett





Jag tar mig an en Reborn inne i Dödsstjärnan. Utsikten är fin, och snart är han ett huvud kortare.



Det gäller att vara snabb med kikarsiktet för dessa fiender är rent djävulska på att pricka rätt.



Het multiplayer i Dödsstjärnans innandömen. Eller hur du faller upp ett paraply.

## FLER ÅSIKTER OM JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

Ärade medarbetare uttalar sig

### ■ MATS NYLUND

Jag måste erkänna att jag tillbringade natt och dag med Jedi Knight när det släpptes i den grå forntiden. Jag blev heller inte besviken på tvåan, det här spelet är mer Star Wars än den sorgliga ursäkt för Prequel som kallas Episode One – men det säger kanske inte så mycket. Visst finns det några ögonblick där man bara vill skrika då man sitter fast i något ologiskt problem, men det kompenseras av att spelet som helhet är så kul. Pluspoäng för att ljussabeln antligen är sådär ofattbart häftigt som den ska vara.

### ■ Markus Dahlberg

Som jag har väntat. Antligen får jag sätta tänderna i uppföljaren till de spel som gjorde det möjligt för mig att vara i samma universum som Han Solo och grabbarna. JK II är precis som jag alltid har önskat att det skulle vara. Det är faktiskt på pricken. Men trots det är jag tveksam att det är ett bra spel. Har tiden rusat iväg? Är jag äldre? Vad har hänt? Jag överraskar mig själv med att känna att det inte är bäst. Men jag hoppas det djupnar längre in. På nästa nivå. Med tiden. Jag hoppas.

rikligt skuttande och svingande som är det mest effektiva sättet att rensa ett rum. Mycket tid går åt till att försöka hamna bakom motståndaren, för att ta honom i ryggen. Vilken tur då att det faktiskt går att hoppa upp mot väggen och volta bakåt, eller varför inte springa en kort stund utmed väggen i bästa Matrix-stil. Men det allra häftigaste är nog nästan effekten Sabre Lock. Alla som sett filmerna måste bara älska hur det sprakar och fräser när två ljussablar liksom "läser" vid varandra för ett kort ögonblick, och det finns en vits med det hela också. Den komatant som går vinnande ur en Sabre Lock får ett kort övertag då antagonisten stapplar bakåt för att återfå balansen. Kraftens vägar äro outgrundliga.

Motståndarnas AI kan som jag nämnde tidigare vara rent djävulsk, men

detta händer mer sällan än ofta. Överlag så reagerar motståndare på ett trovärdigt sätt. Precis som du själv vill fienden gärna cirkulera bakom dig för att ta dig i flank eller rygg, och de samarbetar för att uppnå detta. Stormtroopers backar, springer i sidled, hukar sig och tar skydd på ett realistiskt sätt. De, och en del andra fiender, är även grupporienterade, vilket betyder att de är modigare ju fler de är, eller om de har en officer närvarande. En ensam Stormtrooper flyr hellre än att fäkta illa, men kommer gärna tillbaka när han hämtat några kamrater. Extra sketis blir fienderna om du drar fram ljussabeln, för alla vet ju att en Jedi-krigare är något att frukta.

Det finns givetvis multum av andra detaljer och element att skriva om, men jag respekterar utrymmet som jag tillde-

lats i tidningen och även det faktum att läsare inte gillar att få hela upplevelsen förstörd för sig i förväg. Hur som helst så har alla som väljer att köpa detta spel (brännare straffas i skärmselden, för Raven ska premieras för allt arbete de har lagt ner) en ordentligt underhållande upplevelse framför sig. Visst har spelet brister, och med ganska enkla knep hade man kunnat få det näst intill perfekt. Men det gör faktiskt inget – det ursprungliga Jedi Knight och X-Wing Alliance har i Jedi Knight II: Jedi Outcast fått en värdig kompanjon att dela Star Wars högsäte med. Det är inte allt vi hade hoppats att det skulle vara, men det som faktiskt finns under skalet räcker en lång tid, och en härlig känsla sprider sig i kroppen när man spelar.

Bara en nivå till ...

DARTH BENNET

## PCGAMERS PROFIL

Jedi Knight II är:

■ Star Wars

■ Kraftigt

■ Lika coolt som Landos mustach

Jedi Knight II är inte:

■ Oansenligt

■ Fritt från korkade pussel

■ Star Träck

■ Distributör Pan Interactive ■ Utgivare LucasArts/Activision ■ Utvecklare Raven/LucasArts ■ Pris ca. 450:-  
 ■ Systemkrav PII 300, 64Mb RAM, 3D-kort ■ Rekommenderat PIII 600, 128Mb RAM, 32Mb 3D-kort  
 ■ Grafikaccelerator D3D ■ Multiplay LAN, Internet ■ Web [www.lucasarts.com](http://www.lucasarts.com) ■ Releasedatum Ute nu

KOLLA ÄVEN IN...

Medal of Honor PCG 62, 94%  
 Shooter som äter alla andra till middag just nu. Inga ljussablar dock.

X-Wing Alliance PCG 29, 94%  
 Näst intill Jedi-spelen det bästa som kommit i Star Wars-äg.

PCGAMER

Högklassigt Star Wars-äventyr med själ och atmosfär. Köp!

90%

GENRE: ARKAD-SHOOTER

# COMMAND & CONQUER RENEGADE

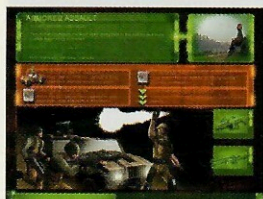
Råbarkat ös och hårdkokta one-liners, men räcker det i längden?



Gröna gubben är klart kylig när han dansar disco i stället för att ducka.



Finns det en dold bild av Musse Pigg i gasmolnet, eller är det jag som har fel?



Det är inte storleken som är det viktiga.



"Jag är inte bara arg, jag är förbannad också".

**ANIMERA MERA**  
Motståndarna dör visserligen på ett snyggt sätt, men deras dödsanimationer är på tok för få. Samma sprattel och kast inträffar vare sig du dundrar iväg en kula mot huvudena, eller mot benen. Taskig inspiration, Westwood?

**JAG** minns väl när jag första gången fick se en glimt av Westwoods försök på shooter-genren. I ett litet luftfattigt rum på E3-mässan 2000 satt jag inklämd tillsammans med Louis Castle (überguru på Westwood), och det gick inte att ta miste på hans entusiasm. Äntligen skulle vi få fördjupa oss i *Command & Conquer*-världen, de goda GDI mot de onda NOD, och få uppleva slagfältets alla element på nära håll. Ur ett första- eller tredje-personsperspektiv, det vill säga.

Realtidsstrategin som gjort företaget så känt skulle tas till en ny dimension – vi spelare gavs chansen att bli en av de små kommandosoldaterna från *C&C*, träda in på slagfältet i egen hög person och ta del av kriget och allt vad det har att erbjuda i form av stora baser, enorma fälttåg mot intet ont anande campare (mmm, Mammoth Tanks), sabotage, lönnmord, flyngrepp och landstigningar. Runt omkring spelaren skulle *C&C*-universumet komma till liv i en spektakulär orgie av action, grafik och känsla.

Nu blev det inte riktigt så. Det visar sig att Westwood har överdrivit titelns storhet en aning (vad annat är nytt i den här branschen); den fria spelformen som utlovades har ersatts av ett korridorliknande, linjärt upplägg där du ska ta dig från

**"Westwood har överdrivit titelns storhet en aning."**

punkt A till punkt B för att genomföra ett uppdrag. Under vägen får du sidouppdrag som ska lösas efter bästa förmåga. Nivåerna är oftast helt linjära, vilket inte nödvändigtvis är av ondo bara det finns tillräckligt mycket intressant att göra på vägen (se bara på *Medal of Honor*), men här känns det klaustrofobiskt. Då kriget ju faktiskt pågår runt omkring spelaren vill man ju ut dit och utforska och ställa till för-

tret. Men det går inte. Det mesta som händer är skriptade sekvenser som du inte kan påverka nämnvärt, eller interagera med. Skjut ner en helikopter med fiendesoldater och en ny kommer snart in.

I förhandstittarna har vi givits uppfattningen att det du gör kommer att ha effekt på själva spelandet. Handling föder konsekvenser, så att säga. I spelet fungerar kanske detta i periferin, men spelaren lär inte se mycket av det. Exempelvis kan man få i uppdrag att sabotera en Hand of Nod (baracker) för att fienden inte ska kunna skapa nya soldater som i sin tur kan hamna i vägen för din framfart. Visst, en laddning C4 i byggnadens kontrollrum och den producerar inga fler enheter, men detta påverkar inte spelandet. Några färre soldater att skjuta på gör ingen som helst skillnad. Ammunitionen är ju ändå till synes obegränsad. Det var även mening- en att fiendens produktion av vapen och fordon skulle få sig en allvarlig törn om man skrotade en av hans Harvesters (resursinsamlande fordon för er som inte spelat strategispelet *C&C*). Kanske det är

## KUL PÅ HJUL OCH LARVIGA FÖTTER

I *Renegade* springer du då och då på intressanta fordon som du kan ta kommandot över för att sprida död bland dina medmänniskor. Dessa stunder är faktiskt några av de mer intressanta i spelet, men kanske mest på grund av upptäckarglädjen. Här har ni ett litet urval.



**FLAME TANKS** är roliga då ett av livets stora glädjemen ju är att elda upp saker och personer och kanske lurviga små djur. Mindre effektiv än i original-spelen dock.



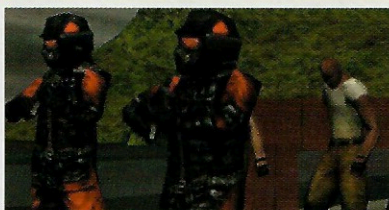
**HUMVEE** är ett bepansrat GDI-fordon med leksak monterad på taket. Skojig att använda mot fotfolk som kommer i klungor, eller varför inte mot lågflygande helikoptrar?



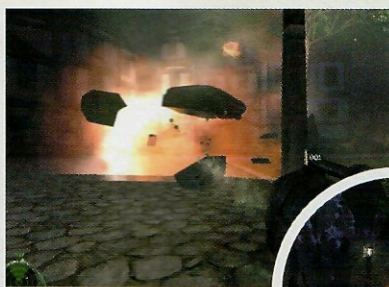
**BUGGYN** är NOD:s motsvarighet till Humveen. Något snabbare dock, och med mindre bepansring. Bra för kvicka anfall och rekognosering inne på fiendtlig mark.



**MAMMOTH TANK** är GDI:s fortt på larvfötter. En veritabel fästning som kan spöa det mesta och ta en hel del pisk. Men så rör den sig också som en gravid blåval på land.



Kulisser vi har sett förut. Varför måste alla spel spelas in på samma ställe?



Mammoth Tanks är extremt kraftfulla och stryktåliga, men de rör sig som gravida och strandsatta blåvalar.

# Undulerande

så, men som spelare märker man inte av det. Alla dessa sidouppdrag blir istället just sidouppdrag, istället för de strategiska attentat de kunde ha varit.

Allt detta gör dock inte *Renegade* till ett fullkomligt uselt spel. Nej, ibland har det sina poänger. Själva uppdragens uppbyggnad till exempel. Då en del är rena rama katastrofer så glänser det till emellanåt. Ett bra exempel är nivån i

vilken du natttid tar dig igenom en liten by som är fullkomligt överdrullad av NOD-soldater. Ditt mål är att förena dig med ett gäng andra commandos, som finns utspridda över kartan. Det hela blir till ett myller av små miniuppdrag (mörda ingenjörerna, rädda motståndssoldaterna, håll stånd vid kyrkan etc) och vid många tillfällen får du slåss sida vid sida med motståndsrörelsen och givetvis även de kommandosoldater som du möter upp med. Gator och gränder gömmer krypskyttar och tanks och över ditt huvud cirkulerar attackhelikoptrar som ettriga myggor. Intressanta och dödsbringande fordon finns även strategiskt utplacerade som om de väntar på att du ska ta befälet över dem och vända dem emot dess forna herrar (mer om dessa leksaker i rutan "Kul på hjul och larviga fötter"). Det är klart underhållande, men tyvärr är det alltså alltför glest mellan dessa höjdpunkter. Spelet är här som på många andra punkter ojämnt; vissa uppdrag övertygar, medan andra är rent ut sagt bedrövliga. Och det är inte vad som utlovades. Vi har en arkad-shooter, ingen revolutionerande *Command & Conquer*-upplevelse.

Det går dock inte att klaga på mängden action. Det är fullt ös från början till slut och alla som vill ha hjärnavslappnade slakt i stil med *Serious Sam* (fast med något färre motståndare) kanske kan ha kul här. Tyvärr är vapenarsenalen dåligt balanserad och du använder bara ett fåtal vapen spelet igenom. Hade NOD-trupperna som man slåss emot varit välsignade med lite bättre AI kanske det hela hade blivit något mer av en utmaning. Som det är nu samarbetar de taskigt, och verkar ha svårt att fatta vad som händer när en polare dimper död ner två meter ifrån dem. Dock måste det sägas att de skriker på ett trevligt sätt när de dör. *Command & Conquer*-spelare lär faktiskt känna igen sig rätt ofta när det gäller ljuden och även musiken är av samma pulserande stil som i strategiförlagorna.

*Renegade* har varit under utveckling i minst två år, och tiden har verkligen satt sina spår; kanske främst vad gäller spelets yttre attribut. Efter att ha spelat grafiska shooters som *Medal of Honor* och *Return to Castle Wolfenstein* kan inte *Renegade* kännas annat än lite krumt och kutryggigt. Visst, här finns stöd för riktigt

### RÄDDA JOPPE

Handlingen i spelet är rätt klen, och egentligen inte så mycket att orda om. För de av er som insisterar kan jag dock nämna att mycket kretsar kring att Havoc (det är du det) ska rädda ett gäng forskare som kidnappats av onda NOD:isar, samt nysta upp mysteriet med NOD:s försök att skapa supersoldater genom ohyggliga experiment med människor och Tiberium. Rock on.

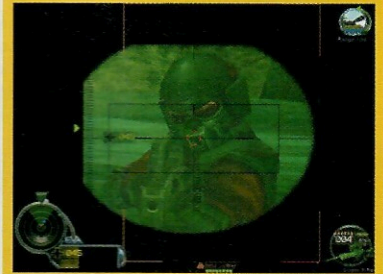


"Ich haben ein schnygg uniform. Unt ich haben också ein kleine skägg".



**ARSENAL MED DÅLIGT STING**

vapnen i *Renegade* är många, men dåligt implementerade. Större delen av spelet körs med enbart kulsprutan eller en tokmäktig minigun. Hade man lyckats fixa till granater och annat högexplosivt så att man inte måste träffa en motståndare mitt i bröstet med pjäsen, så hade läget sett annorlunda ut. Nu går det inte att exempelvis lägga en fet raket framför fötterna på framstormande fiender, då effekten blir minimal. Kulsprutorna fungerar lustigt nog mycket bättre till detta ändamål. Explosivt betyder just explosivt. Prickskyttebössan är dock lika stimulerande som alltid. Zoom.



Det är kanonkul att skjuta.

**ABSTRAKT**

Handlingen i spelet förs framåt av FMV-sekvenser i klassisk Westwood-stil. Dock är de inte lika vackert renderade som brukligt. Speciellt konstigt är att karaktärernas ansikten är fullkomligt bisarra, med någon sorts spetsig framtoning. De ser lite ut som killen i målningen "Skriket", av Edward Munch. Flummigt. Ett stort plus är dock att man skippat att implementera riktiga skåde-spelare. Vi vet ju alla vad det resulterar i.

NOD-soldater med eldkastare kan vara en riktig pain om du kommer för nära in på dem.



**PCGAMERS PROFIL**

- C&C: *Renegade* är:  
 ■ Bristfälligt  
 ■ Smäkul  
 ■ För sent ute
- C&C: *Renegade* är inte:  
 ■ Ett genidrag  
 ■ En fullödig shooter  
 ■ En beta-version av *Doom 3*



Havoc är spelets huvudperson. Och han är hård. Hård som en ..... efter en rejäl Biff/Bearnaise-middag.

fina skuggor och en del ljuseffekter är smakfulla, men det är vardagsmat numera. I vissa partier känns den egenutvecklade grafikmotorn okej men helhetsintrycket är som sagt att det känns lite... 2000. Varför Westwood inte köpte in en grafikmotor från de som vet hur man gör såda-

**"En shooter av lite klenare kaliber."**

na (id Software, LithTech) är för mig helt obegripligt. Som det är nu har man tagit sig vatten över huvudet.

Det som kanske kan rädda *Renegade* är hur väl det tas emot ute på nätet. Multiplayer-delen innehåller några

intressanta inslag, som exempelvis det spelläge där man har varsin bas som ska underhållas och skyddas, samtidigt som man attackerar fiendens dito. Det här läget känns som om det snuddar vid vad *Renegade* i singleplay kunde ha blivit, så vi ser fram emot de lite större Internet-bataljerna med tillförsikt.

Visst är det kul att få vara lite jordnära i C&C-världen, och visst har *Renegade* sina ögonblick då det faktiskt är ganska underhållande. Tyvärr är det en shooter av lite klenare kaliber, så den kommer inte i närheten av de stora grabbarna i genren. Nej, Westwood borde faktiskt försöka förnya sig inom realtidsstrategin istället för att ge sig på flera sådana här projekt. Fast det är klart - friskt vågat, hälften vunnet, även om det kanske inte blir som man har tänkt sig alla gånger.

JOAKIM BENNET

■ Distributör EA ■ Utgivare EA ■ Utvecklare Westwood ■ Pris Ca. 450:- ■ Systemkrav PII 400, 96Mb RAM, 16Mb 3D-kort ■ Rekommenderat PIII 600, 128Mb RAM, 32Mb 3D-kort ■ Grafikaccelerator Direct 3D ■ Multiplay LAN, Internet ■ Web [www.westwood.com](http://www.westwood.com) ■ Releasedatum Ute nu

KOLLA ÄVEN IN...

Medal of Honor PCG 62, 94%  
 Spelet som äger shooter-genren just nu. Alla måste köpa!

Lars Adaktussons frisyr Ej recenserad  
 Betydligt mer välutvecklad och finslipad än *Renegade*.

PCGAMER

Lovade runt men höll tunt. Westwoods första stora misslyckande.

57%

En sann berättelse om George Jung som introducerade kokainet i USA, och om priset han fick betala för sin variant av "The American Dream".

"Blow får filmduken att hetta"  
VOUGE

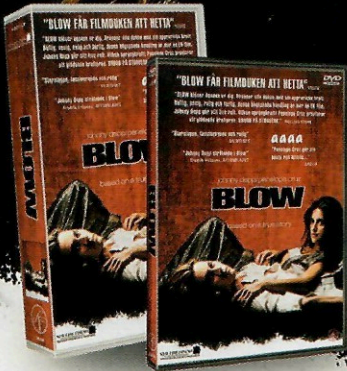
"Blow klöser ögonen ur dig.  
Bränner vita duken med sin upproriska kraft.  
Häftig, sexig, rolig och farlig."  
ROLLING STONE

"Johnny Depp strålande i Blow"  
Fredrik Virtanen; AFTONBLADET

johnny depp/penelope cruz

# BLOW

based on a true story.



Nu på VHS och DVD!



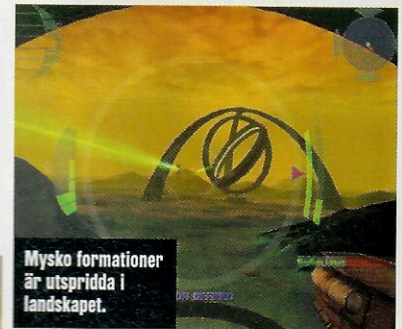
# Mail/GAMER.se

Sveriges största nyhetsbrev  
av Gamers för Gamers

GENRE: RYMDSIMULATION

# INCOMING FORCES

Spelet där jordingarna ger igen för alla usla Space Invader-kloner.



Mysko formationer är utspridda i landskapet.



Urvalet av vapen är något begränsat.

Utomjordingarna tillbringar timmar med putstrasan i hand. Se så det skåner.



**KOM PÅ NÅT NYTT**

Något som alltid drabbar ett actionspel, förr eller senare, är någons påpekande att det "mähända upprepar sig självt" och "vore det inte bra att lägga in något nytt för att bryta trenden och vara lite annorlunda?". Det var ett sänt påpekande som ledde till *Max Paynes* hallucinogena nivåer. I *Incoming Forces* poppar det upp vid några tillfällen; mest märker du det när du susar fram i ett dike i la *Star Wars* för att lura en radar. Jo jo.



**ÄR** du intresserad av ett överdimensionerat artikelintro? Läs vidare. Bara intresserad av fakta? Börja läsa där det står "Recensionen börjar här". PC Gamer är först med det senaste; den hyperlänkade recensionen.

Intresset för hur vi lyckas få ihop denna publikation på hundratalet sidor varje månad verkar vara stort om man ska döma efter den livliga debatten som bryter ut på PC Gamers insändarsida varje gång vi genomför den minsta förändring. Så om jag berättar här och nu hur vi bestämmer var saker och ting ska ligga i recensionssektionen kan det väl vara av intresse? Det är alltså inte bara oss det intresserar. Eller hur?

