

SVENSKA

# PC GAMER

LICENSED FROM PC GAMER U.K.  
TRETTIOANDRA UTGÅVAN

Augusti 1999 Pris 55:50

# DUNGEON KEEPER 2

Stor recension för hårdkokta!

**Vi testar**

- KINGPIN:  
LIFE OF CRIME
- NEED FOR SPEED:  
ROAD CHALLENGE
- DISCWORLD NOIR
- ULTIMA ONLINE:  
THE SECOND AGE

**PLUS: Exklusiv intervju  
med Richard Garriott!**

**Senaste nytt om**

**MIGHT AND MAGIC VII**

**Guider till**

**STAR WARS™ THE PHANTOM MENACE™  
TALES OF THE SWORD COAST**

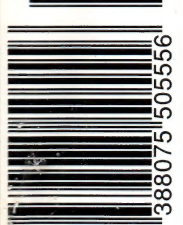
# 3D-KORT

Stort test av de hetaste korten!

**MD**  
Medströms Dataförlag AB

TIDSAM

08



0755-08



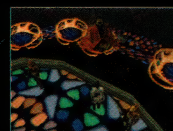




# Wipe them out.

# All of them.

## **STAR WARS** EPISODE I **THE PHANTOM MENACE**



Live the saga – on PlayStation & PC CD ROM

**PC  
CD  
ROM**





# INNEHÅLL



# DUNGEON KEEPER 2

**8** CD GAMER *Drakan: Order Of The Flame, Hidden & Dangerous, ny Outcast*-demo plus en liten kul film om samma spel, patchar och tillbehör till *Allens vs Predator, Half-Life* och *Thief*, behöver vi säga mer? CD Gamer är tillbaka i all sin glans.

Patchar och mods till *Allens vs Predator, Half-Life* och *Quake III*!

**CD GAMER**

**HIDDEN & DANGEROUS**  
Multiplayer-demo!

**OUTCAST** Nytt demo + exklusiv film

**DRAKAN: ORDER OF THE FLAME!** Fantasyaction!

DESSUTOM: Dark Matter, Independence War Deluxe Edition, Bellanca, Pandora's Box, Rage Of Magus II, Necromancer, Trailor's Gate, Virtual Sailor plus shareware!

**50** The Horned Reaper och Dark Mistress är tillbaka, men i ny, skinande 3D-miljö. Vi har testat det mäktiga *Dungeon Keeper 2*.

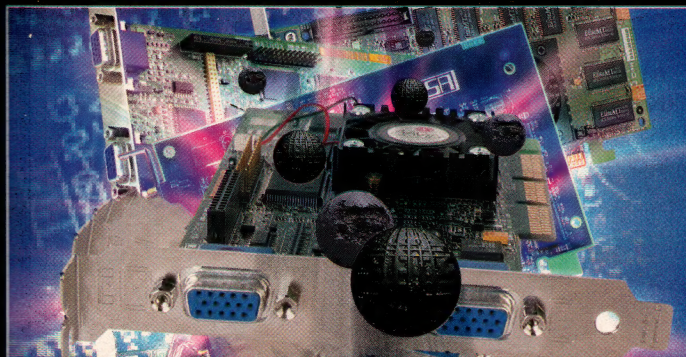


# DRIVER



**36** Bilspelet som verkar bli något utöver det vanliga. En *Midtown Madness*-dödare kanske?

## MAFFIGA 3D-KORT



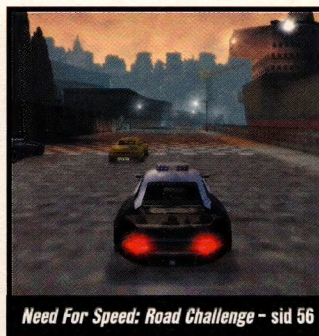
**56** Vi har testat de mest representativa korten på marknaden. Läs och se vilket du ska välja för att bli en över-gamer!

### DENNA MÅNADS RECENSIONER

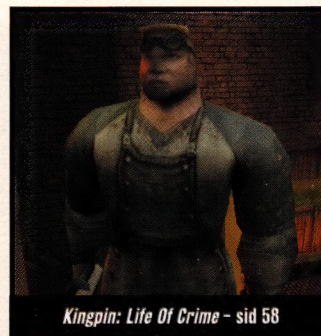
- 50** Dungeon Keeper 2
- 54** Discworld Noir
- 56** Need For Speed: Road Challenge
- 58** Kingpin: Life Of Crime
- 62** Ultima Online: The Second Age
- 65** Sports Car GT



*Discworld Noir* - sid 54



*Need For Speed: Road Challenge* - sid 56



*Kingpin: Life Of Crime* - sid 58

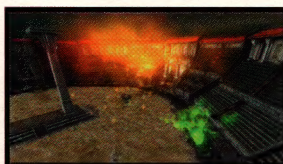
### PÅ GÅNG!

### FASTA AVDELNINGAR

**12** **ABOMINATION**  
The Abomenizer...



**14** **FLYING HEROES**  
Inte piloterna på Ryan Air i alla fall...



**7** **LEDARE**  
**16** **NYHETER**

*Heavy Metal F.A.K.K. 2, Tribes 2, Final Fantasy VIII, Star Trek: New Worlds, Shogun: Total War mm.*

**48** **TOPPLISTAN**  
Flipp eller flopp.

**78** **SPELFUSK**  
Cheat-O-Rama.

**80** **OCENSURERAT**  
Mutor, mutor, mutor. Varför får vi inga sådana? Suck.

**82** **NÄSTA NUMMER**  
Vi laddar inför september.

### SENASTE NYTT OM...

### GUIDER

**26** **MIGHT & MAGIC VII**  
Den bästa RPG-serien enligt vissa.



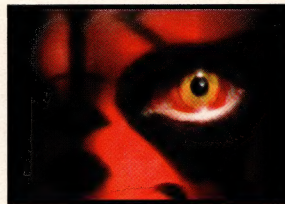
**28** **SHADOWMAN**  
Skuggorna kryper närmare.



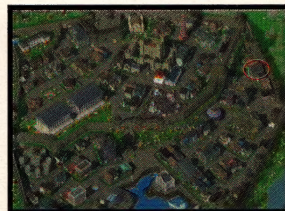
**30** **RE-VOLT**  
Barnsligt kul bilkörning.

**32** **RALLYMASTERS**  
Svensk rally i toppklass.

**68** **STAR WARS THE PHANTOM MENACE**  
Verkar som det kan behövas en guide här.



**74** **BALDUR'S GATE: TALES OF THE SWORD COAST**  
Knivigt och tillfredsställande.





# KINGPIN

## L I F E O F C R I M E

Välkommen till hooden. Ha en bra dag.

Featuring the music of

Cypress Hill



from the release "Cypress Hill IV"

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



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



[www.multimedia.bonnier.se](http://www.multimedia.bonnier.se)

KINGPIN: Life Of Crime ©1999 Xatrix Entertainment, Inc. All rights reserved. This product contains software technology licensed from id Software, Inc. ("id Technology"). id Technology ©1999, 1997, 1998 id Software, Inc. All Rights Reserved. Kingpin, Kingpin: Life Of Crime, Interplay, the Interplay logo, and "By Gamers." are trademarks of Interplay Productions. Xatrix and the Xatrix logo are trademarks of Xatrix Entertainment, Inc. All rights reserved. Distributed by Activision. Distribueras i Sverige, Norge och Danmark av Bonnier Multimedia, tel. 08-736 47 50, fax. 08-736 47 71



**Chefredaktör & ansvarig utgivare** Anders Björlin  
anders.bjorlin@pcgamer.net

**Redaktionschef** Anders Sköld  
anders.skold@pcgamer.net

**Redaktör** Joakim Bennet  
joakim.bennet@pcgamer.net

**Skribent** Mikael Hjalmarson  
mikael.hjalmarson@pcgamer.net

**Layout, design & omslag** Ronny Sund  
ronny.sund@pcgamer.net

**CD-ROM-produktion**

Hans Månsson

hans.mansson@pcgamer.net

Förfrågningar om CD Gamer kan göras på  
www.medstroms.net/kundtjanst/cd.html

**Annonser**

**Annonchef** Per Karlsson  
per.karlsson@medstroms.se

Boo Lindblom  
boo.lindblom@medstroms.se

Anders Lövgren  
anders.lovgren@medstroms.se

**Annonstraffik**

Camilla Kastner, Carina Johnsson

**www.pcgamer.net**

Tomas Söderlind

tomas.soderlind@medstroms.se

Mattias Höggren,  
Pierre Nilsson

**Ledning och ekonomi**

**VD** Jens P Stenseth

**Förlagschef** Patrick Ekelius

**Marknadschef** Lotta Sundin

**Försäljningschef** Andreas Björck

**Ekonomichef** Charlotte Nilsson

**Prenumeration**

Titel Data AB, 112 86 Stockholm

Tel 08-652 43 00, vard. 8.30-12, 13-16.30

Prenumerationspriset är 497:50 kr för 12 nummer.

Du kan också boka din prenumeration på  
adressen: www.prens-service.nu

Adressändring kan du göra på adressen:

www.medstroms.se/kundtjanst

**Tryck**

Hansa Print, Abo, Finland

Articles in this issue translated or reproduced from PC  
Gamer copyright Future Publishing Limited, England  
1999. All rights reserved.

For more information about this and other Future  
Publishing Magazines via the World Wide Web contact  
http://www.futurenet.com/

© 1999 Medströms Dataförlag AB  
ISSN 1401-9922

Svenska PC Gamer ges ut av

Medströms Dataförlag AB

Box 425, 351 06 Växjö • red@pcgamer.net

Telefon: 0470-70 31 00 • Fax: 0470-70 31 50

OBS! REDAKTIONEN SVARAR INTE PÅ  
FRÅGOR OM SPEL ELLER HÅRDVARA.

Allt material är skyddat enligt lagen om  
upphovsrätt. Eftertryck eller annan  
kopiering förbjuden.

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



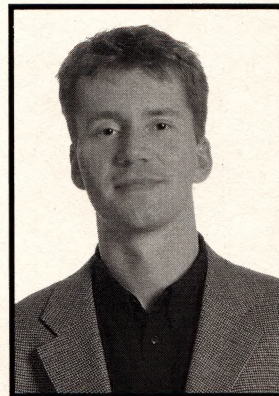
TS-kontrollerad upplaga  
33 500

Future  
PUBLISHING

MD  
Medströms Dataförlag AB

www.pcgamer.net

# DAGS FÖR DEBATT?



**E**tt ord:  
*Kingpin*. Och  
då menar jag  
inte den  
busiga fil-  
men med  
Woody  
Harrelson,

utan det inte fullt så oförargliga PC-spelet som släpptes i Sverige för ett tag sedan. Om kvällstidningarna lägger vantarna på det här spelet är det ingen vågad gissning att det kommer att skapa högljudd och onyanserad debatt om datorvåld även på den här sidan **Atlanten**.

Bortsett från befängda idéer som att datorspel skulle göra barn till mördare, så finns det trots allt anledning att diskutera innehållet i ett spel som *Kingpin*. Extremt våldsamma spel har alltid funnits, men utslutande varit en underjordisk och begränsad företeelse. Så icke längre, eftersom *Kingpin* är ett stort mainstream-spel som förmodligen kommer att sälja ganska bra. Förstå mig rätt, *Kingpin* är ett snyggt, avancerat och genomarbetat spel som ligger i frontlinjen, men våldet och inte minst språket är riktigt, riktigt grovt och den svenska utgivaren har följaktligen satt en ganska hög åldersrekommendation. Det diskutabla

ligger i att den realistiska inramningen är så stark, starkare än i de flesta andra spel. Här är det ingen tvekan om att det är människor som ska slås ner, skjutas och brännas. Jag tror att många "i branschen" gärna

skulle delta i en diskussion om vad som är bra respektive dåliga datorspel, förutsatt att debatten inte förfaller till sensationsmakeri, vilket ofta sker när medier, våld och dess påverkan på samhället diskuteras. Om en sådan diskussion skulle komma till stånd kunde det kanske mynna ut i ett verkligt brett samtal om kvaliteten på såväl inhemska som utländska spel. Datorspelen har för länge sedan lämnat barnstadiet bakom sig och förtjänar att tas på allvar - av alla inblandade. Ha det gott.

**Anders Björlin**  
Chefredaktör



# CDGAMER

Den här månaden spinner vi vidare på *Outcast*-febern, och erbjuder därför ett actiondemo och en kul *Outcast*-film. Dessutom har vi med *Drakan*, *Rage Of Mages II* och mycket annat kul. Spela tills ni spricker!

## CD GAMER I WINDOWS

Patchar och mods till *Aliens vs Predator*, *Half-Life* och *Quake III!*

SVENSKA

# CDGAMER

**HIDDEN & DANGEROUS**  
Multiplayer-demo!

**OUTCAST** Nytt demo + exklusiv film

**DRAKAN: ORDER OF THE FLAME** Fantasyaction!

**DESSUTOM:** Dark Matter, Independence War Deluxe Edition Defiance, Pandora's Box, Rage Of Mages II: Necromancer, Traitor's Gate, Virtual Sailor, plus shareware!

# CDGAMER

**DEMON**

**SHAREWARE**

**TILLBEHÖR**

**GUIDER**

**SPELFUSK**

**RECESSIONER**

**INTERNET**

**TIDIGARE CDGAMER**

**AVSLUTA**

- Dark Matter
- Drakan: Order Of The Flame
- Hidden & Dangerous
- Independence War Deluxe Edition Defiance
- Outcast Outtakes
- Outcast
- Pandoras Box
- Rage of Mages II Necromancer
- Traitors Gate
- Virtual Sailor

Det här är huvudmenyn, från vilken du kan installera och spela alla demos och sharewarespel. PÅ CD-ROM-skivan hittar du alltid de senaste officiella demon. Vår nära kontakt med programvaruhus och distributörer gör att det på CD Gamers skiva endast finns demon som har godkänts antingen av programtillverkaren eller distributören.

## DRAKAN: ORDER OF THE FLAME PSYGNOSIS

P166, 32 Mb RAM, Win95, D3D-kompatibel accelerator med 4 Mb

Spelbar demo med Wartok Canyons-sektionen ur den fullständiga versionen av *Drakan*. Här får du en chans att lära dig använda svärdet, och om inte det skulle hjälpa kan alltid din drake andas lite eld på fienderna.

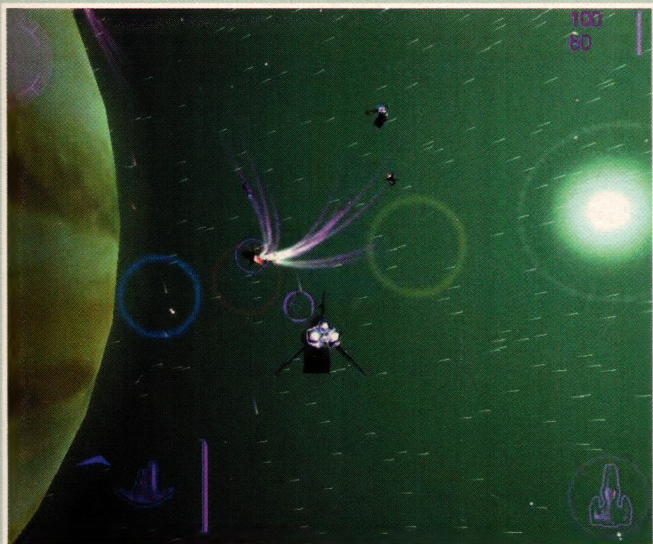
### KONTROLLER:

- Pil upp eller E - Framåt
- Pil ner eller D - Bakåt
- Pil vänster eller S - Strejfa vänster
- Pil höger eller F - Strejfa höger
- Höger Ctrl eller G - Ner/huka
- Höger Shift eller T - Upp/hoppa
- Vänster shift eller numtang. 0 - Smyg
- Musrörelse - Styr kameran
- Vänster musknapp - Primär attack
- Höger musknapp eller A - Sekundär attack och freelook
- End eller I - Inventory
- Enter eller mellanslag - Kalla/stig upp på drake/aktivera/ använd
- ⌋ - Nästa/föregående vapen
- Tab - Kartskärm
- Q - Spara snabbt
- L - Ladda snabbt
- Esc - Huvudmeny/pausa





## DEMOS



### **DARK MATTER** **NANOTAINMENT**

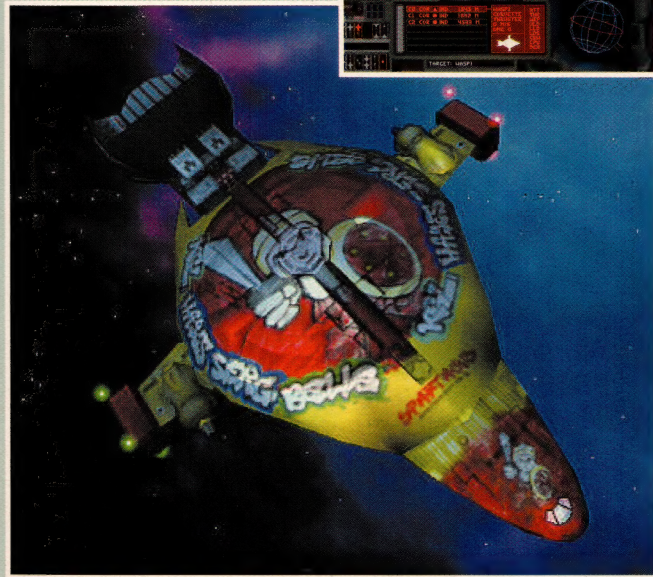
P166, 32 Mb RAM, Win95,  
TNT-, Rage-kort

I rymdstrategispelet *Dark Matter* ska du kommendera en armada av skepp när din ras kämpar för sin överlevnad i ett intergalaktiskt krig. En spännande sak i det här spelet är att du inte bara kan ratta mindre jakt skepp, du kan även ta kontroll över hela flottor! Hela mänsklighetens framtid hänger på dig.

### **INDEPENDENCE WAR DELUXE EDITION** **DEFIANCE**

P133, 32 Mb RAM, Win95

Rymdstridssimulatorn *Independence War: Deluxe Edition* baserar sig på spelet



*Independence War* men innehåller en extra kampanj där spelaren under 18 uppdrag får strida för fienden. Året är 2268. Edison Hayes och hans mannar kastas rätt in i striderna, och måste använda sitt mod, intellekt och sin styrka för att slå tillbaka fienden.

### **OUTCAST** **OUTTAKES**

En film där man använder karaktärerna i *Outcast* på ett lite annorlunda sätt. Här finns alla de inslag som man förväntar sig i B-filmer, d v s mikrofondopp och skådisar som stakar sig och gör tveksamma insatser. →



## **HIDDEN AND DANGEROUS** **TAKE 2**

Pentium 166, 32 Mb RAM, Win95

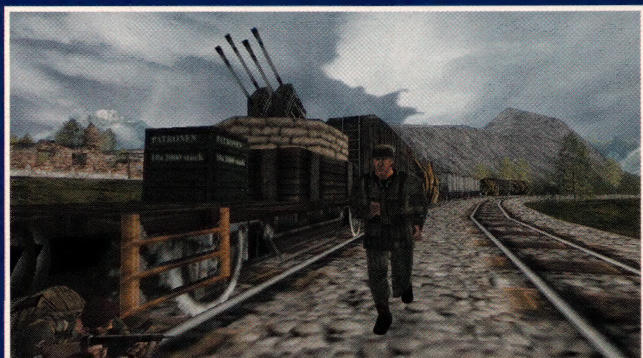
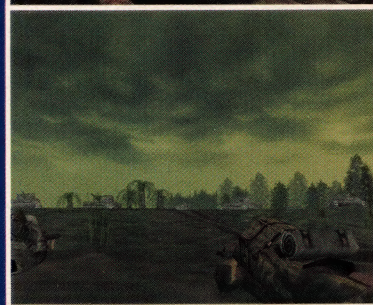
Många anser att det här är årets bästa spel. Om du av någon anledning inte har provat det ännu, har du nu chansen då det på den här månads CD Gamer ligger en uppdaterad demoversion med multiplayer-möjlighet. Spela och njut.

### **KONTROLLER:**

TAB - Välj soldat  
Pil vänster - Strejfa vänster  
Pil höger - Strejfa höger  
Pil upp - Framåt  
Pil ned - Bakåt  
Shift + pil upp - Spring  
Shift + V/H - Strejfa snabbare  
Alt + pil upp - Tyst rörelse  
Ctrl - Skjut/förbered vapen/kasta granat  
Shift + Ctrl - Speciellt granatkast  
R - Ladda om  
X - Hoppa  
A - Sväng vänster  
D - Sväng höger  
W/S - Byt ställning  
Musrörelse - Snurra runt  
Vänster musknapp - Skjut  
U - Använd vapen, fordon, ljus, ta föremål, ta inventory från döda soldater  
Höger musknapp - Vänd

### **KOMMANDON:**

1 Follow me  
2 Stop  
3 Move on  
4 Hey  
5 Hold fire  
Delete - Ta bort kommandon från aktiv soldat





**WINDOWS 95-MENYN**

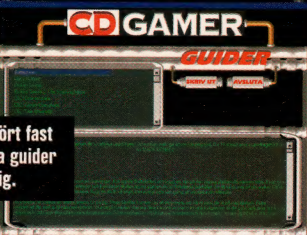
Sätt i skivan i din CD-ROM-läsare och menyprogrammet startas automatiskt.

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

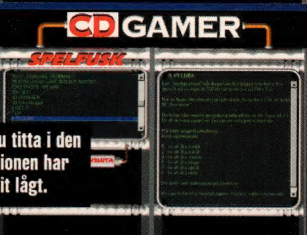
Här hittar du alla PC Gamers tidigare recensioner.



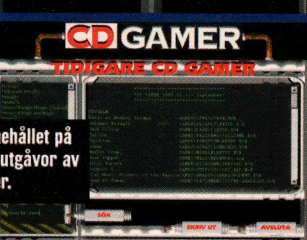
Om du kört fast kan våra guider hjälpa dig.



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



Kolla innehållet på tidigare utgåvor av CD Gamer.



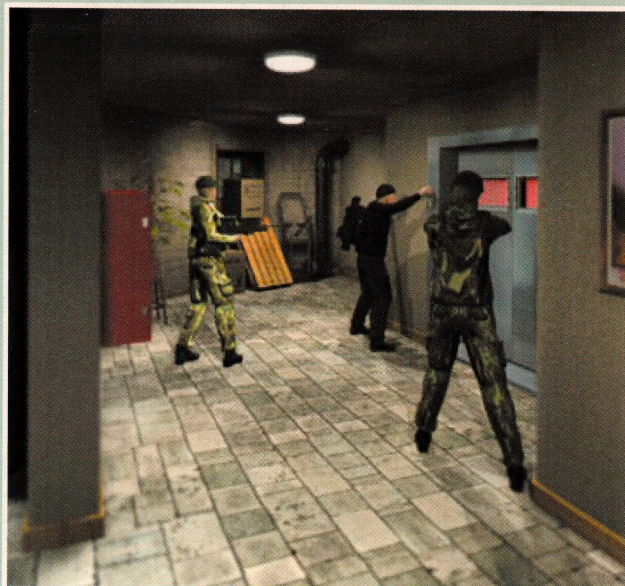
**PROBLEM?**

Se till att du har följt alla installationsbeskrivningar. Om du har fått en defekt CD så byter vi ut den mot en ny. En CD-skiva ska endast bytas ut om den inte går att läsa ifrån. Ex. menyprogrammet starta inte. Om du däremot har problem med någon demo eller program ska du ta kontakt med vår CD-support. Du kan nå dem på: [www.medstroms.net/kundtjanst/cd.html](http://www.medstroms.net/kundtjanst/cd.html)

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

**OBS!**

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



**PANDORA'S BOX**  
MICROSOFT  
P100, 16 Mb RAM, Win95

Tetris hade den där ovanliga egenskapen att fångla spelarna. Nu har dess skapare, ryssen Alexey Pajitnov, tagit fram tio olika grafiska pussel i spelet *Pandora's Box*. Totalt så kan de olika pusslen kombineras på över 350 olika sätt, vilket säkert kommer att kunna utmana såväl grönöglingar som erfarna pusselspelare.

*Pandora's Box* blev nominerat i kategorin Best Puzzle Game på E3-mässan tidigare i år.



**RAGE OF MAGES II: NECROMANCER MONOLITH**  
P166, 32 Mb RAM, Win95

*Rage of Mages II* är en kombination mellan rollspel och realtids-spel. Med hjälp av allierade, vapen och magi ska du kämpa mot odöda och andra otäckingar under ett antal uppdrag. I den fulla versionen kan man även spela i nätverk.

**TRAITORS GATE**  
DAYDREAM  
P100, 32 Mb RAM, Win95, QuickTime 2 och 3



Så här ligger det till: Major D. G. Anderson har hoppat av från Pentagon och har tagit med sig hemligstämplade filer som avslöjar hur man kan få tag på vissa ovärderliga skatter. Nu misstänker man att Anderson tänker stjäla de brittiska kronjuvelerna, som förvaras i Towern. För att skydda dem, är det upp till dig att ta dig in i Towern i London för att ersätta de riktiga kronjuvelerna med kopior som kan spåras. Det visar sig inte vara särskilt lätt. Tänk på att du måste ha både QuickTime 2 och 3 installerat.

**VIRTUAL SAILOR**  
ILAN PAPINI

P166, 32 Mb RAM, Win95

Tidsbegränsad demo ur den här imponerande seglingssimulatorn. Kolla in <http://www.hangsim.com/vs/> för att få mer information om hur man beställer spelet.





## OUTCAST INFOGRAMES

P166, 32 Mb RAM, Win95, MMX

Förra månaden hade vi ett specialdemo från succéspelet *Outcast*, och då lovade vi att återkomma med actiondemot. Givetvis håller vi vårt löfte.

### KONTROLLER:

Numpad 8/2 - Framåt/bakåt  
Numpad 4/6 - Sväng vänster/höger  
Vänster musknapp - Primär action  
Höger musknapp - Sekundär action  
Höger Ctrl - Första person av/på  
Mellanslag - Kryp  
Höger Alt - Långsam  
I - Inventory  
B - Ryggsäck  
N - Block  
1-6 - Vapen 1-6  
Tab - Karta  
+/- - Zooma karta in/ut  
X - Röntgen  
K - Läs mål



## SHAREWARE

### 3D CRACKAN- OID

Omarbetad version av det klassiska arkadspelet.

### RICH DIAMOND

Ett pusselspel där du är äventyraren Rich Diamond.



## PATCHAR OCH TILLBEHÖR

### ALIENS VS

### PREDATOR

Senaste patchen

### HALF-LIFE: FREEMAN'S REVENGE

Freeman är inte alls nöjd med att det skickades insatsstyrkor för att döda allt och alla vid Black Mesa. Han tar sig därför till en annan installation för att utkräva revansch.

### THIEF LEVEL EDITOR

Har du velat göra egna nivåer till *Thief*? Nu kan du göra det. Looking Glass har varit vänliga nog att göra detta utvecklingsverktyg offentligt.

### THIEF MISSION: GATHERING AT THE BAR

Ett måste för alla *Thief*fans. En stor nivå med en genomgång och många nya detaljer.



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

Bara 1 kan vara billigast!



Dreamcast



24 timmars  
leverans

Gameboy



699 kr



Alla spel  
till Gameboy  
299 kr





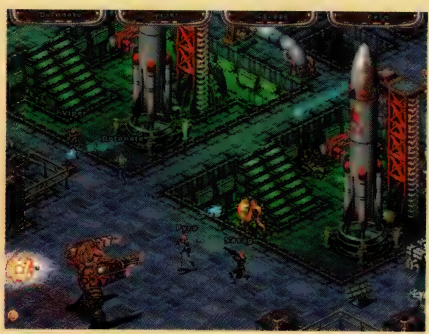
# PÅ GÅNG!

En första titt på...

# ABOMINATION

Det hade bara behövts ett litet "d" så hade det varit en magmuskel-tränare.

Av KIERON GILLEN



Det isometriska perspektivet påminner om det första *Syndicate*. Fast här är det mer blod och äckel.



Varför bara använda en färg när man kan ha alla?

## DU KOMMER ATT PÅVERKAS AV ABOMINATION EFTERSOM...

- Det är ett truppbaserat, omfattande spel i realtid.
- Hothouse var med och gjorde *X-COM*-spelen. De kan det här.
- Det har en spännande värld full av övernaturliga hemskheter.
- Zombier. Man måste älska dem.

UTVECKLARE HOTHOUSE

GENRE STRATEGI

UTGIVARE EIDOS

RELEASEDATUM OKTOBER





Vissa kan inte hantera att andra får gränt först.



Utslagen och blödande vid en container. Det är en helt vanlig fredagskväll.



## “DESS KORNIGA FMV-ATMOSFÄR PÅMINNER MYCKET OM FILMEN SEVEN.”

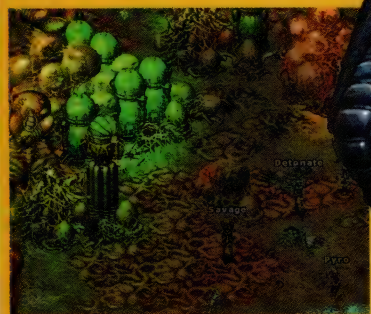
**DET** finns vissa samtal som vi alla har deltagit i. Alla har vi pratat om “namnet på en karaktär i ett obskyrt barnprogram från sjuttio-talet,” och en annan som är ganska vanlig är “vad skulle du göra om en katastrof skulle förvandla Jorden till en Mad Max-liknande ödemark?”.

Om vi koncentrerar oss på *Abominations* förfallna värld, finns det tre olika karriärmöjligheter: 1) Vara död, 2) Vara en galen sektmedlem eller 3) Vara en genetiskt modifierad supersoldat som ska försöka rädda mänskligheten. Ni kanske redan har listat ut att det är alternativ 3 som gäller i spelet. Fast ibland är man inne och nosar i sektion 1 också.

Deras *Gangsters*-debut förvånade alla då Hothouse har sina rötter i *X-COM*-serien, men *Abomination* tar nu ett kliv in på välkänt territorium. *Abomination* är i realtid, men det är ett klart strategiskt, gruppbaserat strids-spel med forskande mellan uppdragen och utvecklingselement som påminner om *X-COM*-serien. Till och med handlingen där “det lilla teamet räddar världen” har vissa likheter.

### GOD MORGON, JIM...

Det i *Abomination* som lär imponera mest på strategispelarna är djupet och variationsrikedomen hos uppdragen. Det finns 60 olika typer, vilket erbjuder veteranen många olika utmaningar. De här uppgifterna utspelas i olika landskap, från stads- och djungelmiljöer till underjordiska fästningar.



Det här är ett av tvåhundra uppdrag. Ett särskilt system kan teoretiskt sett generera 1,2 miljoner uppdrag, så att varje kampanj skiljer sig från den förra.



Själva tonen i *Abomination* är dock klart annorlunda. Dess korniga FMV-atmosfär påminner mycket om filmen *Seven*, och de stora horderna av halvt

de har med *The Brood*, desto mer påverkar det dem. Deras typiskt amerikanska hjälteutseende förändras under spelets gång till att bli allt mer sjaskigt. Deras chans att få gå ut på en date minskar säkert, men det gör under för deras mördarpotential.

En annan attraktiv sak är spelets omfattande fysiksimulation, där explosioner slungar iväg allt i närheten, och granater som studsar omkring påverkas av terrängen. Det mest skrämmande användandet av den här teknologin är att kroppar kan slitas i stycken när de träffas av ett särskilt kraftigt vapen. Usch.

Det här ser ut att vara *X-COM*:s och *Syndicates* kärleksbarn. Vi kan knappt bärga oss.



### KOMMER SNART!

Vi lär ta en närmare titt på *Abomination* innan det släpps i oktober.



Några av spelets många monster. Uurkl!

### UTVECKLAR DATA

**Namn:**  
Hothouse

**Ursprungsland:**  
UK

**Storlek:** 40-50

**Grundat:** 1996

**Bakgrund:**  
Peter Moorland lämnade *X-COM*-teamet på grund av “konströrliga motsättningar.” Han grundade ett eget företag för att visa att det var han som hade rätt.

**Tidigare spel:**  
Än så länge har bara managementspelet *Gangsters* kommit ut.



# PÅ GÅNG!

En första titt på...

# FLYING HEROES

Hjältar kommer i alla former och storlekar, med svärd eller med vapen. Men brukar de verkligen flyga?

Av ROSS ATHERTON

Det är klart fres-  
tande med en text  
om att köpa vingar  
för pengarna, men  
jag tror inte det.

Helmo hit by Player : 10 HP  
Caesar hit by Player : 10 HP  
Caesar hit by Player : 10 HP  
Caesar hit by Player : 10 HP



Tucker hit by Player : 100 HP  
Tucker hit by Player : 60 HP

En Lizard Rider  
på sin ödla. Den  
blir nog ledsen  
om man kallar  
den för drake.

## DÄRFÖR KOMMER *FLYING HEROES* ATT HÖJAS TILL SKYARNA

- Det visar bisarra varianter på luftstrider.
- Det finns en mängd olika förstörelseverktyg, och en drös uppgraderingar.
- Det är gjort av *Hidden & Dangerous* skapare
- Det ger begreppet "släppa väder" en helt ny mening.

UTVECKLARE ILLUSION SOFTWARES GENRE ACTION

UTGIVARE EJ FASTSTÄLLT RELEASEDATUM TIDIGA 2000



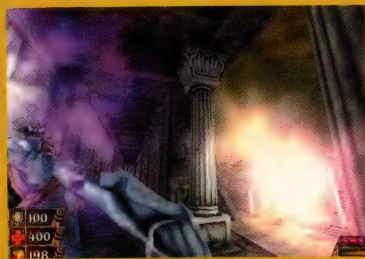


**VI** älskar att tracka varandra. En vänskaplig match i *Quake III* eller *Team Fortress* är ett idealiskt sätt att få fram en naturlig hackordning på kontoret, och oftast håller vi oss också till dessa två, socialt accepterade, sätt att döda sina kollegor. Det senaste spelet från tjeckiska Illusion Softworks ser dock ut att kunna ändra på detta, då det erbjuder ett nyskapande alternativ med vilket man kan ta kål på en annars ganska "cocky" chefredaktör.

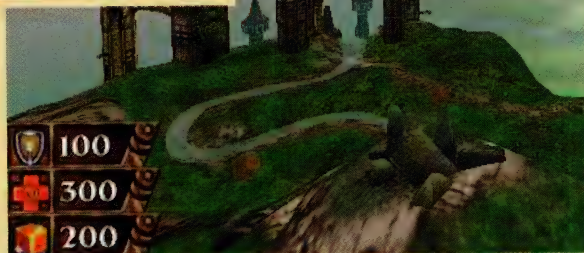
Okej, titeln har redan avslöjat vad spelet handlar om. Du är en hjälte. Du flyger. Men Illusion har, som du säkert kan se, verkligen låtit fantasin flöda. *Flying Heroes*, som utspelar sig i en fantasivärld för länge, länge sedan, är definitivt inte någon gib-fest i luften. Nej, du kommer att tävla i luftburna deathmatches, i jakt på ära och framför allt prispengar, som du sedan kan spendera på uppgraderingar och reparationer av din utrustning. Och förutom att det ger en ny vinkel åt deathmatch, så erbjuder

### SAS GOES TROLLKOSTYM

Det finns 24 olika riddjur och farkoster, sex för var och en av "sidorna". Sky Knights använder sig av jättelika fåglar, Lizard Riders flyger, överraskande nog, på stora ödlor; medan Hammercraft och Mogion använder sig av luftskepp och magiska uppfinningar för att flyga. Varje riddjur och farkost kan uppgraderas i minst fyra steg, och varje sida har även sex olika vapen. Var och ett av dessa har hela nio uppgraderingsmöjligheter, och med en stor mängd magiska attacker och föremål, samt speciella stridsmanövrer, finns det goda utsikter för vikt skilda spelstilar. Det är inte *Quake*.



Varde ljus, och det vart ljus. Med partikel-effekter.



## "SEX KOMBATTANTER STRIDER MOT VARANDRA PÅ TIO ENORMA, OCH VÄLDIGT OLIKA ARENOR."

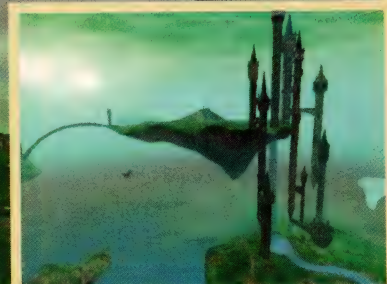
också *Flying Heroes* ett singelspel där du utlovas pengar och ära efter varje vinnaren strid, och även en chans att klättra lite på rankinglistan.

Illusion är mest kända för *Hidden & Dangerous*, som vi gav 93% i PCG 31. Det är en bragd i sig, som faktiskt ger alla deras spel ett genomsnittsbetyg på... umm... 93%. Det är i alla fall en anledning till varför vi blir så upphetsade över *Flying Heroes*. Trots att de i utvecklingsarbetet var begränsade av verkliga, historiska händelser och platser, så lyckades Illusion göra *H&D* till ett av de snyggaste spelen som vi sett i år, och *Flying Heroes* ser faktiskt ut att gå snäppet längre. Med godsaker som en egentillverkad 3D-motor som redan är på plats, dynamiskt ljus och dynamiska skuggor, partikel-effekter i explosionerna, magiska effekter, dimma, vatten och eld, är det ingen risk att *Flying Heroes* kommer att bli en grafisk besvikelse.

I multiplayer-läget kommer upp till sex kombattanter att kunna strida mot varandra på tio enorma, och sinsemellan väldigt olika arenor. Singleplayer-matcher kommer att se ungefär likadana ut, med fyra olika sidor som strider om makten och härligheten. Båda lägena kommer att innehålla upp till 24 distinkta "riddjur". De olika flygfäna har unika uppgraderingar, vapen och manövrer, vilket tillåter en hel del pulande och trixande med sitt riddjur, såväl som utveckling av personliga flygstilar. Singleplayer-läget kommer också att erbjuda överraskningsuppdrag och övningar som håller dig i form mellan duellerna.



Ännu ett skämt om Hindenburgkatastrofen vore på sin plats.



Men det kommer inte att bli lätt: samtidigt som du glatt håvar in erfarenhetspoäng, stiger i nivå och finslipar dina särdrag, så kommer dina motståndare att göra samma sak. Magiska föremål och besvärjelser kan plockas upp av vem som helst, och de kan även köpas, säljas och bytas bort som en del av det ständigt pågående teknologi-racet. Du kommer till och med att kunna hyra NPC-piloter som gör grovjobbet åt dig.

Det är sannerligen ett ovanligt spel, men bakom de underliga flygande bestarna, de absurda manickerna, de vackra miljöerna och de flashiga magiefekterna, så tror vi också att det finns en hel del själ, och det kommer nog att bli slagsmål på kontoret när spelet kommer in - i väntan så ger vi oss av för att slipa våra lansar och leta upp några häftiga besvärjelser. **PCG**

### KOMMER SNART!

*Flying Heroes* är inte klart än på länge, men räkna med att vi kommer att följa utvecklingsarbetet.



Göran Kropps senaste äventyr kunde ha slutat riktigt illa.

### UTVECKLAR DATA

**Namn:** Illusion Softworks

**Ursprungsland:** Tjeckien

**Grundat:** 1997

**Bakgrund:** Nykomlingarna Illusion är de enda utvecklarna i det forna Tjeckoslovakien, och de tävlar i den högsta divisionen med det superba *H&D*.

**Tidigare spel:** *Hidden & Dangerous* (PCG 31, 93%)



# NYHETER

## 9 HETA, FÄRSKA GAMERSIDOR...

ROLLSPEL

# FINAL FANTASY

**Åtta hittills, och vi kan nog sätta pengar på att detta inte heller är den stora Finalen.**

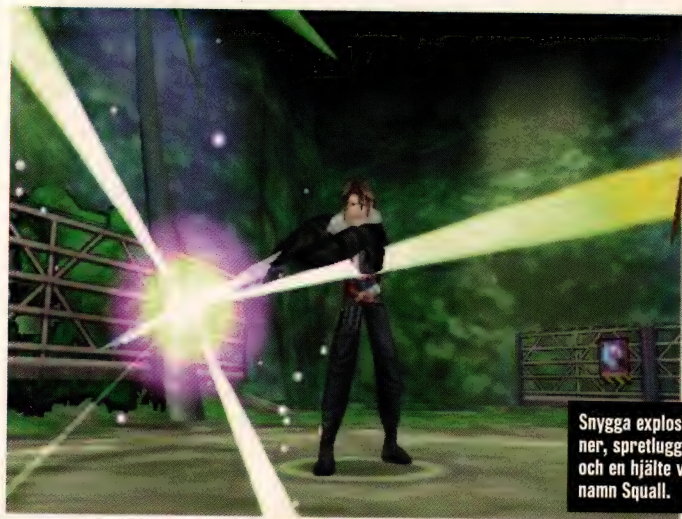
■ Att det mäktiga eposet *Final Fantasy* är stort vet väl alla. På PC:n har spelet sålt hur mycket som helst, och i de flesta länder älskar man de små sprethåriga manga-karaktererna, och följer deras liv och leverne med stor förtjusning. Men detta bleknar ändå i jämförelse med spelens hemland, Japan. I de japanska spelbutikerna var det total hysteri när *Final Fantasy VIII* släpptes till Playstation. 2,5 miljoner exemplar prånglade man ut, på fyra dagar. FYRA DAGAR! Helt otroligt.

Och nu, vilket vi nämnt i tidigare nummer, ska just det spelet konverteras till PC:n. I grund och botten är det samma sak som i den sjunde installationen, det vill säga strider i pseudorealtid, underbara förrederade bakgrunder, och så massvis med vansinnig magi som förvandlar dina karaktärer till jättelika björnar.

Bland förbättringarna gentemot föregångaren märks en klart förbättrad grafik med rent hiskeligt snygga explosioner och makalösa ljuseffekter. Mer så än i *FF VII* alltså. Squaresoft lovar även att man hos karaktärerna ska kunna se ansiktsdrag och uttryck som ter sig nästan läskigt verkliga. Och precis som med alla *Final Fantasy*-spel så får vi en helt ny uppsättning karaktärer att bli så där pinsamt förtjusta i, och så har vi givetvis de sedvanliga svärdsstriderna och romanserna.

Hurra. Rådjursögda över-hjältar kan man ju faktiskt aldrig få nog av, eller hur?

■ *Final Fantasy VIII* är planerat att släppas framåt vintern. Hur det blir med detta är givetvis väldigt osäkert, och vi vet heller inte om Eidos står vid rodet.



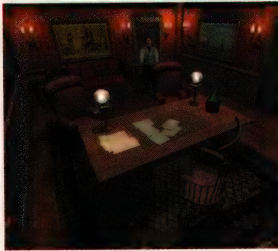
Snygga explosioner, spretluggar, och en hjälte vid namn Squall.





## WILD WILD WEST

En annorlunda blandning för spioner och cowboys. **SID 18**



## STARSIEGE: TRIBES 2

En upprustad motor ger ordentligt hopp om framtiden. **SID 20**



## THIEF 2: TMA

Förbättringarna står som de berömda spöna i backen. **SID 22**



# VIII



## SHEEP

### Lambi på rökheroin.

Om du är en av de som spenderat åtskilliga timmar på att bemästra kontrollerna i *Lemmings* och *Worms*, kommer *Sheep* antagligen att få dig på mycket gott humör. I ett scenario som påminner om det i den äldrande klassikern *Lemmings*, måste du guida dina korkade ulltussar genom 16 nivåer med kluriga problem. Lovande, men vi oroar oss dock för att testen med "artificiell dumhet" kommer att minska behovet av skicklighet hos spelaren, till förmån för mer slumpmässiga aspekter.

■ Lamm på julbordet skulle smaka bra.



## STRATEGI

# SIMMARS

Snart får vi Simma i full 3D. I Jymden.



Här vore det nästan på sin plats med ett skämt om Holmertz, eller varför inte Ulrika Knape? Vid närmare eftertanke, nej. Känns lite krystat, kanske. Monstro!

*SimMars* är alltså ett *Sim*-spel. Görs av Maxis. Ni vet, *SimCity*, *SimTower*, *SimAnt*, *SimIsle*, *SimFarm*, *SimPsons*, *SimBad Sjöfararen* osv. etc. i all evighet. Nu vill de att vi ska flytta till Mars och skapa kolonier, och det gör vi så gärna, eller har vi tröttnat?

Nej, det har vi faktiskt inte. Och det är i vilket fall som helst inget vanligt *Sim*-spel vi har att göra med här. Det hela är i full 3D, något vi skulle fått se i *SimCity 3000*, men som uteblev. Du skjuter iväg en farkost med nödvändig personal och fordon till den röda planeten Mars, där du sedan mutar in en liten jordplätt och grundar din

första koloni. I takt med att kolonierna växer och blir fler, smälter de samman till större städer. Men, givetvis är det inte bara att börja bygga hur som helst. Först måste ju planeten terraformas, och växthus med mera måste sättas upp för att en befolkning ska kunna existera på den karga stenbit som är vår närmsta granne. Och i sann *Sim*-anda måste ju allt vara realistiskt, vilket är svårt eftersom inte en själ har satt sin fot på planeten. Därför samarbetar Maxis nära med Nasa, som har högflygande planer på att göra just detta. Nasa bidrar även med sin kunskap om teknologi och rymden i allmänhet, så vi kan vara säkra på att *SimMars* blir så realistiskt som det bara kan bli, så här i slutet av årtusendet.

■ EA skjuter upp de första koloniatörerna framåt julen.



**KORTISAR**

Små godbitar från nyhetsskörden.

**MICROSOFTS NYA SPELPROJEKT**

Zipper Interactive och Microsoft ska tydligen samarbeta i ett stort spelprojekt. Det verkar som om spelet ska baseras på FASA Interactives brädspel *Crimson Skies*, som handlar om en värld som styrs av luftburna pirater. Med tanke på Zippers kunskaper blir det nog ett mycket snyggt spel. Dock lär det dröja tills mitten av år 2000 innan vi får se röken av spelet.

**DEER HUNTER ORSAKAR OLYCKAP**

Ännu en dödsskjutning har inträffat i USA, landet där vapen är lika vanliga som mobiltelefoner. Det började med att två minderåriga spelade jakt simulatören *Deer Hunter*. När den ene ynglingen plockade fram sin morfars jaktgevär blev leken lite för allvarlig. Offret hade inte någon chans att överleva skottet. Det amerikanska folket brukar skylla på videovåld när det sker olyckor. Om *Deer Hunter* nu är orsaken till olyckan kvarstår frågan hur skytten lyckades tro att kompisen var ett rådjur.



**CONFIRMED KILL LÄGGS NERP**

Troligen kommer Eidos Interactive att "omvärdera" flyg-simulatören *Confirmed Kill*. Vad detta betyder återstår att se, men enligt rykten ska spelet vara på väg att läggas ner. Kanske är det därför Eidos har plockat bort spelet från sin hemsida. Dock finns spelet kvar på den officiella hemsidan. Vad det är som ligger bakom ryktena och "omvärderingen" är oklart. [www.confirmedkill.com](http://www.confirmedkill.com)

**ARKAD**

**TRICKSTYLE**

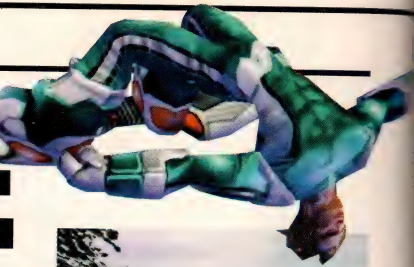
**Yeah... Du gjorde en trippel-goofy reverse 10800. Dude.**

■ Okej. Låt mig lista några namn här. Du ska sedan berätta vad de är för några, och vad de gör till vardags. Brad, Rose, Uri, Angel, King, Mia, Zak, Max, och Shin. Kom igen. (Poliser? - Erik Niederhofen, Stockholm.) Nix. (Siminstruktörer? - Mattias Lindblom, Sollentuna.) Tyvärr. (De är skateboard-åkare, inte sant? -



Oscar Johansson, Lammhult.)

Ge killen en cigarr. Och de är inte vilka skatere (stavas det så?) som helst. De är hoverskateboard-åkare! Vilka, förstås, är huvudpersonen i detta av Criterion skapade, grafikintensiva, futuristiska racingspelet, som påminner den något äldre PCG-redaktionen om 2000AD:s *Chopper*. Det är dock inte bara hastighet som



De i dagarna så moderna hat-tarna ger en äkta dumkänsla åt spelet.

gör detta spel. Nej, det bygger också till stor del på akrobatiska stunts och stundtals även lite megavåld i bästa Kubrick-anda. Med vansinniga hastigheter, drösar av rörelser, och otrolig grafik, så ser *Trickstyle* riktigt lovande ut.

■ Vänta tills december så kommer *Acclaim* låta dig köpa *Trickstyle*.

**ACTION**

**WILD WILD WEST: STEEL ASSASSIN**

**Accelererat, anakronistiskt, amerikanskt.**

■ Det första som måste nämnas är att Will Smith inte är med i spelet. Vilket är bra. Det bör även tilläggas att varken Helen Wellton eller Nick Borgen figurerar i soundtracket, om någon nu trodde det. Ja, *World Wide Web*, eller? Inte det.

Själva spelet *WWW* är en äventyrshistoria som bygger på den där nordiga filmen med just Will Smith, vilken i sin tur bygger på en TV-serie från mitten av sextioalet. Western-genren blandas friskt med den mot slutet av sextioalet så populära spiongenren, vilket ger upphov till en något anakronistisk känsla. Det finns två spelkaraktärer (skapade efter huvudpersonerna i filmen/serien), vilka har rätt distinkt skilda tillvägagångssätt. Den ene tar gärna till vapen och när man kontrollerar honom är det givetvis fullt ös och action hela tiden. Den andre är mer av en tänkare, och vi kan därför förvänta oss gåtor,

pussel och annat kul. 3D-karaktärerna rör sig i en förrederad värld bestående av fyra 12 distinkta platser. Kamerahandlingen följer trenden som skapades i och med *Alone In The Dark*, med fasta punkter.

Vad mer? Hmm, just det. Högteknologiska prylar förstås. Prylar som inte alls ligger i tiden, och därför också bidrar till anakronismen (fint ord det där, tycker ni inte det?)

■ **SouthPeak** utvecklar, och **SouthPeak** ger ut. När? Framåt julen, skulle vi tro.



**ORCS: REVENGE OF THE ANCIENTS**

**Flådig titel, men sen då?**

■ Någonsin drömt om att vara pappa till ett gäng Tolkieniska orcher? Inte? Nu får du i alla fall chansen, i Berkeley Systems och Sierras nya "uppfödarspel". Du ska, som ledare för en klan orcher i Saurons tjänst (ja det utspelar sig i Midgård), föda upp, pottträna och utbilda en grupp på 4 av de fula bestarna. Dessa fyra herrar ska sedan hjälpa dig att stävja oroligheterna som uppstått mellan de olika fraktionerna i orchsamhället. Dina gunstlingar erhåller sina färdigheter genom strider och diverse övningar, mot datorfiender eller mot andra spelares kullar, över Internet. Multiplay är faktiskt det som Berkeley Systems har lagt tyngdpunkten på i det här spelet. Meningen är att tusentals olika orchergrupper ska drabba samman på den världsliga arenan, för att man på så sätt ska kora ett gäng riktiga över-orcher.

Alla de små liven erhåller med tiden distinkt olika färdigheter och tillvägagångssätt, så det är fritt fram att experimentera med olika uppfödningmetoder. Och så slås de i 3D, vilket icke är att förglömma. Det är i stort sett allt. Föd upp, träna, slåss. Låter simplistiskt, men vi tror nog att upplevelsen kommer att vara mer djupgående än så. Den som lever får se.

■ **Sierra** planerar att släppa lös **horderna** när julen nalkas.



**ACTION**

# HEAVY METAL F.A.K.K.2

**Just när titlar inte kunde bli fånigare.**

Serieblaskan Heavy Metal startades på 70-talet, och den



blev snabbt känd för två vitt skilda kvalitéer. Först för att vara ett fäste för artistisk färdighet och höga produktionsvärden. Och sedan för kvinnor med löjligt stora bröst, iklädda "kläder" matchande fantasierna hos tonåringar av det manliga könet. Därför är det ganska logiskt att de freudianska skolexemplen på Ritual, mest kända för den lätta besvikelse som var *Sin*, nu jobbar med en *Tomb Raider*-inspirerad tredjepersons-shooter baserad på en kommande film som bygger på serien. Några intressanta element



Ritual Entertainment utnyttjar *QIII*-motorn och dess kapacitet att skapa böjda ytor till fullo.

har utlovats, och då inte minst det faktum att spelet bygger på monstret som är *Quake III Arena*-motorn.