I planeringsstadiet inför varje nytt nummer skapas ett schema som visar var artiklar, recensioner, annonser med mera kommer att hamna i tidningen. Under arbetets gång ändras den här planen ett otal gånger beroende på vad som kommer in (id har släppt dumper från *Quake IV*! Stoppa pressarna!) och vad som *inte* kommer in (spelet som absolut skulle dyka upp här i dag kommer absolut inte i dag! Vi måste fylla sex sidor med något annat minst lika intressant. Vad sägs om bilder på hur vi skulle kunna tänka oss att straffa de som inte fixade leveransen som de lovat!)

För att hjälpa schemaläggaren skriver vi ner en lista över spel som ska recenseras i numret, med antal sidor per spel (som det är värt). Det kan se ut såhär, ungefär: "*Mafia?*" - Om detta spel dyker upp är

det värt 4-6 sidor, *Jedi Knight II: Jedi Outcast* 6 sidor, *Command & Conquer Renegade* 3-4, *Serious Sam 2* 3-4 sidor, *Incoming Forces* 1 sida. Som du, ärade läsare förstår, ändras detta konstant. *Serious Sam* visar sig vara mindre intressant och får nöja sig med halva sidantalet. *Mafia* dök inte upp alls. Hur som helst, ju längre in i processen vi kommer, desto svårare är det att ändra på saker och ting. Och nu har vi kommit så långt i processen att jag får lägga *Incoming Forces* på två sidor - fast jag bara har meningsfull text till en. Men bli inte upprörd för det.

Bilderna är ju vackra och du har fått en lektion i hur man bygger en tidning. "Recensionen börjar här." *Incoming Forces* är ett spel. "Självklart", tänker du. "Detta är PC Gamer. Ni recenserar spel.

Snacka inte så mycket, sätt igång."

Jag menar att *Incoming*

*Forces* verkligen är ett spel. Kanske inte i den allra renaste formen, som *Space Tripper*, men *Incoming Forces* låtsas verkligen inte vara något annat än ett spel. Här görs inga försök att skapa en fantasivärld för att förhöja spelupplevelsen för dig. I stället skapar *Incoming Forces* anfall från rymden" och låter dig skjuta hej vilt tills de deto-



nerar i en patenterad Rage-explosion. Visst finns det en handling, det är bara det att den inte betyder särskilt mycket för spelet, jämfört med - ska vi säga *Hostile Waters* eller nåt annat spel där handlingen är av yttersta vikt. Däremot finns en del satiriska inslag. Du spelar en fredlig utomjordisk ras som attackeras av den onda, obarmhärtiga människan, men är aldrig inblandad i striderna. Som en "halv" uppföljare till den högoktaniga 3D-uppvisningen *Incoming*, har det här spelet liknande uppbyggnad. Du kontrollerar mark-

**"Inte så snygga som du hade tänkt dig."**

och luftburna fordon eller stationära manövertorn. *Incoming Forces* utseende är uppdelat mellan vad som ser vackert ut (de skarpskurna rymdskeppen) och det som är extremt vackert (landskapet, samt de stora formationer som är spridda över landskapet). Ett GeForce 3-kort kan göra detta rättvisa, med *IF:s* omfattande support för chipsetet.

De 16 olika nivåerna erbjuder ett standardurval av uppdrag - "defend target, base attack, escort" och så vidare. Men, helt plötsligt mitt i ett uppdrag, byter du både transportsätt och mål för ditt anfall. Ibland helt ologiskt, som t.ex. när du sitter där i ditt plan och får order att byta till en stridsvagn



## FLY ELLER FÄKTA

Fäkta, säkrlart! Vad är du för en? Ferdinand, eller? Kom igen, stänga mig, hoppa på mig!



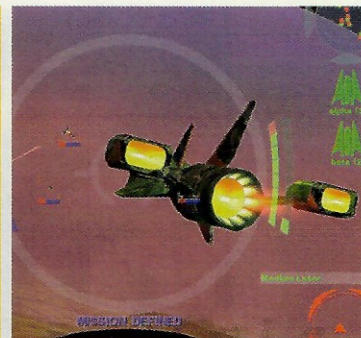
Fienden har inga namn men känns igen på sina specialiteter. Det vanliga jetplanet från Jordan går sönder lätt, är snabba, men har förutsägbara rörelser.



De här tyngre planen, som liknar Imperial Cruisers i Star Wars på ett oroande sätt, är en av de mer knepiga motståndarna i spelet.



Designen på vissa rymdskepp är tagen direkt från det kitschiga 80-talsspelet The Last Starfighter. Kunde inte hitta nåt sånt nu, så här är en bild på ett "gunship" i stället.



Röd natthimmel. Dags att försvara dig mot det onda, mänskliga hotet mot din fredliga värld.



Den här farkosten har en katapultkanon. Värdefull.



Svävande strukturer glider genom dimman.



när du lika väl hade kunnat sitta kvar i din jet och helt lugnt bombat dina mål. Men spelet lyckas ändå hålla intresset vid liv, om inte annat så för att få se vad du kliver in i för maskin nästa gång.

Baserat på ett system med poäng för att få fortsätta, finns det en del i övrigt att önska vad beträffar uppbyg-

**"Fler krascher än man vanligtvis brukar se."**

gnaden av nivåerna. Ett antal gånger dyker en sparfunktion upp precis innan en långsammare period, t.ex. när du väntar på nästa fordon, vilket gör att du får rulla tummar efter "en död". För ett spel som siktar på din hjärnas actionceller är detta definitivt

# Underkastelse

ett misslyckande. Detta gäller i ännu högre grad för designerns förkärlek för eskortuppdrag. Det är mycket vanligare att ditt uppdrag misslyckas p.g.a. att skeppet du försvarar kraschar och brinner upp än att du själv dör.

Endast en extra dos energi till din farkost, som långsamt försvagas och till sist inte går att starta, begränsar också de taktiska möjligheterna inom en nivå. Det finns ingen struktur för styrka och svaghet, endast styrka som sakta bryts ner till svaghet. Och att se alla exteriörbilder på ditt skepp utan att kunna använda dem, är bara dumt. Det förekommer också fler krascher än man vanligtvis brukar se.

*Incoming Forces* påminner mig,

ironiskt nog, om ett av Rages äldre spel - *Expendable*. Precis som *Incoming Forces* vräkte man på med sensationer i tron att det räcker med att visa upp ett vackert yttre i ett actionspel, men liksom i *Incoming Forces* föll spelet på dålig detaljåtergivning och det faktum att det kändes så förfärligt tomt och innehållslöst. Det är förströelse medan du spelar men om du blir distraherad av någon annan grannlåt medan du spelar, så har du snabbt glömt det. Det gjorde jag. Om man ser till priset roar det tillräckligt för att bestiga höjderna på de medelmåttigas bergsknallar, men perfektionens toppar, och recensioner på sex sidor, ligger långt, långt härifrån.

KIERON GILLEN

### PC GAMERS PROFIL

- Incoming Forces är:
  - GF3-optimerat
  - Glänsande
  - Kopierat
- Incoming Forces är inte:
  - Hostile Waters 2
  - Intellectuellt
  - Nästa Space Invaders

■ Distributör K.E. Media ■ Utgivare Rage ■ Utvecklare Rage ■ Pris Ca. 349,- ■ Systemkrav PII 550, 128Mb RAM, 16 Mb 3D-kort ■ Rekommenderat PIII 750, 128Mb RAM, GeForce 3 ■ Grafikaccelerator Direct 3D ■ Multiplay Internet, LAN, upp till 8 ■ Web [www.rage.co.uk](http://www.rage.co.uk) ■ Releasedatum Ute nu

### KOLLA ÄVEN IN...

Freospace 2 PCG 35 92%  
Fortfarande bäst när det gäller sänt här.  
Skjuta. Rymdskepp. Död.

Echelon PCG 57 80%  
En basic shooter från staterna i ex-Sovjet.  
Trevligt är det också.

### PC GAMER

Det schyssta priset ger pluspoäng, men så lätt lurar man oss inte.

64%

GENRE: RACING

# RALLY TROPHY

Rallyns Golden Oldies är tillbaka. Fullt fräs under grånade karosser.



En SAAB som närmast kan beskrivas som... bajsbrun till färgen. En vanlig syn på 70-talet, då Hanke knappt var född.

Ah! Vad är ett rallyspel utan schyssta bländningseffekter?

Finska och svenska förare stortrivs i sådana här miljöer.

**SÄGA** vad man vill om finländare, men rally kan de i alla fall. För det kan väl inte vara en slump att så många av de allra bästa förarna i rallycirkusen kommer från vårt blå-vita grannland? Tommi Mäkinen, Marcus Grönholm och Harri Rovanperä plus några till håller alla till i rallyns allra översta skikt, och slår man på TV: n för att se lite racing möts man oftast av en finsk nuna som förklarar hur dagens sträckor har gått. En gemensam nämnare för de finska förarna är att deras kunskaper i engelska bäst jämförs med en svensk fjärdeklassare. "The caar is good, I try to go really faast", eller något i den stilen är de finska förarnas standard svar.

Så nu när vi slagit fast att finländare är dåliga på engelska och att de är guda-benådade rallyförare borde det vara intressant att se om de kan använda sina rallykunskaper för att skapa ett PC-spel som kan nå samma framgångar som förarna. Finska Bugbear Entertainment

vill desperat visa vad de går för och för att man ska kunna hålla isär deras nyskapelse *Rally Trophy* från andra spel på marknaden har man valt en lite annorlunda inriktning. Man har siktat in sig på

**"Istället för Subaru, Mitsubishi och Peugeot heter bilarna här Saab, Volvo och Mini Cooper."**

de mer klassiska bilarna som figurerade ute på vägarna under 60- och 70-talet. Istället för Subaru, Mitsubishi och Peugeot heter bilarna här Saab, Volvo och Mini Cooper. Fjärran från fyrhjuls-

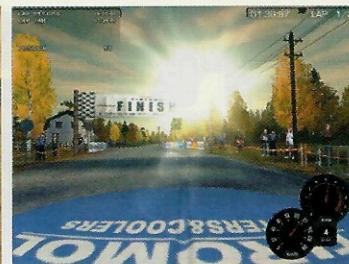
drift och allt vad turbo heter kommer dessa retrobilar som var denna tids giganter. Och man måste säga att detta ger spelet en helt unik stämpel.

Allt som allt finns det 11 klassiska bilar att välja mellan då man spelar arkadversionen eller tävlar om mästerskapstiteln i championship-alternativet. I arkaddelen tävlar man mot fem motståndare på en bana som körs över tre varv och här behöver man inte oroa sig för att bilen ska gå sönder då skademedellen inte är aktiverad. Känner du för att preja av motståndarna i någon lämplig skogsdunge så är det fritt fram alltså. I mästerskapsalternativet måste man som i alla andra spel reparera bilen efter ett antal sträckor. De sedvanliga 60 minuterna som du och dina mekaniker har på er att fixa bilen räcker naturligtvis inte till utan man får prioritera en fungerande växellåda framför en karosslagning eller liknande. Ryssland, Kenya, Finland, Sverige och Schweiz är de länder som står till förfogande och för att

**KÄFTEN!**

Det sista man vill höra när man kör dåligt är syrliga kommentarer från killen som sitter höger om en i bilen (eller hänger bakom axeln på dig när du lirar - Red). Men han har tydligen inte hört ordspråket "tiga är guld...". Ränn in i en sten och kartläsaren kommer genast att kasta ur sig "Try using your eyes this time, it'll help!" eller något i stil med "How did you ever get your license?". Fråga: Kan man få köra utan kartläsare?

Jodå, de lite mer sportiga modellerna från eran finns också med.



#### VILKET HÅLL?

Alla rallyspel har sina egna kartläsare och varje kartläsare har sin egen speciella taktik. I vissa spel benämns exempelvis en riktigt snäv kurva som "fem vänster" medan samma kurva i andra spel blir en "ett vänster". Vilket håll är det? Är det så att ju lägre siffror på kurvan, desto snävare blir den eller är det tvärtom? Kan vara bra att veta det innan man kastar in bilen i en ladugård bara för att man inte har koll på kartläsarens taktik. I *Rally Trophy* är en snäv kurva en femma medan en svag kurva är en etta. Bara så att ni vet...

Volvo Amazon, tidig höst, tom landsväg och ett schysst pök i sätet bredvid. Den svenska modellen.



# Klassiskt

komma vidare till nästa rally måste man placera sig på en sjätteplats eller bättre.

Grafikmotorn som sitter i *Rally Trophy* är en riktig vacker sådan och de olika miljöerna man stöter på ter sig verkliga. Detaljrikedomen är beundransvärd både på bilen och vid sidan om och solreflexer och andra grafiska läckerheter står som spön i backen. Har du ett bra grafikkort kan spelet rita ut imponerande stora avstånd plus att fysikmodellen och partikelsystemet fungerar som en dröm (även om bilarna har en tendens att alltid hamna på rätt köl efter att ha voltat). För att spetsa till det här med detaljer kan man även om man har otur tvingas väja för diverse djur som springer över vägen. Se upp för de ryska kossorna till exempel, de är alltid på språng.

De klassiska bilarna är 11 till antalet

och har alla sina egna speciella egenskaper. Vår kära gamla Volvo Amazon till exempel var inte den snabbaste av bilarna då det begav sig men den var säker som

**"Detalj-rikedomen är beundransvärd både på bilen och vid sidan om."**

få och det skulle till mycket för att denna pålitliga slitvarg skulle bryta ett rally.

Styrkänslan i *Rally Trophy* är lite annorlunda mot de andra rallyspelen i hyllorna men det beror nog främst på att

bilarna här inte är fyrhjulsdrivna som de nya tävlingsbilarna. Det är en helt annan teknik att bemästra en bakhjulsdriven bil om man är van vid spel med fyrhjulsdrivna diton. Det blir inga feta handbroms-sladdar här inte. Försöker man sig på ett sådant trick ligger man som en padda i diket.

Då man vid den här tiden bör ha spelat igenom *Colin McRae 2* och tomrummet efter ett bra rallyspel är påtagligt stort kommer *Rally Trophy* som en skänk från ovan. Colins utgåva nummer tre dröjer ju ett tag till men *Rally Trophy* fyller utan problem Colins skor. Åtminstone ett tag. Det kanske inte räcker lika länge men det kommer garanterat att bjuda på alldeles utmärkt underhållning.

HENRIK NORDENBERG

#### PCGAMERS PROFIL

Rally Trophy är:

■ Retro-rally

■ Finskt

■ Fartfyllt

Rally Trophy är inte:

■ Fyrhjulsdrivet

■ Fult

■ Lika snabbt som *Colin*

■ Distributör JoWood ■ Utgivare JoWood ■ Utvecklare Bugbear ■ Pris ca. 400:- ■ Systemkrav PII 300, 64Mb RAM, 3D-kort ■ Rekommenderat PIII 600, 128Mb RAM, 32Mb 3D-kort ■ Grafikaccelerator Direct 3D ■ Multiplay Internet, LAN, ■ Web [www.bugbear.fi](http://www.bugbear.fi) ■ Releasedatum Ute nu

KOLLA ÄVEN IN...

Colin McRae Rally 2.0 PCG 49, 89%  
Alla ser spånt fram emot den tredje utgåvan i denna legendariska serie.

Rally Championship Xtreme PCG 59, 72%  
Lite sämre körkänsla och hektiska kartläsare sammanfattar bäst detta spel.

PCGAMER

Finnarna har bevisat att de både kan köra bil och tillverka högklassiga spel.

82%

GENRE: FÖRSTAPERSONS-SHOOTER

# SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER

Sam Stone är tillbaka i högform i ett nytt spel med nya vapen, nya monster och gammal känsla.



Serjöst ös. De brinnande monsteren gör sig extra bra mot kvällshimlen.



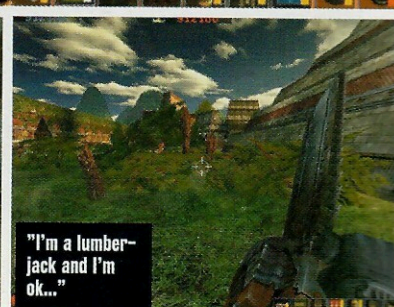
Seriös bomb. Alla bara försvinner. Stort!



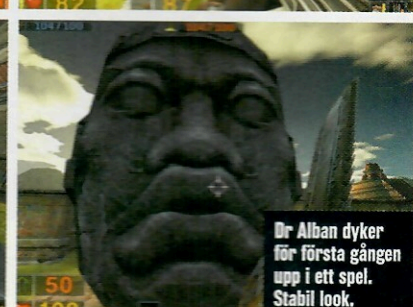
En sakral och stilla plats. I ungefär en sekund till innan helvetets alla monster infinder sig för att festa. På mig.

## MONSTER-BURRITOS

Av de nya monsteren är det, förutom bossarna, bara pumpmannen Cucurbito som vi minns. Han startar upp sin motorsåg när man närmar sig, ser man inte upp är det Motorsågs-massakern del 5 på gång. De andra är ganska lama och lätta att ta av daga. Vårre är det med de nya bossarna där främst vindguden står ut. Han är bara ett rött moln som tar helt för ruskigt lång tid att ta kål på. Men snyggt är det när hans virvelstormar tar tag i en så att man blåser bort. Särskilt kul är det att se de stora tjuvarna som inte heller klarar av stormarna men som hela tiden vill stängas med just dig trots att de flyger runt runt. Märkligt.



"I'm a lumberjack and I'm ok..."



Dr Alban dyker för första gången upp i ett spel. Stabil look.

**T2** på bio. Aldrig har stämningen i biosalongen varit högre än när Arnold räddar världen igen. Jag minns att filmen var som en enda lång jakt där man inte tilläts någon andhämtning. Samma känsla infinder sig igen när jag spelar *SS2*.

Det är roligt att Sam är tillbaka igen. Redan på första nivån inser jag att det här är ett kul och vackert spel. Grafiken är bedårande och Croteam lyckas som ingen annan att ge en känsla av öppna landskap när Sam vänder sig om för att blicka mot det kraschlandade rymdskeppet som han ramlar ur när spelet startar. Vi rasar rakt ner i en liten sjö och med ens känner jag att det här är inte bra. Det finns något i sjön som inte gillar min närvaro och som kommer att tugga på mig om jag inte simmar upp till ytan på en gång. Det är med andan i halsen jag når vattenbrynet och kan sätta mig i säkerhet på

land. Lätt omtumlad tittar jag runt för att se om det lurar några monster bland de yviga buskar som växer här. Allt är tyst och jag blir något lugnare. Eftersom det här är ett spel med Sam Stone kan man ju förvänta sig vad som helst. Och mycket riktigt står det en röd telefonkiosk på

**"Det finns bly så att det räcker åt alla."**

andra sidan sjön. Nyfiken i en strut måste naturligtvis dit. Ner i vattnet igen varpå den obehagliga känslan genast kommer över mig, det finns något där nere i mörkret som är hungrigt. Upp på andra sidan och in i telefonkiosken. Inget händer förutom att Sam pratar med någon. Varför?

Ingen aning, men det har inget med spelet att göra. Lika lite som det "påskäggs" som vi såg redan i ettan och som återigen dyker upp på första nivån här. Den som tar sig tålmod att verkligen söka omkring på de olika nivåerna får oftast någon form av belöning. Om det nu kan kallas belöning att stormas av ett gäng spelutvecklare med enorma hjämor, som dessutom har osmaken att uppträda på en scen i ett hemligt rum... Men som sagt, det har ju ingenting med spelet att göra.

I och för sig var det ju inte så länge sedan vi spelade *Serious Sam* första gången, men lite fler nyheter hade inte skadat. Det är samma monster. Samma vapen. Samma stil. Och samma spel. Visst, det ska erkännas att det är snyggt. Mycket snyggt till och med. Nivåerna är stora och byggnaderna fina. Träden ser bättre ut än i de flesta andra spel, att de dessutom går att såga ner gör ju inte saken sämre. På

## TRISS I SKJUTJÄRN

Hela tre nya vapen begåvas vi med. Nya för *Serious Sam*, men vi har sett dem alla förut.



**PRICKSKYTTEGEVÄR** är livsnödvändigt. Det är ruggigt effektivt på långa avstånd, även mot löjligt stora monster. Men det suger som närstridsvapen. Han jag tittar på är inte glad att se mig, snart kastar han eldbollar på mig den lymmeln.



**ELDKASTAREN.** Vi befinner oss utanför Sydney, skogsbrändernas förlovade land. Visst går det att elda upp träd, eller varför inte göra en liten brasa på Kleers? De där skelettkänguruerna som är bedövande trista. Men de brinner bra.



**MOTORSÅG.** Effektivare än man tror mot nästan alla monster. Men att ge sig på lavamannen med en motorsåg är kanske inte helt begåvat. Helst bör man se honom på avstånd. Sågas han sönder blir delarna mindre lavamän som är ungefär lika läbbiga.



Möt min mynning. "Kom in och ät, pumpasoppan är klar".



Otäck typ. Undrar om han gillar min eldkastare?



Telefonkiosker dyker upp runt om i spelet. Ingen vet varför.