De lovar också att den bystiga huvudpersonen kommer att kunna ha olika vapen samtidigt i de två nästa händerna, vilket borgar för en rejäl slakt då både närstrids- och långdistansvapen kan användas simultant. Förvänta dig avskjutna kroppsdelar, stora hål i bröstkorgar och andra hemskheter som vi inte ens vågar tänka på.

■ **Releasen är satt till nästa år.**

**FLYGSIM**

# GUNSHIP 3

**Den senaste Apachen.**

MicroProses senaste *Gunship*-spel är, bisarrt nog, mer en uppföljare till *M1 Tank Platoon* än till de tidigare *Gunship*-spelen, då det lägger tyngdpunkten på helikoptern som den för marktrupperna understödjande enhet den faktiskt är. Spelet använder sig av en förbättrad version av stridsvagnspelets motor, vilket möjliggör större slagfält, mer action och långt snyggare träd

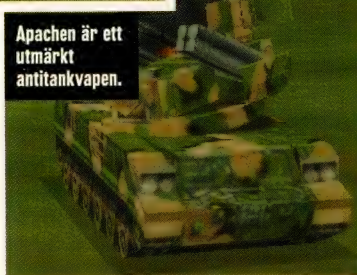
(antagligen). Och här på PCG får vi aldrig nog av snygga träd, sanna mina ord.

Slutligen utlovas en pilot-AI av sådan kvalitet att du kan lämna styrningen åt PC:n, medan du själv sätter dig i skyttens säte.

■ ***Gunship* kommer att flyga in i butikerna under Hasbros flagg, någon gång nästa vår.**



Apachen är ett utmärkt antitankvapen.



## KORTISAR

**DUNK-DUNK I GTA2**

Rockstar Games, en avdelning inom *Take 2*, kommer att se till att spelet *Grand Theft Auto 2* får ett pulserande soundtrack. Spelet låter oss återigen prova på livet som biltjuv, mördare, rånare och gud vet vad. Rockstar har anlitat Moving Shadows Record som ska se till att musiken blir "modern". Med andra ord lär det bli techno och liknande musikstilar. Spelet kommer att lanseras senare i år.



**UPPGRADERING TILL MERIDIAN 59**

Konkurrensen mellan de få onlinespel som finns hårdnar i år. När Origins mästerverk *Ultima Online* uppdaterades kontrade 3DO med en uppdatering till *Meridian 59*. 3DO har förbättrat stridsystem och lagt till lite fler trollformler. De passade även på att sätta månadsavgiften till 15 dollar i månaden, vilket är ganska dyrt. *Meridian 59* har i stora drag endast uppskattats av amerikanerna. Vi i Europa ligger lite efter som vanligt, men spelet lär nog inte nå samma höjder som konkurrenterna ändå.

**www.eannons.se**

AUKTION PÅ NÄTET, KÖP & SÄLJ!



KORTISAR

GT INTERACTIVE TILL SALU

Efter alldeles för många stora projekt och förseningar verkar det som om verkligheten sprungit ifatt GT Interactive. De har drabbats av ekonomiska problem och måste därför leta efter ett företag som kan ta över fanan. Det verkar som om Infogrames och Hasbro är intresserade vilket inte är ovanligt. De båda jättarna brukar köpa upp mindre bolag. Vilken av kandidaterna som får äran återstår att se. Förmodligen kommer uppköpet inte att drabba GT:s kommande spel.

JAGGED ALLIANCE 2 NÄRMAR SIG

Det turordningsbaserade strategispelet *Jagged Alliance 2* är på väg med stormsteg. Faktum är att spelet borde vara på väg ut i hyllorna i augusti. Spelet låter oss inta rollen som legosoldat (inte den plastiga varianten). Spelaren ska sätta ihop en grupp med råbarkade soldater och utföra mängder av uppdrag. Enorma eldstrider och mängder av vapen väntar. Recension kommer.



CAMPAIGN 1776 SKROTASP

Take 2 verkar inte vilja lansera strategispelet *Campaign 1776*. Spelet är utvecklat av HPS Simulations som tidigare producerat spel åt Talonsoft. Troligen är det just det senare företagets inflytande som gör att spelet inte kan lanseras. Spelmotorn till *Campaign* utvecklades tydligen innan HPS kom i kontakt med Take 2. Enligt HPS kommer de att fortsätta på ett annat projekt tills konflikten är löst. Framtiden för *Campaign 1776* blir därmed osäker.

ACTION

# STARSIEGE: TRIBES 2

Ännu fler stamkrig.



Explosionerna är betydligt mer pyrotekniskt intressanta än i föregångaren.

Det första *Tribes* slog kanske inte så otroligt stort i Europa, men i Staterna så gladdes det många fler, från hardcore gamers till gemene man. Ja, det slog faktiskt så bra att Dynamix redan håller på att utveckla en fullfjädrad uppföljare.

Kritiken mot det första spelet (som i grund och botten handlade om att det hade alldeles för stora och öppna landskap, och inget singelspel) har man tagit till sig, så motorn genomgår nu en rejäl upprustning för att den ska kunna hantera mer detaljerade miljöer - både för att glädja ögat och för att man ska ha någonstans att gömma sig i stridens hetta. Vatten kommer att spela en stor roll, och en del karaktärer kommer att kunna befinna sig under ytan ganska långa



perioder. Nya vädereffekter, fler fordon och ett gäng AI-bots kommer också att implementeras; de senare ska tydligen kunna delta i lagstriderna - antingen för att fylla ut ett underbemannat lag, eller för att agera fiende. Slutligen kommer alla redan existerande vapen att fläckas upp lite, medan ett antal nya föremål kommer att utöka din arsenal ytterligare.

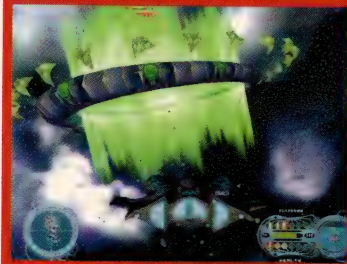
## SINISTAR: UNLEASHED

THQ släpper loss ordentligt.

Tidigt på 80-talet gav Williams folket några riktiga käftsmällor med de nu legendariska *Defender*, *Joust* och *Robotron*. *Sinistar* var en mer obskyr favorit, där du skulle samla kristaller för att kunna förstöra en konstig bioorganisk varelse.

THQ uppdaterar nu myten till 90-talstappning, i en *Battlezone*-aktig, futuristisk megabomb. Spelet utlovar 24 singleplayer-nivåer där du slåss mot ett trettiotal olika aliens. Den största förbättringen är att den här versionen är i full 3D, inklusive det vanliga hårdvarustödet.

THQ släpper lös *Sinistar* i oktober.



Sierra släpper *Tribes 2* tidigt nästa år.

ROLLSPEL

## DARK AGES

Medeltid igen.

Ännu ett online-RPG har ställt sig i kön för att få piska *Ultima Online*. *Dark Ages* är ett annorlunda spel utvecklat i Asien, vilket märks ganska väl. Spelet vältrar sig i färgglada frisyryr och rådjursögon i vanlig Manga-stil. Det är ganska svårt att förutspå om spelet kommer att bli populärt i Europa och USA eftersom det inte har lanserats ännu. Vi kan dock redan visa en av titelns nackdelar: Grafiken! Nog för att det vore en lögn



att påstå att *Ultima Online* är en skönhet, men *Dark Ages* är fullt på ett vidrigt sätt.

I *Dark Ages* kan spelaren försöka lära sig några av de 100 färdigheterna eller kämpa mot över 1000 unika monster. Huruvida det är kvalitet eller bara kvantitet återstår att se. Spelet kommer att finnas för nerladdning på den officiella hemsidan inom kort. Hur mycket det kostar att spela är dock oklart.

## PROBLEM MED CD GAMER 31

Tyvänn har ett antal läsare fått dubbla CD-ROM-skivor av 31 A eller B. Detta beror på att vår CD-leverantör har gjort ett misstag och vi beklagar detta å deras vägnar. Om du har fått dubbla skivor av CD Gamer, så hör av dig till CD-produktionen på 0470 - 70 31 00 eller skicka ett mail till: [hans.mansson@pcgamer.net](mailto:hans.mansson@pcgamer.net) så får du den rätta skivan hemskickad till dig. Glöm inte att ange din adress och vilken av skivorna du saknar. Vi ber om ursäkt för det inträffade och kommer att vidta åtgärder för att det inte ska upprepas.

Redaktionen/CD-produktionen



**ACTION**

# DEVIL INSIDE

**En fransk version av Crying Game?**

De udda spelutvecklarna Cryo Interactive har återigen hittat något helt nytt. Snart kommer de att presentera världens första polisspel där huvudpersonen är både manlig och kvinnlig. Nej, detta är inte aprilnumret av PC Gamer. Spelet heter *Devil Inside* och handlar om Dave, en polis som numera jobbar för ett TV-program där brottslingar jagas i direktsändning. Dave kan när han vill förvandlas till sin mer diaboliska kvinnliga personlighet Deva. *Devil Inside* kommer att bli ett actionäventyr där spelaren ska lösa problem i ett spökhús. Det låter nästan som *Resident Evil* med könsbyten.

Bakom spelet ligger Hubert Chardeu som tidigare skapat *Alone in the Dark*-serien. Det verkar som om *Devil Inside* kommer att likna Chardeus tidigare skapelser, med häftiga 3D-miljöer. Dave/Deva ska ha sju olika vapen till sitt förfogande samt några psykiska krafter. Den stora frågan är givetvis vilken målgrupp titeln är riktad till. Ingen på redaktionen ver-

kade särskilt pigga på att få byta kön.

■ **I vilket fall som helst kommer spelet att hamna i spelhyllorna i vinter.**



**STRATEGI**

# SHOGUN: TOTAL WAR

**Hai, Anjin San! Wakarimas!**

Det har varit ett lugnt år för de av oss som gillar att hålla på med strategispel i realtid. Det var egentligen bara *Warzone 2100* som var något att ha. *Tiberian Sun* ligger givetvis framför oss (i skrivande stund i alla fall. Drägel.), men vi har även detta tjugusiga samuraj-sim att hålla utkik efter. Och det ser bättre ut än någonsin.

Varför? Jo, dess perfektionister till designers har lassat in en hel drös nya element. Dynamiska vädereffekter har helt dynamiskt marscherat in i bilden, arm-i-arm med möjligheten att se en stad helt i 3D. AI:n har blivit klokare och använder terrängen för att dölja trupper när de rycker fram, och allt ser faktiskt väldigt lovande ut. Vad är då haken? Hmm, det har skjutits upp säkert. Skit, också.

■ **Om de verkligen jobbar på det så kanske *Shogun* kommer innan årsskiftet.**

## KORTISAR

**X: BEYOND THE FRONTIER**

Det duggar tätt i rymd spelgenren för tillfället. Av någon konstig anledning vill alla göra ett rymd spel och tyskarna är inget undantag. Programhuset Egosoft har precis lagt ut ett demo på det kommande spelet *X: Beyond the Frontier*, som ska förnya genren i vanlig ordning. Hur bra det kommer att gå är osäkert, då deras demo inte verkar vilja starta. Enligt Egosoft ska spelet bli icke-linjärt med handelsfartyg och andra Elite-liknande element. Spelet ska tydligen vara på väg ut i butikerna i Tyskland.



**SOUTH PARK RALLY**

De små snorungarna från den kontroversiella serien *South Park* ska nu återigen landa i spelhyllorna. Denna gång blir det inte snöbollskrig utan rally. I *South Park Rally* ska spelarna kunna köra omkring i flera olika knäppa miljöer. Det lär inte bli mindre sjuk humor i detta spel än i föregångaren. Dock hoppas vi att Acclaim gör ett bättre jobb denna gång.



**EA I SAMARBETE MED JORDAN**

Enligt rykten ska Electronic Arts betala basketsjärnan Michael Jordan 10 miljoner dollar för ett kontrakt. Om detta stämmer kommer avtalet att gälla i tre år och täcka flera olika titlar. Kom ihåg att det fortfarande bara är ett rykte. Men vi är nog inte ensamma om att vilja ha fler sporttitlar från EA.

**STRATEGI**

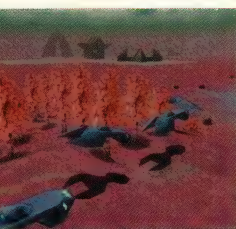
# STAR TREK: NEW WORLDS

**Star Trek utvidgar territoriet.**



Trekken har kommit långt sedan de dagar då kapten Kirk och hans spretörade vän Spock härjade i galaxerna. Tillägg såsom *Seven of Nine* i *ST: Voyager* har gjort serien betydligt "sexigare", och Binary Asylum reflekterar detta faktum i det senaste *ST*-spelet.

*Star Trek: New Worlds* ser ut som vore det avkomman av *Incoming* och *Warzone 2100*, och i spelet tar du kontroll över antingen Federationen, Klingonerna eller Romulanerna, i ett försök att ta över den nya världen i fråga. Du kommer att få vara med om basbyggnad,



(Ovan) Om ändå Spock hade fått skåda detta.



Scottys brakare hördes, och syntes, över hela galaxen.

resurshantering, forskning och utveckling; och så kommer det att bli strida av, förstås.

Men det verkliga slaget står inte mellan de tre humanoida raserna: nya rymdvarelser står att upptäcka, och de kommer antagligen inte att gilla när du våldför dig på deras planeter. Mest

överraskande är dock chocknyheterna om att ingen av karaktärerna som hittills visats i serien kommer att finnas med. För denna lilla ynnest är vi på PCG ytterst tacksamma.

■ **Interplay beamar ner *Star Trek: New Worlds* i september.**



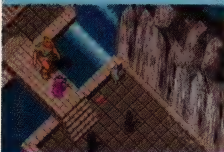
KORTISAR

MER STRATEGI FRÅN MEIER

Spelare som gillade Sid Meiers strategispel *Gettysburg* lär inte bli besvikna av att Firaxis påbörjat arbetet med en liknande produkt. Meier & Co tillkännagav spelet tillsammans med *Civilization III*, samtidigt som de spred nyheten att ett hemligt spel ligger i startgroparna. I vilket fall som helst heter det nya strategispel *Antietam* och ska bli färdigt tills hösten. Det låter lovande eller hur?

ORIGIN SPARKAR EN ANSTÄLLD

En av Origins anställda Game Masters, som vaktar över *Ultima Online*, har fått sparken. Tydligt hade personen ifråga sålt virtuella hus och spelpengar för verkliga pengar. Origins kommentar till händelsen: "Det är inte bara spelarna som är under uppsikt". Att *Ultima*-prylar säljs över nätet är ingen direkt nyhet. Det säljs dagligen personligheter, pengar, rustningar och vapen. Enligt ett rykte ska en spelare ha lyckats sälja sin karaktär för 5000\$.



MER COMBAT FLIGHT SIM

En inofficiell expansion till Microsofts populära *Combat Flight Simulator* har letat sig ut i butikerna. Tillägg som lanseras av Extreme Records är tydligen en samling hemmagjorda banor av sämre kvalitet. Microsoft har med andra ord inte godkänt expansionen. Lyckligtvis har många av spelets fans upptäckt händelsen och sett till att den försvunnit från flera kända butikskedjor. Det ska bli intressant att se vad som händer med Extreme Records efter detta övertramp.



ACTION

# THIEF 2: THE METAL AGE

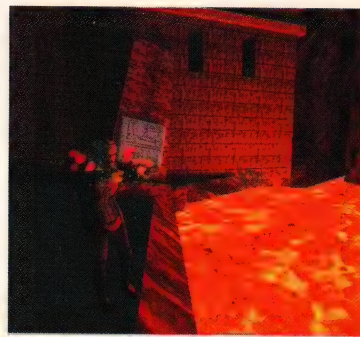
## Bara inte Iron Maiden står för soundtracket...

■ Ett halvår efter att det släpptes har *Thief* åter igen blivit hett här på redaktionen, mycket tack vare den nya, fina nivåeditorn, DromEd. Således kom budet om att en hel serie nya spel i franchise är i antågande som en mycket glad överraskning. Vi har till och med infört en daglig *Thief*-fiesta, med gratis sangria åt alla.

Även om *Thief Gold* kommer först, är det den riktiga uppföljaren som vi ser fram mest emot. Spelet drivs av samma modifierade Dark Engine som *System Shock* använder sig av, vilket ger effekter som färgat ljus, större djup i färgerna och mer detaljerade polygonmönster på dina motståndare. Självklart är det i den unika, smygbaserade spelstilen som *Thief* verkligen blommar ut, och uppföljaren utlovar många förbättringar. Till att börja med så har man lagt till ett multiplayer-läge, där co-op är ett



av valen. Uppdragen kommer att expanderas i detta läge, med nya områden där man måste uppträda som ett lag för att kunna överleva. Vi har givits vaga ledtrådar om att "verktyg" kommer att kunna användas vid rekognoscering, och även att den mystiska handlingen från originalet kommer att få nya



Lönmördarens händer var 3D-accelererade, och mycket, mycket dödliga.

skruvar.

■ Eidos kliver ut ur skuggorna nästa vår.

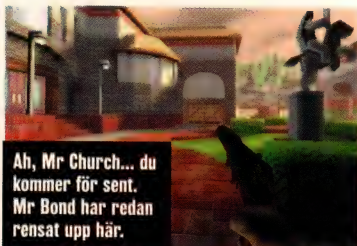
ACTION

# NO-ONE LIVES FOREVER

## Förutom Gud då.

■ Sedan Björnin inhandlat alla de gamla Bond-klassikerna till specialpris på videobutiken, har en sorts 007-feber brutit ut på kontoret. Överallt ser man nyinköpta, svarta kostymer, dry martinis och vackra kvinnor med hunger i blicken. Ja... två utav tre är väl inte så dumt.

Därför är nyheten om att Monolith, skaparna av *Shogo* och *Blood* ni vet, har påbörjat arbetet med något som är "inspirerat" av allas vår favoritspion, ett välkommet bud.



Ah, Mr Church... du kommer för sent. Mr Bond har redan rensat upp här.

Skärmbilderna här intill, hur fina de än må vara, är faktiskt från en spelsession med den ursprungliga *LithTech*-motorn. Den färdiga versionen kommer att drivas av den formidabla *LithTech 2*-motorn, vilket kommer att förbättra grafiken avsevärt.

Uppfriskande nog så siktar utvecklarna på att i spelet fånga den svängiga 60-talsandan, vilket kan ses i mycket av designen. Du ikläder dig rollen som Adam Church (toppagent i den brittiska underrättelsetjänsten), som måste ta sig igenom 33 shooter-uppdrag i förstaperson, och samtidigt stå ut med en hel del överraskningar och en gnutta humor.

■ Ännu är det oklart vem som ska ge ut spelet nästa år.

**IN SITE**  
MÄNADENS HEMSIDA  
**JAR JAR MUST DIE**  
<http://www.diediediejarjar.com>

■ För de få av oss på kontoret som redan har haft (o)turen att få se (och även spela) *Star Wars: Episode 1 - Fantommajonnäsen*, på ett eller annat vis, var den här hemsidan en sorts bekräftelse på vad Lucas egentligen gjorde fel. Jar Jar Binks är jobbig som bäst, och när han visar sina sämsta sidor blir han till ett ensamt fenomen som lyckas med konststycket att förstöra tidernas mest efterlängtda film. Besök sidan för ytterligare bevis - om du behöver det.

ten stupid things Jar Jar did to mess up the movie  
Han är till och med värre än Ewokerna. Alla tillsammans.  
Dr. Joel Reeves  
Cast Your Vote Now!



# TOMB RAIDER 4: THE LAST REVELATION

## Ja, då var det dags igen.

Den orimligt kurviga datorspels-hjältinnan Lara Croft ska återvända i november. Uppföljaren heter *The Last Revelation* men hoppas inte för mycket på att det blir det sista spelet i serien. Denna gång ska Lara besöka Egypten och leka arkeolog bland mumier och andra monster. Tydligt måste en arkeolog vara otroligt vig och skjutglad, riktiga kunskaper inom yrket hör inte till. Enligt Core Design ska detta fjärde spel bli en slags prolog till de andra (*Tomb Raider Episode 1?*) Spelet ska likna den första delen vad gäller pussel och miljöer. För att öka realismen har utvecklarna skapat en ny 3D-motor från grunden och resultatet ser bra ut. Den eviga frågan

bland seriens fans är ju ständigt: hur blir det med Laras byst? Kommer den att vara större? Vi har hört rykten om att Lara ska genomgå en bröstförminskning, men vem bryr sig?



# VAFALLS!?

## Grodor från PC-världen.

"De senaste åren har varit strålande för VIS Interactive." - VIS:s Chris van de Kuyl råkar glömma att nämna det diaboliskt usla *HEDZ* och den fortsatta avsaknaden av något som liknar *Earthworm Jim 3D*.

"Vi är övertygade om att det faktiskt är helt omöjligt. Vi tror inte ens att vi kan klara det." - Alex Garden, VD för Relic Entertainment, talar med stort självförtroende om deras nya, topphemliga spel.

"Varför jag lämnade Id Software? Det tänker jag inte svara på." - Brandon James, level designer, angående hans avhopp förra månaden. "Brandon James ofärdiga kartor och

alla hans övriga ansvarsområden har delats upp mellan oss. Detta betyder givetvis att vi andra får en större arbetsbelastning, men det är vad vi får betalt för att göra." Paul Jaquays, Id Software Designer, angående Brandon James avhopp.

"Läskigare än en middag med Hannibal Lecter... läskigare än din läskigaste, läskiga mardröm... läskigare än att dö ensam i en urinstinkande lägenhet i Bradford, med The Smiths på stereon och en död baby i badkaret... Riktigt. Riktigt. Läskigt." Guy Miller, idéspruta på Iguana UK, om varför vi kan tänkas tycka om *Shadowman*.

# MOTOCROSS MADNESS 2

Efter succén med det vrickade MC-spelet *Motocross*

*Madness* har Microsoft och Angel Studios påbörjat arbetet med en uppföljare. Det förra spelet erbjöd oss en realistisk fysikmotor som användes på ett fullkomligt galett sätt. Spelarna kunde hoppa löjligt högt och landa väldigt hårt. Av någon anledning är det alltid roligare att bryta benen i datorspelens värld. Vad har då uppföljaren att bjuda på mer än den vanliga grafiska finputsningen? Fler banor, högre hopp och brutalare krascher. Precis vad vi behöver med andra ord.

Inspirerande nog kommer spelet att gå under namnet *Motocross Madness 2*.

Om allt går vägen ska spelet vara färdigt tills nästa vår.

# KORTISAR

## ANNORLUNDA BRÅDSPEL

Midas Interactive har insett att det är fartfyllda sporter som dagens ungdom vill ha, och därför lanserar de nu sitt *Mike Stewart Pro Body Boarding*, ett spel där även den mest räddhågsna landkrabban kan våga sig ut på böljan den blå. I *Mike Stewart Pro Body Boarding* finns det fyra olika spellägen:

Tävling, Arkad, Övning och 2-spelare. 8 är nyckeltalet i spelet: man kan välja mellan åtta olika karaktärer och lika många brådor. Dessutom finns det åtta olika platser att surfa på, bland annat Hawaiis nordkust, Shark Island i Australien och vattnen utanför Indonesien. Som sig bör i ett spel nuförtiden finns det stöd för alla vanliga 3D-kort, och det kan nog behövas eftersom *MSPBB* erbjuder 3D-vågor i realtid och imponerande partikel-effekter. Mot slutet av september är det enligt Midas dags att damma av vådräkten.



# www.eannons.se

AUKTION PÅ NÄTET, KÖP & SÄLJ!



# VAR ÄR SPELEN?

VI VILL INTE STRESSA, MEN...

Game Title	Developer	Release Date
Giants	Interplay	Augusti
Driver	GT	September
Homeworld	Sierra	1:a September
C&C: Tiberian Sun	EA	September
Daikatana	Eidos	September
Duke Nukem Forever	3D Realms	September
Messiah	Interplay	September
Ultima IX: Ascension	Origin	September
Max Payne	3D Realms	September
Quake III Arena	Id Software	Oktober
Age Of Empires II	Microsoft	November
Theme Park World	EA	November
Force Commander	LucasArts	November
Indiana Jones And The Infernal Machine	LucasArts	November
Black & White	EA	November
Grand Prix 3	MicroProse/Hasbro	December
Prey	GT	Våren 2000
Team Fortress 2	Sierra	Våren 2000

## Redaktörns Kolumn

# Anfäkta och anamma!

Av Joakim Bennet

Kära läsare!

Följande mail damp nyligen ned i min lilla box. Jag publicerar det i sin helhet, och utan några som helst rättelser, helt enkelt för att ni ska få en uppfattning om hur vi ibland har det här på redaktionen...

"Sitter med nya PCGamer i knät... tillsammans med tangentbordet förstås.

Fick känslan av att du inte gillade SJ... är min känsla fel?

Angående 'bruden' i din kolumn.. en påse över huvudet så e det väl inga problem??!

O fan.. det finns en 'var e spelen' moj brevid din tivelaktiga kolumn, och

vad tror

du jag får se där... inte ett skit av värde!

Nu j-lar.. Fixa en 20 sidors preview på Soldier of Fortune för h-e!!

Kolla 'pollen' på <http://www.agn3d.com/>

Där ser man att fler vill ha SoF än Messiah och det är inte så långt ifrån Tribes 2 och UnrealT heller.

Nu blir jag förbannad!! Hmm.. ok glömde ta en snus..

Blir lätt förbannad om man inte tar sig en snus.

Hmm.. höll på att slå sönder tangentbordet när jag lira Action Q2... pga hög

ilsk-faktor.

Nåja.. ta med SoF eller dö!

Hmm.. jo dom där "rullande demon'a" på C&C TS ... jösses.. kunde ni inte

bättre än så?

Här ser man på skivjäveln att det är nåt heflo om TS...

Och så får man se två filmer som man har haft i ett halvår sen man köpte Dune2000...

Fast.. det var ju en film på den tiden. Finns det inget nytt?

Lägg dit en TF2 video istället. Såg den tyska filmen och det såg redigt coolt ut!

Förresten, när/är PCGamer folkset ute o lirar på nätet?

Vill ge er spö för att ni inte har med mer SoF!!!!

...vad lirar ni förresten? Lilla sjöjungfrun Deathmatch?

Jag krossar er på Bubble Bobble DM!!!