# Samma

någon nivå mitt i spelet kliver vi omkring i högt gräs som ser rent underbart ut. Det är vackert, men lite tomt. När ytorna blir för stora är det inte ovanligt att de få texturernas upprepning blir rent störande. Men å andra sidan, den som gillar fettelens flares kommer inte att bli annat än oerhört nöjd. Vart än Sam går finns det alltid en möjlighet att stirra in i solen och uppleva dessa ringar av ljus som ju aldrig någonsin ses med ett mänskligt öga i verkliga livet. Alla byggnader är ännu snyggare denna gång. Sam lämnar Egypten till förmån för andra exotiska plat-

ser som Sydamerika, Babylon och Polen! Miljöerna känns mer varierade, även om det i början av spelet känns väldigt mycket som om vi redan har sett det här. Inte förrän man har slagit sig igenom del ett av spelets tre delar börjar det bli intressant. Miljöerna ändras och vissa banor är rent historiskt bra, men de ligger långt inne i spelet så det gäller att orka hålla på för att få se dem. En bana består av en stor tunnel där gravitationen är upphävd så att man kan springa på tunnelns väggar hur som helst. Fyll sedan på med en hög monster och kaos å la *Serious Sam* bryter

ut. En annan bana går ut på att springa på smala stenbroar över flytande lava medan hela berget skakar så att man är nära att trilla av hela tiden. Får man bara vara ifred är det inga problem, men då detta är SS2 kan man vara säker på att det står monster typ överallt som satt sina vapen på max eldkraft.

Det här är ett spel som roar i korta stunder, precis som den undervärderade ettan (Nu blir Hjalmarson förtjust - Red). Man orkar spela en stund för att snart tröttna på att nöta på samma bana om och om igen. Man stänger av i frustration bara för att en stund senare få den där välkända pockande känslan av att man måste försöka igen. Det är roligt att spela, särskilt när det fungerar så bra som här. Eller som Sam själv säger i en av sina one-liners "Det finns tillräckligt med bly åt alla". Och det är väl det som kännetecknar ett bra spel, att man vill spela det igen?

MARKUS DAHLBERG

### PCGAMERS PROFIL

**Serious Sam: The Second Encounter** är:

- Likadant
- Monsterfyllt
- Fullt av lens flares

**Serious Sam: The Second Encounter** är inte:

- Nyskapande
- Varierat
- Enkelt



Uppenbarligen en förhandsstitt på Croteams nya knypplingssimulator.



Otäck typ. Undrar om han gillar min eldkastare?

■ Distributör **K.E. Media** ■ Utgivare **Take 2** ■ Utvecklare **Croteam** ■ Pris **Ca. 349:-** ■ Systemkrav **Pii 300, 64Mb RAM, 3D-kort** ■ Rekommenderat **Piii 650, 128Mb RAM, 3D-kort 32Mb RAM** ■ Grafikaccelerator **OpenGL** ■ Multiplay **LAN, Internet** ■ Web **www.serioussam.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

**KOLLA ÄVEN IN...**

**Serious Sam** PCG 53 **60%**  
Om du mot förmodan inte har tröttnat och vill spela om det.

**Return to Castle Wolfenstein** PCG 61 **92%**  
Helt enkelt bättre, på de flesta plan.

**PCGAMER**

**Snygga miljöer. Massor med monster. Bara action. Men man blir trött på skvättandet.**

**77%**

GENRE: ARKAD

# STAR WARS STARFIGHTER

LucasArts svacka fortsätter med ännu en konsolkonvertering.

Spelet tar inspiration från Episode I. Då går det så här.



Vissa nivåer utspelar sig i Stockholms skärgård där du letar ubåtar.



Tunnelsekvenserna är klaustrofobiska och går i stil med Dödsstjärnescenerna i filmerna.

**FULLA  
BROMSAR**

I *Star Wars: Starfighter* har du inte kontroll över skeppets motorer, utan istället något som förmodligen är anpassat till en handkontroll där du har en boost-knapp och en bromsknapp. Bromsar du saktar ditt skepp in häftigt och accelererar sedan när du släpper knappen. Boost-knappen ger dig en smula högre hastighet och kan användas för att komma undan fiender. I kombination kan man med en smula övning åstadkomma ett slags rymdens handbromssladd och vända på en femöring, men vi hade gärna sett något slags gasreglage också.

**OM** du liksom jag tillhör dem som anser att *Star Wars*-genren gått från mer eller mindre seriös science fiction till mycket lättviktig underhållning för mycket små barn lär du inte bli förvånad över att *Star Wars: Starfighter* visar sig vara ett rent arkadspel, med enkla kontroller och en handling som en trearing med lätthet kan följa. För att inte säga skriva.

*Star Wars: Episode 1* var ett lågvattenmärke för oss SF-fans. Filmen tog en visserligen lättviktig men ändå mycket underhållande serie filmer, satte barn i hälften av rollerna och komiska CGI-figurer i den andra hälften och spädde på med litet häftiga effekter. Resultatet blev något som visst är kul, men som är riktat mot en målgrupp cirka 15 år yngre än de som gillade originalfilmerna.



*Star Wars: Starfighter* är spelet baserat på filmen. Visst har det släppts ett par spel från Episode 1 förut, men de var utan undantag så kassa att vi inte ska besudla dessa sidor genom att diskutera dem vidare. *Starfighter* påminner ganska mycket om *X-Wing* i sin uppbyggnad och spelmotor men lider av en smula av att man helt enkelt inte lever sig in i miljön lika lätt när man flyger ett banangult skepp, som man gjorde i gamla klassiska *X-Wings* eller *TIE fighters*. Man väntar sig nästan att Jar Jar ska dyka upp och kommentera handlingen med sin korkade accent.

Mitt i denna smet har man alltså för-

**"Det märks att spelet är gjort för att spelas på X-box."**

sökt få till ett seriöst spel, i alla fall i konsolversionen. PC-konverteringen bär tydliga spår av att vara just detta, en konvertering. Man har inte besvärat sig med att fixa obetydliga detaljer som muskontroll (alla menyer styrs helt med olika tangenter eller med joysticken) och inställningar (det enda som går att ställa in överhuvudtaget är upplösningen och ljudvolymen). Vidare är joystickstödet ytterst osäkert – ibland fungerar det bra, ibland fungerar

det inte alls. När jag testade med en Saitek X-36 gick det inte att ställa om joystick-axlarna, det gick inte att rolla över huvud taget. Thrustmasterspakar vägrar fungera och knapparna verkar inte gå att definiera om trots att gränssnittet antyder det. Mer framgång hade vi med Microsofts spakar, så har du en sådan bör du inte ha några problem, men det märks att spelet är gjort för att spelas på X-box.

Nu börjar du kanske tro att detta är renaste dynga, men riktigt så illa är det faktiskt inte. *Starfighter* är faktiskt rätt bra som rent arkadspel och tar det gamla *Rogue Squadron*-receptet och



Tro det eller ej, men den här killen är en av dina bästa vänner.



## DEN HELIGA TREENIGHETEN

I spelet kan du i början bara flyga ett enda skepp, och det är givetvis hjälten Rhys slitna gamla Starfighter. Om du tröttnar på den gula lacken kan du låsa upp ytterligare två skepp, annars flygs dessa bara av dina kamrater i striderna.



Den välkända Naboo-varianten. Detta skepp är ditt och kan sägas ha medelvärdan på det mesta. Laser och tyngre kanoner finns, och du kommer inte att ha några problem med droidskeppen i detta åk.



Nym har en gammal bombare som han erövrat under sin tid som framgångsrik – men givetvis sockersött snäll innerst inne – rymdpirat. Tungt bestyckad, men trots detta känns den ungefär likadant att flyga som originalskeppet.



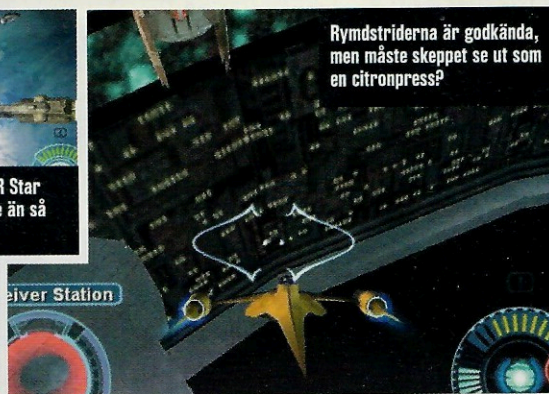
Din väninna Vana har en fräck jaktvariant som ska vara smidigare än det mesta. Tyvärr är inte skillnaden märkbar i spelet men lite variation ger den i alla fall. Men är inte designen rätt mycket snodd från Babylon 5?

Om man kisar kan man nästan inbilla sig att det är en AT-AT därnere.



Gigantiska rymdskepp ÄR Star Wars, och mycket större än så här blir de inte.

Rymdstriderna är godkända, men måste skeppet se ut som en citronpress?



# Banangult

slänger in en rejäl dos episka rymdstrider som förbättrar det hela en hel del. Lyckas man få en fungerande uppsättning kontroller (eller gör som jag till slut gjorde och kör med mus och tangentbord) kan man ha en hel del kul med detta spel. Nämda rymdstrider varvas med mark-

människor som gillade filmen kommer du förmodligen att känna det som om du kastats in i de intensiva striderna om Naboo. Förutom världens mest bananlikande skepp har du även möjlighet att låsa upp andra, som gör att spelet kan vara värt att spela om för den sakens

också en grov miss som drar ner betyget en smula; dessutom bidrar ju detta knappast till fortsatt spelande.

I korthet kan man säga att detta är ett relativt bra arkadspel för den som gillar den sortens spel. Tyvärr lider PC-versionen av svår konsolkonverteringssjuka och brist på inställningsmöjligheter. Ett plus är att systemkraven är relativt realistiska och att man faktiskt kan spela på litet sämre system utan att det hela degenererar till pixelgröt. Grafiken är snygg på det där speciella konsolviset, aningen för klara färger för att kännas realistiskt men ändå inte direkt störande. Är du på jakt efter en snabb Star Wars: Episode 1-fix behöver du inte leta längre – men om du istället vill ha äkta Star Wars-känsla och ett spel som tvingar dig att tänka en smula rekommenderar vi *Jedi Knight II* som recenserar på annan plats i detta nummer.

MATS NYLUND

**“Är du på jakt efter en snabb Star Wars: Episode 1-fix behöver du inte leta längre.”**

attacker där man måste flyga genom tränga dalgångar som Anakin Skywalker knappt skulle vågat sig in i med sin Pod Racer och du kan ge vissa order till dina wingmen vilket ger det hela en smula mer djup.

Skulle du vara en av de sällsynta

skull. Orkar du inte anstränga dig har man dock redan lagt upp fusk på den officiella sidan som frigör alla skepp och uppdrag. Har man sedan klarat spelet är det inte mycket mer att göra eftersom det är relativt kort och inte ger mycket mer om man spelar igen. Avsaknaden av multiplayer är

### PCGAMERS PROFIL

Starfighter är:  
 ■ Roligare än filmen

■ Gult

■ Episkt

Starfighter är inte:

■ Felfritt

■ Låååångt

■ Kenny Starfighter

■ Distributör Pan Interactive ■ Utgivare Activision ■ Utvecklare LucasArts ■ Pris ca. 400,- ■ Systemkrav PIII 350, 64Mb RAM, 16Mb 3D-kort ■ Rekommenderat PIII 500, 128Mb RAM, 32Mb 3D-kort ■ Grafikaccelerator Direct 3D ■ Multiplay Nej ■ Web [www.lucasarts.com/products/starfighter](http://www.lucasarts.com/products/starfighter) ■ Releasedatum Ute nu

KOLLA ÄVEN IN...

Rogue Squadron PCG26, 85%  
 Originalt. *Rogue Squadron* är i samma stil som Starfighter men mer planetbundet.

X-wing: Alliance PCG29, 94%  
 Det bästa rymdflygspelet hittills i Star Wars universum. Flyg Corellian Freighter.

BYENDBA **PCGAMER**

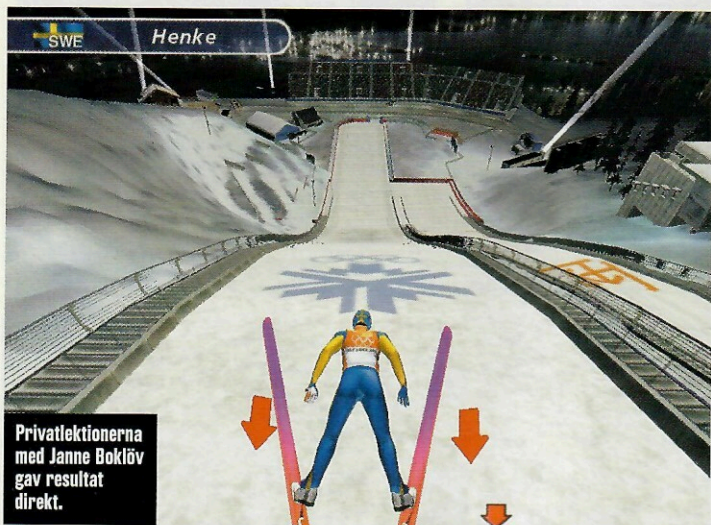
Ett hyfsat arkadspel, men lider som vanligt av konverteringen.

**60%**

GENRE: SPORT

# SALT LAKE 2002

Snön ligger orörd i backen och det råder perfekta förhållanden. Men det är något som saknas...

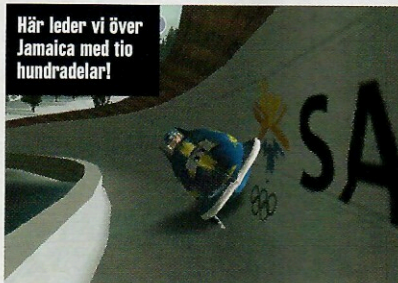


Privatlektionerna med Janne Boklöv gav resultat direkt.



Det här kan aldrig sluta väl... Janne Holmlund tar sats

**INVECKLAT VÄRRE**  
Den enda grenen som skiljer sig lite från mängden är freestyle där man själv får välja svårighetsgrad på sina hopp och sedan utföra dem bäst man kan. I nederkanten av rutan rullar en rad med ikoner och det gäller att trycka på rätt knappkombination i exakt rätt ögonblick. Knepig, svårt och väldigt ologiskt. Och extremt konsoligt.



Här leder vi över Jamaica med tio hundra delar!



Han leder så stort att han hinner ta genvägen ut till höger för att köpa en varmkorv.

**OCH** det kallas i folkmun för spelkänsla. Att det ska komma ut ett OS-spel är ju klart som korvspad men tyvärr brukar den gemensamma nämnaren för dessa spel vara den dåliga kvalitén. *Salt Lake* är inget undantag. Det märks att *Salt Lake 2002* hellre skulle vilja sitta i en konsolmaskin och mysa och att det faktiskt också är optimerat för just sådana spelmaskiner.

Men trots detta tycker jag fortfarande att man skulle kunna vänta sig lite mer av det officiella OS-spelet. Det verkar nästan som om utvecklarna själva insett att de inte kommer att göra någon större succé med sitt spel och snabbat på arbetet i hopp om att hinna hem till tv-soffan och den riktiga OS-invigningen. Nåja, det var kanske lite väl hårt, grafiken är faktiskt helt ok. Även om gubbarna har ett lite säregnet utseende är miljöerna relativt snygga. Hum, hum.

De grenar som ingår i *Salt Lake 2002* (fråga mig inte hur urvalet gick till) är: herrarnas störtlopp, backhoppning,

## TRIKÅKLÄTT

tvåmannabob och parallellslalom på snowboard plus damernas slalom och freestyle. Ett snålt tilltag av grenar kan tryckas. Kontrollerna är enkla och består

**"OS ska avnjutas från tv-soffan och inte framför datorn."**

oftast av två knappar som lämpligen trycks hårt och snabbt. Svårare än så brukar det inte bli (förutom i Freestyle, se ruta "Invecklat värre") *Salt Lake* passar uppenbarligen bättre på konsol, men det visste ni antagligen redan.

Slalom, snowboard och bob gör sig

inte bra som grenar i ett PC-spel och det blir liksom ingen spelkänsla när man studerar fram i backarna med hjälp av två knappar på tangentbordet. Inte heller med en spelkontroll blir det riktigt rätt. Det känns som om man inte har speciellt mycket inverkan på om det blir en förstaplats eller en avåkning. OS ska avnjutas från tv-soffan och inte framför datorn (åtminstone inte när det ser ut så här) och detta blir än tydligare i och med *Salt Lake 2002*. Gör som jag gjorde, låt *Salt Lake 2002* stå kvar på spelhyllan och se till att boka in alla hockeymatcher och annat intressant som visas på tv istället. Det blir garanterat roligare. Fast det är klart, när ni läser detta är OS antagligen precis slut, och ni kanske missade hela rasket för att ni satt framför datorn och lirade. Skäms på er...

HENRIK NORDENBERG

**PC GAMERS PROFIL**

- Salt Lake 2002 är:
  - Olympiskt
  - Snabbt avklarat
  - Snöigt
- Salt Lake 2002 är inte:
  - Långvarigt
  - Bättre än tv-soffan
  - Ett spel värdigt OS

■ Distributör Infogrames ■ Utgivare Eidos ■ Utvecklare ATD ■ Pris ca. 400:- ■ Systemkrav PIII 450, 128Mb RAM, 16Mb 3D-kort ■ Rekommenderat PIII 800, 32Mb 3D-kort ■ Grafikkaccelerator D3D ■ Multiplay Två på en pc ■ Web www.eidos.com ■ Releasedatum Ute nu

KOLLA ÄVEN IN...

Rodel Ej recenserat  
Mest för att vi gillade Indiens enda deltagare i vinter-OS.

WinterGames Ej recenserat  
Detta klassiska C64-spel har kostat mig mer än en joystick under årens lopp. Fantastiskt!

**PC GAMER**

OS-spelens glansdagar är sedan länge förbi. Halvtaskigt.

**58%**



GENRE: PLATTFORM

# RAYMAN M

M som i mediokert.



Leta vapen, skjuta fiender, vada i sockervadd. Inte riktigt vad vi är vana vid.



Du undrar säkert varför Rayman själv inte är med på bild. Det gör vi med.

ÖVERSÄTTNINGAR

Spel som är översatta till svenska blir ofta ofrivilligt roliga. Eller kanske bara tröttsamma. *Rayman M* är översatt, både spel och manual, till svenska. Men inte helt överraskande har det bara översatts nästan fullt ut. I manualen hittar vi engelska texter inom parentes och i spelet är bara vissa av nivåerna översatta, medan andra är på engelska. Varför heter det Lum Spring medan nästa nivå kallas för Capture the Fly? Det är väl en enkel sak att skriva Fånga Flugan, eller något lika klatschigt i stället?

**UBI** Soft tänkte inte skicka *Rayman M* till oss för recension, men efter idogt tjatande föll de till föga och här sitter vi nu men ytterligare en konsolportning. Rayman är en figur som fransmännen gärna tar fram när de ska visa sina riktigt stora titlar. Och visst har han sålt bra genom åren, den lille arm- och benlöse fransmannen. Men det där riktiga avtrycket har han inte satt i våra dimmiga hjärnor. Frågan vi vill reda ut, trots visst galliskt motstånd, är om *Rayman* i multiplayerversion (*M*:et alltså – nötskalle) är spelet som petar in *Rayman* i samma utställningshall som *Lara*, *Duke* och *Gordon*.

*Rayman M* tar vår hjälte i huvudsak genom två olika typer av spel, FPS och racing. Shooterdelen är en sorts barnslig variant av vår standardshooter där till exempel kontrollerna är vad som mest kan liknas vid ett barns förenklade variant av ordinarie knapptryckningsövningar. Det finns tre olika spel i shooterdelen. Lum Spring går ut på att fånga Lums som teleporteras hit och dit slumpmässigt. Genom att skjuta på en motståndare fryser denne i några sekunder. De andra två delarna är ungefär lika

## Barnsligt

enkla; Lum Fight är grundläggande deathmatch fast med gullig mjukisdjurattityd och Capture the Fly är precis vad namnet avslöjar, capture-the-flag dränkt i socker. De här spelen är ungefär som *UT* för bebisar. Eller *Quake III* med digital stabilisator. Eller *HL* i sirap. Det är enkelt, riktigt riktigt enkelt i singel-player. Det är helt klart för barn, vilket det naturligtvis ska vara.

Den andra delen påminner mer den *Rayman* vi är vana vid, en blandning mellan söt miniracing och plattformshoppande å la *Rayman* standard. Det är precis som man kan förvänta sig, varken särskilt roligt eller speciellt trist. Gillar man plattform finns det risk att även detta går hem. Vi lockas runt 12 banor i tre olika omgångar. I Race gäller det att komma först i mål. I andra delen, Popopopi, måste man skjuta fjärlar för att samla bonustid och på så sätt hinna runt banan. I tredje delen, Lums, måste man slå sin motståndare och samtidigt samla alla 40 juvelerna som finns utspridda över banan. Banorna är alla relativt korta och försöker bjuda viss variation då det finns otaliga vägar att välja på.

Men efter endast några få genomspelningar kommer man ihåg den snabbaste vägen och så var det adjö till den variationen.

*Rayman M* hör hemma hos yngre förmågor som förstår att uppskatta dess enkelhet. Grafiken är standardsnygg, även om det inte är idealiskt att sitta framför en PC och titta på en delad skärm. Det har alltid varit svårt för PC att konkurrera med konsolerna just när det gäller den här typen av multiplayerspel där man ska gosa ner sig i varsin fåtölj eller kanske till och med i samma soffa

### "Capture the Flag dränkt i socker."

framför TV:n för att spela på samma skärm. På konsol fungerar det ofta bättre då vi där slipper att sitta på en kontorsstol och en trästol hämtad från köket. Det är aldrig gosigt framför en dator. Dessutom är det tröttsamt att slåss om samma tangentbord.

Det går ju att spela singelplayer, men tar du bort *M*:et efter *Rayman* återstår, tja *Rayman*. Och det är inget som vi kan rekommendera annat än till lillbrorsan.