// DMA [Johan Skoog]"

Ja vad säger man? Signaturen DMA har verkligen visat att han är värd att tas på allvar, och att han är en maktfaktor att räkna med i framtiden. Vi

på Gamer gillar givetvis att bli hotade till livet, vad annars skulle driva tidningen framåt? Det är sannerligen tur att jag nu har en välbehövlig semester att hämta ut. Jag vill också säga att Deathmatch i Den Lilla

Sjöjungfrun är en klart underskattad sysselsättning. Vi på redaktionen är stolta över att vara inofficiella svenska mästare i detta ypperliga lilla spel, och vi kan ta oss an dig när du vill, DMA.

Avslutningsvis vill jag också berätta att en del arga mammor har hört av sig angående min lilla kolumn, därav den något mer lättsmälta tonen i denna månads upplaga. Till er som gråter er till sömns av längtan efter den gamla stilen har jag följande förslag. Kika på den ypperligt underhållande showen med Jerry Springer, varje natt strax efter klockan 12 på TV3. Fyller inte det programmet er kvot av underligheter så vet jag inget som gör det. Jerry Springer är förresten, om ni inte redan visste det, en mycket god vän till mig. Lite småbögig, men väldigt parant.

Månadens bild är tagen inne på en toalett tillhörande ett av Stockholms större

"inneställen"(Obs: PCG uppmanar verkligen inte till dylika illdåd mot dylika inrättningar). Kan vi gissa att det är vår vän GoHozt kLLa som varit framme?

Synes om en månad!

Förfrågningar och förfriskningar till:

joakim.bennet@pcgamer.net





its soul  
destroying

# SHADOW MAN™



ShadowMan™ & © 1999 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

Nintendo, Nintendo 64, N64, and © are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1999 Nintendo Co., Ltd. "PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © & © 1999 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

[www.multimedia.bonnier.se](http://www.multimedia.bonnier.se)



# MIGHT AND MAGIC VII

M&M med tydlig smak av RPG.

Av KIERON GILLEN



Vägkrogen "Road Kill" ska tydligen snart öppna. Dalton är både ruder och cooler.



Might And Magic-serien har inte begåvats med den mest...öhh, experimentella av RPG-världar.



## MIGHT AND MAGIC VII KORTHET

**Utgivare:**  
3DO

**Utvecklare:**  
Ubi Soft

**Genre:** RPG

**Beräknat Systemkrav:**  
P133, 32Mb RAM, 350 Mb HD

**Web:** www.ubisoft.com

**Releasedatum:**  
Augusti

**Värt att notera:** Rollspel i en etablerad värld. Fullt av orcer, och 20% större än det förra spelet.

**EARTHIA.** Det låter som någon märklig sjukdom, men det är den plats där den så populära *Might And Magic*-serien utspelas. Vi kan bara spekulera i varför rollspel har en tendens att sträcka sig över ändlösa serier av uppföljare (*Ultima*- och *Final Fantasy*-spelen har följt samma mönster som *M&M*), men om vi skulle våga oss på en gissning, skulle vi säga att handling och spelhistoria är de viktigaste elementen för de som gillar den här genren.

Intressant nog fortsätter historien från det otroligt populära fantasystrategi-spelet *Heroes Of Might And Magic III*,

## "DET FINNS 26 NYA VARELSER ATT FÖRGÖRA MED DITT SVÄRD."



## MAN HÖJER PÅ ÖGONBRYNEN

Det är väldigt få som förstår att hemligheten bakom ett framgångsrik RPG-följe inte hänger på hur man blandar olika klasser, utan på den skönhetsvård varje medlem genomgår. *Might And Magic VII* gör som alla andra.



Titta hur noggrant hon har plockat ögonbrynen.



Här ser man klara spår av plockning.



Det här är en kille. Men ändå ryker ögonbrynen.



Det finns alltid någon som inte gör som alla andra.

istället för att direkt följa det *M&M VI* som fick ett ganska ljumt mottagande. Man planerar att använda cut-scenes för att få till en starkare känsla för den saga som dina karaktärer är inblandade i.

En annan koppling till *Heroes Of Might And Magic III* är att majoriteten av monsterdesignen är hämtad därifrån, vilket borde borge för riktigt ruggiga karaktärer. Sammanlagt ska det finnas 26 nya varelser att förgöra med ditt ack så förgörande svärd. Hurra!

Man har gjort framsteg på det grafiska området också. 3D-världen spelar inte i samma division som *Ultima Ascension* eller *System Shock 2*, men den är klart bättre än i föregångaren. Den förbättringen kan delvis tillskrivas det faktum att det nu finns fullt stöd för 3D-kort, vilket ger en bättre frame rate och ökad detaljrikedom. Tyvärr består monstren fortfarande av förrrenderade sprites, och tenderar att pixellera på nära håll.

Karaktärsutvecklandet har också satts i fokus, så att antingen "goda" eller "onda" vägar kan leda till slutlig framgång. Du kan också välja mellan fyra raser, däribland något så ovanligt (som spelarkaraktär, i alla fall) som svartalf. Giftigt.



# Ta musiken med dig

- Extremt bra ljud
- Liten och smidig, väger endast 70 gram
- Snygg och användarvänlig design
- Inga avbrott i musiken - spring och hoppa utan problem
- Speltid 12 timmar med ett 1,5 volts batteri
- Innehåller 32 MB minne som lätt kan uppgraderas med 16 eller 32 MB extra minne
- Funktioner för random, volym, repeat och equalizer
- Hörlurar ingår
- Rekommenderat försäljningspris är endast 1495,- inklusive moms

# DIAMOND



# Riö

PORTABLE MUSIC PLAYER

Med Rio öppnar sig en helt ny värld av ljud och musik. Allt du behöver för att uppleva en unik musikupplevelse är en dator och en Riospelare. Koppla bara ihop Rion och datorn med en kabel, så kan du sedan överföra mp3-filer till Riospelaren. Det är lika enkelt som att överföra filer till en diskett. Det kan antingen vara musik som du själv har spelat in, eller externa ljud- och musikfiler. På Internet finns det allt fler hemsidor med lagliga mp3-filer, som du kan ladda ner lika lätt som övriga freeware-program. Du kan till exempel gå in på [www.rioport.com](http://www.rioport.com) och se vilka hemsidor Diamond rekommenderar. Alla kablar och program du behöver, ingår i paketet.

Diamond tillverkar också andra produkter som gör användandet av din dator roligare. Gå in på [www.diamondmm.co.uk](http://www.diamondmm.co.uk) och läs om ljudkort, grafikkort och modem av hög kvalitet till vettiga priser.

**Varning: Denna produkt får endast användas för tillåtna ändamål**

För närmaste försäljningsställe: ring Gandalf på tel: 040-671 20 00 eller CHS på tel: 08-578 20 220





# SHADOWMAN

Voodoo Lounge extravaganza starring en rätt obehaglig anti-hjälte. **Av MATTHEW PIERCE**

**DETTA HAR HÄNT...** << Ni fick en första ordentlig titt på *Shadowman* i PCG 29.

## SHADOWMAN KORTHET

**Utgivare:**  
Acclaim

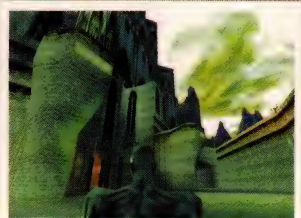
**Utvecklare:**  
Iguana UK

**Genre:** Shooter  
i tredjeperson

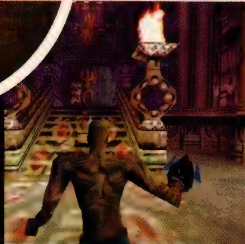
**Beräknat Systemkrav:**  
P166, 32Mb RAM

**Releasedatum:**  
September

**Därför ska du köpa det:**  
Troligtvis det obehagligaste spelet du någonsin kört.

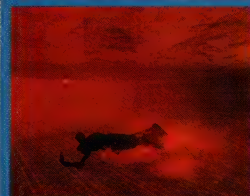


(Vänster) Vi tror inte att den här bilden är representativ för den tyska versionen.

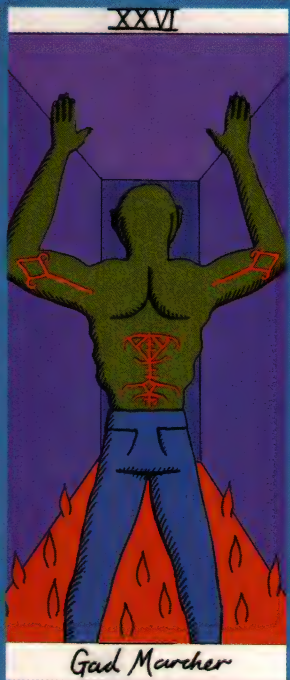


Zombies. De är slöa och irriterande. Lite som CD-prod:s Hasse Månsson faktiskt.

## ELD OCH LÅGOR



I olika tempel som vaktas av fireball-kastande damer finns de tre gads som ger *Shadowman* hans speciella krafter. De här ger honom möjlighet att gå på, röra, och simma igenom eld och lavafyllda rum. Gadsen är alltså mer än bara tidsbegränsade power-ups. För att du ska komma någon vart i nivåerna är det viktigt att du håller reda på var och när de olika krafterna kan komma till störst användning. Vilket inte så lätt med tanke på att *Shadowmans* nivåer är enorma, och erbjuder i storleksordningen 60 timmars spel.



**MIKE** LeRoI är i stort sett så cool som en hjälte kan bli. Om du inte inkluderar hans alter-ego, förstås. Mikes andra jag är nämligen den skoningslöse, supersmidige, voodoo-inspirerade, och klart dödliga, *Shadowman*. Han debuterade i serieformat från Acclaim för ett antal år sedan och snart får han ett alldeles eget spel, tillverkat av *Turok*-utvecklarna Iguana.

De två spelen må ha samma föräldrar, men där slutar alla likheter tvärt. Det senare var en dimhöljad förstapersons-shooter med inriktning på konsolmarknaden, medan *Shadowman* är en långt mer... ska vi säga mogen tredjepersonshistoria. Ett läskigt *Tomb Raider* kanske? Över till Iguanas Creative Director, Guy Miller.

"Ja, en av dem är en hård, storbröstad tjej som hela tiden kommer tillbaka och vill ha mer - en debutant med attityd. Och den andre är en svart kille med en bössa och en udda koppling till voodoo", säger han sakligt. Det enda som de faktiskt har gemensamt är vinkeln från vilken man styr dem (och *Shadowman* klarar faktiskt detta ännu bättre genom att ha förärat ett förstapersonsperspektiv avsett

att användas när man siktar).

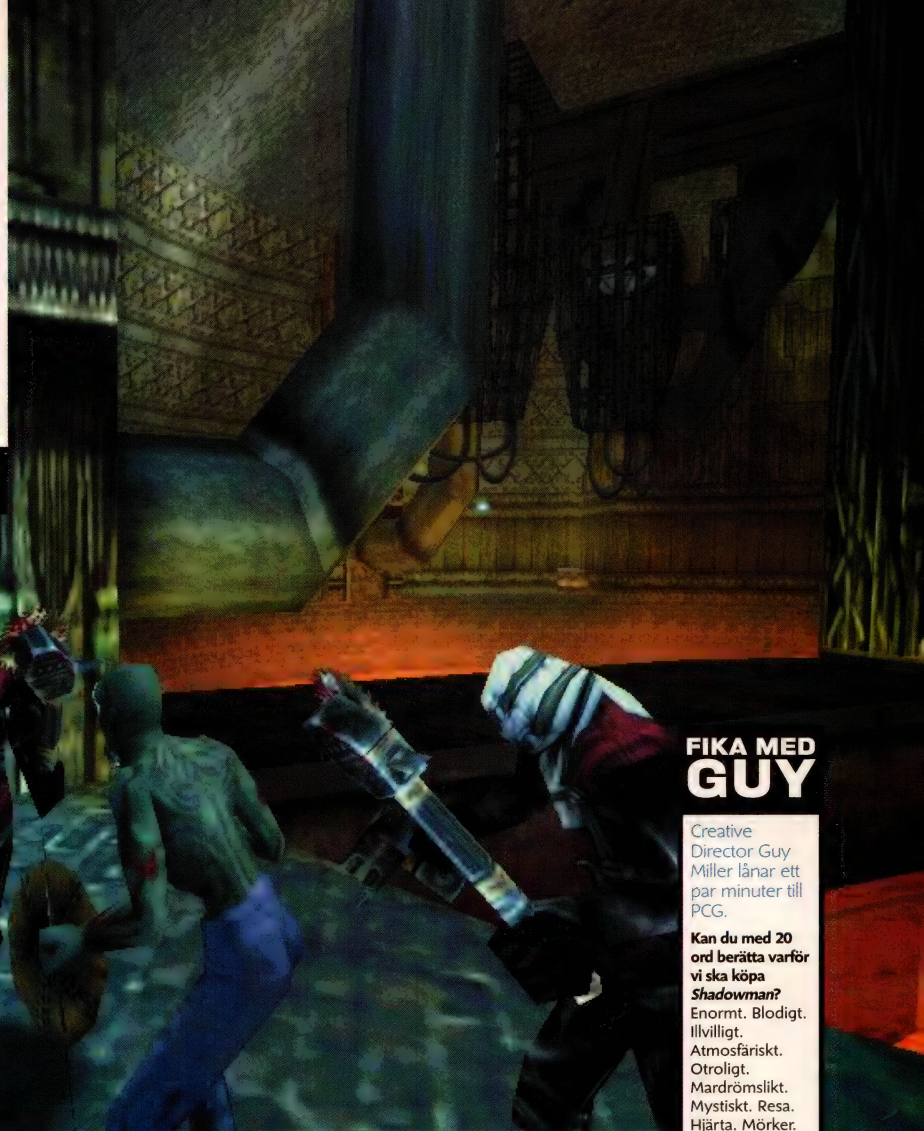
Plus - och det här är en trevlig förändring - att storyn i spelet både är intressant och av vikt för själva genomförandet, och att den undviker att hamna i den så farliga fantasy-fällan. En spännande blandning av mytologi, sofistikerad skräck och faktisk realism gör att detta är riktigt ruggiga saker: en död bror som hemsöker dig, ett gäng odöda seriemördare som har sin hemvist på en makaber plats med det ännu makabrare namnet *The Asylum*, och en armé av zombies som ständigt fläsar dig i nacken.

Grafiken reflekterar tonen i handlingen; mörka, stiliserade mellansekvenser bryter in i all action (utan att för den

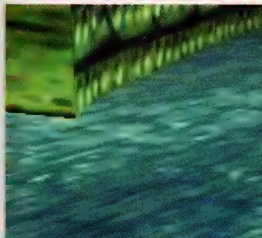


Partikeleffekterna hotade att förtära Mikes hand i ett nafs.





"Okej killar, sånt där får ni syssla med när ni är ensamma."



## FIKA MED GUY

Creative Director Guy Miller lånar ett par minuter till PCG.

**Kan du med 20 ord berätta varför vi ska köpa *Shadowman*?**

Enormt. Blodigt. Illvilligt. Atmosfäriskt. Otroligt. Mardrömslikt. Mystiskt. Resa. Hjärta. Mörker. Spelvärde. Makalöst. Grafik. Seriemördare. Episkt. Därhus. Skräckinjagande. Mord. Omfattande. Död.

**Vilket element i spelet är din favorit?**

*Shadowmans* huvudvapen - det är enormt och ser riktigt rejält ut. Men det finns ett annat vapen som är extra stort när han pekar det mot de psykotiska grismännen i *The Asylum*...

**Vilka spel har ni inspirerats av?**

Mest filmer, målningar och böcker, faktiskt. *Seven*, *När Lammen Tystnar*, *Apocalypse Now*, *Henry-Porträtt Av En Seriemördare...*, *Breughels Babels Torn...*, *Heart Of Darkness*, *The Golden Bough*, *Practical Homicide Investigation*, *T.S. Eliots The Wasteland*, *Bibeln*...

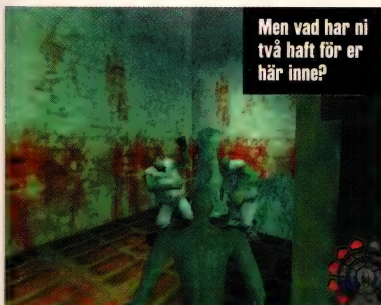
**Om du inte hade fått jobb inom spelindustrin, vad skulle du då göra nu?**  
Äta.

## WAKE UP - TIME TO DIE



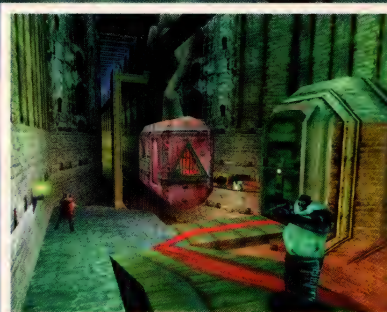
När Mike LeRoi har tillgång till sin döde brors teddybjörn så har han möjlighet att färdas mellan de parallella världarna *Deadside* och *Liveside* (Säklart - Red). Denna snillrika funktion innebär att nya platser öppnas upp när *Shadowman* besöker ett område som varit stängt för den mer levande Mike, och den grafiska stilen reflekterar skillnaderna mellan den levande och den odöda världen på ett dramatiskt sätt. För att klara spelet och samla in alla de Döda Själarne måste man således besöka en del nivåer flera gånger.

## "EN SPÄNNANDE BLANDNING AV MYTOLOGI, SOFISTIKERAD SKRÄCK OCH FAKTISK REALISM."



Men vad har ni två haft för er här inne?

delen stora flytet), och de dystra, ruvande omgivningarna är en perfekt skådeplats för dina strider mot de odöda horderna. Dessa strider - vare sig du spelar som Mike eller som *Shadowman* (se "Wake up - Time to die") - är riktigt blodiga tillställningar, mycket tack vare att du kan använda var och ett av de tolv vapnen samtidigt, och i vilken hand du vill. Action-elementet tar dock inte över spelet, eftersom minst lika mycket tid läggs ned på att utforska - eller mer specifikt,



(Ovan) *The Asylum*. Seriemördarnas egen hood. (Nedan) Möt Nettie. Hon utnyttjar dig på mer än ett sätt.



på att leta efter de 120 Döda Själarne som är utspridda över nivåerna.

I grund och botten är *Shadowman* det allra första spelet att erbjuda en stadig, psykologiskt obehaglig upplevelse istället för ett stort antal skräckfyllda ögonblick som i *Resident Evil 2*, eller en stor blodsfest som i *Kingpin*.

*Shadowman* kommer antagligen inte att få den mediauppvaktning som "förärats" de andra två spelen, men det är utan tvekan värt din uppmärksamhet.

PCG



# RE-VOLT

Och vi som trodde att vi hade sett alla märkliga bilspel...

Av ROSS ATHERTON



DETTA HAR HÄNT... Vi skrev första gången om *Re-Volt* i PCG 25.

Här försöker de stackars bilarna slita sig från leksaksfabrikens bojor.



## BANARBETE

Singelspelaren kan prova 14 banor på 7 arenor med olika teman. Lugna vägar i vilakvarter, museikorridorer och skolor; ingen plats är helig för de batteridrivna bestarna. Räkna med en mängd genvägar, hemliga områden och alternativa vägar som gör körandet ännu mer actionladdat. När du har hämtat inspiration i spelet kan du sedan skapa egna banor.

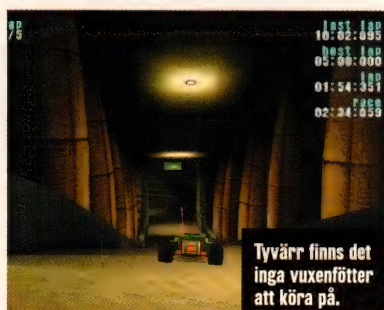


## RE-VOLT KORTHET

**Utgivare:** Acclaim  
**Utvecklare:** Probe  
**Genre:** Bilspel  
**Beräknat Systemkrav:** P200, 32Mb RAM, 3D-kort  
**Web:** www.acclaim.net  
**Releasedatum:** Augusti  
**Värt att notera:** Kul bilspel i samma anda som *Micro Machines* - och du kan göra egna banor!

**TÄNK** dig följande: Ett namnlöst spelföretags hemliga utvecklingsbunker. De främsta spelutvecklarna i världen har samlats, och de försöker komma på nya grepp för framtidens bilspel. Tanks, monsterbilar, jet-skis, motorcyklar, svävare - allt har gjorts många gånger förut. Plötsligt hoppar ett geni med galen blick upp och skriker: "Radiostyrda bilar!"

Hmmm, ja. Det är kanske inte den mest perfekta av spelförutsättningar, men storleken är inte allt, vilket den fenomenalt framgångsrika *Micro Machines*-serien har visat. Trots den grafiska enkelheten



Tyvärr finns det inga vuxenfötter att köra på.



**"BÄST AV ALLT ÄR ATT DET FINNS EN BANEDITOR ATT SKAPA EGNA BISARRA BANKONSTRUKTIONER MED."**

och vissa begränsningar, erbjöd *Micro Machines*-spelen spännande, annorlunda arkad racing, och nu hoppas Acclaim att *Re-Volt* ska göra samma sak. Tydligt har ett leksaksföretag gjort riktigt bra radiostyrda bilar. De är faktiskt så bra, att de nu har fått liv. Vad gör de då med sin nyvunna frihet? Organiserar lopp, förstås. Du kommer att få köra 28 bilar, som alla betar sig olika och har olika prestanda. Du får tillgång till nya bilar när du vinner ett lopp. *Mario Kart*-liknande power-ups finns överallt på banorna, vilket gör att det finns många roliga vapen att använda mot motståndarna: målsökande fyrverkeripjäser, vattenbomber och batteriboost är

bara några.

Bland multiplayeralternativen märks ett battle mode på särskilda deathmatcharenor, där mellan fyra och tolv spelare kan delta. Singelspelet har en mängd alternativ också, som till exempel en mästerskapsserie, enstaka lopp och försök på tid. Det bästa av allt är att det finns en baneditor som man kan skapa egna bisarra bankonstruktioner med. Det är alltför få spel idag som låter dig göra det, och spelets livslängd ökar radikalt.

*Re-Volt*'s fräscha presentation och snygga grafik, kombinerat med en arkadliknande enkelhet gör att det här måste bli ett av årets mer lättillgängliga bilspel.



Aldrig mer kommer din e-postlåda kännas tom, trist och innehållslös för nu kan du beställa ett nyhetsbrev om PC-spelbranschen som varje vecka året om levererar de intressantaste spelnyheterna direkt till din e-postlåda - HELT GRATIS.

**MAILGAMER**

Beställ din prenumeration på  
www.pcgamer.net

# Bli en vinnare du också - PRENUMERERA! 13 nummer inkl CD



**ENDAST  
46150**



Nr. 8-99



**PC GAMER**

Svarspost  
350 237 708  
358 01 Växjö

Ja tack, jag beställer min helårsprenumeration på PC Gamer (13 nr inkl CD) för endast 461,50 kr. Jag sparar 260 kr mot ordinarie lösnr.pris.

Namn: \_\_\_\_\_

Adress: \_\_\_\_\_

Postadress: \_\_\_\_\_

Tel: \_\_\_\_\_

Namnteckning: (målsman om du är under 18 år)



# RALLYMASTERS

Har Rally-gänget börjat göra spel nu också?

Av KIERON GILLEN

DETTA HAR HÄNT... <<< Vi skrev om *Rallymasters* på nyhetssidorna i nr 27.



Det lilla lejonet hade inte en chans.

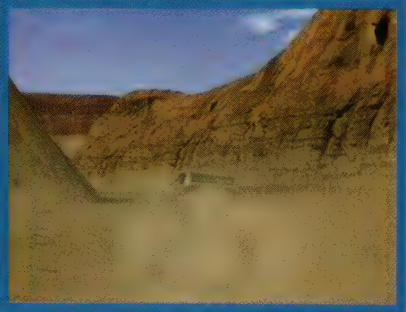


## VI HADE I ALLA FALL TUR MED VÄDRET

En av de absoluta fördelarna med rallyspel är de många olika miljöer man får uppleva. Oavsett om det är för blött, för torrt eller för snöigt, kan du alltid räkna med snygga grafiska effekter. Här tar vi en titt på några sådana.



Snön sprutade kring däcken när Josef körde Maria till sjukhuset (uppe till höger). I mer uttorkade områden rivs dammoln upp (höger). Det här är suveränt. Har ni någon gång sett så här tjock lera? (Ovan)



**LÅT** oss säga att du just har gjort ett av de senaste årens mer populära PC-bilspel. Vad gör du då efter det? Tja, om du är en av gentlemännen på svenska Digital Illusions, byter du inriktning helt och hållet. Det är inte innehållet vi tänker på - det är ju ganska uppenbart att det här är ett bilspel - utan stilen. Till skillnad från deras förra spel *Motorhead*, är det här ett klart realistiskt rallyspel.

Övergången till en mer jordnära fysikmodell är kanske inte helt överras-



kande. Urinvånarna i PC-stammen, de som en gång vandrade på Amigans savann, kommer ihåg när Digital Illusions gjorde sig kända som skapare av *Pinball*-serien, där de skinande silverbollarna återskapades på ett så trovärdigt sätt som man inte hade sett dittills. De har uppenbarligen inte tappat kontakten med verkligheten.

*Rallymasters* har licensierats från Michelin Race of Champions, som utspelas efter den vanliga säsongen på den tuffa Gran Canaria-banan. Digital Illusions nöjde sig inte med den licensen, utan lägger även med 50 andra banor att sladda omkring på. Om du räknar med alla spe-

gelvända banor och förändringar i väderlek och tid på dygnet, finns det 368 olika banalternativ att prova på. Jösses.

## ANNALKANDE FARA

Tekniskt sett är det lika lyxigt som att äga världens största chokladfabrik, och sedan spara allt som produceras där för eget bruk. Vill ni ha lite mer teknisk information? Det finns linsreflektioner, tri-linear filterning och deformerbare karosser. Allt sammantaget gör det *Rallymasters* till det snyggaste rallyspel vi har sett någonsin.