MARKUS DAHLBERG



PC GAMERS PROFIL

- Rayman M är:
  - Ett barnspel
  - Hoppigt
  - För stunden
- Rayman M är inte:
  - Betungande
  - Tänkvärt
  - Viktigt

■ Distributör **Ubi Soft** ■ Utgivare **Ubi Soft** ■ Utvecklare **In-House** ■ Pris ca. 400:- ■ Systemkrav **PIII 450, 128Mb RAM, 16Mb 3D-kort** ■ Rekommenderat **PIII 500, 64Mb RAM, 32Mb 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **D3D** ■ Multiplay **LAN, två på en PC** ■ Web **www.ubisoft.se** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

American McGee's Alice PCG 49, 86%  
Vuxen plattformssaction för dig som vuxit ur *Rayman*.

Micro Machines V3 PCG 19, 89%  
Små, små bilar utan stark säs.

PC GAMER

Halvkul om ni mot förmodan kan samsas framför datorn. Annars inget att fundera på.

55%

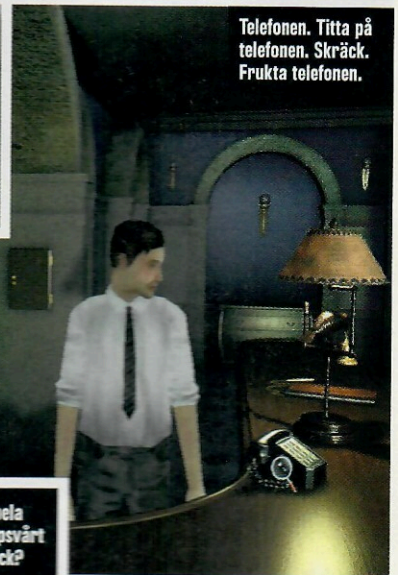
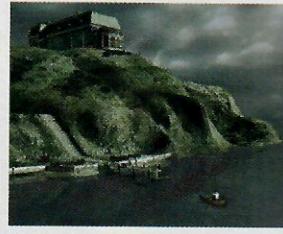
GENRE: ACTION/ÄVENTYR

# HITCHOCK: THE FINAL CUT

Vi tar en titt genom ett fönster mot gården. En rätt trist gård.



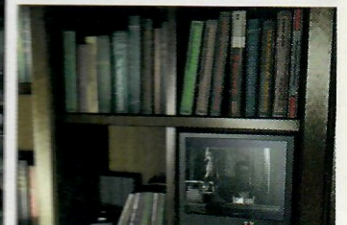
En av de riktigt, riktigt dumma gåtorna.



Telefonen. Titta på telefonen. Skräck. Frukta telefonen.



Vem vill spela ett parti apsvårt möbelschack?



**SKEV SKIVA**

Man kan tydligt känna bristen på ansträngning i det här spelet. Du spelar på skiva 2, men du kan bara starta upp spelet från skiva 1 och detta gör att den vill installera spelet om och om igen, varje gång du sätter i skivan. Och det gör man rätt ofta. Och sukar för sig själv över buggarna.

**PC GAMERS PROFIL**

- Hitchcock: The Final Cut är:**
- Sämré, p g a arkadsekvenserna
  - Osammanhängande
  - Ett OK äventyr
- Hitchcock: The Final Cut är inte:**
- Vidrigt skräp
  - Så djupt som det borde ha varit
  - Gjort av papper

**PC**-spel baserade på filmer är sällan en bra idé. Ett par undantag finns dock: *AvP* är ett och, öhh... *AvP2* är det andra. Men för övrigt, att försöka pressa in handling, karaktärer och stil från en film in i de begränsade ramar som ett PC-spel innebär, är en hopplös uppgift. Men om sanningen ska fram, krävs det inte mycket mer än brist på fantasi och lite hårt slit för att göra det.

Vad sägs om att ta en berömd regisors hela produktion och knöla in den i ett spel? Det kan bara gå på två sätt: antingen blir det ännu ett oinspirerat och tråkigt spel gjort enbart för pengarna det kan dra in, eller så kan det fånga och förmedla känslan från filmerna och skapa ännu en magisk historia gjuten i en snarlik form. Den magiska känsla som Hitchcock hade i sitt skapande skulle då förmedlas till spelaren och förflytta honom/henne till den spänningsfyllda miljö där det vardagliga plötsligt förvandlas till ett inferno...

Ja, du gissade som vanligt rätt – det förstnämnda stämmer in på detta spel. *H.TFC* är ett försök att skapa en sorts postmodernistisk växelverkan mellan film och spel. Det liknar faktiskt en Hitchcockfilm, litegrann – du spelar ett medium som utreder en serie mord som skett vid en filminspelning. Sen kommer den postmodernistiska biten – filmen som spelades in

## Svindleri

på mordplatsen verkar vara en hyllning till Hitchcock och innehåller delar av hans filmer. Som tredje och sista ingrediens – filmsnuttar från riktiga Hitchcock-filmer spelas plötsligen upp, då delar av mordmysteriet och inspelningsplatserna visar sig överensstämma med filmerna in i minsta detalj.

**“Dessvärre är historien inte stark nog.”**

Så här på papperet verkar det ju vara ett riktigt schysst koncept.

Dessvärre är historien inte stark nog att bära ända fram, ambitionen till trots, och jag undrar om jag inte är alldeles för generös när jag antyder att spelmakarna någonsin hade såna sofistikerade planer. Problemet är att spelet inte ens är i närhe-

ten av att leva upp till den standard det hade för avsikt att efterlikna. Hitchcock hade en fantastisk förmåga att regissera en scen så att den framkallade en alldeles speciell känsla och han hade också sitt unika sätt att klippa filmerna; som montage. *H.TFC* verkar inte ens försöka. Möjligtvis kan man ana ett försiktigt bruk av röd färg, men återigen, det kan vara min tolkning istället för deras faktiska intentioner.

Det är inget dåligt äventyrsspel – om de nu bara hade nöjt sig med det. Det hade varit mycket roligt att bara utforska, chatta med och undersöka spelet om det inte hade varit för de urlöjligen arkadsekvenserna som bara blir en trist kamp mot de klumpiga kontrollerna. Dessutom har spelet ett synnerligen irriterande sätt att lösa alla gåtorna åt dig.

JOHN WALKER

■ Distributör **Ej fastställt** ■ Utgivare **Wanadoo** ■ Utvecklare **Arxel Tribe** ■ Pris ca. 400,- ■ Systemkrav PII 400, 64Mb RAM, 600Mb HD, 3D-kort ■ Rekommenderat PIII 600, 128Mb RAM, 32Mb 3D-kort ■ Grafikkaccelerator **D3D** ■ Multiplay **Nej** ■ Web <http://hitchcock.arxeltribe.com> ■ Releasedatum **Ute nu**

**KOLLA ÄVEN IN...**

Escape from Monkey Island PCG 48, 93%  
Äventyr som det ska vara. Skapat av LucasArts, älskat av oss.

Den Längsta Resan PCG 38, 90%  
Ja! Världsrekord i hype. Köp tre kopior.

**PC GAMER**

Ett skapligt försök till nåt nytt, men halvvägs fick det svindel och föll platt.

**56%**

GENRE: TURORDNINGSBASERAD STRATEGI

# DISCIPLES II DARK PROPHECY

Men herre Gud. Kan inte profetian för en gångs skull innehålla en god nyhet?



**KLOCKAN** är åtta på kvällen och det känns som om jag har spelat *Disciples II* i någon timme. Till listan över saker som är fel här i världen har jag lagt till "tron på att digitala röstförvrängare råder bot på taskigt skådespeleri". Jag ser även grundläggande konstruktion, grundläggande slagsmål och grundläggande resurshantering. Någon strategi syns inte till. Jag börjar känna mig hungrig och tittar på klockan. Plötsligt inser jag att jag har spelat *Disciples II* i 12 timmar.

Någonting är fel i den här bilden. Nästan varje del av *Disciples II* skriker "MEDIOKER", men ändå har de på något vis lyckats med konststycket att göra ett totalt beroendeframkallande strategispel, åtminstone i det korta perspektivet.

Tag striderna, som är det primära. Varje team leds av en specialist, som exempelvis en svart riddare eller en trollkarl, som leder de svagare karaktärerna. Dessa ledare kan endast hyra enkla enheter som lärlingar, väpnare och liknande, som i sin tur får erfarenhet när de slåss och därmed uppgraderas till tuffare enheter. Ungefär som Pokémon med skägg. Vilken enhet de uppgraderas till bestäms av vilka byggnader du bygger upp i huvudstaden, vilket i sin tur gör att du håller dig till en specifik uppgraderingsväg. Till exempel kan du välja att antingen ta fram präster som helar alla i dina trupper lite grand eller präster som

bara helar en enda person i taget, det går ej att ha båda prästvarianterna samtidigt. Sorgligt nog har varje enhet bara en attackpoäng åt gången samtidigt som de inte går att flytta mitt under en strid, vilket gör att dessa delar av spelet är både utdragna och tröttsamma. Särskilt om man jämför med de liknande momenten i *Final Fantasy*.

Uppgraderingssystemet innebär också att du inte har råd att förlora en vältränad och upplärd trupp. Varje död soldat kan återuppstå i en närbelägen stad, om de bara tar sig tillbaka dit (genom att

**"Ett totalt beroendeframkallande strategispel, i det korta perspektivet."**

behandla liken som baggage ungefär). Men att se alla fullständigt krossas på bara ett par förflyttningar är inte ovanligt.

Även om kartorna startar med ett antal lättviktiga monster utspridda på lagom avstånd som du kan döda och på så sätt erhålla några snabba erfarenhetspoäng, finns det inte tillräckligt med möjligheter att få tillräckligt mycket erfarenhet

## Heligt

för kommande större och värre slag. De döda monstren återuppstår inte och det känns lite snopet att inte kunna erhålla tillräckligt med kraft.

Även om alla andra element är mer eller mindre felaktiga eller rent dumma har ändå *Disciples II* för vana att nästan infra sig självt. Du kommer på dig själv att instinktivt förbereda dig för slagen, träna upp dina trupper med de rätta trollformlerna och slå ut fiendens försök att infiltrera dina anläggningar. Tjuvarna dansar runt och slår ner fiendens bästa soldater med ett enda kvickt slag. När en trupp är klar och färdigbalanserad för att gå till attack och de hugger och slår sig fram genom horder av fiendesoldater faller allt som oftast allting på plats.

Men inte ens det varar någon längre tid. Efter en vecka har du sett allt som *Disciples II* har att bjuda, och det finns ingenting där som kommer att fånga ditt intresse vidare. Älskare av RPG- och strategispel bör i stället ta en titt på *Heroes of Might & Magic*. Vänner av *Final Fantasy* tittar på, tjå, *Final Fantasy*. Endast om du är en total motståndare av dessa två spel finns det rum för *Disciples II* efter det att dess omedelbara charm bleknat.

RICHARD COBBETT

### KORT OCH GOTT

I samlarutgåvan, *Disciples II Collector's Edition*, medföljer det ett speciellt *Magic: The Gathering*-liknande kortspel med spelets enheter på. Det är mycket enkelt att spela och kommer inte ens i närheten av den komplexitet som brukar utmärka dylika kortspel, men överraskande nog är det underhållande ett tag.

### PCGAMERS PROFIL

**Disciples II är:**  
 ■ Skäggigt  
 ■ Kul ett kort tag  
 ■ Enahanda efter det  
**Disciples II är inte:**  
 ■ Konstigt  
 ■ Tung strategi  
 ■ Svaret på dina böner

■ Distributör **Ej fastställt** ■ Utgivare **Strategy First** ■ Utvecklare **Strategy First** ■ Pris ca. 400:- ■ Systemkrav PII 233, 32Mb RAM, 8Mb 3D-kort ■ Rekommenderat PII 300, 64Mb RAM, 16Mb 3D-kort ■ Grafikkaccelerator D3D ■ Multiplay **Hotseat, uppdragsläge för 4 spelare** ■ Web [www.disciples2.com](http://www.disciples2.com) ■ Releasedatum **Ej fastställt**

KOLLA ÄVEN IN...

**Final Fantasy VIII** PCG 38, 92%  
 Avancerade stridsinställningar ger slagsmålen variationer som *Disciples II* så väl hade behövt.

**Heroes of Might & Magic III** PCG 28, 90%  
 Ännu skäggigare, men med betydligt längre hållbarhet än vad *Disciples II* klarar av.

PCGAMER

En potentiellt bra idé som i praktiken visar sig vara otillfredsställande och enahanda.

58%

GENRE: ROLLSPEL

# GOTHIC

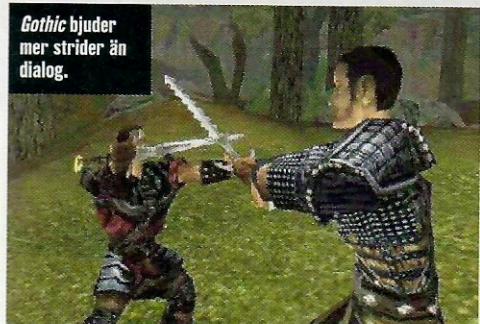
Gratis eyeliner, Sisters Of Mercy-CD och svart långrock. Tyvärr medföljer inte hårolja.



De taniga killarna hade svårt att få respekt på skolgården.



Ibland är det faktiskt bättre att fly än att illa fäkta.



Gothic bjuder mer strider än dialog.



## HUR MAN INTE SKAFFAR KOMPISAR

Översättningen från tyskan har gett din karaktär ett ganska, um, direkt sätt. Ett exempel: Du promenerar upp till en beväpnad vakt och frågar honom "Vad gör du här?" Märkligt nog så tillbringar du ändå en hel del av tiden med att inte genomföras av svärd på grund av att du är så extremt oartig mot folk.

**PRECIS** när du trodde att Gothic bara var ännu en expedition långt in i fusk-Midgård så berättar den där vesslelike mannen som envisas med att förfölja dig hela tiden en smula av historien bakom det. Han har redan gjort dig oroad då han frågade gång på gång om du vill följa med någonstans där det är tyst och lugnt för att prata, eller något sådant. Med tonvikten på "något sådant". Och nu berättar han för dig att han tycker om djur. Det är bäst att du fortsätter spela en stund till så du kan lura iväg honom till en lugn plats och ta livet av honom. Och när du kommer så långt så har du hittat något annat att göra, så du kan lika gärna fortsätta lite till...

Jodå, det är den sortens spel. Trots det trista namnet och ett manus som låter som om det översatts från tyskan av tyskar och sedan lästs in av tyskar med amerikansk brytning, så har det en tendens att dra in dig om du ger det bara aningen av en chans. Det är som att spela ett halvbra MMORPG, utom att det inte är online och att det skiftar från "kasst" till "inte illa" rätt regelbundet.

Alltså, du är en brottsling som kastats in i en enorm fängelsekoloni vilken är innesluten i något slags magiskt kraftfält. På vägen in så ombeds du att leverera ett meddelande till de magiker som klatrat till det när de konstruerade kraftfältet och nu sitter fast på insidan med alla andra. Japp. Så du startar med ingenting och lär dig snart var du ska gå, promenerar omkring en stund och sedan blir det hela helt plötsligt icke-linjärt med en skräll. Under

## Ora kat

den första timmen spelande översköjs du med valmöjligheter, faktum är att det i ärlighetens namn nästan är för många. Du måste alliera dig med ett av tre olika läger, men innan dess måste du utföra olika uppdrag och klara diverse tester. Du har ingen aning om vad du ska göra först och

**"Rösterna görs av tyskar med amerikansk brytning."**

din väg ser ut som en motorvägskorsning designad av M C Escher.

Det hela gör en alltså ganska ödmjuk, och spelet är inte för de svagare, speciellt då de som inte står ut med högviss med fruktansvärd dialog och ett inventory-system som är mer än nödvändigt excentriskt.

Kommer du förbi dessa hinder så kommer du dock snabbt att dras in i en konstgjord värld som fungerar på ett ganska imponerande sätt. Precis som i ett bra MMORPG så är det mycket lätt att sugas in bland alla detaljer och plötsligt upptäcka att du helt glömt allt om ditt uppdrag och slagit dig till ro som grovsmed av misstag. Men du kan åtminstone slöjda till ett ordentligt svärd i sådana fall. Och sedan kan du fortsätta med det du höll på med, den vanliga förutsägbara blandningen av uppdrag, bisysslor, strider, magi och oändliga dialoger med de något sänär intelligenta AI-personerna.

Manuset är i stort sett bara skräp, strukturen är litet för öppen och ibland leder detta till att spelet blir förvirrat och bara tvärdör rätt i ansiktet på dig. Det gigantiska formatet gör att Gothic känns litet som att spela *Everquest* eller något liknande, men offline. Ett intressant perspektiv, kan vi lova.

JIM MCCAULEY

## PC GAMERS PROFIL

- Gothic är:
  - Enormt
  - Icke-linjärt
  - Medeltida
- Gothic är inte:
  - Polerat
  - Rättframt
  - Goth

■ Distributör JoWood ■ Utgivare Xicat ■ Utvecklare Piranha Bytes ■ Pris Ca. 350:- ■ Systemkrav PII-400, 128Mb RAM, 16Mb 3D-kort ■ Rekommenderat PIII-600, 256Mb, 32Mb 3D-kort ■ Grafikkaccelerator D3D ■ Multiplay Nej ■ Web [www.piranha-bytes.com](http://www.piranha-bytes.com) ■ Releasedatum Ute nu

KOLLA ÄVEN IN...

Deus Ex PCG 45, 93%  
Mer Goth än Gothic och fortfarande det definitiva genrebrytande rollspellet.

Baldur's Gate II PCG 47, 94%  
Glöm all slöpad 3D, det bästa rena rollspellet klarar sig fint i två dimensioner.

PC GAMER

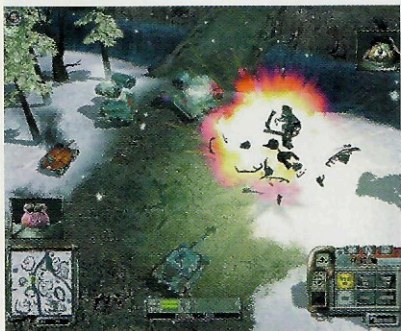
Litet ospipade kanter och rätt komplicerat, men i slutänden belönas ditt tålmod.

74%

GENRE: REALTIDSSTRATEGI

# S.W.I.N.E

Grisar och kaniner? Dödsfiender? Brukar det inte vara tre grisar och en varg?



**BILDOSKÖN**

Finns det någon som bryr sig om att titta på de oundvikliga FMV-snuttarna som har förorenat spelen ända sen den första CD-ROM:en? Traditionellt har FMV:na alltid sett bättre ut än själva spelet. Men i S.W.I.N.E ser den sämre ut, dels tack vare den effektiva 3D-motorn i spelet, men framförallt för att den verkar ha kopierats från ett gammalt begagnat VHS-band som har legat på hatthyllan i bilen en hel sommar. Jag gillar verkligen de där gröna strimmorna som löper över bilden hela tiden. Så fick jag något att skratta åt innan jag tryckte på Esc-tangenten.



## Nöff, nöff

**OH** boy. Ett helt spel som bygger på en idé någon klämde ur sig när natten började närma sig gryningen. En av dessa idéer som ges grönt ljus när hjärnan vägrar fungera längre, efter en lång natt med desperat idétorka. Det enda man längtar efter är att lägga sig i sin säng och sjunka in i drömmarnas värld. Beroende på vad man druckit under kvällen och nattens gång, förstås.

Det är den enda förklaring jag kan tänka mig till att någon överhuvudtaget kläcker ur sig: "Vad sägs om ett RTS med grisar och kaniner?" Omedelbart därefter har tydligen resten av gänget kommit fram till att detta är en lysande idé, eftersom alla känner till den långvariga fiendskapen mellan de två arterna. Kanske är det det att kaniner kan gräva tunnlar och därmed komma åt alla tryffelsvampar före grisarna? Eller kanske inte. Kaninerna är från England och grisarna är från Frankrike, det är ju självskrivet. Visst. Försök aldrig analysera tankarna bakom en desperat idé.

Och kan ni tänka er? S.W.I.N.E. kräver att man närmar sig spelet på ett sätt man vanligtvis inte närmar sig vanliga

realtidsspel. Detta är sant, för det stod så i manualen. Den största skillnaden är att du har ett begränsat antal enheter och dessa enheter samlar på sig erfarenhet när du spelar, så du tvingas spela försiktigt så att du inte förlorar dina omhuldade enheter.

Landskapet är helt tredimensionellt och fullt synligt redan från start, och att

### "Du tvingas spela försiktigt."

man då kan använda sig av krigsdimma mot fienden känns lite absurt. Kamerorna är lätta att manövrera, de kan zooma och ändra höjd från hit (vinklar handen lätt) till hit (vinklar handen lite till). Dina enheter har speciella talanger, den största är att ditt artilleri kan dra ner på sitt eldunderstöd. Om inte ditt artilleri drar ner på stödet så går det inte att skjuta. Och om det inte kan skjuta är det ju helt meningslöst. Så

varför drar det inte själv ner på eldunderstödet när det stannar eller när det ser fienden, va? Idiotiskt.

Du har också stridsvagnar som kan gräva ner sig i marken, och flygunderstöd när det blir nödvändigt. Varje enhet rör sig också på ett tillfredsställande realistiskt sätt; det är ett nöje att se sina små stridsvagnar försöka göra en trepunktsvändning samtidigt som det regnar granater över dem. Men, det går inte att ta S.W.I.N.E. på allvar, då du bombarderas av sk roliga röster och videoklipp, där humorn oftast och endast ligger i det tyska och franska uttalet. Ta bort "grisar-mot-kaniner"-temat och du ser ett snyggt försök som skulle ha mått bra av en sista finputsning för att bli ett halvhyggligt spel; ett sorts Cannon Fodder med råge.