Förutom ett fullt mästerskap mot 70 av de mest talangfulla förarna i världen, börjar andra, mer lättillgängliga spellä-

### RALLY MASTERS KORTHET

**Utgivare:**  
Gremlin

**Utvecklare:**  
Digital Illusions

**Genre:**  
Bilspel

**Beräknat Systemkrav:**  
P200, 32Mb RAM, 3D-kort

**Web:** www.rallymasters.com

**Releasedatum:**  
Sensommaren

**Värt att notera?** Ett rallyspel som ser fantastisk ut.

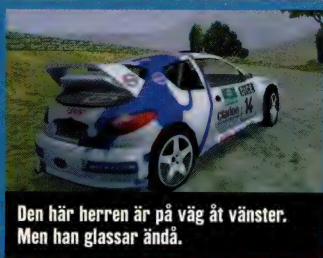


## ETT STEG ÅT VÄNSTER

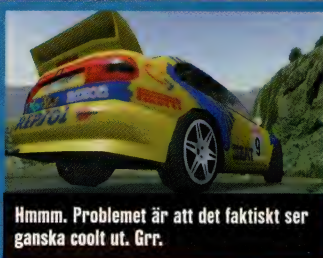
En av de märkligaste egenskaperna i rallyspel är att deltagarna inte kan köra rakt fram. Det är utäckt, jag vet. De kör nästan alltid på snedden. Men varför är det så? Vår gissning är att alla rallyförare är posörer, de vet att det ser coolare ut när man sladdar än när man kör rakt fram. Låt oss kolla in bevisen.



Vägen är rak. Han drar åt höger. Diva.



Den här herren är på väg åt vänster. Men han glassar ändå.



Hmmm. Problemet är att det faktiskt ser ganska coolt ut. Grr.



Av någon märklig anledning är bilarna viktiga i rallyspel.

## PÅ SAMMA VÄGLÄNGD

Fredrik Liliegren, VD på Digital Illusions, pratar med PC GAMER.

**Kan du med 20 ord berätta vad som är så speciellt med Rallymasters?**  
Det kommer att bli den mest fullständiga rallyupplevelsen någonsin.

**Vilket är ditt favoritinslag hittills?**  
Spelets ENORMA djup. Det kommer att ta evigheter att spela igenom.

**Från vilka spel har ni hämtat inspiration till Rallymasters?**  
*Motorhead, Sega Rally 2, V-Rally, Colin McRae Rally.* Rallymasters är en blandning av de bästa bitarna ur de fyra spelen... plus lite till!

**Om du inte hade jobbat med spel, vad hade du då gjort?**  
Jag hade troligtvis sålt spel istället för att göra dem!



## "DET FINNS 368 OLIKA BAN-ALTERNATIV ATT PROVA PÅ."

gen ta form. Bland annat finns det ett arkadläge för fyra bilar, och särskilt viktigt känns det i multiplayerläget. För närvarande verkar det som att det kommer att finnas ett delat skärmläge, förutom den vanliga Internet-drabbningen. Vi välkomnar det draget, eftersom det är vassinnigt att ta bort det inslaget från PC-spel när det finns i PlayStation-versionerna. Vi har inte alltid tillgång till nätverk, eller hur? Vad det var som verkligen fängade vårt intresse? Tja, med dämpade röster berättade Digital Illusions att Rallymasters kommer att göra det möjligt för racingfans att ta reda på exakt varför så många motorer och bilar förbjöds delta i sporten under åttiotalet. Det finns

inte många saker som intresserar oss så mycket som något som är riktigt farligt. Mina damer och herrar, starta era motorer...

PCG



Vi vet inte om det är partikeldimma eller volymetrisk dito. Det ser bra ut ändå.





### N Nyheter



C & C Tiberian Sun



Microsoft Int. Football 2000



Mortyr



Pizza Syndikatet

A-10 Warthog	369
Amerzone	399
Big Air	369
Braveheart	399
C&C Tiberian Sun	349
Cutthroats	399
Daikatana	399
Darkstone	369
Descent 3	369
Drakhan	379
Driver	349
East Front 2	369
F.A. Premier League St.	369
FIFA 2000	369
Flanker 2.0	369
Flash Point	369
Fly	369
Grand Prix 500cc	349
Homeworld	399
Jagged Alliance 2	349
Legacy of Kain 2	
Soul Reaver	399
Links Extreme Golf	369
Microsoft International Football 2000	349
MIG Alley	379
Mortyr	369
NHL 2000	369
Pizza Syndikatet	399
Player Manager 98/99	399
Rally Masters	349
Seven Kingdoms 2	349
Shadow Co	349
Shadow Man	369
Street Wars:	
Constructor	399
System Shock 2	369
Traitors Gate	349
Unreal Tournament Ed	369
Wargamer:	
Napoleon 1813	399

### N Ordinarie



Alien vs Predator



Discworld Noir



Hidden & Dangerous



Kingpin

Age of Empire	299
Alien vs Predator	369
Alpha Centauri	369
Army Men 2	369
Baldurs Gate	349
Bass Master Classic	299
Battle of Britain	399
Big Game Hunter 2	249
Blaze & Blade	349
Break Neck	349
Brunswick Bowling	299
Championship Man 3	399
Civ 3 Call to Power	419
Close Combat 3	399
Commandos	349
Corsairs	369
Deer Hunter 2	299
Delta Force	369

Discworld Noir	379
Drakar & Demoner	349
Dungeon Keeper 2	369
EverQuest, US Import	699
FIFA 99	369
Final Fantasy 7	449
Fleet Command	369
Gangsters	399
Half Life	
- Game of the Year Ed	349
Heavy Gear 2	349
Heroes of M & M 3	349
Hidden & Dangerous	399
Imperialism 2	
Age of Exploration	369
Jack Nicklaus 6	399
Kingpin	369
Mechwarrior 3	369
Midtown Madness	399
Might & Magic 7	399
Moto Racer 2	369
Nascar Road Racing	369
Need for Speed 4	369
North vs South	349
Off Formula 1 Racing	399
Outcast	379
Police Quest	
SWAT 2 OEM	249
Pro Fishing 3D	199
Pro Pool 3D	199
Rainbow Six Golden P	349
Red Guard	
- Elder Scrolls	429
Resident Evil 2	349
Rollcage	299
Roller Coaster Tycoon	369
Settlers 3	329
Sim City 3000	369
Star Trek: Birth of Fed	369
Star Wars Episode 1: Phantom Menace	399
Star Wars Episode 1: Racer	399
Star Wars Insiders Guide	299
Toca Touring Car 2	369
Total Annihilation Kingdoms	379
Triple Play 2000	369
Trophy Hunter	299
Turok 2 Seeds of Evil	349
UEFA Champ L 99	399
Ultima Online	
Second Age	399
Wannabe	329
Warzone 2100	369
Vegas Girls	299
Worms Armageddon	349
X-Wing Alliance	399

### N REA



Shogo



Warlords 3



Battle Stations



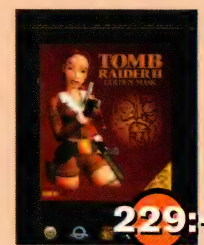
Virtual Chess 2

3D Ultra Minigolf	169
Airliners	169
Batman Forever	99
Battlecruiser 3000 AD	99
Battlestations	99
C&C Red Alert	169
Deadlock: Shrine Wars	99
Final Liberation	99
Formula One 97	99
Int. Rally Championship	169
Iznogoud	99
Lost Vikings 2: Norse by Norsewest	99
Monopoly World Cup	169
NHL 98	99
RAC Rally Championship	99
Shogo	169
Slam & Tilt Pinball	99
Star Trek Pinball	169
Star Trek Starfleet Academy	169
Swiw	99
Total Football Manager	99
Trophy Bass Fishing	169
USS Ticonderoga	99
Warcraft 2 DeLuxe	169
Warlords 3	169
Virtual Chess 2	169
X-Com Interceptor	169

### N Budget



Might & Magic VI



Tomb Raider 2 Golden Mask

Diablo	169
Dune	89
Dungeon Keeper Gold	139
Fantasy General	119
FIFA 98 RTTWC 98	139
Flight Unlimited 2	199
Grand Prix 2	139
Heroes of M & Magic 2	139
Legacy of K Blood Omen	139
Links LS Golf 97	179
Little Big Adventure 2	139
Need for Speed 2 Special Ed.	139
Panzer General 2	149
Pizza Tycoon	89
Sid Meiers Gettysburg	139
Sim City 2000	139
Theme Hospital	139
Tomb Raider	179
Warcraft 2	169
World Rally Fever	89
Worms	89

### STAR WARS



### Star Wars Figurer 199:-/st

Commtech Reader	499	Jar Jar	199
Anakin Skywalker	199	Ki Adi Mundi	199
Battle Droid	199	Obi Wan Kenobi	199
Boss Nass	199	Padme Naberrie	199
C3PO	199	Queen Amidala	199
Chancellor Valorum	199	Qui Gon Jinn	199
Darth Maul	199	Ric Olie	199
Darth Sidius	199	Senator Palpatine	199
Gascano	199	Watto	199



**Tillbehör**



3Dfx Voodoo 3  
2000 PCI 1499

3Dfx Voodoo 3  
3000 AGP 2099

3Dfx Blaster Banshee  
16 mb Creative 1199

3Dfx Blaster VooDoo2  
12mb Creative 1399

Action Replay Datal 499

**3D Blaster Riva TNT2 Ultra Creative**

TNT 2 från Creative har det mesta du kan önska av ett 3d-kort. 32-bitars färg och upplösningar från 640x480 till 2048x1536 pixlar. Har du spelat på 28" någon gång? Testa med hjälp av TV-ut! Spelen Rollcage samt Expendable följer med.



CD-Rom 10-Pack, Bluedisc Arita 129

HK Gamepad PC Gravis 129

HK Gamepad Pro inkl. Y-kabel 299

HK Gamepad Pro Usb Gravis 299

HK Sidewinder Freestyle Pro 649

HK Sidewinder Gamepad Microsoft 349

JS X-Terminator PC 499

JS Fragmaster PC 799

JS Sidewinder Force Feedback 1295

JS Sidewinder Pr. Pro 649

JS Top Gun Platinum 499

Ratt, Charger 549

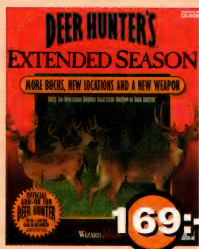
Ratt, Puma GT Wheel 599

Ratt, SideWinder Force Feedback 1349

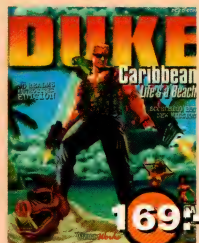
**Nätverkspaket**

Perfekt att dela med polaren! Innehåller: 1st 5-portars hub, 2 st 10 mbit nätverkskort, 2 x 5 m TP kabel, drivrutiner, svensk instruktion. Mycket enkel att installera.

**Expansioner**



**Deer Hunter Extended Season**



**Duke Caribbean**

Age of Empire Rise of R 299

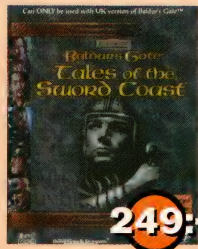
Duke Apocalypse 2 + T-Shirt 169

Duke Nuclear Winter 169

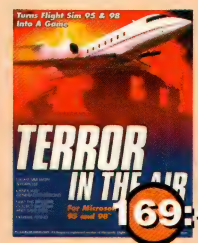
G T A London 229

Quake 2 Netpack 1 199

Railroad Tycoon 2: Second Century 269



**Baldurs Gate: Tales of the Sword Coast**



**Terror in the Air (MS Flight 98)**

Rainbow Six Eaglew. 199

Settlers 3 Mission P. 1 149

SIN Mission Pack 299

Starcraft Brood Wars Off. EXP 189

Terror in the Air (MS Flight 98) 169

**Spelpaket**



**Big 6IX Pack Hunters Ed**

Deer Hunter, Duck Hunter, Trophy Hunter, Turkey Hunt, Wild Varmint Bounty Hunter, Sportsman's Paradise



**Starsiege Universe**

Två fantastiska spel. Starsiege utspelas i en 3D-värld. Strategi, taktik, action. Starsiege Tribes är gjort enbart för multiplayer.

Aces Collection 249	Interstate 76 Arsenal 249
Age of Empire Gold Edition 399	Monkey Island BountyP 449
C&C Red Alert Megab. 329	Police Quest Collection 249
Doom Trilogy 199	Quake & Doom Comp. 199
Game Rage, 5 bra spel 199	Ultimate Racing 2 349
Grand Theft Auto + London 329	Ultimate World War 2 4 Spel 399
	Worms Classic Coll 349

**ÖPPETTIDER: VARDAGAR 10 - 19 LÖRDAGAR 11 - 15**

**Köpinformation:**

1. Normalt tillämpas ej bytesrätt på programvara. Vill du ha bytesrätt, begär plombering (bytesrätt gäller ej gratisprodukter).
2. Vissa titlar i denna annons är inte släppta ännu. Vi reserverar oss även för slutförsäljning.
3. Vi tillämpar konsumentköplagen (1990:932) vid all försäljning, inköp, byte samt reklamationer.
4. Vår leveranstid är i normala fall 24 timmar. Detta är den tid då vi skall skicka beställda varor från Karlstad. I de flesta fall klarar leverantören (Posten) att transportera nämnda varor till dig. Reklamationer ang. leveransförsejningar anmäles till Posten.
5. Portokostnaden är: Beställningar under ett kilo, 58 kr. Beställningar över ett kilo 99 kr.

**Gratisprodukter**

**Beställt 3 eller fler spel?**  
- Välj en av dessa produkter utan extra kostnad  
Gäller köp av alla produkter i annonsen.

BackPacker värde 169:-	Three Lions Football värde 99:-	Havets Vargar värde 199:-	NHL 98 värde 99:-	Incoming värde 99:-
------------------------	---------------------------------	---------------------------	-------------------	---------------------

**Beställningskupong**

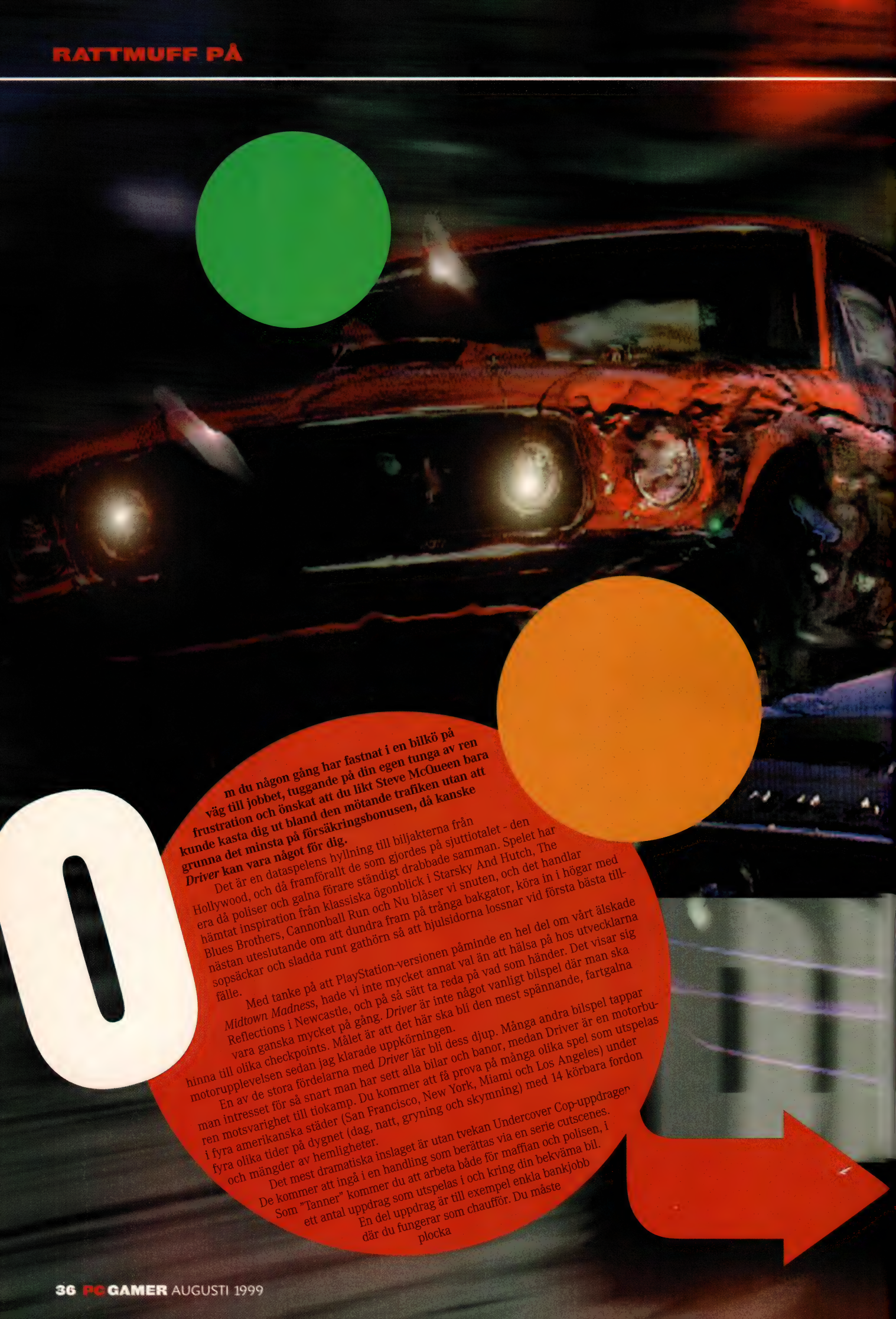
Titel (texta tydligt)	pris	Namn
1. _____		Adress _____
2. _____		Postnummer och ort _____
3. _____		Telefon nummer _____
Gratisprodukt* (vid beställning av minst 3 spel)		E-mailadress _____
Reservtitel		Målsmans underskrift om under 18 år _____
1. _____		<input type="checkbox"/> Jag är medlem i Nordiska Spelklubben
		Medlemsnr _____

Frankeras ej!  
Nordic Games  
betalar portot

**Nordic Games Postorder**

Svarspost  
650 359 300  
658 00 Karlstad





Om du någon gång har fastnat i en bilkö på väg till jobbet, tuggande på din egen tunga av ren frustration och önskat att du likt Steve McQueen bara kunde kasta dig ut bland den mötande trafiken utan att grunna det minsta på försäkringsbonusen, då kanske *Driver* kan vara något för dig.

Det är en dataspelens hyllning till biljakterna från Hollywood, och då framförallt de som gjordes på sjuttiotalet - den era då poliser och galna förare ständigt drabbade samman. Spelet har hämtat inspiration från klassiska ögonblick i *Starsky And Hutch*, *The Blues Brothers*, *Cannonball Run* och *Nu blåser vi snuten*, och det handlar nästan uteslutande om att dundra fram på trånga bakgator, köra in i högar med sopsäckar och sladda runt gathörn så att hjulsidorna lossnar vid första bästa tillfälle.

Med tanke på att PlayStation-versionen påminde en hel del om vårt älskade *Midtown Madness*, hade vi inte mycket annat val än att hälsa på hos utvecklarna Reflections i Newcastle, och på så sätt ta reda på vad som händer. Det visar sig vara ganska mycket på gång. *Driver* är inte något vanligt bilspel där man ska hinna till olika checkpoints. Målet är att det här ska bli den mest spännande, fartgalna motorupplevelsen sedan jag klarade uppkörningen.

En av de stora fördelarna med *Driver* lär bli dess djup. Många andra bilspel tappar man intresset för så snart man har sett alla bilar och banor, medan *Driver* är en motorburen motsvarighet till tiokamp. Du kommer att få prova på många olika spel som utspelas i fyra olika tider på dygnet (dag, natt, gryning och skymning) med 14 körbara fordon och mängder av hemligheter.

Det mest dramatiska inslaget är utan tvekan *Undercover Cop*-uppdragen. De kommer att ingå i en handling som berättas via en serie cutscenes. Som "Tanner" kommer du att arbeta både för maffian och polisen, i ett antal uppdrag som utspelas i och kring din bekväma bil.

En del uppdrag är till exempel enkla bankjobb där du fungerar som chaufför. Du måste plocka



**“HÅLL I POLISONGERNA, NU KÖR VI!  
DET HÄR ÄR ETT SPEL SOM HAND-  
LAR OM SJUOTTITALET BILJAKTER  
OCH REJÄLA KRASCHER.”**

Av Mark Donald



**DRIVER**

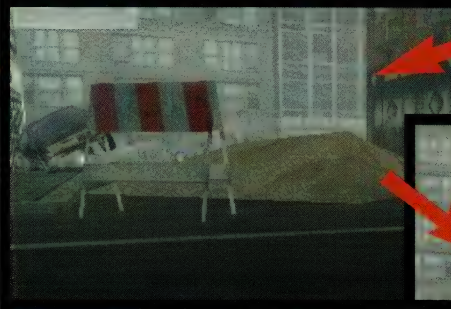


## RATTMUFF PÅ



## KOLLA PÅ DEN IDIOTEN!

Gatorna är fulla av sjuttitalsprylar, som de här bräckliga avspärningarna, som mer eller mindre uppmanar dig att köra som en galen polis med kramp i gaspedalsfoten. Se här hur vi klarar oss förbi den här tidstypiska fällan.



Kolla på den här idioten! Bara för att han tycker det är kul kör han upp på trottoaren och använder jordhögen som en ramp.

↪ upp rymmarna vid en förutbestämd tidpunkt och sedan lämna staden fort som ögat.

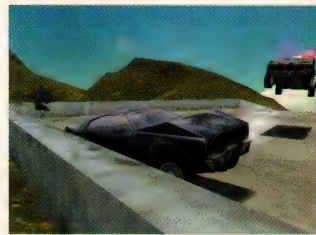
Förhoppningsvis kommer du fram till banken utan att polisen uppmärksammar dig. Sedan finns det jaktuppdrag, där du följer efter andra maffiafamiljers fordon och försöker ramma dem sönder och samman utan att polisen får upp intresset för dig. Reflections har intressant nog ansträngt sig rejält för att skapa innovativa uppdrag och situationer som kräver olika taktik.

Ibland måste du överskrida hastighetsgränserna med bred marginal, men har inte råd att bli stoppad av polisen. Därför måste du susa fram så fort som möjligt, för att sedan bromsa ner och köra som en laglydig medborgare när du är i närheten av polisen. När du är utom synhåll är det bara att brassa på igen. Alla som har kört på en svensk motorväg vet precis hur det går till.

Det bästa uppdraget av de vi såg, var båtjakten. Du anländer till en maffiaträff i Miami, men

snart blir alla till sig i trasorna och börjar skjuta till höger och vänster. En av dina rivaler hoppar ner i en båt, och du måste följa honom via en vägbro. Det blir många olika turer fram och tillbaka när du jagar honom genom att köra på gångbanor och vägbankar och får se en skymt av honom då och då genom att använda tangenterna för att titta åt vänster och höger.

Aven om det i *Driver* handlar om ren arkadaction, har inte Reflections struntat i spelvärdet. En av anledningarna till att uppdragen är så spännande är att städerna är så trovärdiga och levande. Varje stad är gjord för att skapa en särskild känsla. San Francisco domineras av Golden Gatebron (du kan till och med besöka Alcatraz) och dess berömda backar (se rutan Hasse Backe) som fungerar som avfyringsramp för din bil. New York, å andra sidan, handlar mer om nergångna bostadskvarter, de vanligt förekommande gränderna och möjligheter att ge sig ut på sightseeing



då man passerar Frihetsgudinnan och Empire State.

Trottoarerna är fulla av tvåfotade mål (fast du kan inte döda dem), medan andra trafikanter sköter sig själva och följer vägskyltar och trafikljus så som man bör göra. De till och med blinkar när de ska svänga, vilket är tacksamt när man dundrar fram i 140 knyck.

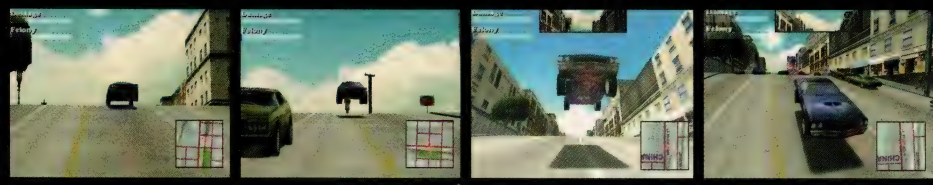
Detaljrikedomen är extraordinär. Aktivera handbromsen, gasa och se hur däcken ryker som hela Polen. Kör på ett träd och kolla in när löven singlar ner och fångas upp av vinden. Utför experiment genom att frontalkrocka och observera hur bilen löses upp i sina beståndsdelar.

Bilarna är typiska sjuttitalssaker, amerikanska "muscle cars" med hemsk överstyrning (bakvagnen ger sig alltid iväg när man svänger runt hörn) och märklig hjulupphängning (kolla hur ditt fordon studsar upp och ner när du kör upp på trottoarkanter). Ljudet är fantastiskt när den kraftfulla V8-motorn slungar sig fram genom kurvor och ett lager skalas bort från däcken. Kontrollsystemet utnyttjar de här kvalitéerna för att producera en underbar körkänsla. Utöver de vanliga tangenterna, finns det en gummibrännande "turbotangent" som riktigt plågar däcken, och en tangent som påverkar styrningen och gör det



## HASSE BACKE

Drivers Hollywoodfysik gör det möjligt för dig att lyckas med otroliga trick som du vanligtvis bara skulle prova på om du var trött på livet. Kolla här hur vi flyger fram i backen i ett desperat försök att komma förbi polisens vägspärr. Otroligt nog lyckades det.



## AARGH! DET ÄR HEMSKT!

Deformerade bilar är en vanlig syn i *Driver*. Här är några av de mest patetiska exemplen.



Trasiga bilar uppträder oftast tillsammans med andra bilar med samma problem, eftersom de då inte sticker ut på samma sätt.



En hemsk syn. Den här bilen har drivits ut ur samhället av polisen, och på bakänden kan vi se vilken hemsk uppväxt den har haft.



Många unga, lovande bilar går under på grund av undermåliga sociala förhållanden och för mycket rökande.

möjligt att verkligen kasta bilen in i kurvor och sedan även kontrollera den efterföljande sladden. Det här gör det riktigt kul att köra, särskilt när man åker slalom mellan andra bilar, flyger över broar och landar med samma smidighet och grace som en gravid elefant i ett kylskåp. Fantastiskt nog var Reflections första fysikmotor den som var mest realistisk, men de har mekat med den för att göra alla oundvikliga krockar ännu mer spektakulära.

Det är ganska troligt att polisens intresse för dig får dig att göra enkla misstag. Om du kör som

chansen att de gissar fel.