Dessvärre, grisarna och kaninerna går inte att bli av med, så resultatet känns som spelväldens motsvarighet till Smurfhits 17.

JIM MCCAULEY

**PCGAMERS PROFIL**

- S.W.I.N.E. är:
  - 'emliga armén med djur
  - Grafiskt skickligt
  - Rätt känsligt
- S.W.I.N.E. är inte:
  - Roligt
  - Spännande
  - Så dält, faktiskt

■ Distributör JoWood ■ Utgivare Fishtank ■ Utvecklare Stormregion ■ Pris ca. 399:- ■ Systemkrav PIII 450, 96Mb RAM, 32Mb 3D-kort ■ Rekommenderat PIII 600, 192Mb RAM ■ Grafikaccelerator Direct 3D ■ Multiplay Internet, LAN ■ Web [www.swine-online.com](http://www.swine-online.com) ■ Releasedatum Ute nu

**KOLLA ÄVEN IN...**

**Commandos 2** PCG 58, 91%  
Ett kluvtigt WWII-bus utan grisar eller kaniner, men en söt hund i alla fall.

**Shogun: Total War** PCG 41, 92%  
Varför kämpa med djur i krig, när du kan använda dig av människor?

**PCGAMER**

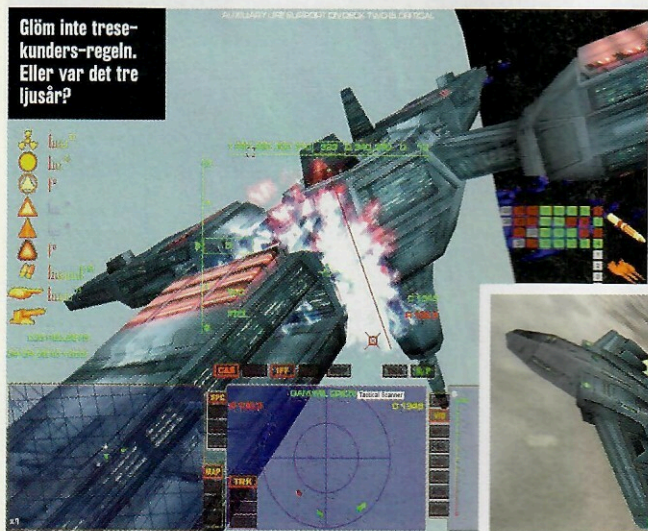
Om du ignorerar grisarna och kaninerna så har du ett snyggt, medelmåttigt RTS.

**59%**

GENRE: RYMDSIMULATION

# BATTLECRUISER: MILLENNIUM

Smarta bomber?  
Nej, men 53 sorters missiler.



Glöm inte treskunders-regeln. Eller var det tre ljusår?



Oj, sicket fyrverkeri.

## MÖNSTRING

Varje man eller kvinna i besättningen har sina egna egenskaper som utvecklas allt eftersom, och som t ex representerar intelligens, styrka och hälsa. De har även sina egna rum där de vilar ut mellan striderna. Eftersom man använder listor på var personalen befinner sig, istället för att visa dem på ett schema (över skeppet), blir det lätt farsartat att ta hand om förrymda fångar eller fiender som tar sig ombord.

## PCGAMERS PROFIL

- BCM är:**
- Imponerande
  - Ett solitt rymdsim
  - Ett svagt FPS
- BCM är inte:**
- Ett nödvändigt ont
  - Begränsat
  - Attraktivt

**DE** är spelvärldens motsvarighet till de "trompe l'oeil" (lura ögat) tunnlar och dörrar som exempelvis Apapapap-gojan ritar på stenvägen på julafton. Ögonblicket när du i full fart rusar rakt in i vad du tror är en dörr och står fastnaglad mot väggen medan sprickorna breder ut sig runt omkring dig. Du kanske har frågat fel frågor, för många frågor, eller så har du råkat gå där du inte får gå. Kanske har du undersökt saker som inte angår dig. Oavsett anledning är resultatet detsamma, du tär på jorden snabbare än en fallande prärievarg med armarna runt ett städ.

*Battlecruiser: Millennium* är ovanligt befriat från falska dörrar och tunnelöppningar och andra ovälkomna saker som påminner om verkligheten. Ställ alla frågor du vill och åk var du vill i denna extremt ambitiösa rymdsimulation och chansen finns att de hinder du brakar in i är skapelser av din egen fantasi, snarare än något som Derek Smart har hittat på. Denna skrämmande frihet kan du utforska vid spakarna i inte mindre än 60 olika fordonstyper, som hangarfartyg, jakt skepp, rymdfarkoster och markstyrda enheter. Du kan även spela ur förstapersons-perspektiv på planeterna och ute i rymden. Beroende på vilken ras och vilken kast du väljer att spela i den halvstrukturerade kampanjen och det

## Elitistiskt

helt spontana utforskar-spelet, finns det sex olika karriärvägar att gå. Om du har tröttnat på att bli påprackad barnsliga intriger och personligheter kommer du att uppskatta det sistnämnda. Vapensmugglare, mobilt infanteri, skvadronchef, stridspilot, flottkommandant... *BCM* lyder, vad du än har för ambitioner.

Mångfalden av aktiviteter och de detaljerade farkosterna har ett pris: ett av de mest förvirrande och komplicerade gränssnitt jag någonsin har sett. Endast

**"Man måste beundra djupet och bredden."**

de allra mest hängivna entusiasterna kommer att orka sätta sig in i spelet, vars inlärningskurva är lika brant som Himalayas sluttningar. Om du tar dig an denna bergsklättring för att du förväntar dig en strålande utsikt, kommer du att bli besviken.

Även om de stora farkosterna som

fyller din skärm är imponerande, är vapeneffekterna alldeles för menlösa och lika illa är det med ljudet. Som en fjärt i rymden.

Många av spelets delelement har gjorts betydligt bättre i andra spel, men det som är unikt med *BCM* är hur det är sammansatt och hur det får dig så involverad i spelet. Hur många andra spel tillåter att du, utan synligt avbrott, släpper kontrollen över din farkost för att övervaka lastningen av en skyttel, köra skytteln genom fallande asteroider, landa, gruppera en APC full med marinsoldater och föra den in i stridens hetta? Jag erkänner att den in i stridens HUD:en och bristen på beskrivningar över olika cockpitar minimerar variationerna på farkosterna, men det är ändå det närmaste ett integrerat transportsystem vi kommer att se under den här regeringen. Det finns inget multiplayerspel i denna version, med en uppdatering har utlovats.

Man måste beundra djupet och bredden i Derek Smarts rymdäventyr, men man får väl också hålla med honom om att spelet förmodligen inte kommer att intressera de breda massorna.

TIM STONE

■ Distributör **Ej fastställt** ■ Utgivare **3000AD** ■ Utvecklare **Derek Smart** ■ Pris **ca. 400:-** ■ Systemkrav **P11 300, 32Mb RAM, 16Mb 3D-kort, 500Mb HD** ■ Rekommenderat **P111 600, 128Mb RAM, 32Mb 3D-kort, Joystick** ■ Grafikaccelerator **D3D** ■ Multiplay **Nej** ■ Web **www.3000ad.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

I-War 2 PCG 55, 74%  
Explosioner liknande kryssartemum doppade i napalm och med rymden i alla färger utom svart.

Battlecruiser 3000AD v2.09 Ej recenserad.  
Den slutliga versionen av BC3K, som du fritt kan ladda ner på [www.theunderdogs.org](http://www.theunderdogs.org).

PCGAMER

Derek bjuder på djup och bredd men kräver också djup och bred hängivelse.

74%

GENRE: RPG

# NIGHTSTONE

Inget Bill Roper förlorar sömn över.

**ATT** försöka kopiera Blizzards *Diablo* är en ganska lysande idé. Det har ju sålt otroligt bra världen över och då finns det pengar att håva in. Tyvärr krävs det goda kunskaper om speldesign för att kunna van-

dra i Blizzards fotspår och det är här det brister för utvecklaren New Horizon Studios.

Tre hjältar far ut på äventyr i den stora vida världen för att bekämpa ondskan. Barbaren Terak söker efter informa-

tion om sina förfäder. Bågskytten Rhelia vill ta kål på de som är ansvariga för att de stora skogarna försvinner. Aisat, den blåhåriga magikern, får ett mystiskt uppdrag av sin mentor. Din uppgift är att styra dessa tre karaktärer genom spelet. Varje hjälte börjar på varsin sida av kartan, som är uppdelad i en rad olika landområden som representerar tillgängliga uppdrag. När du flyttar en karaktär över ett nytt område hamnar du rakt in i stridens hetta.

Att påstå att *Nightstone* liknar *Diablo* är en underdrift. Det finns knappt något i spelet som inte är direkt hämtat ur Blizzards mästerverk. Till exempel återställs hälsa och mana med röda och blå drycker. Vidare känns det ibland som om flera av miljöerna och monstren har kopierats rakt av. Det som skiljer detta spel från någon av de båda *Diablo*-spelen är djupet. Blizzard hittade på mängder av olika vapen och rustningar, magiska föremål och häftiga monster för att ständigt överraska spelaren. *Nightstone* saknar helt denna vidd och därmed infaller aldrig den där måste-spela-vidare-känslan. Om du tyckte att *Diablo* var enformigt kommer detta att driva dig till vanvett.

MIKAEL HJALMARSON

## NÅGRA FÅ LJUSGLIMTAR

De enda riktiga nyheterna jag kunde hitta i *Nightstone* var hjältarnas förmåga att smyga sig fram och det faktum att det är möjligt att avgöra hur långt fienden ser. Det sistnämnda för tankarna till *Commandos*, fast här visas gränserna bara på en liten karta nere i det vänstra hörnet.

- Distributör K.E. Media
- Utgivare Virgin Interactive
- Utvecklare New Horizon Studios
- Pris ca 399:-
- Web [www.new-hs.com](http://www.new-hs.com)

## PC GAMER

En ganska hopplös klon som saknar känsla.

49%

Med blått hår och pälsbrallor är magikern sannerligen en udda figur.



Bågskytten strider mot ett gäng stereotypa och trista monster.

GENRE: MANAGEMENT

# TROPICO: PARADISE ISLAND

"Mañana is not good enough for me!"

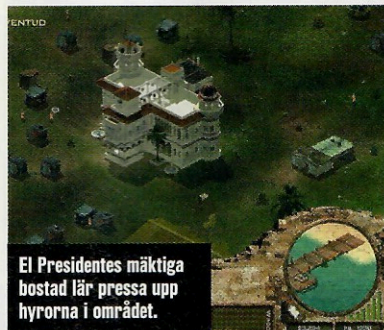
**POPTOPS** charmiga bananrepublikssimulator är tillbaka och denna gång är temat sol och bad. Tjocka och rödbrända turister invaderar din paradiso och som *El Presidente* är det din uppgift att hålla dem kvar och skinna dem på pengar.

*Paradise Island* bygger vidare på originalens humoristiska spelkoncept. Du ska fortfarande styra och ställa på din ö, men då turistnäringen är det viktigaste måste du omforma samhället något. Nu är det viktigt att du smäller upp tennisbanor, lyxiga hotell, biografer, tax-free-butiker och liknande byggnader. Den stora utmaningen ligger i att hålla de rika besökarna nöjda och samtidigt undvika att stöta sig med lokalbefolkningen, som trots att du inte vill erkänna det skulle kunna avsätta dig. Din trevliga tillvaro hotas även av andra mindre önskvärda händelser, då naturkatastrofer har introducerats.

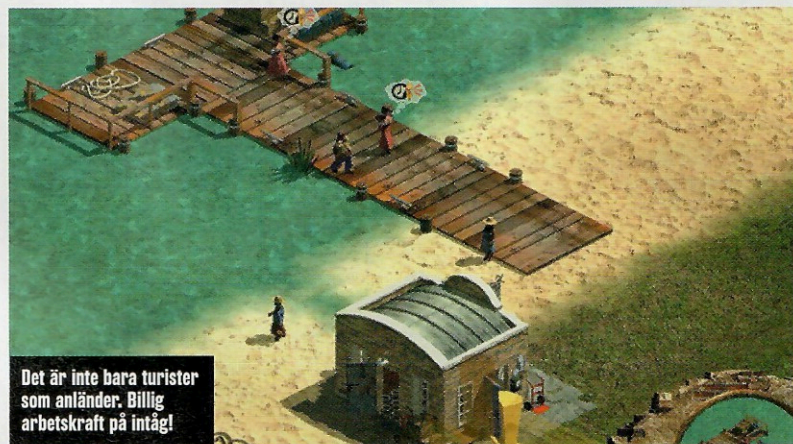
Det största problemet med *Tropico* var att det inte fanns tillräckligt många scenarier. Lyckligtvis har detta åtgärdats i expansionen som omfattar tjugo nya uppdrag av olika svårighetsgrad. *Paradise Island* bjuder egentligen inte på några stora nyheter eller några drastiska ändringar, men de nya scenarierna ger till-

räckligt mycket spelvärde för att det ska kännas intressant. Dessutom har utvecklarna lyckats sopa bort många av de irriterande moment som förpestade originalet. Bland annat har de snabbat upp byggnadsprocessen och förenklat valsystemet, som numera ger riktiga prognoser inför ett val vilket gör det enklare för dig som diktator att bestämma om valet bör hållas. Om du gillade originalet och fortfarande inte vill släppa makten över ditt örike är *Paradise Island* ett bra köp.

MIKAEL HJALMARSON



El Presidentes mäktiga bostad lär pressa upp hyrorna i området.



Det är inte bara turister som anländer. Billig arbetskraft på intåg!

## FÖRBÄTTRAD KAMERA

Utvecklarna har lagt in ett utökat kamerasystem som numera låter dig rotera kameran 360 grader, något som ger dig möjligheten att njuta av detaljerna kring din mysiga bananrepublik.

- Distributör K.E. Media
- Utgivare God Games
- Utvecklare BreakAway Games
- Pris ca 229:-
- Web [www.tropico.godgames.com](http://www.tropico.godgames.com)

## PC GAMER

Tillägg som förlänger spelet avsevärt.

70%

GENRE: ARKAD

# HELIHEROES

**SPRECHEN SIE!**

Tyskarna har lagt in massor med "coola" kommentarer av Arnoldtyp. Dessa levereras när man klarar av sina mål extra galant. Tyvärr verkar det vara någon tysk som läst in replikerna för de är rejält bisarra.

- Distributör Endast online
- Utgivare Zuxxez Entertainment
- Utvecklare Reality Pump
- Pris €14,95
- Web www.heliheroes.com

**PC GAMER**

Kul i korta omgångar. Men snacket stinker.

**58%**

Från Tyschkland kommer de bäschta helikoptrarna för att schuta sönder saker (läses med tysk brytning).

**DET** är svårt att recensera arkadspel. Inte för att de är komplicerade. Nej, tvärtom: de är för enkla för att man ska kunna skriva en mysig recension. Det finns oftast inte så mycket att berätta eftersom alla vet hur man trycker på en knapp och tittar på en skärm.

*HeliHeroes* avviker på intet sätt en tum från den heliga skrift som styr världens alla arkadspel: "Du skall icke vara svår att förstå. Du skall ge din herre endast några få knappar att trycka på". *HeliHeroes* får toppbetyg i ämnet enkelhet. Vi flyger en av två helikoptrar över ett landskap. I luften svävar vapen och sköldar som vi så väl behöver för att klara av de arméstyrkor som står på land, flyger eller flyter och som alla har en sak gemensamt; de skjuter på din lilla helikopter.

Det här är rasande action, inget annat. Det är snyggt eftersom allt är i 3D och ur samma tredjepersonsperspektiv hela tiden. Vi ser vår helikopter snett ovanifrån och så dyker fienden upp i övre delen av skärmen som sakta scrollar framåt. Det går inte att flyga åt sidan utan man

följer en förutbestämd bana. Klarar man inte av sitt mål direkt, får man automatiskt återkomma dit tills man är klar och uppdraget slutfört.

*HeliHeroes* är ett relativt kul arkadspel som är bra att använda som hjärnrensning

när man behöver det. Och så går det att spela online så till vida att man kan publicera sina poäng på nätet och jämföra med vad andra har. Detta sker i ett speciellt tävlingsläge som är inbyggt i spelet.

MARKUS DAHLBERG



Nya Apache-modellen är specialkonstruerad för att skjuta på massor av pluttiga stridsvagnar.

# SKI RESORT TYCOON

GENRE: SIMULATION

**UNDERKYLD UPPGRADERING**

Uppgradering av exempelvis byggnader forskas inte fram. I stället måste man ha en enklare variant uppförd innan man kan bygga den större. Tar man då bort den första varianten går det inte att fortsätta att bygga de uppggraderade. Dumt.

- Distributör Pan Interactive
- Utgivare Activision Value
- Utvecklare Cat Daddy Games
- Pris ca 299:-
- Web www.catdaddy.com

**PC GAMER**

Ett riktigt sim-spel, men tafatt med dagens krav.

**59%**

Som en sorts lättsim dyker detta SimSkidbacke upp i Sverige. Det är dags att bli en skidparadisets Bert Karlsson.

**EN** dag i början på året släpar brevbäraren in dagens post med extra pustande och frustande. Hans säck är fylld av spel som PC Gamers redaktion ska njuta av. Ett av dem landar på mitt bord och eftersom vi har lovat att recensera allt som hamnar där gör jag just det. Varsågod.

*Ski Resort Tycoon* tar simbyggandet à la Will Wright till ett nytt och utforskat område - skidbacken. Spelet har funnits ute ett tag i USA men hamnar först nu på våra hyllor under Activisions budgetetikett Value. Så det första jag får göra är att använda den inbyggda uppdateringsfunktionen som omedelbart överraskar genom att fungera! På ett kick är jag uppggraderad till senaste version och kan sätta i gång att bli Stenmark och Karlsson i en och samma person.

Det handlar alltså om att bygga ett skidparadis. Det ska huggas ner träd, sätas upp liftrar, byggas toppstuga och serveras våfflor med hjortronsylt. Allt som finns i Åre finns också här och det är ungefär som vanligt när man bygger sin stad, golfbana, bergochdalbana eller vad det nu kan vara. Man bygger. Det kommer folk. Det tickar in pengar. Man byg-

ger. Det kommer folk...

Jag kan inte annat än tycka att det är roligt en stund. De små livnen som jag har lockat till mina backar trillar omkull, blir hungriga och sura när det inte finns några stugor att hyra. Mikroekonomin är lika väl utvecklad som vanligt och det är bara att bestämma hur mycket liftbiljetter, skidreparationer och tournedos ska kosta. Det

är kul och för den inbitne simfantasten är detta ett spel att ta en extra titt på. Har du däremot fått nog av simandet för ett tag, letar du vidare.

MARKUS DAHLBERG



SimSportlov innebär allt från SimFylla och SimBrutnaben till en maja i half-pipen. Eller?



GENRE: REALTIDSSTRATEGI

# COSSACKS: THE ART OF WAR

Tusentals enheter på skärmen samtidigt är fortfarande imponerande.

**GCS** Game World är tillbaka med en stor expansion till det mäktiga men inte helt slipade *Cossacks*. Bland nyheterna finns fem nya historiska kampanjer och en serie av fristående uppdrag. Vidare introduceras danskarna, vilket passar då

Sverige redan finns med. Nya enheter är det ont om det men det spelar inte så stor roll, eftersom de som fanns i originalet var bra och välbalanserade.

Det största problemet med originalet var AI:n som stundtals kunde fatta riktigt korkade beslut. Tråkigt nog kvarstår

många av problemen. Till exempel händer det alltför ofta att fienden anfaller från samma håll gång på gång. Ett annat klassiskt fel är soldaternas oförmåga att vakna när deras polare som står i närheten förvandlas till köttfärs. Som tur är verkar det som om formationssystemet har genomgått en liten förändring. Numera är det sällan soldaterna beslutar sig för att bryta formationerna och springa mot sin död.

Det som verkligen höjer betyget för denna expansion är de kraftigt förbättrade multiplayer-funktionerna. Originalet var bristfälligt på detta område, då det var omöjligt att kasta in AI-styrda spelare. Nu kan du alliera dig med dina kompisar och möta datorn, vilket alltid är roligt.

Utvecklarna borde dock ha lagt ner mer tid på allianssystemet. Att ingå i en allians med en spelare innebär egentligen bara att du inte kan anfalla denne. Ökad handel och samarbete i resurshanteringen skulle ha varit ett stort plus.

*Cossacks* är trots alla förbättringar en *AoE*-wannabe, men det är riktigt underhållande. Om du gillade föregångaren finns det ingen anledning till varför du inte ska prova på expansionen.

MIKAEL HJALMARSON

## KOSSACKER PÅ DRIFT

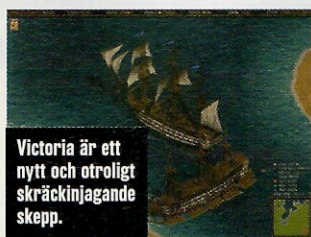
Ibland väljer utvecklare helt fel namn på sina produkter. *Cossacks* är ett lysande exempel som trots sitt namn behandlar så mycket mer än ryssarnas bataljer. Annu mer förvirrande blir det med expansionen med undertiteln *The Art of War*, som för tankarna till Asien.

- Distributör K.E. Media
- Utgivare GCS Game World
- Utvecklare CDV
- Pris ca 300:-
- Web [www.cossacks.com](http://www.cossacks.com)

## PC GAMER

En gedigen expansion med många kampanjer.

77%



Victoria är ett nytt och otroligt skräckinjagande skepp.



I stunder som denna är det bara att blunda och hoppas att det löser sig.

GENRE: SIMULATOR/STRATEGI

# PANZER ELITE SPECIAL EDITION

Gammalt men bra spel släpps i uppdaterad guldutgåva.

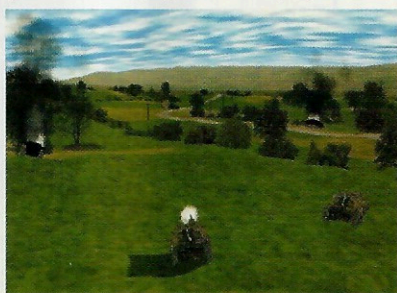
**PANZER** *Elite* är ett sådant där spel som man hört talas om men inte spelat. Det anses allmänt vara den bästa stridsvagnssimulator som någonsin har gjorts, men det har några år på nacken.

Det nya är en Gold-version med alla patchar och tillbehör, och det är den som vi har tagit en titt på. Till att börja med kan vi väl konstatera att tiden har sprungit förbi *PZ Elite* en smula. Grafiken kan bäst beskrivas som funktionell, men gör för all del det den ska. Du bjuds på ett landskap med kullar, vägar och små byar, oavsett var i världen du slåss. Dessutom är det bestrött med fiender av alla de slag. Känslan är heller inga fel på.

Problemet med denna release är att man måste installera uppdateringar och patchar manuellt, detta från en separat skiva som följer med. Visserligen kan man välja själv vad man vill ha, men det känns ändå en smula klumpigt.

Dessutom är själva styrningen i spelet en aning osmidig och man tappar lätt bort alla knappar och vyer. Visst är spelet en bra simulation, men troligen bara för den hängivne.

MATS NYLUND



Det är alltid ont om parkeringsplatser inne i city.



En vanlig dag utanför oasen. Torra läppar, rödbränd nacke och en tysk stridsvagn med spinkig kanon.

## DEUTSCHELAINEN

Precis som i alla seriösa tyskspel talar din besättning en övertygande tyska om du spelar en stridsvagn med kors på sidan. Helt begriplig sådan också, men det finns förstås text om du inte hänger med. Skönt att se, eller rättare sagt höra.

- Distributör JoWood
- Utgivare JoWood
- Utvecklare Wings Simulations
- Pris ca 300:-
- Web [www.panzerelite.com](http://www.panzerelite.com)

## PC GAMER

Fortfarande en bra sim, men klumpigt gränssnitt.

60%

# HÅRDTESTAT

## PLATTA SKÄRMAR

Platta bildskärmar är någonting som kommer mer och mer. Från att bara ha synt på bärbara datorer, där de ju varit en nödvändighet, har priserna börjat sjunka även för stationära skärmar.

Av **ANDERS REUTERSWÄRD**

### HUR FUNGERAR EN PLATT SKÄRM?

Tekniken i stationära platta skärmar är densamma som i bärbara datorer. Med hjälp av flytande kristaller och halvledare går det att styra hur mycket ljus som ska släppas igenom varje bildpunkt. Massor av bildpunkter bygger, precis som för "stora skärmar", upp bilden.

Skillnaden är att varje bildpunkt i en vanlig datorskärm (katodstråleskärm) består av rött, grönt och blått placerade i en trekant. På en LCD-skärm (Liquid Crystal Display) är i stället de röda, gröna och blå punkterna placerade på rad. En annan skillnad är att vanliga bildskärmar alstrar sitt eget ljus medan LCD-skärmar inte har någon egen belysning. Därför används i stället speciell belysning bakom kristallerna.

En tänd bildpunkt lyser däremot hela tiden, inte bara när strålen sveper förbi, vilket innebär att LCD-tekniken inte har det flimmer på skärmen som finns hos vanliga monitorer. Moderna skärmar är också ganska snabba.

Tidigare har det funnits ett antal olika tekniker för konstruktionen av LCD-skärmar och de första bärbara datorerna led tydligt av att kristallerna inte reagerade särskilt snabbt. Muspekaren i Windows gav ett tydligt släppspår och att spela snabba spel var bara inte att tänka på, det innebar en "rörelse-oskärpa" utan like.

Nu används uteslutande TFT-teknik (Thin Film Transistor), som innebär i princip samma snabbhet som för bildrörsskärmar. Antalet möjliga färger har också utökats till full jämförbarhet. Ett problem när det gäller platta skärmar och spel är dock att många moderna spel är mycket mörka och dessa skärmar kan ha svårt att visa skillnaden mellan mörkt, beckmörkt och

kolsvart (Det finns det fler som har - Red).

Andra fördelar hos platta skärmar är låg energiförbrukning och nästan obefintlig strålning. Ett mycket stort plus är också storleken. Plötsligt går det åt mycket mindre skrivbordsyta och skärmen kan till och med hängas på väggen. Dessutom utnyttjas hela skärmytan, vilket inte är fallet hos katodstråleskärmen. En 15-tums LCD-skärm är därför storleksmässigt jämförbar med en 17-tums vanlig skärm.

### DAGS ATT TESTA

Eftersom LCD-skärmar för stationärt bruk prisvärt äntligen börjar bli tillgängliga för vanligt folk tyckte vi det var dags att för ett test. Hur fungerar platta skärmar ur en gamers synvinkel?

De sju skärmar vi testat är alla 15-tumma-

re och vi har kört dem i den upplösning som är rekommenderad för samtliga. För LCD-skärmar gäller normalt att de är byggda för en viss upplösning och inte fungerar alls i högre, samt ger sämre bild i lägre.

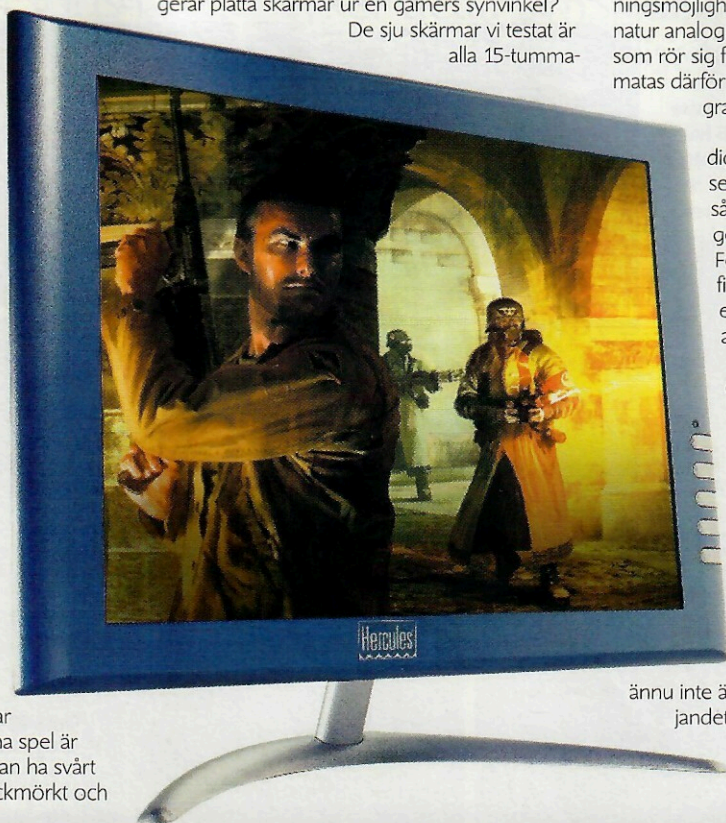
Som vanligt för bildskärmar görs alla inställningar i en liten menyruta direkt på skärmen som manövreras med tryckknappar. Men samtliga har dessutom något så modernt som automatiska inställningar. Ett tryck på Auto innebär att bilden centreras och fylls ut, och att kontrast, ljusstyrka och allting annat ställs in av sig självt. Detta fungerar förvånande väl i Windows, men ofta lite sämre i spel.

Flera av skärmarna har också digital anslutningsmöjlighet. En klassisk bildskärm är till sin natur analog. Något mer analogt än en stråle som rör sig finns bara inte. En sådan monitor matas därför med en analog bildsignal från grafikkortet.

En LCD-skärm är däremot helt digital. Varje bildpunkt är unikt adresserbar och kan styras för sig. En sådan skärm fungerar alltså bäst och ger bäst bild med digital matning. För att vara kompatibla med de grafikkort som finns har platta skärmar emellertid alltid utrustats med en analog till digital omvandlare.

Det handlar alltså om att gå över än efter vatten. I grafikkortet omvandlas datorns digitala signaler till analoga, som transporteras till skärmen, där de ånyo görs om till digitala. Att detta är slöseri med tid och energi och ger kvalitetsförluster på vägen är uppenbart. Det har därför börjat bli vanligare även med digital ingång på skärmarna.

För att kunna använda en sådan ingång krävs emellertid också speciella grafikkort, som ännu inte är så vanliga. På sikt kommer utnyttjandet av ren digital signalering dock att kunna leda till lägre priser, eftersom två omvandlare kan undvaras.



## SÅ HÄR TESTADE VI

Ett test av bildskärmar blir med nödvändighet ganska subjektivt. Det är helt enkelt betraktarens ögon och värderingar som avgör. Det går att ta hjälp av program som visar testbilder av olika slag på skärmen, men bedömningen av dessa måste göras med mänskliga ögon och det finns inga lättillgängliga mätmöjligheter.

Vi använde ett gratisprogram som heter Test Screens och kan hämtas på adressen <http://www.programming.de>. Programmet är avsett för katodstråleskärmar, så alla de olika delmomenten är inte tillämpbara på platta skärmar. Vi har använt grundtestbilden, plus testerna för upplösning, moiré, färger och ljusstyrka/kontrast.

Eftersom samtliga skärmar har automatiska inställningar utnyttjade vi den funktionen. Skärmarna har testats med upplösningen 1024\*768, eftersom denna är den rekommenderade för samtliga.

Vi har också tittat på hur skärmarna beter sig i Windows. Är man van vid en gammal bärbar dator är det ju lätt att tro att det även på en platt skärm ska bli släp-spår efter muspekaren, skuggbilder och andra långsamhetstecken. Några sådana symptom finns dock inte för någon av skärmarna, som alla ger en mycket bra bild i Windows.

Självklart har vi också testat dem med spel. Det blev den här gången *Red Faction*,

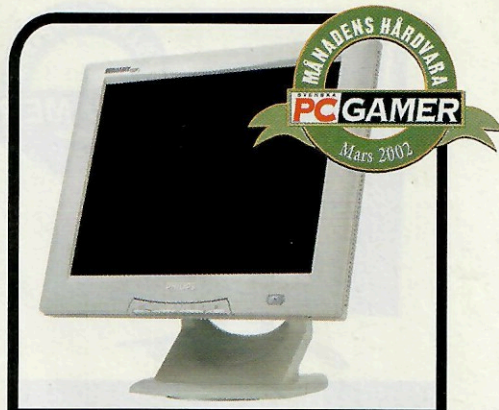
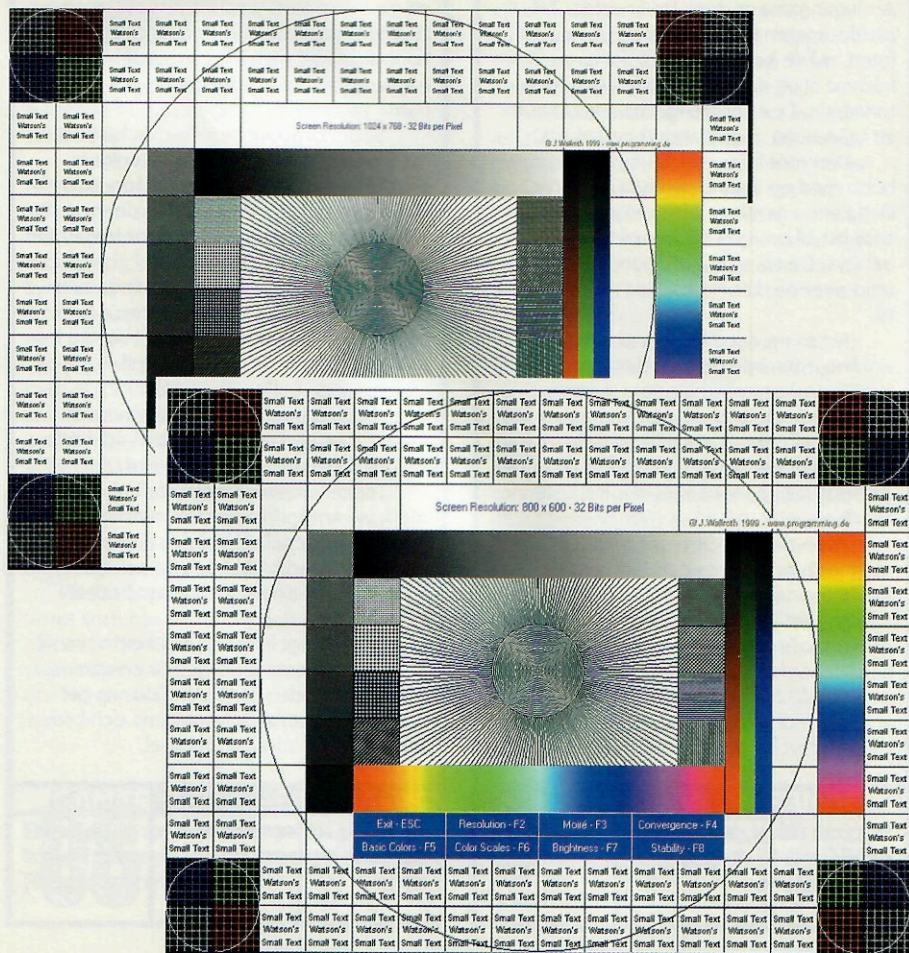
som har intressanta miljöer med mycket färger och både ljusa och mörka bilder. Dessutom är det ett fartfyllt spel med mycket rörelse.

Vi har också tittat på betraktningvinkeln. LCD-skärmar har ju alltid lidit av att de måste beskådas från exakt rätt vinkel, annars blir bilden nästan omöjlig att se. Detta är dock något som har utvecklats och vi kunde konstatera att samtliga skärmar i testet är möjliga att se även ur vinkel, både från sidan och uppifrån.

Annat som påverkat betygsättningen är givetvis utseende. En bildskärm är ju verkligen placerad i fokus och ett angenämt yttre är ett klart plus. Än viktigare är dock vilka inställningsmöjligheter som finns, både fysiskt och elektroniskt. Är det lätt att vinkla och ställa in bilydan och hur manövreras inställningsmenyerna?

Inkopplingsmöjligheterna och hur enkla anslutningarna är har också intresse. En direkt nätanslutning ger exempelvis bättre betyg än en lös batterieliminatör. I de fall där det finns både analoga och digitala ingångar har vi bara testat den förstnämnda.

För de skärmar som har inbyggda högtalare har vi inte testat dessa. Storleken på en högtalare som sitter i en platt bildskärm utlovar inte särskilt mycket av intresse för gamers, så vi hänvisar i stället till förra numrets högtalartest.



### BRILLIANCE 150P2

TILLVERKARE: PHILIPS

[www.philips.com](http://www.philips.com)

DISTRIBUTÖR: PHILIPS

[www.philips.se](http://www.philips.se)

TELEFON: 08 598 520 00

Pris: 7495:-

Den första reaktionen inför denna skärm är att den är tung, mycket tyngre än de övriga. Den känns och ser dock inte ett dugg otymplig ut, utan tyngden ger bara en känsla av kvalitet.

Den har en invecklad fot med möjlighet till otroligt många inställningar. Skärmen kan givetvis vinklas, men dessutom kan foten lutats framåt och bakåt. Som en av de få skärmarna i testet är den också höj- och sänkbar. Philips har de absolut bästa justeringsmöjligheterna i testet.

Ytterligare en finess i detta avseende som skärmen bara delar med Samsung 151B är att den enkelt går att vrida till stående läge, alltså 768\*1024 i stället för 1024\*768. Det här är mycket vettigt, eftersom både ordbehandling, desktop publishing och ofta webb-surfning fungerar bäst på en stående skärm.

För att detta ska vara användbart måste givetvis Windows också anpassas, vilket görs med programmet Pivot. Ett enkelt musklick byter skärmläge och ställer Windows på höjden, men programmet medföljer bara i en 30 dagars utvärderingsversion. Efter provperioden slutar det fungera om du inte köper det. Dåligt, Philips! Den som köper en roterande bildskärm för detta höga pris borde självklart också få det roterande programmet.

Detta program är inte beroende av hårdvaran, utan fungerar med vilken skärm som helst. Demoversionen kan laddas ner här: <http://us2.portrait.com/products/tbub.htm>

Skärmens färg är vanlig tråkig datorbeige. Fyra inställningsknappar, varav två med vipppfunktion, finns i nederkanten. Deras funktion är inte uppenbar, men går snabbt att lista ut. Enhetens näddel är inbyggd och det finns både analog och digital ingång.

Skärmen klarade de olika testerna mycket bra och ger absolut bäst bild av alla sju. 150P2 är en utmärkt skärm både för spel och Windows, med oöverträffad skärpa och klarhet, men så kostar den också en bra slant.

### PC GAMER UTSLAG

En förträfflig skärm, men minus för att programvaran inte ingår. Testets vinnare!

91%



UTMÄRKT HÅRDVARA  
**PC GAMER**

Mars 2002

## PROPHETVIEW 720

TILLVERKARE: HERCULES

[www.hercules.com](http://www.hercules.com)

DISTRIBUTÖR: GUILLEMOT NORDIC

[www.guillemot.dk](http://www.guillemot.dk)

TELEFON: +45 38 32 02 70

**Pris: 5995:-**

Det här är troligen Hercules debut på skärmfronten, en elegant sak som säkert är speciellt framtagen för att locka gamers. Testets tunnaste skärm står med en ram i läckert metallicblått och en tunn stilen bumerangformad fot. Inte helt förvånande gör dessa egenskaper också skärmen till testets lättaste.

Skärmen kan bara vinklas. Foten är fast och medger ingen avståndjustering. Med en så liten fot och lätt skärm kan dock avståndet justeras genom att hela enheten flyttas, något som inte fungerar så väl med större prylar.

En bidragande orsak till låg vikt och litet djup är att nätdelen inte är inbyggd, utan i stället finns i form av en batterieliminatör. Någon digital anslutning finns inte heller, utan endast VGA – och här finns också en stor brist. Som enda skärm i testet har denna nämligen en fast monitorkabel, något som vi trodde hörde forntiden till.

I testprogrammet klarade sig skärmen riktigt bra. De andra skärmar som har haft problem i upplösningstestet har lidit av lodräta streck, men som för att avvika lite extra har den här i stället vågräta streck. Alla de andra testerna var utan anledning till anmärkning, så här kan vi utan tvekan tala om bra bild.

Detta bekräftas både i Windows och i *Red Faction*, där inga korrigeringar behövdes i förhållande till de automatiska inställningar skärmen själv stod för. Eftersom detta är en bildskärm för spelare har nog hänsyn tagits till detta när autofunktionen programmerades.

Hercules har lyckats bra med sin första bildskärm. Den är tveklöst testets snyggaste och duger dessutom utmärkt att spela spel på. Priset är dessutom bland de lägre. Ett litet minus för strömförsörjningen och den fasta anslutningen, men detta är ändå helt klart en hit!

### PC GAMER UTSLAG

Snyggaste och mest futuristiska utseendet. Mest prisvärd! Definitivt en PC Gamer-skärm.

**90%**



UTMÄRKT HÅRDVARA  
**PC GAMER**

Mars 2002

## LCD 1550M

TILLVERKARE: NEC

[www.necurope.com](http://www.necurope.com)

DISTRIBUTÖR: NEC SCANDINAVIA AB

[www.nec.se](http://www.nec.se)

TELEFON: 08 635 92 00

**Pris: 7995:-**

Testets dyraste bildskärm är också den minsta. Även om skärmytan är densamma som för alla 15-tumsskärmar har den de minsta yttermåten. Den ger dessutom det tunnaste intrycket, även om den faktiskt inte är tunnast, av det enkla skälet att det är den enda skärmen i testet där foten sitter i underkanten i stället för mitt på baksidan. Den diskret snygga helsvarta färgen gör också sitt till för att bidra till det tillbakadragna intrycket.

Trots den lilla storleken har man lyckats få plats med två små högtalare i höljets nederkant och nätdelen är inbyggd. Anslutningarna är dock lite knepiga. Två plastluckor, en på baksidan och en på foten, måste bort för att det ska gå att komma åt att sätta i nätsladden och monitorkabeln. Den senare kan bara kopplas till ett VGA-uttag, digital anslutning saknas.

Däremot finns en USB-hubb i foten, en hubb med en ingång och fyra utgångar. Detta är en ganska praktisk lösning, eftersom lätt åtkomliga USB-kontakter alltid behövs. De två som av någon anledning alltid sitter på datorns baksida räcker sällan till.

Foten medger ändring av skärmens vinkling, men inte dess avstånd. Inställningskontrollerna sitter i skärmens nederkant och leder till den sedvanliga lilla menyn, som ser ut ungefär som de brukar. Den automatiska inställningen fungerar väl i de flesta fall, utom till spel, där lite justeringar krävs.

Även denna skärm ger bra resultat med testprogrammet och slås bara med liten marginal av Philips. I Windows fungerar den utmärkt, med en skärpa och snabbhet som gör den mycket trevlig att använda. Actionmomenten i *Red Faction* klarar den också utan problem, men bilden är aningen mörk i auto-läge.