Det bästa sättet att undvika visuell kontakt är förstås att köra ännu farligare. Om du dyker ut och sicksackar mellan mötande fordon kan du få polisen att till sist köra på något och då kan du passa på att smita in i en gränd. Insatsen blir klart högre när du försöker orsaka en olycka för någon som kör en lastbil full med farligt gods. Ett annat intressant inslag är förbrytarmätaren, som startar när polisen ser dig hitta på något annat än att köra för fort. Om du kör på någon, drar upp på trottoaren, skrämmer fotgängare eller något annat i den stilen, stiger din förbrytarmätare. I takt med att den stiger, blir polisen mer aggressiv och försöker till sist att köra på dig. När din mätare kommer upp i 100% blir snutarna skogstökiga

## “Aktivera handbromsen, gasa ordentligt och kolla in när däcken ryker som hela Polen.”

en nunna i en minibus full av barn, kommer givetvis polisen att strunta i dig. Men om du börjar ha kul inom synhåll för dem (du ser deras synfält markerat i vitt på kartan) slår de genast på sirenerna och börjar jaga dig. Alla andra poliser i närheten kommer att få reda på din kriminella status, så om du passerar några andra kommer de att ge sig in i jakten. En del uppdrag kan sluta med att du får ett helt följe av patrullbilar efter dig. Deras synfält blir mycket bredare också när de har fått upp spåret, och då blir de mycket svårare att skaka av sig. Tricket är att undvika visuell kontakt. Varje gång de ser dig köra runt ett hörn börjar de följa efter. Men om de inte vet vilken väg du valde vid en korsning kommer de att gissa. Ju fler gissningar de gör, desto större är

och kommer från alla delar av staden för att stoppa dig. Det kan påverka uppdragstaktiken radikalt, och det är särskilt viktigt att inte bli för skadad. Det här gör att man får försöka lägga band på sina kriminella lustar och bara bryta mot hastighetsgränsen snarare än mot hela brottsbalken i ett försök att lindra polisens vrede. Din mätare stiger inte lika fort om du varnar fotgängare för din framfart genom att tuta. Innan du kommer farande på trottoaren och välter omkull uteserveringarna. Men *Driver* är inte slut så fort du har klarat av alla uppdrag. Reflections lägger också med ett antal arkadinslag som ser till att spelet får ligga kvar länge på din hårddisk, och ger dig gott om chanser att kunna få se ditt namn högst upp på diverse high score-listor - något som många PC-spel tar alltför lätt på. De ger dig också en chans att öva på de kunskaper som behövs för att klara av kampanjerna - något som kommer väl till pass om man fastnar i något uppdrag. I "Pursuit" jagar du ett mål likt en greyhound jagar en kanin, fast skillnaden är den att du ska ramma bilen så många gånger som möjligt innan tiden är ute. I "Getaway" är rollerna ombytta, medan "Crosstown checkpoint" är ett enkelt A- till B- till C-lopp mot klockan. Så här långt följer allt →



# TYSTNAD! TAGNING!

Reprismöjligheten gör att du kan spara biljakter och redigera om dem för att skapa egna filmer. Det finns ett stort antal kameror att välja mellan, och du kan placera dem var som helt utmed vägen.



Tyvärr har vi varit tvungna att använda PlayStation-bilder här, eftersom PC-versionen av "Car Chase"-inslaget inte fungerar ännu. Det lär dock att bli en riktig höjdpunkt.



↳ standardmönstret, men det blir lite mer ovanligt längre fram. "Trailblazer" är ett aggressivt svar på det vanliga provet där man ska köra mellan koner. Här ska du istället köra över dem så fort som möjligt. Varje kon du träffar lägger till en sekund extra på den klockan som räknar ner från 20 sekunder. Konerna står med ungefär en sekunds mellanrum, så det är hela tiden en kamp för att försöka hindra klockan från att räkna ner.

"Survival" är helgalet. Du måste försöka överleva så länge som möjligt medan en hel grupp väldigt aggressiva poliser jagar dig. I rutan "Bängen trålar" förklarar vi mer om hur det fungerar. Det tar naturligtvis inte särskilt lång tid, men om du är listig som en räv kanske du kan hålla dem stängna i en minut eller så. Vi körde det i San Franciscos backar och när vi bromsade in susade polisen över våra huvuden när deras alldeles för höga fart skickade upp dem i luften och

fick dem att krascha i slutet av backen. Det har aldrig förut varit så kul att vara en bildrulle. Sedan har vi "Carnage"-spelet också, som är unikt för PC. Välj en stad, och kör sedan som en kamikazepilot. Målet är att ställa till med så mycket oreda som möjligt på en minut. Skadorna bedöms i form av försäkringskrav, så ju större bil eller hus du förstör, desto mer skadepengar samlar du på dig. Om du gillar att ta det lite lugnare, kan du alltid lämna staden och ge dig ut i gytjtjän vid Uncle Jesses gård. Det är som ett slags dagis för kriminella förare, där du får en riktigt risig bil (det är som att brottas med en björn) och får välja mellan att köra på tid eller att öva (du möter en spökbil som kör ditt bästa varv) på en bana med koner på. Varje kon du träffar påverkar din tid med en sekund och tanken är att du ska lära dig att hitta den bästa körlinjen. Sist ut har vi "Take a Drive"-varianten som påminner lite om "Cruise"-läget i *Midtown Madness*. Här kan du välja fritt mellan de fyra städerna och köra som du vill och

krascha allt som kommer i din väg.. Polisen är förstas fortfarande intresserad av dina påhitt, och det kan bli riktigt svettigt om du kör på natten och måste bedöma deras position efter blåljusens utseende. Hela spelet känns väldigt spännande, särskilt efter att *Midtown Madness* har visat hur kul det kan vara att köra som en brottsling. Och i *Midtown Madness* kan man inte som här göra små filmer av biljakterna, som man sedan kan kolla i repris (kolla in rutan "Tystnad! Tagning"). Även om en del arbete återstår med vissa inslag (den färdiga versionen ska vara klar i september), är det redan kul att köra omkring och krossa allt i sin väg. Blir det bättre så är det en bonus. **PCG**

# BÄNGEN TRÅLAR!

"Survival"-spelet är stentufft. Du jagas som ett djur av ett gäng hänsynslösa poliser, vars vildsinthet är nästintill chockerande. Här kommer det inga förvarningar; de bara rammar dig tills du inte har en chans att sticka iväg.



Något som börjar som en vanlig kollision på grund av att en idiot inte ser sig för...



...blir helt plötsligt mycket farligare när en blodtörstig polis ser vad som händer.



Vår enda chans är att fly undan honom och hans kollegor. Om vi bara kan pressa oss förbi...



Nej! Han kör rätt in i oss, och struntar helt i sin egen säkerhet.



## FOTFOLKET

Titta på den här arroganta rackaren. Han knallar ut framför oss, helt utan att bry sig. Varför? Därför att den självbelätne apan vet att han inte kan dödas. Fotgängarna hoppar alltid undan precis innan de blir påkörda.



“Det har aldrig förut varit så kul att vara en bildrulle.”



Resten av gänget närmar sig, och slåss sinsemellan om vem som ska hinna först.

Bitar slits bort från karossen, i en hemsk våldsgöring. Om vi hamnar på taket är allt slut.

På något sätt lyckas vi ta oss därifrån, medan polisen massakrerar resterna.

Eftersom vi är skadade och läcker bensin kommer vi inte så långt. Nu är det kört...



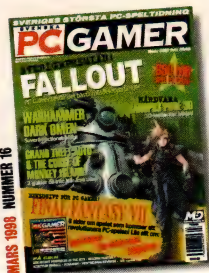
# TIDIGARE NUMMER



Död åt 2D del II. 6 sidor stor recension av Blade Runner, rec. av det omskrikade Grand Theft Auto, FIFA 98 - RTWC, G-Police. Dubbel CD med NHL 98, Broken Sword II, Wing Commander Prophecy, Worms 2, Sub Culture mm.



Läs allt om 98 års spel i: GAMER 98. Exklusiv förhandsstift på den verkliga Duke-killaren: Duke Nukem Forever. Recensioner om Ultima Online, Heavy Gear, Andretti Racing, Virtua Cop 2, Wing Commander: Prophecy mm mm.



Exklusivt för PC Gamer: Final Fantasy VII, Fallout, Canopus Pure 3D, F22 Raptor, Flight Unlimited II, Croc, Warhammer Dark Omen. Guider: Grand Theft Auto, The Curse Of Monkey Island.



Som enda tidning i landet kan vi presentera de helt unika bilderna från C&C 2: Tiberian Sun. Vi har samlat ihop alla StarWars-spel som gjorts och analyserat dem i detalj. Recensioner såsom Ubik, MOTS, Battlzone m.m.



Världens första recension på Unreal, exklusivt för PC Gamers läsare. Star Wars: Rebellion det senaste tillskottet i Star Wars-genren, allt om världens hetaste strategispel - StarCraft, guider: Blade Runner del 2, MOTS och Battlzone



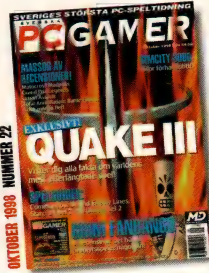
Exklusiv förhandsstift på Ascension, det senaste spelet i Ultima-serien. Sex sidor om Force Commander. Spelguider: Battlzone del 2, MOTS del 2. Forsaken, WC 98, Spec Ops och många andra spel recenserar.



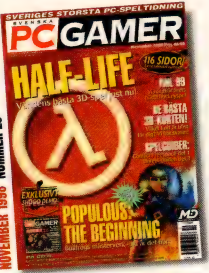
Massor av tunga recensioner: Deathtrap Dungeon, Army Men, Team Apache, Total Annihilation, Core Contingency, Quake II Mission Pack: The Reckoning mm. Sexsidigt reportage: Settlers II. Reportage från E3 i Atlanta.



Stora recensioner av Final Fantasy VII, och Commandos: Behind Enemy Lines. Exklusiv förhandsstift på Tiberian Sun och Tomb Raider III. Guider till Unreal, och Starcraft. Reportage från Activate 98 i Dublin.



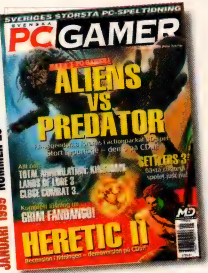
Recensioner av Grim Fandango, Grand Prix Legends, Wargames, Urban Assault, Motocross Madness, Jefffighter Fullburn mm. Special rapport från ECTS 98-mässan. Stor förhandsstift på Quake III Arena.



5-sidig recension av Half-Life, världens bästa 3D-spel! Just nu! Populous: The Beginning och NHL 99 och 10 recensioner till. Artikel om de bästa 3D-korten. Guider till Conflict FreeSpace del 1, och Unreal del 3.



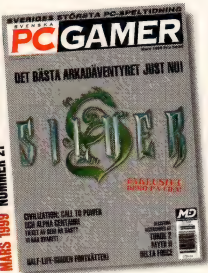
2 st CD-skivor följer med detta nummer. Vi recenserar: Shogo: Mobile Armor Division, Tomb Raider 3, Fallout 2, Sin, Trespasrer mm. Läs guiderna om Conflict FreeSpace och Tom Clancys Rainbow Six.



Alien vs Predator, stort reportage - demo på CD:n. Senaste nytt om Total Annihilation: Kingdoms. Vi recenserar Heretic II, Settlers III, Thief: The Dark Project m. fl. Komplet lösning till Grim Fandango och Caesar III.



Vi presenterar spelåret 1999. Stor recension av Sim City 3000, Stor guide till Half-Life del 1, recensioner av: Close Combat 3, Actua Soccer 3, Blood 2: The Chosen, Svea Rike 2, Rogue Squadron, Falcon 4.0 m m.



Stor recension av Silver. Half-Life-guiden fortsätter. Recensioner av: Civ: Call To Power, Alpha Centauri, Delta Force, Links LS 99, Rolloage, Turok 2: Seeds Of Evil, Nascar Revolution, Myth II: Soulblighter m m.



Recension av Alien vs Predator, Heroes Of Might And Magic III, Rollercoaster Tycoon, Superbike World Championship, StarCraft: Brood War, Resident Evil 2, Quest For Glory V, Championship Manager 3



Stor förhandsstift på C&C: Tiberian Sun och Star Wars Episode I The Phantom Menace. Guide till Delta Force och Worms Armageddon. Recension av X-Wing Alliance, GTA London, Redline, Premier Manager 99 och Uprising 2.



Braveheart - slåss för din frihet. Team Fortress 2, MDK 2, Starsiege Tribes, Theme Park 2, Lands Of Lore III, Requiem: Avenging Angel, Guider till X-Wing Alliance och Rollercoaster Tycoon. Tiberian Sun-poster medföljer!

**40 kr/st.**  
**Köp tre eller fler och betala fuffiga 30 kr/st.**

Fyll i nedan, klipp ut och posta det idag, för säkerhets skull.

Nummer	Antal	Pris
13-97 (Jättere. Bladerunner, Grand Theft Auto mm)		
15-98 (Läs allt om 98 års spel i GAMER 98)		
16-98 (Exklusivt för PC Gamer: Final Fantasy VII, Fallout mm)		
17-98 (med bl a C&C 2: Tiberian Sun, Ubik, MOTS mm)		
18-98 (Världens första recension: Unreal mm)		
19-98 (Med bl a Force Commander och Ultima Ascension...)		
20-98 (Reportage E3 Atlanta, X-COM: Interceptor mm...)		
21-98 (Reportage Activate 98, Final Fantasy VII mm...)		
22-98 (Reportage ECTS 98, Quake III Arena mm...)		
23-98 (5-sid rec. Half-Life, 3D-korts-test mm...)		
24-98 (med bl a 2 st CD, Shogo: MAD, Tomb Raider 3 mm...)		
25-99 Alien vs Predator, stort reportage - demo på CD:n.		
26-99 Vi presenterar spelåret 1999.		
27-99 Stor recension av Silver. Half-Life-guiden fortsätter...		
28-99 Recension av Alien vs Predator, stor guide: Baldur's Gate		
29-99 Förhandsstift på Tiberian Sun och The Phantom Menace.		
30-99 Braveheart - Slåss för din frihet!		

Frakt tillkommer **Summa:**

Lägg det på posten eller i faxen (0470-70 31 50) idag. Imorgon kan det vara för sent...  
Leveransadress:  Fakturaadress (om annan än vidstående):

Namn/ev företag <input type="text"/>	Namn/ev företag <input type="text"/>
Adress <input type="text"/>	Adress <input type="text"/>
Postnr <input type="text"/> Ort <input type="text"/>	Postnr <input type="text"/> Ort <input type="text"/>
Telefon <input type="text"/>	Telefon <input type="text"/>
Målsmans underskrift om du är under 18 år <input type="text"/>	Målsmans underskrift om du är under 18 år <input type="text"/>



**Svarspost**  
350 237 709  
358 01 Växjö

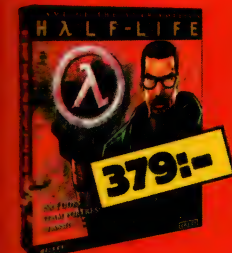




# SPELIA

## KÖPER BYTER SÄLJER

### Nyheter:



**379:-**

**Half Life - Game of the Year Edition:**  
Senaste ver. av spelet.  
Team Fortress Classic  
Multiplayer tillägg för IT.  
En mängd nya banor  
Många nya skins



**399:-**

**Hidden & Dangerous:**  
Ett 3D action/real-time  
strategi spel, innehållande  
en kombination av taktik,  
strategi och action. Scenariot  
utspelar sig under andra  
världskriget...



**429:-**

**KingPin Life of Crime:**  
He He nu är det här... Börja  
med att samla ihop ditt  
 eget gäng, blir du besviken på  
en medlem gör dig av med  
honom... Ett spel som inte  
rekommenderas för de yngre



**399:-**

**Need for Speed  
Road Challenge**  
Fortsättningen i Need for  
Speed serien... nya bilar,  
 nya banor & högre fart.  
Ett måste för bilspelsfreaks



**399:-**

**Outcast**  
Ett fantastiskt 3D äventyr  
där du intar rollen som  
Cutter Slade, en enmans  
armé som slåss mot en  
ny livsform som hotar  
jordens existens.



**429:-**

**Star Wars Episode 1**  
I detta Star Wars äventyr  
kan du inta rollen som  
både nya & gamla figurer  
som t.ex Obi-Wan., Cap.  
Panaka. Spelet bygger  
på den senaste filmen.

### Begagnade spel:



**200:-**

Age of Empires



**250:-**

Colin McRae  
Rally



**200:-**

Dune 2000



**300:-**

Grim Fandango

### Tillbehör:



**79:-**

Star Wars Musmatta  
(finns i flera motiv)



**349:-**

Magnum 6  
Analog Joystick



**2395:-**

Maxi Xentor 32 MB  
TNT2 Ultra Riva ULTRA  
grafikkort, 183Mhz, 2XAGP



**1399:-**

Logitech Wingman  
Force (Flightstick)



**1799:-**

Logitech Wingman F.F  
Värstingratt med force  
feedback & pedaler



**349:-**

C&C Tiberian Sun

### REA spel:



**149:-**

Diablo



**149:-**

Dungeon  
Keeper Gold



**149:-**

Lords of Magic



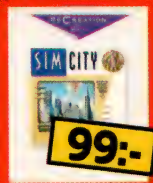
**99:-**

Need For Speed 2



**99:-**

Shattered Steel



**99:-**

Sim City



**149:-**

Warcraft 2



**99:-**

Wing Comm. 4



**99:-**

World Cup '98

Nu ger vi **50% mer** för dina spel  
www.spelia.se

För fullständigt PC sortiment besök [www.spelia.se](http://www.spelia.se)

Vi köper, byter & säljer spel till alla system:



Återförsäljare sökes på begagnat, kontakta: [patrick.sikorsky@spelia.se](mailto:patrick.sikorsky@spelia.se) tel. 08-664 40 20

**måndag-fredag**

**lördag**

**telefon**

**Besök våra butiker:**

Postorder

**11<sup>00</sup>-18<sup>00</sup>**

**11<sup>00</sup>-15<sup>00</sup>**

**08/150 500**

**Valhallavägen 22**

T Tekniska Högskolan

**Tel 08 - 150 500**

**Storforsplan 42**

T Farsta Centrum

**Tel 08 - 938 500**

Orderfax

**dygnet runt**

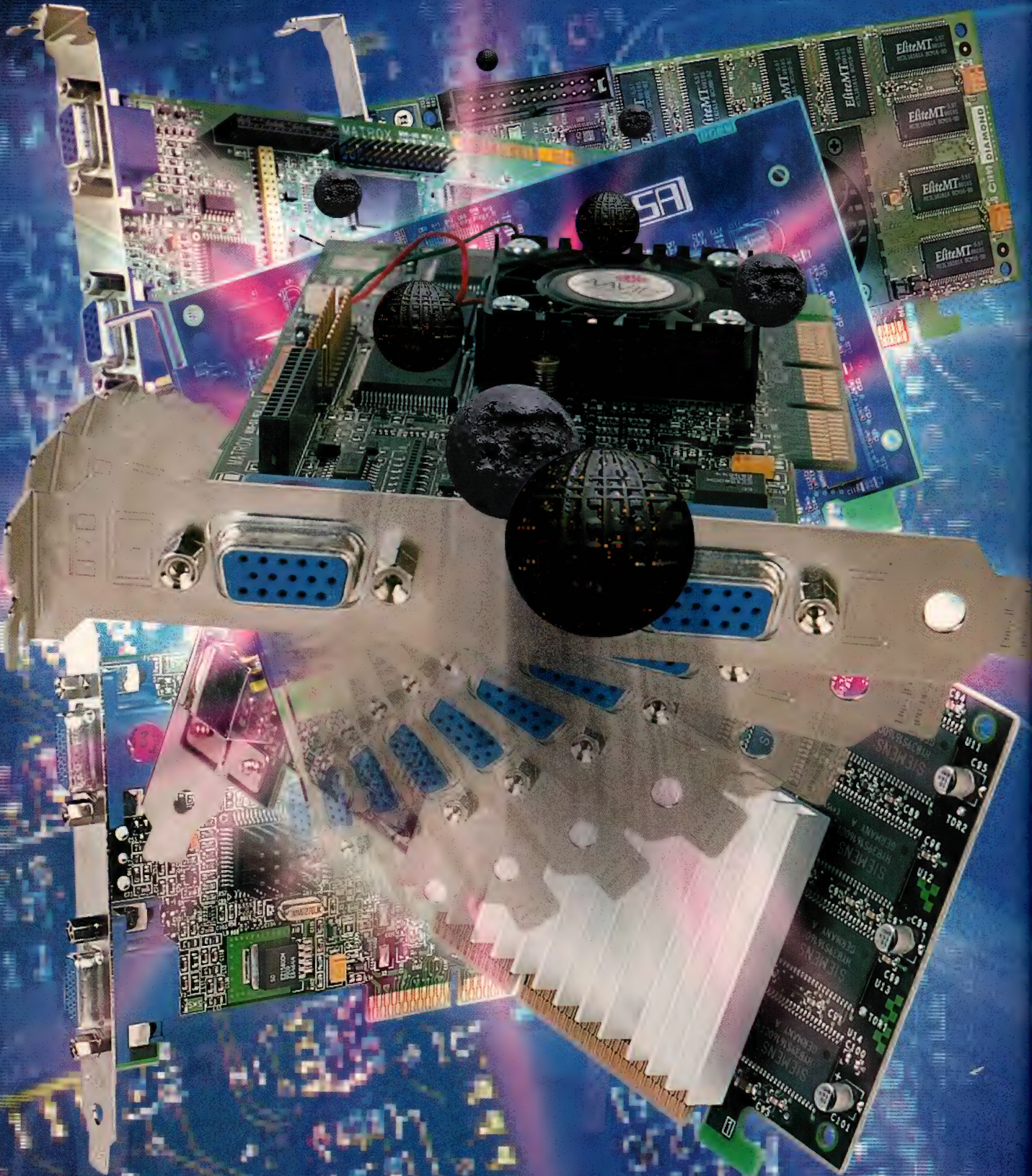
**08/150 700**

**NY BUTIK**



SOMMAREN ÄR KORT

# SOMMARENS





# STORA KAMP

Nästa generations 2D/3D-kort har precis intagit marknaden och därför passar vi på att låta de bästa korten mötas. Detta är slutspurten innan hösten kommer, då företagen planerar att lansera ännu mer avancerade produkter. Vi har valt ut tre av de mest kända grafikkorten. Kampen om herraväldet i våra burkar står mellan 3Dfx, NVIDIA och Matrox.

Av MIKAEL HJALMARSON OCH THOMAS HJALMARSON

**V**ad är det som får oss att ständigt uppgradera våra datorer? Det kan ju inte bero på att ordbehandlarna och de andra nyttoprogrammen blir allt mer avancerade. Nej, svaret är mycket enkelt. Det är spelen som blir allt mer krävande och pressar datorerna till max. Datoranvändare som inte spelar spel behö-

ver i regel inte uppgradera särskilt ofta. De kommande spelen kommer att kräva monster till datorer och ett av grundkraven i framtiden kommer att vara 3D-acceleration. Just denna typ av hårdvara utvecklas snabbare nu än någonsin. Det dröjer oftast inte mer än sex månader förrän det kommer något nytt. Spelare som sitter med ett Voodoo-kort eller något lik-

nande ska nog börja tänka lite på framtiden.

Vårt test utfördes på en Pentium II 400 med 256 MB RAM. Samtliga kort kräver en snabb processor, annars kan de inte användas fullt ut. I testet valde vi att stänga av Vsync för att låta korten få jobba utan några större begränsningar. För benchmarken använde vi *Quake II* och 3D Mark 99 Max.

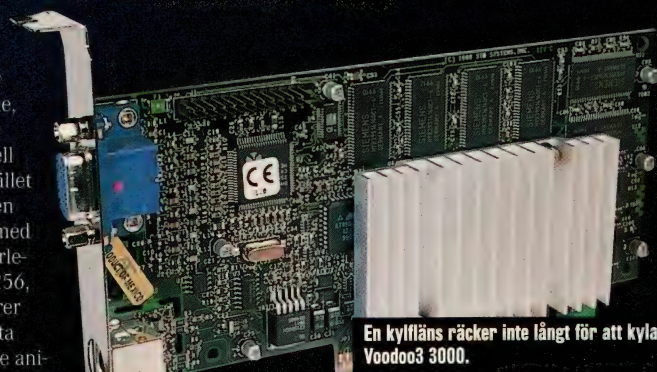
## KORTEN

### KRETS: VOODOO3 3000

- Distributör: Text100
- Tillverkare: 3Dfx Interactive
- Pris: 2100:-
- Betyg: 70%

Gammal teknologi som säljs med mördande reklam. Inte vasst nog för att nå toppen.

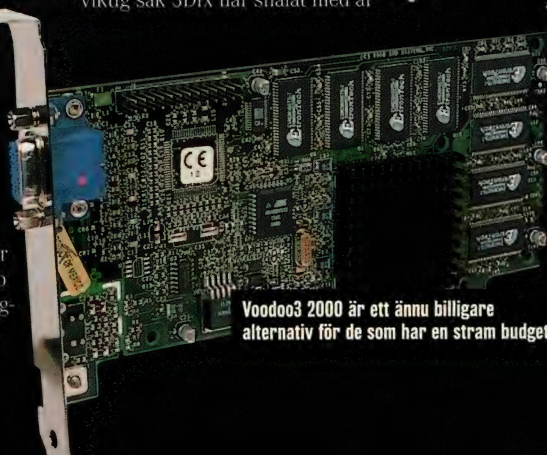
användaren och inte tillverkaren. Nästa problem med Voodoo3 är att det är utrustat med 16 MB minne, vilket känns snålt. Vidare använder kortet en speciell överföring av texturer istället för att utnyttja ACP-bussen fullt ut. 3Dfx har till och med begränsat den tillåtna storleken på texturer till 256x256, vilket gör att större texturer måste skalas ner. Allt detta resulterar i att en flödande animation kan förvandlas till ett segt byte av stillbilder. Under testets gång lyckades vi få kortet att stappla med en framerate under 10, vilket är bedrävligt. En annan viktig sak 3Dfx har snålat med är



En kylfläns räcker inte långt för att kyla Voodoo3 3000.

**3**Dfx senaste skara av 3D-kort är givetvis ett självklart val till detta test. Deras produkter var länge det enda valet för datorspelare eftersom konkurrenterna släpade efter med undermåliga grafikkort. Nu är dock marknaden tuffare vilket alla har förstått, alla utom 3Dfx. Vi har i ett tidigare nummer visat att NVIDIAS TNT-kretsar bjuder på betydligt bättre prestanda och nu när Voodoo3 är här, väntar Riva TNT 2 i andra ringhörnan.