En mycket bra skärm, men väl dyr.

### PC GAMER UTSLAG

Snygg och diskret, med mycket bra bild, dock till ett också mycket högt pris.

**85%**



## FLATRON 575LM

TILLVERKARE: LG ELECTRONICS

<http://www.lge.com>

DISTRIBUTÖR: LG ELECTRONICS NORDIC AB

<http://www.lgenordic.com>

TELEFON: 08 544 738 00

**Pris: 5995:-**

Här har vi en bildskärm med hög imponansfaktor. Den ser nämligen enorm ut, vilket är föranlett av att den till skillnad från alla de övriga har separata högtalare. Det är två höga, smala saker som krokas fast på skärmens sidor, men också kan ställas på bordet. Med högtalarna påhängda blir skärmens totalbredd hela 52 centimeter, mot 39 utan.

Fronten är datorbeige, medan fot och baksida är grå. Foten är en rejäl och stadig sak, men tillåter bara vinkling av skärmen, inte ändring av fotvinkeln. Dessutom har denna fot en stor lucka på baksidan, med ett gigantiskt tomrum innanför. Enligt en otydlig bild i manualen ska någonting kopplas in här, men inga kontakter eller något annat är placerat där. Ett olöst mysterium.

Strömförsörjningen sker via batterieliminatör. Högtalarna medför naturligtvis också lite extra kablage, men några små kabelklämmor medföljer för att det hela ska kunna snyggas till lite. Uttag finns endast för analog signal från datorn.

I testprogrammets upplösnings- och moirétest syns tydliga lodräta streck över hela bilden, som dessutom i det senare testet får skär färg. I färgtestet anas skuggbilder i övergången mellan färgerna. Grundtestbilden, liksom även Windows visar på aningen oskärpa. Inte riktigt bästa kvalitet på bilden, med andra ord.

I spelet är bilden dessutom mycket mörk vid användning av den automatiska bildinställningen. Det krävdes en del manipulerande med både kontrast och ljusstyrka för att rätta till det, och riktigt bra blev det aldrig.

Prismässigt ligger denna skärm bra till, men det räcker inte riktigt. För en gamer, som säkert redan har sådana, känns det onödigt att betala för högtalarna och bilden är inte riktigt vad vi vill ha i spel.

### PC GAMER UTSLAG

Ser pampig och imponerande ut, men bilden imponerar inte lika mycket.

**80%**



### AX3818UTC

TILLVERKARE: IIYAMA

[www.iiyama.com](http://www.iiyama.com)

DISTRIBUTÖR: IIYAMA NORDIC AB

[www.iiyama.se](http://www.iiyama.se)

TELEFON: 08 564 725 00

**Pris: 5995:-**

Från företaget som nog ingen vet hur det uttalas kommer en elegant liten skärm helt i silverfärg. Det är givetvis en 15-tummare som alla de andra, men näst efter NEC-skärmen har denna de minsta yttermåttarna och ser faktiskt nättare ut än denna. Den är också ganska tunn, kanske beroende på att den inte har någon nätdel, utan strömförsörjs av en batterieliminatör.

Två små högtalare, plus kontrollerna, sitter i nederkanten. Detta har alltså fått plats, trots det lilla formatet, och dessutom har skärmen både analog och digital ingång, vilket är bättre än många av de större. Foten är snyggt metallicblå och ledad både vid skärm och nedre fäste, vilket innebär enkel inställning av både vinkel och avstånd, något som tyvärr inte verkar vara självklart.

I testprogrammet klarar Iiyama-skärmen sig inte så bra. Grundbilden är godkänd, med skarpa tecken och linjer, men både upplösnings- och moirétesten uppvisar breda lodräta streck. I färgtestet syns ett tydligt moirémönster, vilket denna skärm är ensam om av alla testade.

I Windows sköter sig Iiyama-skärmen dock bra, och dessa brister är inte alls påtagliga. Samma sak gäller vid användning med spelet *Red Faction*. De automatiska inställningarna räcker dock som för de flesta andra skärmar inte riktigt till här, utan det blir aningen mörkt. Med en manuell justering av ljusstyrkan blir detta dock en utmärkt spelbildskärm.

Detta är en av de tre skärmarna i testet som har lägst pris, och med tanke på det är den inte så tokig som spel-skärm. Den tar dessutom liten plats och gör sig ganska bra på skrivbordet.

#### PC GAMER UTSLAG

Elegant skärm som uppvisar brister i testprogrammet. Fungerar ändå bra i spel.

75%



### SYNCMASTER 151 BM

TILLVERKARE: SAMSUNG

[www.samsung.com](http://www.samsung.com)

DISTRIBUTÖR: SAMSUNG ELECTRONICS AB

[www.samsung.se](http://www.samsung.se)

TELEFON: 08 590 966 00

**Pris: 6795:-**

Samsung har två modeller med i testet. Den här skärmen har silvergrå ram, med svart baksida och fot.

Färgsättningen ser ganska läcker ut, men resten av utseendet är tämligen ordinarnt och tråkigt. Foten är endast ledad upptill och medger alltså inte justering av skärmens avstånd. På sidorna om själva bildskärmen finns inbyggda högtalare, och på högra sidan sitter dessutom kontrollerna. De senare är de vanliga tryckknapparna, som leder till den numera lika vanliga menyn.

Syncmastern har inbyggd nätdel, vilket ju är bra, men naturligtvis bidrar till större tjocklek och tyngd. Någon möjlighet till digital inkoppling finns inte, utan enbart VGA-anslutning.

Båda Samsung-skärmarna innehåller såvitt vi kan förstå samma hårdvara, men resultaten i testprogrammet skiljer sig ändå. Den här modellen uppvisar breda lodräta streck i upplösningstestet och en antydning till mönster i moiré-testet. I färg- och ljusstyrketesterna känns den också aningen mörk, liksom även i grundtestbilden.

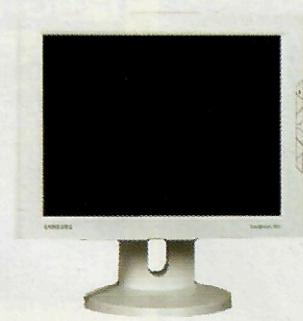
I Windows finns en aning oskarpa och miljön i *Red Faction* blev väldigt mörk. Det senare går givetvis att kompensera genom att överge de automatiska inställningarna och justera manuellt, men riktigt bra kändes det aldrig.

Det är inget större fel på den här bildskärmen, men det finns andra som är bättre för både spel och annan användning. Högtalarna behövs inte, eftersom bättre sådana ändå används av seriösa spelare. Det ganska höga priset gör dessutom att ett köp inte känns särskilt motiverat.

#### PC GAMER UTSLAG

En helt OK skärm, men ingenting att jubla över.

70%



### SYNCMASTER 151 B

TILLVERKARE: SAMSUNG

[www.samsung.com](http://www.samsung.com)

DISTRIBUTÖR: SAMSUNG ELECTRONICS AB

[www.samsung.se](http://www.samsung.se)

TELEFON: 08 590 966 00

**Pris: 6600:-**

Syncmaster 151B ser ut exakt som 151BM, förutom att den är tre centimeter smalare. Orsaken till detta är att den saknar högtalare. Dessutom är hela den här skärmen, både hölje och fot, färgade trist datorbeige. Annat som skiljer är foten, som här är ett rejält tungt stativ som är skjutbart även i höjddled. Denna egenskap delar denna skärm enbart med Philips-skärmen, och precis som denna är även den här vridbar till porträttformat.

Samma program som hos Philips används för att möjliggöra vridning av Windows skrivbord, men här har man klokt nog lagt med fullversionen. Något som ju faktiskt borde vara en absolut självklarhet.

En nackdel med att vrida en LCD-skärm nittio grader är att en del underliga bildeffecker kan uppstå. Bildpunkterna är placerade linjärt i en sådan skärm och avsedda att ses vågrätt, vilket bland annat kan leda till att punkterna syns och att det dyker upp horisontella linjer på skärmen om den vrids. Cleartype fungerar naturligtvis inte heller med bildpunkterna på fel ledd. Detta är dock inte särskilt störande, och funktionen är mycket bra att ha.

För övrigt har denna skärm precis som sin släkting inbyggd nätdel och analog anslutning. Testresultaten skiljer sig som sagt lite grand. I upplösningstestet syns lodräta streck i vänsterkanten på denna skärm, medan resten av bildytan är bra. Moiré finns här också, men om möjligt ännu mindre än för 151BM.

I Windows och i vårt spel uppträder denna skärm precis som den andra Samsung-skärmen. Det finns lika lite anledning att köpa denna bara för att spela spel, då kan du hitta bättre. Men om du också behöver möjligheten att kunna rotera skärmen är detta ett ganska bra val.

#### PC GAMER UTSLAG

Bildmässigt ingenting märkvärdigt, men duger. Vridningsmöjligheten och tillhörande program är bra!

75%

**KORTISAR**

E de sant att ni har en portal till UO värl- den på redaktionen. Spjuthök

Nej, men om man kliver in i vårt spelför- råd hamnar man lätt i Narnia. Eller på Fridhemsplan. Red

Snart är det vår! Tjoho!! F-N vad jag ska nysa då!

Richard

Annars är det traditio- nellt att bli kär i vårti- der... Red

I PCG nr. 18 (1998) listar ni spel att drömma om, bland annat *From Dusk Till Dawn...*

Be careful what you wish for, you just might get it.

K.J.

Vad kan vi säga. Ibland (oftast efter att ha levt på enbart kaffe tre dygn i sträck) slår det bara helt slint. Red

Vad är svamparna i *Black & White* till för? Det står i creatu- re cave hur många svampar djuret har ätit, så de borde ju vara till för något...eller?

klut jaue angka

Vi rekommenderar [www.can.se](http://www.can.se). Red

Skicka vad som helst till wacka\_wacka@hotmail.com

Nicklas Ringdahl

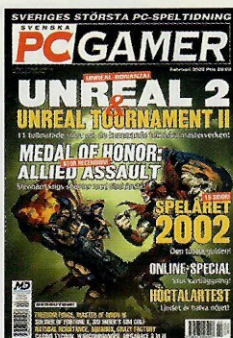
Massor av reklam för websidor med tvivel- aktigt innehåll kan- ske? Red

Ducks are evil... Johan Swebilius

Vi funderar på en Darth Vader-anka. Red

Brukar ni chatta ofta?

Stefan Andersson



# OCENSURERAT?

Besök [www.pcgamer.se](http://www.pcgamer.se)

Skriv till

PC Gamer, 112 85 Stockholm.

[red@pcgamer.se](mailto:red@pcgamer.se)

## HEMLIG TÄVLING?

Jag undrar vad cypher i matrix gör på sidan 20 i nummer 62? Är det en sån där hemlig tävling eller? I så fall var den väldigt lätt eftersom jag reagerade direkt när jag såg bilden. Förövrigt så rullar *Ghost Recon*, iallafall tills Morrowind kommer. Vilket förresten leder mig till min andra fråga. När kommer *Morrowind*? Och varför är det så lite tjejer som spelar dataspel? Och om de blå hästarna har vingar vad har de lila då? Kom inte hit och kom för jag är inte den som är den, då säger vi så då?

Maggot

Det är inte Cypher i Matrix, det är en av huvudpersonerna i det numera nedlagda Majestic – spelet med världens mest originella koncept. Men visst, det är samma skädis så vi kan väl säga att du vinner ändå. Som pris får du tipset att se filmen *Memento* där samme man spelar en riktigt slemmig typ. Red

## ÄR HAN DJÄVULEN SJÄLV

Låt oss se... hans namn är Bill Roper. Han har skapat *Warcraft*, är det nåt han vill säga med de spelen? Man kanske kan tänka sig att Orchernas representerar Blizzard och att de har kommit till vår värld för att ge oss ondska och roliga spel. Att männis- korna får en chans att vinna är bara den del av spelet som de la till för att inte verka misstänkta. Sedan har vi *Diablo*, det första spelet som handlar om... ja låt oss säga, Bill Roper, djävulen själv. I ettan tar han över rollen som Djävul och i 2:an presenterar han sina syskon. Det mest troliga skäl till att jag misstänker honom för att vara Satan är att han onekligen är en aning sadistisk. Spelet hittills har gått ut på att döda, han tvingar sina 3D-grafiker att göra dräggelframkallande scener så att vi vanliga wannabe-grafiker gräver ner oss i underjorden. Dessutom är han så pass sadistisk att han avsiktligt bestämmer ett releasdatum för att sedan kunna skjuta upp det ännu längre fram i framtiden. Han tycker bestämt att det är kul att få gamers klagobrev i



Efter en natt på stan blir man lätt litet rödögd.

sin mailbox för att sedan läsa om hur de verkligen vill ha det spel han nyss skjutit upp! För att inte tala om hans frisyri! Kan det vara så att Bill Roper är Djävulen, Satan, Lucifer själv?

Täd Borg

Nylund har faktiskt träffat Bill Roper och hälsar att om han är djävulen så är Mörkrets Prins en synnerligen pratglad och jovialisk man. Men för all del, den där frisyren skulle ju kunna dölja ett par små horn, kanske. Red

Jag har tänkt på en sak ända sen nr 61 månadens brev. Där skrev Thamz & Nev att världen är beroende av kor. Det är sant. Men det finns fler djur som världen är beroende av. Ett av djuren är vargar. De finns med i *Baldurs Gate*, *Arcanum*, *Tomb Raider* och många fler. Men varför just vargen kan man fråga sig, varför inte mördarkaniner som i "Monty Python and the holy grail". Jag har spelat ett spel där det fanns mördar-älgar och jag har hört talas om nazistiska zombier men mördar-älgar!!!! Herregud vad är vår värld på väg mot???? Snart har Westwood och Blizzard Världsnaturfonden upp där bak!!! Snart släpper väl någon ut spelet "Honey I'm going hunting" där det

går ut på att skjuta mördarälgar och jaga Krambjörnar med bazookas och atombomber. Vem f\*\* köper ett sånt spel?????

Gimli

*Honey I'm Going Hunting* från Silly Software får 96% i nummer 67. Red

Sitter här med multiplayerdemot av *Medal Of Honor: Allied Assault* och njuter när jag sätter en kula rakt i huvudet på en fiende. Är det inte lite sjukt egentligen, att känna glädje när man mördar en medspelare, även om det bara är i ett spel? Varför går det hem i stugorna med spel där man skjuter ihjäl avbilder av människor? Och varför känns det så kul att köra fort som f-n i en stad full med trafik t.ex.? Kan det vara så enkelt att vi bara vill komma ifrån verkligheten lite eller ligger det i vår natur att få bryta mot reglerna ibland? När vi inte får ta ut våra aggressioner mot riktiga människor så söker vi ett annat sätt att få släppa på trycket, och vad är då bättre än att få avreglera sig i spel istället. Dessa zoner utan regler och lagar där vi inte ris- kerar något straff för att få göra vad vi vill, är ju utmärkt för en laglydig medborgare faktiskt. Och dessa kickar man får, när man ser en fien- de som har upptäckt en, och man

## ÄR PC GAMER INSPIRERAT AV GUD?

Förra numret av PC Gamer satte mig i en svår situation. Jag är pastor och min boss är Big J som befinner sig på universums rand, typ. Men i förra numret utgav ni er för att vara "Sanningens sista utpost" (Sanningen identifieras med Big-J själv enligt Bibeln). Jag tänkte tungt en stund, "står PC Gamer direkt under Gud?" Detta satte mig i en smärre troskris och jag kände mig tvungen att rästudera tidningen efter ledtrådar till gudomlig inspiration. Var skulle man börja? Jag har studerat systematisk teologi. Det innebär att man inte lyfter fram en vers i Bibeln och gör den till hela sanningen, utan man går systematiskt igenom Skriften och ser vad Gud säger i helhet. Verkar något motsäga något annat får man studera och fundera på vad som egentligen sägs, varför det skrivs osv. Så jag började läsa PC Gamer på detta vis.

Jag blev något förbryllad när jag kom till till *Unreal*-spelens gigantiska inslag. *Unreal 2* förväntades komma i augusti och *UT2* i juli. Detta lät lite oroväckande märkligt, jag trodde mig minnas att något annat skrivits tidigare. Men visst, spelvärlden är i ständigt rörelse, inget är vad det verkar vara, så jag studerade vidare. Jag bläddrade tillbaka någon sida till "spelåret 2002", och där stod det att *Unreal 2* skulle komma i april 2002 och att *Unreal Warfare* skulle komma våren 2002. Hm, hur gick detta ihop? Vart tog *UT2* vägen? Innan några slutgiltiga slutsatser skulle dras skulle jag besöka spalten, "Var är spelen?" Gissa om mina hjärnhalvor gick sig röda av det jag läste här. *Unreal 2* skulle komma i juni, *UT2* i augusti och *unreal warfare 2003*! Vad ville Gud säga genom detta? Eller var det kanske så att Han inte var involverad?

Min slutsats blev att PC Gamer nog inte menade att de stod i Guds tjänst och att Han faktiskt inte har något med denna tidnings skapande. Så min troskris är nu över och jag kan läsa PC Gamer som vanligt igen, utan religiösa övertoner. Dock förbryllar denna upptäckt mig och även om jag fått en del svar, skapades denna fråga istället, när förväntas dessa spel egentligen komma?

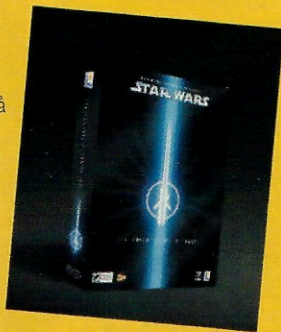
Om man nu bortser från denna brist kan lite beröm vara på sin plats. Jag tycker verkligen att ni gör ett bra jobb! Givetvis finns det lir som jag som pastor ser att världen kunde vara utan, men ni måste faktiskt göra ert jobb och skriva om dem. Och jag är tacksam för att ni skriver om alla spel, vare sig spelet har dåligt eller skadligt innehåll. Det hjälper mig att kunna sålla och eventuellt varna ungdomar från vissa lir. Men tro nu inte att jag är alltför petig, *UT* som kanske inte är spelhistoriens fredligaste spel, är nog det spel jag lagt ner mest tid på. Vad Big J säger om alla headshots osv får vi se på den yttersta dagen.

Prayerman

Om vi skulle vara inspirerade av Gud, skulle inte ett sådant misstag tvinga oss att dränka all världens gamers i en andra syndaflojd för att rätta till det? Trots vår virrighet tror vi i alla fall att vi får se *Unreal 2* i slutet av sommaren och *Unreal Tournament 2* några månader senare. Spelen verkar i alla fall bli övernaturligt bra, så det är möjligt att din boss är inblandad på något sätt. För att du inte ska behöva lida brist på bra 3D-lir under tiden så ordnar vi så du får det utmärkta *Jedi Knight 2*, men då får du höra av dig med namn och adress, då vi inte lyckats nå dina överordnade. Red

**Månadens pris från  
Pan Interactive:**

## Jedi Knight 2: Jedi Outcast



ändå hinner skjuta iväg en kula och ser fienden falla ner död genom kikarsiktet. Man får hoppas att dessa känslor från spelen räcker och att det inte är nån som tror att det är lika kul att döda en människa i verkligheten. (Tror jag inte iaf). Ett bra spel som är välgjort och låta spelaren få en kick och känna triumf när man lyckas med sitt uppdrag är ju

egentligen varje spelares mål.  
Glassgubben

Spel har i alla tider handlat om att överlista och besegra sin motståndare, vilket ju givetvis ger en lustkänsla. Sedan har vi idag spel som är betydligt mer verklighetstrognare i sin återgivning av blod och dödande, vilket kanske kan ha negativa effekter; men

själva spelupplevelsen tror vi inte föder våld i sig, det finns andra orsaker till det. Red

Tog en paus i surfandet för att äta en bit mat och passade då på att läsa Agoranders krönika i nummer 57 om L337 SP33K (bra grammatik där också). Ganska kul läsning, även om jag har några teorier om detta pseudospråk. För det första tror jag inte att det handlar om att dölja språkliga brister (även om det tjänar det syftet också), utan om ett sorts hemligt handslag a la frimurarna eller rövarspråket (härmed inför jag rövarspråkstvång på alla svenska servrar: "Jojagag är en onen kokylogolig sosnonubobobe!"). Denna teori stärks av att det kallas just L337 SP33K (ELITE SPEAK, som det uttalas), d v s ett sätt att utestänga de oinvidiga (en stadigt minskande grupp, f ö) ur gemenskapen. Att det sen kan ta ett tag även för de som "kan" L337 SP33K att förstå vad som egentligen menas spelar ingen roll. För övrigt tror jag att L337 Crew-skinnet i *Counterstrike* heter så för att herr Gooseman ämnar skämta med de stackars h4xx0rsarna (försök försvenska det, alla "mejl"- och "sajber"-byråkrater), även om jag i samma situation snarare skulle skrivit hela manualen på L337 SP33K för att få fram mitt budskap ordentligt. Likaså har FunCom tagit sig tid att driva med analfabeterna genom att döpa de högst ofarliga marsvinen i *Anarchy Online* till leets, samt ge dem och deras bevingade kuriner reets förmågan att spotta ur sig saker som "my friends will kill u". Hoppas någon orkar läsa denna lingvistiska analys av spelkulturen.