Det största problemet med Voodoo-korten är att de inte klarar av 32-bitars grafik, vilket kommer att användas i nästa generations 3D-spel. Motiveringen till varför 3Dfx produkter inte erbjuder bättre färgdjup är att hastigheten alltid kommer att vara högsta prioritet. Med andra ord väljer de bort bildkvalitén, ett val som borde göras av



Voodoo3 2000 är ett ännu billigare alternativ för de som har en stram budget.

kylningen. Voodoo3 3000 har endast en liten kylfläns vilket inte räcker för att hålla temperaturen nere.

Voodoo3 är ett grafikkort som bygger på gammal teknologi och det märks alltför väl. Vårt test visade att konkurrenterna har fått 3Dfx på fall. Det vore synd att säga att kortet är värde löst då det hållet mättet och klarar dagens spel. Frågan är dock hur länge det dröjer innan det kommer spel, som använder för mycket texturer samtidigt. Spelare som vill satsa på framtiden borde helst leta efter något annat. 3Dfx stordid är nu över och de borde hitta på något annat än att höja klockfrekvensen tills nästa gång. Kortet kommer med spelen *Fifa 99*, *Unreal* samt en mindre specialversion av *Descent 3*. Dessutom finns en kupong som ger dig spelet *Unreal Tournament* mot fraktkostnad.



## KRETS: 3D BLASTER RIVA TNT2 ULTRA

- Distributör: **EKAB**
- Tillverkare: **Creative Labs**
- Pris: ca 2400:-
- Betyg: 91%

Snabbhet och råstyrka till ett överkomligt pris. Ett mycket bra val.

**N**är NVIDIA meddelade att nästa generation av deras TNT-kretsar var på väg, var det många skeptiker som påstod att kortet endast bjöd på mer minne och en högre klockfrekvens, precis som 3Dfx "nya" kort. TNT 2 bjuder dock på en starkt optimerad version av föregångarens arkitektur. Bland annat är det renderingsprocessen som har snabbats upp. Vi valde att testa Creatives 3D Blaster Riva TNT2 Ultra, ett grafikkort som bjuder på mer än bara ett långt namn.

Grafikkortet är en riktigt baddare med 32 MB minne, 32 bitars Z-buffer och stöd för nästan

alla möjliga effekter. Drivrutinerna verkar vara stabila vilket gör detta till ett kort att räkna med. 3D Blaster visade sig vara mycket bra i *Quake II*, även då vi ställde in 32 bitars grafik. Dessutom är bildkvaliteten suverän även i 16-bitars grafik. Ett litet problem med kortet är att det inte kan använda 16-bitars Z-buffer samtidigt som det jobbar med 32-bitars grafik.

Z-buffern och färgdjupet måste nämligen vara samma, vilket gör att kortet får jobba mycket mer än vad det behöver göra. Detta kommer knappast att märkas i framtiden när spelen använder 32-bitars Z-buffer. Egentligen märks det inte särskilt mycket nu heller då kortet är snabbare än de flesta andra.

3D Blastern är ett perfekt kort för datorspelare, och tack vare de välutvecklade OpenGL-driv-



rutinerna lämpar sig kortet även för grafikprogram. Creatives paket innehåller spelen *Rallente* och *Expendable* som båda demonstrerar hur bra det ser ut med 32-bitars grafik. Det här kortet kostar inte många hundralappar mer än Voodoo3, vilket gör det till ett mycket bra val. Som vanligt kan det vara svårt att gissa grafikkortens livslängd, men 3D Blastern lär hålla ett bra tag tack vare alla funktioner.

## KRETS: MATROX G400 MAX

- Distributör: **About**
- Tillverkare: **Matrox**
- Pris: ca 2700:-
- Betyg: 93%

Snabbt grafikkort som bjuder på många funktioner både för spel och program.

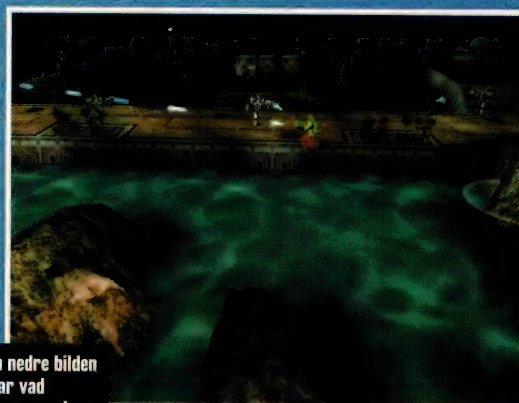
**T**estets mest intressanta grafikkort kommer från välkända Matrox. Företaget har sedan länge varit en av de stora på 2D-grafik, men deras försök att producera 3D-kort har varit mediokra. I ett tidigare test lät vi deras G200 möta 3Dfx Voodoo Banshee och där hade Matrox inte mycket att säga till om. Det som saknades var textureringsminne och lite mer klös, bildkvaliteten var redan på topp. Nu när deras nya grafikkort har kommit är vi dock beredda att förlåta dem.

G400 Max är ett mäktigt grafikkort som passar både för datorspelare och för de som vill jobba med grafikprogram. Kortet kan skryta med DualLead, en teknologi som låter användaren använda två skärmar samtidigt. Det troliga är att det kommer flera spel som använder denna funktion, även om den kanske har fler användningsområden utanför datorspelens värld. En stor fördel med G400 är att den klarar av bump-mapping, något som de andra grafikkorten saknar. Tekniken gör att ytor kan bli skrovliga och vissa bilder blir mer realistiska. Bland annat kan detta användas för att animera glänsande vattenytor.

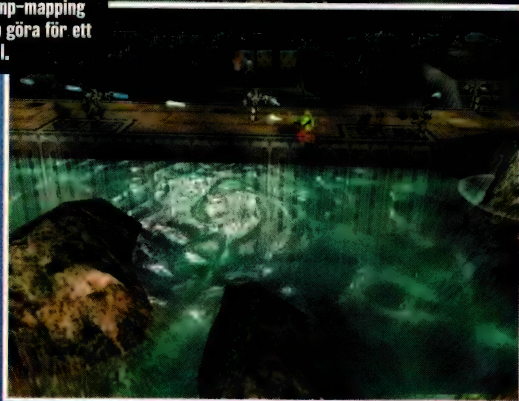
Visseligen finns det endast ett fåtal spel som använder tekniken idag, men ca 50 nya titlar är på gång vilket ger G400 ett försprång. Kortet är utrustat med 32 MB minne vilket är mycket bra. Vidare klarar den av inställningar som 32 bitars Z-buffer och 8 bitars stencil-buffer.

Något som är mindre imponerande med G400 är OpenGL-drivrutinerna. Matrox är inte kända för sin snabbhet på detta område. De blev nyligen färdiga med drivrutinen till G200, ett kort som i nuvarande läge är alltför gammalt för datorspel. G400 gör dock ganska bra ifrån sig i *Quake II*, men det känns som att resultatet skulle kunna förbättras. Det är i Direct3D kortet kommer till sin fulla rätt och här blir det bäst i test.

Under testets gång kändes det som om grafikkortet hade mycket mer att ge. Anledningen till detta är att det var processorn

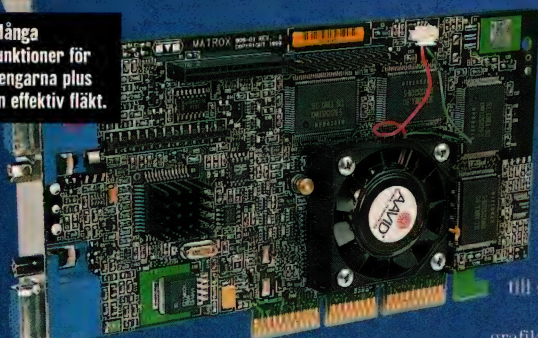


Den nedre bilden visar vad Bump-mapping kan göra för ett spel.



som inte var snabb nog. Med andra ord är detta ett kort som växer med datorn och därmed inte blir kraftigt föråldrat på några månader. Den stora nackdelen med kortet är att det kostar ca 600 kronor mer än till exempel Voodoo3, men det kostar att ligga på topp. G400 säljs med *Expendable* samt några grafikprogram.

Många funktioner för pengarna plus en effektiv fläkt.



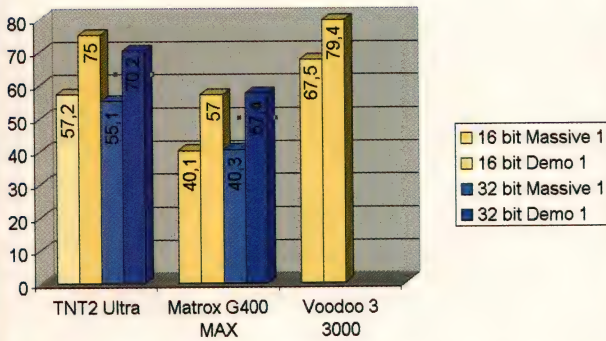


# BENCHMARK

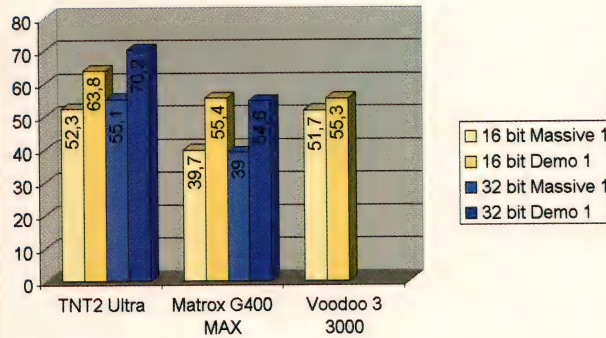
## QUAKE II

Ett bra sätt att mäta hur bra grafikortet lämpar sig för spel är givetvis att låta dem arbeta med *Quake II*. Vi lät korten köra igenom två olika demos i olika upplösningar i både 16 och 32-bitars grafik. Voodoo3 visar sig vara raskigt snabbt i början, eftersom kortet är optimerat för 16-bitars grafik. Dock kan kortet inte vara med i hälften av testerna på grund av att den helt enkelt inte klarar 32-bitars färgdjup. Den stora vinnaren här är 3D Blastern som är stabil genom hela testet. G400 visar sin styrka i upplösningen 1600x1200 där den passerar konkurrenterna.

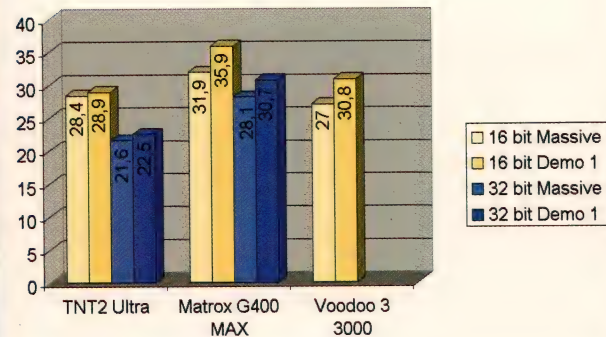
800 \* 600



1024 \* 768

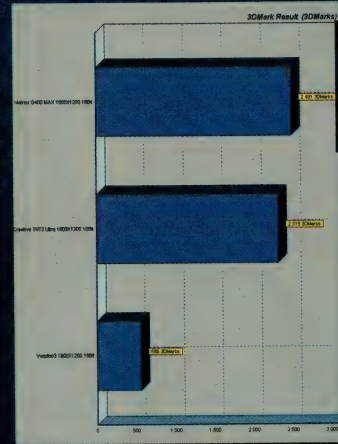


1600 \* 1200



## 3D MARK 99 MAX

I andra delen av benchmarken lät vi korten kämpa ordentligt i programmet 3D Marks. Återigen kan Voodoo3 inte vara med i hälften av testerna. Att jämföra korten genom att endast titta på 3D Marks-poängen är ganska meningslöst, då värden kan dölja vad korten klarar av. Därför har vi tagit med de fullständiga tabellerna som visar vilka effekter korten klarar av och i vilka tester de misslyckades. Även här visar Voodoo3 vissa fördelar, men den blir ändå sämst i test. I en sekvens höll G400 en framerate på 140 fps, medan Voodoo3 stapplade på med motsvarande 5,9 fps.



I upplösningen 1600x1200 är kampen jämn mellan G400 och 3D Blastern.

Den fullständiga tabellen från 3D Mark. Testet kördes i 800x600.

Test	Matrox G400 MAX 800x600 16Bit	Creative TNT2 Ultra 800x600 16Bit	Voodoo3 800x600 16Bit
Lowest Score			
Highest Score			
Rendering Platform	Matrox Millennium G400 DualHead - English	NVidia RIVA TNT2	3dfx Voodoo3
Resolution	800*600	800*600	800*600
Color Depth	16-bit Color	16-bit Color	16-bit Color
Frame Buffer	Triple buffering	Triple buffering	Triple buffering
CPU Optimization	Intel(i) processor	Intel(i) processor	Intel(i) processor
3DMark Result	3 510 3DMarks	3 487 3DMarks	3 481 3DMarks
Synthetic CPU 3D Speed	3 922 CPU 3DMarks	3 923 CPU 3DMarks	3 897 CPU 3DMarks
Rasterizer Score	2 553 3DRasterMarks	2 200 3DRasterMarks	2 239 3DRasterMarks
Game 1 - Race	34,3 FPS	33,8 FPS	34,1 FPS
Game 2 - First Person	35,9 FPS	36,0 FPS	35,6 FPS
Fill Rate	246,6 MTexels/s	147,3 MTexels/s	149,0 MTexels/s
Fill Rate With Multi-Texturing	249,4 MTexels/s	269,2 MTexels/s	281,4 MTexels/s
2MB Texture Rendering Speed	363,4 FPS	342,4 FPS	251,3 FPS
4MB Texture Rendering Speed	288,2 FPS	237,1 FPS	243,0 FPS
8MB Texture Rendering Speed	196,4 FPS	149,4 FPS	197,2 FPS
16MB Texture Rendering Speed	140,4 FPS	98,2 FPS	5,9 FPS
32MB Texture Rendering Speed	87,0 FPS	55,8 FPS	2,9 FPS
Bump Mapping Emboss, 3-pass	104,1 FPS	88,9 FPS	128,5 FPS
Bump Mapping Emboss, 2-pass	132,6 FPS	111,8 FPS	163,2 FPS
Bump Mapping Emboss, 1-pass	220,0 FPS	168,5 FPS	Not Supported
Point Sample Texture Filtering Speed	111,0 %	101,3 %	102,7 %
Bilinear Texture Filtering Speed	100,0 %	100,0 %	100,0 %
Trilinear Texture Filtering Speed	65,4 %	90,9 %	89,1 %
Anisotropic Texture Filtering Speed	Not Supported	90,6 %	Not Supported
6 Pixel/individual	1 616,4 KPolys/s	1 093,5 KPolys/s	1 056,7 KPolys/s
6 Pixel/strips	3 580,8 KPolys/s	2 352,1 KPolys/s	1 428,8 KPolys/s
25 Pixel/individual	1 525,8 KPolys/s	583,9 KPolys/s	1 024,0 KPolys/s
25 Pixel/strips	2 236,8 KPolys/s	1 249,3 KPolys/s	1 558,3 KPolys/s
50 Pixel/individual	1 228,9 KPolys/s	518,3 KPolys/s	1 033,1 KPolys/s
50 Pixel/strips	1 467,3 KPolys/s	931,9 KPolys/s	1 535,4 KPolys/s
250 Pixel/individual	510,4 KPolys/s	294,6 KPolys/s	485,0 KPolys/s
250 Pixel/strips	552,5 KPolys/s	371,4 KPolys/s	510,0 KPolys/s
1000 Pixel/individual	172,8 KPolys/s	122,4 KPolys/s	142,2 KPolys/s
1000 Pixel/strips	190,3 KPolys/s	132,1 KPolys/s	144,3 KPolys/s

De här staplarna visar hur korten skötte sig i *Quake II*.



## datorer



Ring eller besök oss  
på internet för  
komplett  
datorprislista

från:  
**306:-/mån\***

### JME Basic

- Intel Celeron PPGA processor 333 Mhz
- 128Kb L2 höghastighets cache
- 64 Mb SDRAM
- 4,3 GB Ultra ATA hårddisk 9,5ms
- 1,44 Mb 3,5" diskettenhet
- 32x CD-Rom spelare 90 ms
- 8 Mb AGP 2D/3D grafikort
- 16 Bitars ljudkort PnP
- Midtorn ATX låda
- 60 Watt stereo Högtalare
- Keytronics tangentbord
- Microsoft mus & musmatta
- År 2000 säker!
- Operativsystem och bildskärm tillkommer.

**Pris: 5.995:-**

12 mån räntefritt 570:-/mån\*  
24 mån räntefritt 306:-/mån\*

### JME Extreme

- Intel Pentium III processor 450 Mhz
- 512 Kb L2 Cache
- Intel 440BX Chipset 100 Mhz Bus
- 128 Mb SDRAM 100 Mhz,
- 10,2 GB Ultra ATA hårddisk 9,5ms
- 1,44 Mb 3,5" diskettenhet
- DVD Spelare 6,2x/36x
- 32 Mb nVidia Riva TNT-2 AGP
- MPEG II dekoder m. TV utgång
- Soundblaster Live Value ljudkort
- Midtorn ATX låda
- Creative 4-Point surround högt.
- Keytronics tangentbord
- Microsoft mus & musmatta
- År 2000 säker!
- Operativsystem och bildskärm tillkommer.

**Pris: 14.995:-**

12 mån räntefritt 1.388:-/mån\*  
24 mån räntefritt 697:-/mån\*

#### KOMPLETTERA MED:

Hårdvara		Bildskärmar	
+ 64 Mb minne	695:-	15" Hansol TCO-95	1.995:-
+ 128 Mb minne	1.295:-	17" Leoptics TCO-95	2.495:-
Faxmodem V.90	495:-	17" Hansol TCO-95	2.995:-
		19" Hansol TCO-95	4.995:-
Programvara			
Windows 98	1.095:-		
Windows NT 4.0	2.395:-		

Detta är endast ett urval!

## komponenter

Brett sortiment till rekordlåga internet priser!

Nedanstående priser gäller endast vid Internet beställning!

### CD-R MEDIA

74 min Silver **9:95:-**  
80 min Silver **12:50:-**

### NÄTVERKSKORT

PCI Combo **199:-**

### HÅRDDISK

Seagate 8,4 Gb **1.295:-**

### HUB

8-portars **445:-**

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

Samtliga priser är inkl. moms, frakt tillkommer

### Butiker

Pilotg. 7, MALMÖ  
Själbodg. 2, MALMÖ City  
Smidesv. 2, STAFFANSTORP

### Postorder

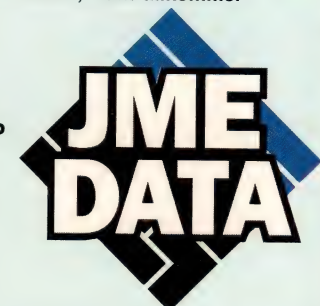
Pilotg. 7, 212 39 MALMÖ

E-post: [info@jmeab.se](mailto:info@jmeab.se)

Web: [www.jmeab.se](http://www.jmeab.se)

Tel: 040 - 680 31 40

Fax: 040 - 680 31 41



JME Enterprise heter nu JME Data.

# OFFICIELLA SVENSKA PC GAMER TOPPLISTA

Även denna månad är det PC-spelen som dominerar på listan över de tio mest sålda spelen den senaste tiden. Med undantag för *Driver* på PlayStation som toppar listan, är PC-dominansen total. Just *Driver* ser förmodligen de flesta PC-ägare fram emot, eftersom det är en synnerligen intressant titel. På PC-sidan ligger den fjärde delen i EA:s populära racingserie högst upp, denna gång har *Need For Speed* under titeln *Road Challenge*. På en säker andraplats hittar vi det nervpirrande *Aliens vs Predator*, också det från Electronic Arts.

Titel	Format/utgivare
1. <b>Driver</b>	PSX Wendros
2. <b>Need For Speed: Road Challenge</b>	PC CD EA
3. <b>Aliens vs Predator</b>	PC CD EA
4. <b>Dungeon Keeper 2</b>	PC CD EA
5. <b>Hidden &amp; Dangerous</b>	PC CD IQ Media
6. <b>Baldur's Gate</b>	PC CD Bonnie
7. <b>Outcast</b>	PC CD Bonnie
8. <b>Total Air War</b>	PC CD Bonnie
9. <b>Simon The Sorcerer 2</b>	PC CD Wendros
10. <b>Djungle Pinball</b>	PC CD Disney

## TOPP 10 PC-CD

1. <b>Need For Speed: Road Challenge</b>	PC CD EA
2. <b>Aliens vs Predator</b>	PC CD EA
3. <b>Dungeon Keeper 2</b>	PC CD EA
4. <b>Hidden &amp; Dangerous</b>	PC CD IQ Media
5. <b>Baldur's Gate</b>	PC CD Bonnie
6. <b>Outcast</b>	PC CD Bonnie
7. <b>Total Air War</b>	PC CD Bonnie
8. <b>Simon The Sorcerer 2</b>	PC CD Wendros
9. <b>Djungle Pinball</b>	PC CD Disney
10. <b>Railroad Tycoon 2</b>	PC CD IQ Media

## TOPP 10 KONSOL

1. <b>Driver</b>	PSX Wendros
2. <b>GTA</b>	PSX IQ Media
3. <b>Grand Theft Auto Double</b>	PSX IQ Media
4. <b>Metal Gear Solid</b>	PSX Egmont
5. <b>Tekken 2</b>	PSX Egmont
6. <b>Civilization 2</b>	PSX IQ Media
7. <b>Resident Evil</b>	PSX Egmont
8. <b>NBA Live 99</b>	PSX EA
9. <b>Croc</b>	PSX EA
10. <b>Red Alert</b>	PSX Egmont



# RECENSIONER

Det är skönt att vara elak - ibland.

**V**arför tycker alla det är så roligt att vara stygg? För så är det ju. Annars skulle knappast ett spel

som *Dungeon Keeper* ha blivit en sådan succé när det kom för ganska exakt två år sedan. Nu har *Dungeon Keeper 2* landat och uppenbarligen har inte Bullfrog-teamet haft några som helst problem med att stå på egna ben, efter Peter Molyneuxs avhopp efter det första spelet.

Man har lutat sig mot det suveräna grundkonceptet och knäpat ihop ett spel som i mångt och mycket liknar *Dungeon Keeper*, men som går längre och utvecklar de idéer som grundlades där. Det mest påtagliga är övergången till 3D som gör att karaktärerna och hela miljön känns mer levande. Nya charmiga kreatur förutom de gamla favoriterna "Horny" och Dark Mistress, nya fällor och nya rum att bygga. Läs recensionen som avhandlar spelet i sin helhet och du kommer att inse att du har många, mysiga timmar



framför dig tillsammans med bland andra Mörkrets Härskarinna (såvida inte du sällskapar med en livs levande dito härskarinna eller härskare, som förmodligen är ett bättre alternativ i så fall).

Elak och jättetuff får du förstås också vara i månadens andra omtalade alster - *Kingpin: Life Of Crime*. De tokiga gossarna på Xatrix har piffat upp *Quake II*-motorn till oigenkännlighet, det blodiga våldet tas till oanade nivåer och Cypress Hill har bidragit med tre låtar. Personligen är jag väldigt kluven inför det här spelet, framför allt på grund av den realistiska inramningen av våldet. Det är ingen tvekan om att det är ett spel som håller hög teknisk klass, men underhållningsvärdet i att om och om igen se underprivilegierade människor bli ner-skjutna på en skitig gata är klart begränsat, om du frågar mig. Döm själv. Recensionen hittar du på sidan 58.

ANDERS  
BJÖRLIN

## RECENSIONER DETTA NUMMER



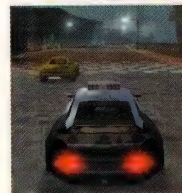
### Dungeon Keeper 2

En klockren uppdatering av Bullfrogs klassiker .....50



### Discworld Noir

Terry Pratchett flippar ut i det senaste Discworld-spelet .....54



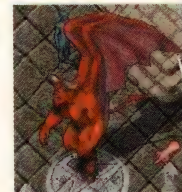
### Need For Speed: Road Challenge

EA ger oss ännu ett av sina bilspel .....56



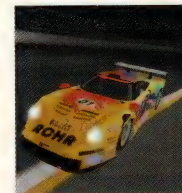
### Kingpin: Life Of Crime

Riktigt grov action i detta kontroversiella spel .....58



### Ultima Online: The Second Age

Online-succén får sig en uppdatering .....62



### Sports Car GT

Tja, här är ett bilspel till från EA .....65

## PC GAMERS BETYGSSYSTEM

För att sätta betyg på del spel vi recenserar använder vi det rättvisa och tillförlitliga procentsystemet. Som alltid.

### 90%+

Ett spel som förtjänar att spelas varje dag för all framtid. Detta är ett spel där utvecklarerna bemödat sig om att verkligen göra ett spel som är roligt att

spela och inte bara är snyggt, har snygg förpackning, en fet reklamkampanj i ryggen eller har hastats ihop för att tjäna snabba stälår. Så enkelt är det.

### 85%-89%

Ett lysande spel som inte bara är kul att spela utan som också räcker ett bra tag. Alla spel som når upp över 85% får rätten att stolt

bära PC Gamers exklusiva emblem Utmärkt Spel i butiker över hela landet.

### 70%-84%

Detta är ett bra spel som du kommer att ha mycket kul med framöver. Valuta för pengarna, fyra stjärnor om du så vill. Ett bra köp helt enkelt.

### 50-69%

Inget märkvärdigt egentligen, men kan ändå erbjuda god underhållning i brist på bättre. Det här är trots allt bättre än att plugga, gymnastisera, äta eller hänga framför TV:n.

### 30%-49%

Nä vet du vad. Det här är inte mycket att hänga i grannen. Vare sig det beror på sunkig kod, taskig inspira-

tion eller som våra engelska bröder så fint uttrycker det; "general crapness", så bör du avstå från att köpa det här spelet. Undvik.

### 0%-29%

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



GENRE: ACTION/STRATEGI

# DUNGEON KEEPER 2

Ondska, råhet, sjuk humor och perversion. Nej, det handlar inte om Jerry Springer Show.

**VAD** är definitionen av en uppföljare? Är det mer av samma sak fast med några få nyheter, eller är det en liknande upplevelse fast med andra förutsättningar? Hur många nyheter måste introduceras i en uppföljare för att den ska kännas som en ny spelupplevelse? För id Software räckte det med ett nytt vapen och lite fler monster för att *Doom II* skulle bli en värdig uppföljare. Många gånger beror det på vilken genre spelet tillhör. Om genren är alltför populär krävs det många friska tag för att en uppföljare ska uppskattas, medan en mindre genre kan kännas fräsch en längre tid, trots att det inte händer särskilt mycket. *Dungeon Keeper 2* tillhör definitivt den senare typen av spel. Det finns helt enkelt inte många spel i samma genre, eftersom spelet är en frisk blandning av strategi, action och management. Är då *Dungeon Keeper 2* en värdig uppföljare?