Eder självutnämnde språkforskare och parentesmissbrukare,  
Johan Royen Larsson

## KORTISAR

Nej, vi skriker mest oartikulerat åt varandra. Red

Jag blev lite tjurig när jag fick höra att de ska göra ett plattformslir av sagan om ringen. Jag menar, hade det varit rpg så hade det ju varit ok, men plattform i mariostil är ju för f-n hädelse!  
Kängan

Precis vår åsikt, även om vi nog inte skulle uttrycka oss så diskret. Vi hoppas dock fortfarande på ett riktigt fette-episkt äventyrsspel i samma miljö. Red

Jag vill bara säga att med åren så tycker jag att ni har blivit en seriösare och vuxnare tidningsredaktion. Och det märks på era artiklar att ni skriver mera moget och förståndigt. Skärp er!!!!  
The Killer

Förlåt. Red

Kan ni inte ge en utmärkelse till den som lyckas klämma in ordet "eran" flest gånger i en insändare. Eller kan ni helt enkelt upplysa alla om att ordet är tal-

En jättestor dammsugare. Precis som vanligt, i framtiden.



**KORTISAR**

språk, det korrekta ordet är "er". Ex. "er underbara tidning" eller "er recension".

DrSmegma

Du vinner härmed priset för "Flest omtiverade användanden av ordet "er" i samma insändare. Grattis. Red

Ni retar ju fortfarande Agorander med Lejonhjärta-skämt ossånt. MEN mobbing är enligt lag förbjudet i Sverige, så jag kan bara visa några nummer av PCG för POLISEN. Nu ligger du risigt till Bennet.

Eric Bolin

Det är kanske mindre känt att Agorander faktiskt ÄR Lejonhjärta. I alla fall om man frågar honom själv. Red

Jag har läst er recension om *Return to Castle Wolfenstein*. Dagen därpå gick jag och köpte spelet. Jag blev kär! Jag kunde varken sova äta eller dricka. Jag satt uppe i en hel helg med att enbart spela spelet. Sen blev jag helt förkrossad när spelet tog slut då hade även min flickvän gjort slut. Vad ska jag göra? Hjälp mej!

Adrian Frisk

Har vi någon söt flicka bland läsarna som också älskar RTCW? Vi har Adrians email, bara att höra av sig till redaktionen. Red

Jag har en egen lightsaber. (bevis för dom som inte tror mig på <http://hem.passagen.se/scarabus/jedi.html>)

Här tänkte vi skriva något cyniskt, men faktum är att videon är riktigt vackert. Ladda ner och kolla in. Red

Vovi hohoåloleror hoheloltot mome-dod. Icke desto mindre så tror vi att man får mer respekt genom att skriva vettiga saker så folk förstår. Förutom kanske Nylund som verkar kunna häva ur sig litet vad som helst på valfritt språk. Red

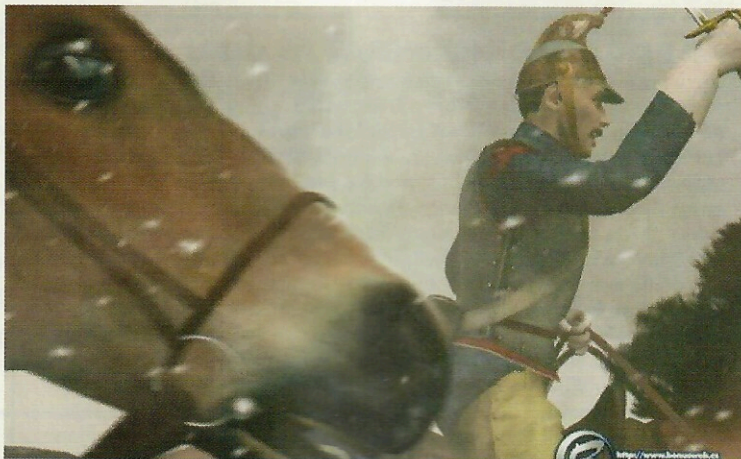
Ärade över-redaktion, jag är dessvärre inte prenumerant på er övermumsiga tidning men jag läser tidningen varje månad och ser det därför som min rättighet att lätta mitt hjärta i er blaska. Jag vill artikulera lite angående er hänsynslösa slakt av PCG-formatet. Alltsammans började när oakim Von Bennetskij lämnade sitt skötebarn (Gula rutan) till förmån för redaktörsrutan. Denna journalistiska milstolpe lever än i våra hjärtan och kommer sent bli bortglömd. Rutans plötsliga död hade blivit oförlätlig om inte det varit för genidraget att placera ditt Månadens bästa i dess ställe. Detta "Real World PCG" mottogs med stående ovationer av de flesta läsarna och så var allt frid och fröjd igen. Tills en dag då Månadens bästa även det lämnat jordelivet, till förmån för...ingenting! Jag har precis återhämtat mig från chocken jag drabbades av när denna skandal kommit till min kännedom. Men efter en halvlyckad lobotomi och knäskåls-transplantation är jag så gott som ny. Nu hoppas jag att vi kan fila fram en lösning så att vi kan stryka ett streck över hela den här historien. Jag ser tre scenarion framför mig: 1. Gula rutan gör efterlängtat comeback med Bennet i högform, SJ springer hem till mamma och gömmer sig och Fredrik Virtanen ger upp titeln Sveriges bästa spaltskrivare på walkover 2. Månadens bästa återvänder till allas förtjusning, undertecknad och hans "posse" drar tillbaka hoten om att placera kinapuffar under redaktionens stolar. Till sist 3. Ni gör ingetdera varpå läsarkretsen minskar kraftigt, dom återstående köparna är halta, enögda, impotenta och/eller allmänt griniga Über-fuchs från Uddevallas mest obskyra backgator. Tänk er för riktigt noga innan ni gör ert nästa drag, I'll be watchin' you!

Der Fuchs

PS. Om jag blir Månadens brev lovar jag att sluta maila dom där Wunderbaumen med Markoolio-doft till ert kontor. DS

Bennet utbreder sig ju till den övriga redaktionens förtvivlan fortfarande över recensensintroduktionen. Vi rekommenderar något nervlugnande - t ex en titt på sidan 22 för en glad överraskning. Och vi råkar gilla dina Wunderbaum, så tji fick du. Red

Jag har tänkt lite på de här med "Blabla är" och "Bla bla är inte" grejen ni har i slutet på varje recension... I början var det helt okay då



det mestadels hade tre grejer som var positiva och tre som var negativa men sen började ni leka med orden och snart så hade ett spel som var jättebra 6 positiva saker där (formulerade så att dom passar) medan dåliga spel blev ett mål för 6 stycken revolterande meningar. Vore de inte bättre om ni följde så att ni skrivet 3 bra och 3 dåliga om varje spel? Annars förlorar ju den grejen lite av sin poäng och blir bara en kul grej.

puss puss Tomas

Poängen med rutan är egentligen att vi ska få utlopp för vår sjuka fantasi, annars skulle ju t ex Markus kunna löpa amok på huvudstadens gator - och det vill vi ju inte. Skämt åsido så försöker vi egentligen bara beskriva spelet i sex korta ord, utan någon speciell värdering. Red

Jag har en lite fråga angående "Sveriges största PC-speltidning". Jo, när ni skriver det, menar ni då att ni har den största redaktionen, största tidningen (volym), största tidningen i den meningen att ni har bäst artiklar osv? Eller att ni har mest makt inom sveriges PC-speltidningar? Självt tycker jag att ni har den bästa tidningen i hela världen. Min farsa reser en hel del så man får ju hem en del tidningar från olika hörn i världen. Jag hoppas verkligen att det fortsätter på det viset.

[EDG]A

Vi menar i det här fallet upplagan. Om vi sedan har störst makt eller bästa artiklarna överläter vi åt er läsare att bedöma. Red

PC-Gamer i all ära, men får man recensera hur fan som helst? Visserligen ser MOHAA väldigt bra ut, Andra världskriget är en cool skådeplats för PC-spel och FPS mot tyskar e kul. Men hur är det med spelet egentligen? Jo, jag tycker att det suger. Det är långsamt, låg realism (man tål för mycket, motståndarna tål för mycket), man skuttar fram som om man satt på en kamelrygg och AI:n är vedervärdig ("Hm... en gäng tyskar! Jag skjuter en i benet och ser vad som händer... OJ! Inget. Bra! Då ger jag var och en 15 skott i läret och vandrar vidare...") Dessutom är jag förbannat trött på att gå från rum till rum, skjuta dumma välpixlade figurer och samla på mig ammo och magiska vita paket med kors på (som tar min hälsa från snar medvetlöshet och död till Göran Kropp-kondition). Realism, my ass. Jag hade höga förväntningar på detta spel, men i mina ögon skulle det lika gärna kunna varit en mindre lyckad mod till H-L eller Quake. Men ni tyckte tydligen att spelet var bra, eftersom ni utnämnde det till "Månadens spel". Jaha. Ni kanske bara fick in kassa spel denna månaden och utnämnde därför det minst kassa. Eller så föll ni för spelet likt min morsa faller för reklamfilmens tvättmedel. För MOHAA verkar vääaldigt lovande vid första anblicken. Dessvärre bittra det till i munnen när man ätit en bit av kakan. Hur mycket åt ni?

Mippe

Faktum är att de flesta av oss har spelat igenom hela spelet. Vi skrev ju heller aldrig att spelet var höjden av realism, bara att det gav en känsla av att befinna sig mitt i en bättre krigsfilm. Men smaken är ju som bekant fullt jämförbar med diverse kroppsdelar. Red





ROWAN ATKINSON JOHN CLEESE WHOOP! GOLDBERG CUBA GOODING, JR. SETH GREEN JON LOVITZ BRECKIN MEYER AMY SMART

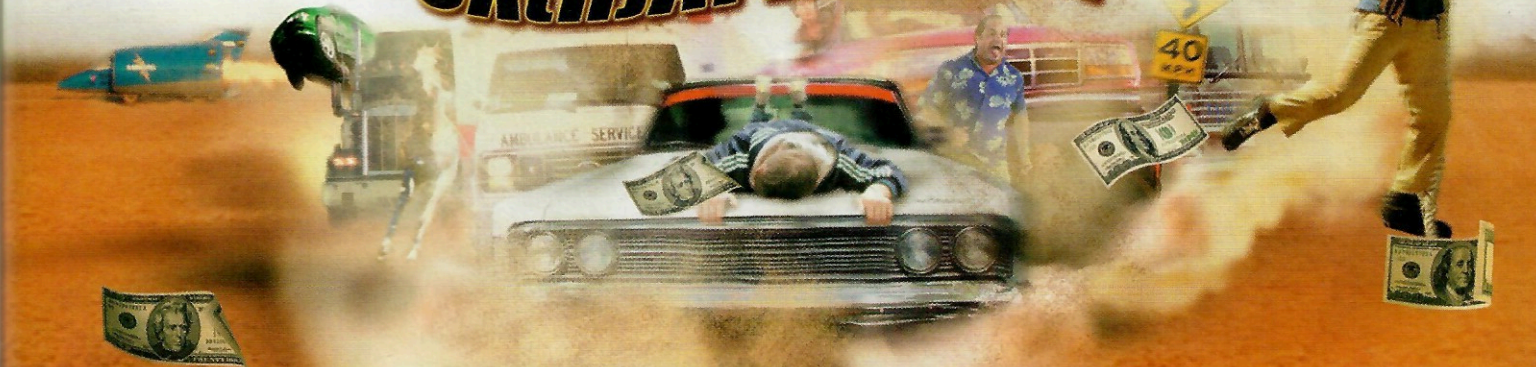
"En helgalen jakt!  
Övertygande och mäterligt  
iscensatt vansinne!"

Time Magazine



# RAT RACE

## SKRÄTTJAKTEN



EN FILM AV JERRY ZUCKER  
MANNEN BAKOM "TITTA VI FLYGER"  
OCH "DEN NAKNA PISTOLEN"

Sju galna lycksökare. Två miljoner i potten. En vinnare tar hem rubbet.

**Biopremiär 27 mars!**

[www.ratracemovie.com](http://www.ratracemovie.com)

FIREWORKS PICTURES  
WHOOP! GOLDBERG CUBA GOODING, JR.  
BY TOM LEWIS PRODUCED BY GARY TRUNKOFF

STARRING JOHN CLEESE  
CASTING BY ELLEN MITCHELL  
EDITED BY ANDY BRIDGMAN DIRECTED BY JERRY ZUCKER



[www.ratracemovie.com](http://www.ratracemovie.com) JOIN THE RACE [www.scanbox.com](http://www.scanbox.com)



# NÄSTA MÅNAD

**VÄRLDSEXKLUSIVT!**

## TOMB RAIDER: NEXT GENERATION

Lara Croft är tillbaka i nytt format, och vi har de första bilderna samt exklusiv information!

**FÖRST IGEN!**

## MAFIA: CITY OF LOST HEAVEN

Vi har recensionen som alla väntat på. Har *Hidden & Dangerous*-skaparna gjort det igen?

**EXKLUSIVT!**

## HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

Vårt grannland levererar danska skallar och mordiska flintar i denna heta uppföljare. Stor recension.

## COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3

Microsoft vill ge Il-2 Sturmovik en rejäl match om simulatortronen. Högflygande action!

**PLUS MYCKET, MYCKET MER!**

**PC GAMER 64 LANDAR I HYLLORNA DEN 9 APRIL!**

Notera: Innehållet kan ändras.

**- PRENUMERERA! 12 nummer inkl. CD**  
Bli en vinnare du också!



**ENDAST  
425:-**

386

Ja Tack, jag beställer min helårsprenumeration på PC Gamer (12 nr inkl CD) för endast 425 kr. Jag sparar 283 kr mot ordinarie lösnummerpris.

Namn: \_\_\_\_\_

Adress: \_\_\_\_\_

Postadress: \_\_\_\_\_

Tel: \_\_\_\_\_

Namnsteckning: \_\_\_\_\_

(målsman om du är under 18 år)



Titel Data AB

Svarspost

350 237 708

110 12 Stockholm

# GameShop

Konkret AB

KÖPER BYTER SÄLJER • PSX - N 64 - DREAMCAST - PC - GAMEBOY & DVD

**Ny Postorder: 08-730 08 00**

## Every Gamers Wet Dream!



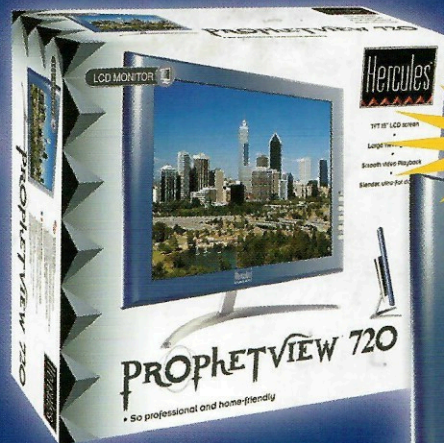
Boomslang 2000  
(2000 dpi)  
949:-



MS IntelliMouse Explorer  
(6000 dpi, optisk)  
599:-

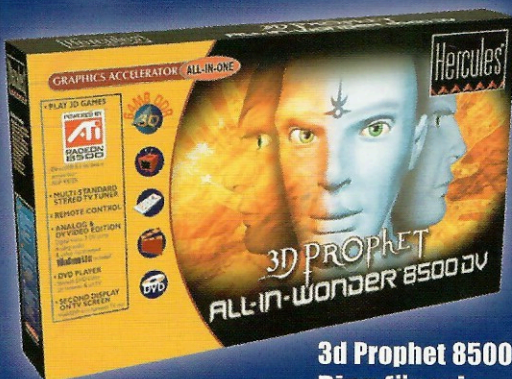
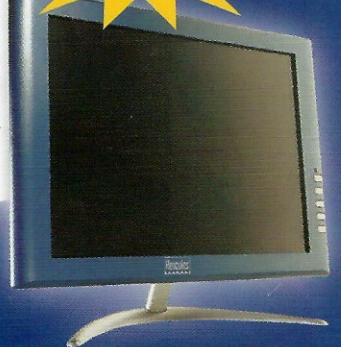


X-Box  
4995:-



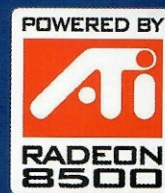
6499:-

LCD-skärm,  
Prophet View  
6499:-



3d Prophet 8500 DV  
Ring för pris.

- PLAY 3D GAMES
- DirektX® 8.1 hardware accelerator
- AGP 4X/2X
- Video Edition: Digital VCR
- Digital video: 2 DV ports
- Analog Video: Video Input & Output
- VideoStudio 5.0 SE



- DVD PLAYER
- Smooth DVD Video on monitor & on TV
- SVGA DISPLAY ON 1 OR 2 SCREENS
- VGA/DVI+simultaneous TV out.
- MULTI-STANDARD TVTUNER
- REMOTE CONTROL

### GAMESHOP

Råsundav.157

T Näckrosen

08-83 14 80

### GAMESHOP

Mörbyplan

Mörbycentrum

08-755 98 00

### GAMESHOP

Drottningg 41

Norrköping

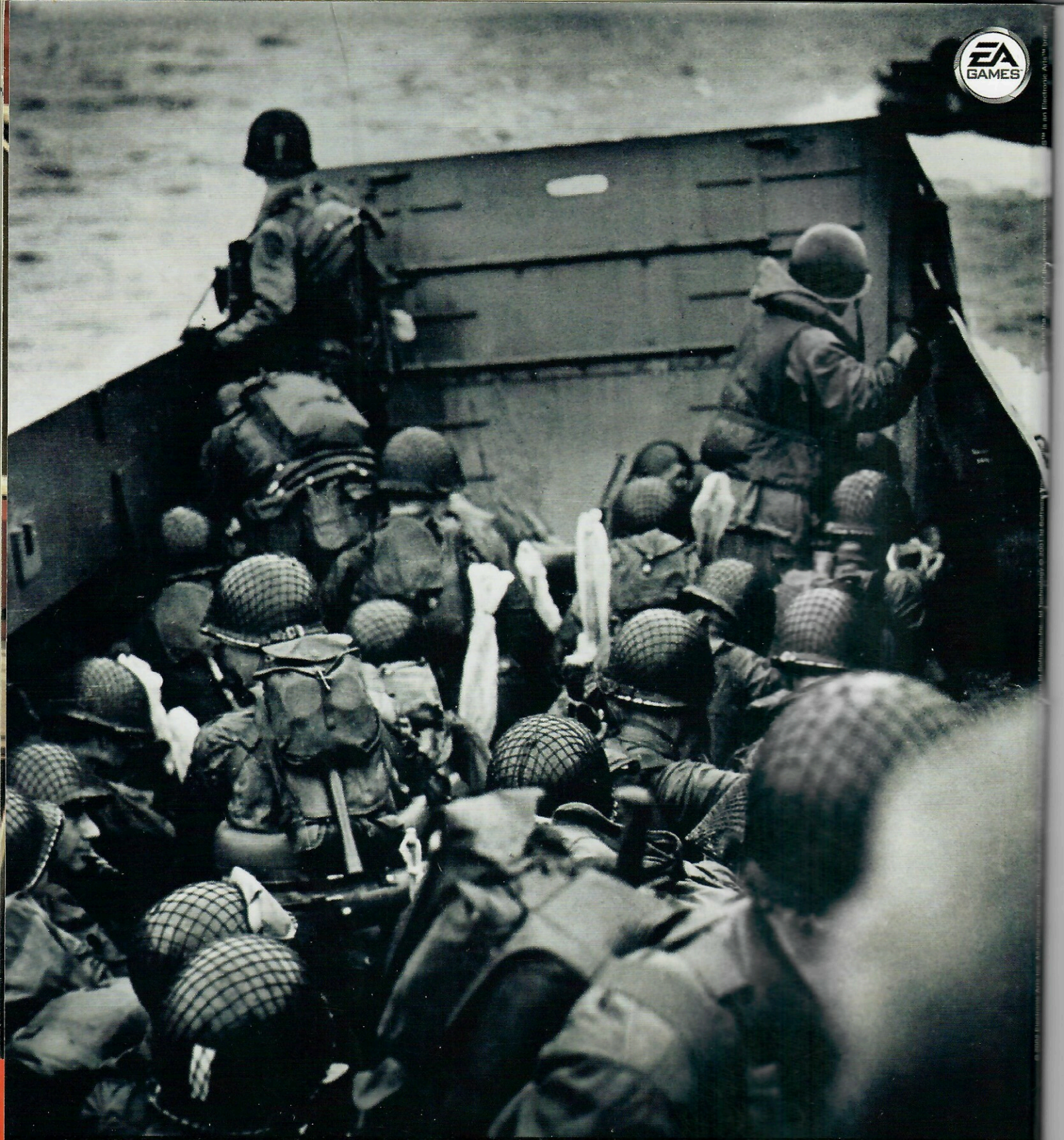
011-10 52 05

Byt & Köp via vår  
Online butik som  
uppdateras dagligen

[www.gameshop.se](http://www.gameshop.se)

Postorder: 08-83 14 80

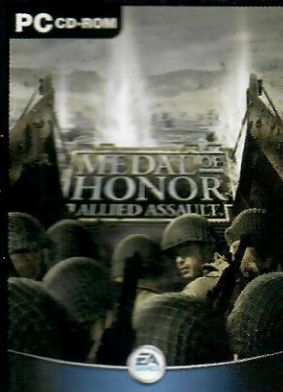
GameShop  
*Online*



DAGEN D. 6 JUNI, 1944.

**TITTA RIKTIGT NOGA.**

DET ÄR 79% RISK ATT DETTA  
ÄR DET SISTA DU NÅGONSIN FÅR SE.



[www.mohaa.ea.com](http://www.mohaa.ea.com)  
[sverige.ea.com](http://sverige.ea.com)