När Peter Molyneux kom på idén bakom *Dungeon Keeper* måste han ha haft ruskigt kul. Spelidén är en av de sjukaste någonsin. Helt plötsligt ska spelaren sluta upp med sina heroiska bedrifter och se världen ur en ond härskares ögon. Varför odsla tid på att ha ihjäl onda härskare, när du själv kan sitta i en fängelsehåla och vänta på hjältarna? Molyneux har kläckt flera stora idéer av det här slaget, men nu står Bullfrog på egna ben vilket kanske märks. De har än så länge endast satsat på uppföljare, och därmed ser det lite tomt ut på nyhetsfronten. *Dungeon Keeper 2* är dock ett mycket roligt spel trots att det inte förändrats mycket sedan sist.

Spelet går ut på att bygga ut fängelsehålor i underjorden. Till sin tjänst har spelaren ett gäng flitiga arbetare som hugger ut sten och stampar till golven. När spelaren väl

MÅNADENS SPEL  
SVENSKA  
**PC GAMER**  
Augusti 1999



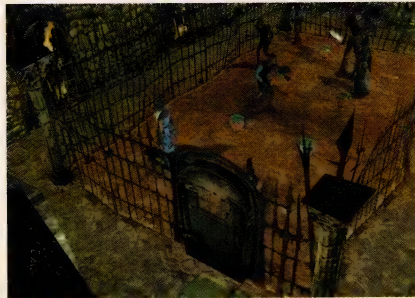
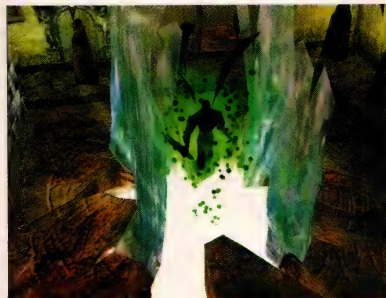
Ungdomsgården Grottan var den givna samlingsplatsen för såväl god som ond.



"Det är viktigt att ni sträcker ut efter matchen så att ni inte får kramp."



Bara onda människor spelar roulette.



## HORNY

*Dungeon Keepers* frontfigur är fortfarande The Horned Reaper, eller Horny som han brukar kallas av de få vänner han ännu inte har haft ihjäl. Horny är förstås riktigt elak fast på ett komiskt sätt. Han har fått en helt annan roll i uppföljaren än i föregångaren. Förra gången vi såg honom svinga sin lie fanns han tillgänglig för spelaren och kunde därmed användas flitigt i strider. Nu är hans uppgift att samla ädelstenar från fallna hjältar. Varje gång spelaren klarar av ett uppdrag kommer Horny och hämtar godsakerna. Visuellt ser det fantastiskt ut med brinnande fotsteg där den grymme karaktären har satt ner sina hovar. Om Horny kliver i vattnet bildas det till och med ånga. Han har även en annan roll i spelet men mer än så vill vi inte avslöja.

# Elakt

hittat en portal kan festen börja. Olika varelser lockas till fängelsehållorna om spelaren sköter sig. Grundförutsättningen är att det finns någonstans att sova och lite mat på bordet. Samtliga monster är riktigt glada i färsk kyckling, vilket gör att spelaren slipper oroa sig för annan mat. För att få mer avancerade invånare i labyrintherna krävs det lite mer arbete. Ett bibliotek kan locka den beläste men förnämde svartmagikern, som inte gillar att sova

**"En favorit i repris är Bile Demon, den övergödde demonen som ständigt äter."**

jämte de andra smutsiga varelserna. En smedja drar till sig arbetsamma troll som kan producera fallor.

I stora drag har spelet inte ändrats mycket så här långt. Bullfrog har dock lagt till ett par nya rum. Den coolaste nyheten är kasinot, där spelarens undersåtar kan spela bort sina pengar och sura, eller

vinna och bli glada. Om en spelare lyckas vinna jackpoten börjar kasinots besökare att dansa till "Disco Inferno". Sjukare än så här kan det knappast bli. Det andra rummet är en gladiatorhåla där spelaren kan låta sina kämpar träna upp sig mot fiender som infångats i stridens hetta. Varelser som tränar sig på detta sätt kan bli tillräckligt erfarna för att möta de starkaste fienderna. De övriga rummen är återanvända från det första spelet. Favoriten är fortfarande tortyrkammaren där spelaren kan lägga fiender på vattenhjul eller spänna fast dem i den elektriska stolen. Lägg till några ständigt stönande härskarinnor som piskar fångarna och du har en väldigt udda situation. Det låter som en riktigt pervers film med alla skrik.

Bland de nya varelserna finns den mäktiga Dark Angel som mest möter skräckslagna ansikten bland fienden. Alla är rädda för detta monster vilket kanske inte är så konstigt. Ängeln kan nämligen framkalla skelett genom magi. En favorit i repris är Bile Demon, den övergödde demonen som ständigt äter. Han är så fet att hans mage når ner till golvet. Den stora nyheten i hanteringen av monster är att de är indelade i olika klasser. Vissa av dem jobbar som offensiva blockers, medan somliga tar flanken, samtidigt som magiker och pilbågsskyttar skjuter ner fienden från ett säkert avstånd. Spelaren



kan inte längre samla upp mängder av monster och sedan släppa ner dem mitt bland fienden, eftersom detta leder till ond bråd död. När spelaren släpper ett monster måste det nämligen resa på sig först och det tar ett par sekunder.

Något som blivit allt viktigare i uppföljaren är användandet av fallor och magi. Spelaren kan bland annat sätta

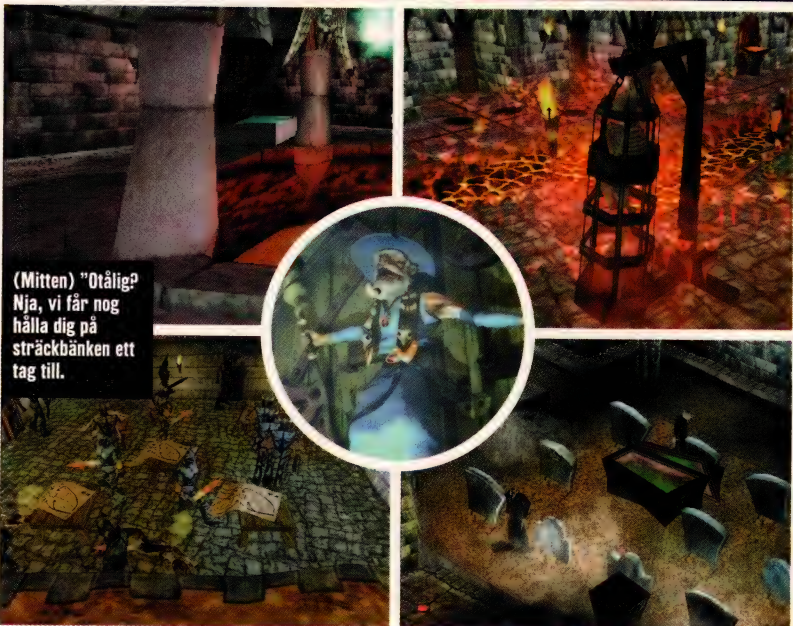


**MÖRKRETS HÄRSKARINNA**

De som spelat det första *Dungeon Keeper* har nog svårt att glömma den sadistiska damen som håller till i tortyrkammaren. Givetvis har Bullfrog låtit henne stanna kvar och är du riktigt elak kan du få privilegiet att få vara hennes hyresvärd. Härskarinnan har tagit på sig en riktigt åtsittande dräkt i lack och läder. Är hon då så kinky som hon ser ut att vara? Svaret blir ett bestämt ja. Den här tjejen lever för att plåga andra och när hon har tid över leker hon med sig själv. Om spelaren pisar henne lagom mycket arbetar hon inte bara fortare, hon gör det med glädje också.



Huvudpersonen i Jerry Springers program: "Jag är allergisk mot läder, men min otrogna pojkväsns alkoholiserade mamma tvingar mig att ha det..."



(Mitten) "Otålig? Nja, vi får nog hålla dig på sträckbänken ett tag till."

den att gå emot sina kompisar eller bränna av ett par blixtar i någon stackares huvud. Mest användbar är dock trollformeln som gör att spelaren kan hoppa in i en varelse och se spelet från dennes ögon. Detta fanns med redan i det första spelet, men nu är det viktigare att använda funktionen. Vissa trollformler och offensiva attacker fungerar endast om spelaren sköter kontrollerna manuellt.

De vanliga uppgifterna följer alla samma mönster: spelaren bygger ut sitt rike, kämpar mot fienden, sätter in dödsstöten på hjälten och sedan kommer Horny och hämtar ädelstenen. Ibland kan det kännas frustrerande att lämna sin fängelsehåla när uppgifterna är slut. Vissa spelare tycker mer om att bygga än att slåss mot fienden. För att göra alla sorters spelare lyckliga har Bullfrog lagt till ett speciellt spelläge

som fått namnet My Pet Dungeon. Här kan spelaren sitta i lugn och ro med sina monster, bygga ut fängelsehålorna och testa olika saker. Allt känns som en riktigt elak variant av *SimCity*. Detta spelläge

**"Ibland kan det kännas frustrerande att lämna sin fängelsehåla när uppgifterna är slut."**

kommer säkert att uppskattas mycket av spelarna. Givetvis kan byggandet bli lite tråkigt, men det kan avhjälpas med ett par knapptryckningar. Spelaren kan nämligen plocka fram fiender och låta dem infiltrera fängelsehålorna. Detta gör att spelaren

↳ ut fällor som varnar när fienden närmar sig. Vissa fällor är givetvis väldigt destruktiva men de kostar mycket pengar. Magi är väldigt användbart när fienden kommer. En snabb spelare kan få fien-





## ORÄDDA BENHÖGAR

När en fiende svälter till döds i spelarens fångelser brukar han förvandlas till ett litet skelett. Denna varelse är enligt min åsikt spelets häftigaste karaktär. Visst, Mörkrets Härskarinna och Horny är givetvis storfavoriter, men just skeletten borde finnas med lite mer. Anledningen är att de är fruktansvärt elaka samtidigt som de är hädiga med sina svärd. De hoppar med glädje in i en strid även om oddsen är dåliga. Skeletten kan nämligen inte känna någon fruktan alls, vilket gör dem till perfekta stridsmaskiner. Den här sortens grymhet skulle inte vara häftig utan en komisk presentation och det är här skeletten lyser upp. De små kräken har ett riktigt sadistiskt och komiskt skratt, som ekar över slagfälten.

"Nä, jag följer inte med ut  
kväll grabbar. Jag måste  
läsa läxorna och få mer  
kött på benen."



kan testa sina fällor eller förbättra sin strategi. Spelaren kan också plocka ut specifika fiender och släppa ner dem i fångelse eller i tortyrkammaren. Det finns sex olika uppdrag i serien My Pet Dungeon, där spelaren ska uppfylla vissa krav för att få fortsätta. Bra jobbat Bullfrog!

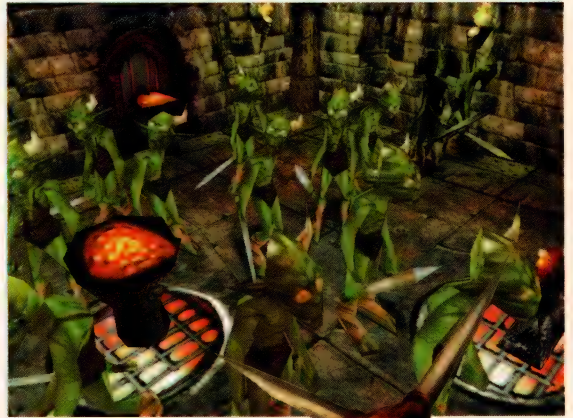
Den största skillnaden mellan *Dungeon Keeper 2* och föregångaren är grafiken. Med tanke på att det första spelet kom för två år sedan, är det kanske inte så konstigt att grafiken blir bättre. Men föregångaren bjöd på läckra miljöer redan då. Det enda grafiska felet var att karaktärerna och objekten var uppbyggda av 2D-bilder, vilket gör att spelet kändes lite som *Doom* istället för *Quake* när spelaren betraktar miljöerna ur karaktärernas synvinkel. Givetvis är detta endast ett minne blott nu när Bullfrog gått över till Direct3D. Alla monster och hjältar är nu riktiga 3D-objekt som rör sig realistiskt. Övergången till 3D har också gett upphov till fler animationer än tidigare, vilket gör

att varje karaktär rör sig på ett personligt sätt.

Spelets miljöer ser fortfarande halvorganiska ut med sneda väggar precis

## "Visst är det mysigt med halvskumma fångelsehålor med lite sprakande facklor här och var?"

som i *Magic Carpet*. Bullfrog har lekt mycket med färgade ljuskällor vilket ger rummen en trevlig stämning, samtidigt som ljussättningen inte blir för mörk eller för ljus. Visst är det mysigt med halvskum-



ma fångelsehålor med lite sprakande facklor här och var? Spelet fungerar någorlunda bra utan 3D-acceleration vilket gör att fler spelare kan ta del av det roliga. Men som vanligt blir spelet så mycket bättre när datorn får hjälp av ett 3D-kort. Dessutom flyter spelet

mycket bättre när processorn avlastas. Varje gång spelaren klarar ett uppdrag blir belöningen en kort videosekvens. Här har Bullfrog verkligen samlat ihop sjuka idéer, med en hel serie filmer som handlar om kycklingar. Spelaren kan bland annat se en jätte som spelar squash med en kyckling. Coolast är ändå sekvensen där en Bile Demon använder två kycklingar som nunchakus.

Ljudeffekterna i spelet är verkligen välgjorda. Samtliga rum har egna bakgrunds ljud som smälter in perfekt i varandra när spelaren förflyttar sig. Varje liten varelse har egna läten för olika situationer, vilket leder till ett ständigt flöde av ljud. Några bra exempel på detta är ljudet från träningslokalen där spelaren riktigt kan höra hur varelserna tar i, eller i fångelse där de infångade fienderna vandrav och an, samtidigt som de jämrar sig. Musik finns det inte mycket av i spelet men när det drar ihop sig inför en strid brakar det loss. Här har Bullfrog valt några technospår vilket inte riktigt passar in i miljön. Det går inte att vara ond till techno.

*Dungeon Keeper 2* känns inte som en riktig uppföljare, vilket kanske beror på att det inte finns mycket nytt i det. Snarare är spelet en finputsad version av det första, med snyggare grafik, bättre ljud osv. Trots detta är spelet en riktig höjdare. Känslan av att vara riktigt ond är fortfarande något som lockar, vilket gör detta till ett kärt återseende.

MIKAEL HJALMARSON

## PC GAMERS PROFIL

**Dungeon Keeper 2 är:**

■ En tokig blandning av speltilar

■ Verkligen sjukt

■ En grafisk skönhet

**Dungeon Keeper 2 är inte:**

■ Ett snällt spel

■ Helt originellt

■ Ett rollspel (trots alla skägiga gubbar)

## HORNY SER LJUSET!

När vi besökte Bullfrog under E3-mässan fick vi se en genomgång av *Dungeon Keeper 2*. Efter demonstrationen fick vi reda på att nästa del i serien kommer att utspelas i hjältar-nas land. Underjordens avskum kommer äntligen att leta sig upp mot markytan, där de slutligen kan invadera de sockersöta kungarikena. Hur spelet kommer att ändras är ännu oklart. Något mer grävande i tunnar lär det ju inte bli tal om. Det finns en trailer för *Dungeon Keeper 3* där Horny stiger ut under den bara himlen. Givetvis blir han snabbt bländad av solen, men han ser otroligt nöjd ut. Valet att låta serien genomgå en drastisk förändring är nog klokt, med tanke på att det inte går att göra mycket mer under jorden. Vi får hoppas att Bullfrog inte tar alltför mycket tid på sig med del tre.

■ Distributör EA Nordic ■ Utgivare Electronic Arts ■ Utvecklare Bullfrog ■ Pris Ca. 399:- ■ Systemkrav P166 MMX, 32Mb RAM ■ Rekommenderat P266, 64Mb RAM, 3D-kort ■ Grafikaccelerator Direct3D ■ Multiplay Internet, LAN ■ Web [www.dungeonkeeper.com](http://www.dungeonkeeper.com) ■ Releasedatum Ute nu

KOLLA ÄVEN IN...

**Dungeon Keeper** (EA) PCG 9, 95%  
Ett lysande spel med fantastisk detaljrikedom.

**Populous: TB** (Bullfrog) PCG 23, 92%  
En ny variant av en klassiker. Ett mycket bra spel.

BYENNA  
**PC GAMER**  
Sjukt, småpervers  
och riktigt elakt  
strategispel med  
glimten i ögat.

**92%**



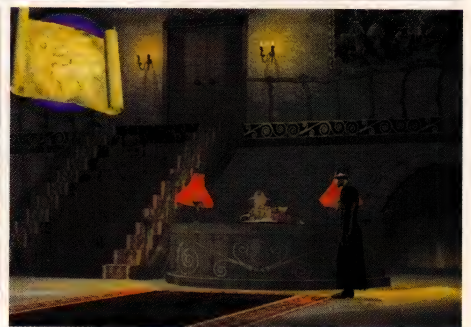
GENRE: ÄVENTYR

# DISCWORLD NOIR

Mord, mystiska kvinnor och en polis vid namn Nobby. Lukten av en viss T. Pratchett ligger tjock i luften.



De vackert renderade miljöerna bidrar till atmosfären - men vi har sett det förut.



Spelet är stundtals så mörkt att du inte bara snubblar på dina egna tår, du missar ledtrådar också.

**BAKSLAG**

Nyfiken på de två första Discworld-spelen? Det borde du vara, för de är bättre än den här senaste installationen, trots att de är ganska förvirrade sammanställningar av Discworlds karaktärer, miljöer och koncept. De saknar den starka handlingen som ses i *Noir*, men de elaka Monkey Island-liknande pusslen ger upplevelsen en mer renoidlad atmosfär.

**NÄR** options-skärmen inkluderar en gamma-mätare så vet du att du kan vänta dig en "Noir" upplevelse. Åt några morötter och förbered dig på att träda in i en värld som hämtad ur 30-talets dunkla detektivfilmer. Fast denna gång är det i Pratchetts anda.

I en värld så mörk att det krävs ljusblixtar för att man ska få syn på vitala ledtrådar rör sig Lewton, en privatdeckare från Ankh-Morpork, i jakt på en försvunnen man. Det hela börjar med, vilket kanske är onödigt att nämna, att en vacker kvinna kliver in på hans kontor och erbjuder

sig att betala förskottet med mer än bara sedlar. Men det här specifika fallet blir snart två, och sedan tre, och innan han vet ordet av så är Lewton själv en av de misstänkta i en mordhärvra. Lewton hålls därför under ständig uppsikt av polisen Nobby och resten av kåren medan han dricker gin och söker efter ledtrådar.

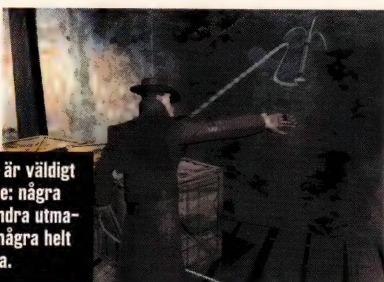
Det låter ju kul, kanske du tänker. Kul ja, men knappast banbrytande. Vilket Pratchett-fan som helst kan vittna om att Storbritanniens sjukaste författare har tjänat en rejäl hacka på att placera sina karaktärer i miljöer som ingen tidigare ens vågat skämta om. Gamla Egypten, till exempel, eller Hollywood när det var i sin linda. I kontrast till detta är film noir den absolut populäraste och mest exploaterade stilen när det handlar om att skapa äventyrsspel. Den har sugits ur ordentligt, och de sista dropparna slickades just upp av några USA-baserade utvecklare med "Lucas"-någonting i företagsnamnet.

Men med herr P själv vid rodret så

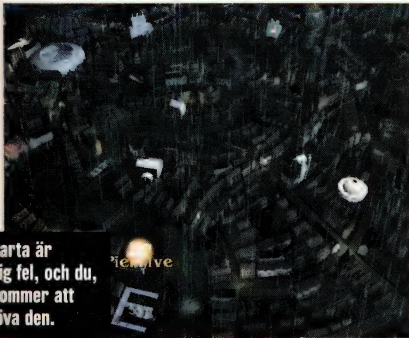
kan det väl knappast spela någon roll, eller? Jo, jag har nog fått intrycket av att Pratchett själv var mer intresserad av det tryckta ordet än det digitala, under tiden som *Discworld Noir* utvecklades. Fraser som "Sometimes I think I'd just give up and crawl inside a whiskey bottle" låter rätt så Bogart, men gamle Tel skulle antagligen ha levererat en mer passande punchline än "Except you can only do that if you're less than one inch tall". Trots gott om referenser till floden Ankhs klubbighet, så osar det inte direkt Pratchett om *Discworld Noir*.

Dock är allt inte av ondo i spelet. Utvecklarna Perfect Entertainment har gått bortom det förutsägbara peka-och-klicka-formatet, och skapat ett anteckningsblock åt Lewton. När du talar med karaktärer så skrivs viktiga fraser och ledtrådar ned i blocket. Namn på misstänkta, olika händelser och diverse föremål noteras och kan sedan användas som vilket föremål som helst i din inventory. Du kan plocka

Pusslen är väldigt blandade: några lätta, andra utmanande, några helt toksvåra.





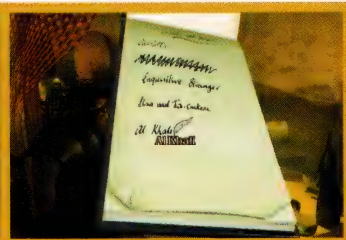


## HELT ENLIGT MANUALEN

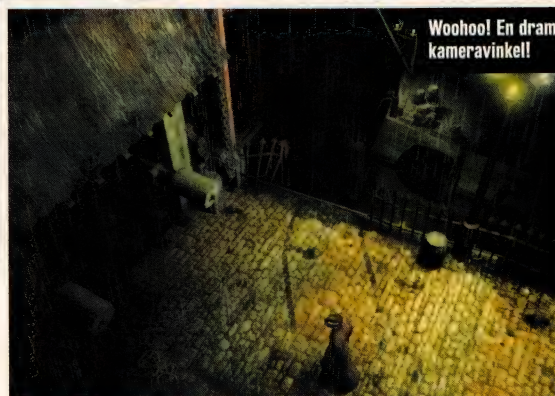
Peka-och-klicka är systemet som du måste behärska om du ska få Lewton att lägga ihop ett och ett. När du rör musmarkören runt skärmen så lysas vissa föremål upp på traditionellt vis. Dessa kan sedan undersökas och, i vissa fall, plockas upp och stoppas i...



... din inventory. Inget nytt här alltså. Men! *Discworld Noir* innehåller nämligen en innovativ nyhet i form av...



... Lewtons anteckningsblock. Här skrivs alla ledtrådar automatiskt ned. De kan sedan användas, precis som andra föremål.



Woohoo! En dramatisk kameravinkel!

# Mörkt

**"De har gått bortom det förutsägbara peka-och-klicka-formatet."**

fram dem när du konverserar med andra, och till och med kombinerar dem med saker och ting, vilket blir ett välkommet avbrott från den vanliga "stoppa fisken i örat och blås i flöjten"-rutinen.

Handlingen är också stark. Med mord, oväntade besök, och försvunna personer som dyker upp var du än går, så skapas det ett äkta sug efter att lösa gåtorna och ta reda på vad som egentligen pågår. Du har vanligtvis två eller tre gåtor att arbeta på samtidigt, vilket är bra.

Vad mer? Grafiskt så är *Noir* ett steg bort från de andra *Discworld*-spelen;

med en polygon-Lewton i 3D som snackar med andra polygon-karaktärer medan han rör sig runt i de förrenderade 3D-bakgrunderna. Det ser bra ut, även om det inte är spektakulärt, men du kanske kommer att vilja höja gamman en aning. Musiken är underbar, med lugn jazz rakt igenom.

Och gåtorna och problemen då... Ja, ena stunden står du utanför ett låst takfönster, men oj! Vilken tur! Du hade visst en kofot i fickan. Sedan finns det ögonblick där du inte ens vet vad det är meningen att du ska ta dig till, och du vandrar därför från plats till plats samtidigt som du går igenom varenda anteckning i ditt block och provar dem med alla karaktärer och föremål, i ett löslöst försök att få någon kombination att lösa upp den där tjocka hinnan av frustration som har kletat sig fast över den tänkande delen av din hjärna.

Men det finns även ett eller två riktigt roliga problem att se fram emot, och tre CD fulla av bedrägeri och lömskhet att ta



(Vänster) "Vill du se vad jag har under rocken?"

sig igenom - med mänskliga karaktärer som mer och mer hamnar i minoritet, och även några härliga "Titta, ser du vem det är!"-ögonblick för inbitna Pratchettfans.

Så om du är sugen på lite lustfikt, noir-iskt äventyrande med rakbladsvassa dialoger, ordentligt genomtänkta pussel och behaglig grafik, ja då ska du köpa *Grim Fandango*. Men om du istället tarvar ett lätt huvudkliande omgivet av Pratchetts karaktärer, så kan *Discworld Noir* faktiskt vara något för dig.

JONATHAN DAVIES

## PC GAMERS PROFIL

*Discworld Noir* är:

■ Ett äventyrsspel...

■ med smak av Ture Sventon

■ Endast måttligt underhållande

*Discworld Noir* är inte:

■ Bara något för inbitna Pratchett-öiter

■ Något för er som har små CD-ställ.

■ Lika genomarbetat som *Grim Fandango*

■ Distributör **Wendros** ■ Utgivare **GT** ■ Utvecklare **Perfect Entertainment** ■ Pris **Ca. 450:-** ■ Systemkrav **P166, 32Mb RAM** ■ Rekommenderat **P266, 64Mb** ■ Grafikaccelerator **Direct 3D** ■ Multiplay **Nej**

■ Web [www.gtinteractive.com](http://www.gtinteractive.com) ■ Releasedatum **Ute nu**

## KOLLA ÄVEN IN...

**Grim Fandango** PCG 22, 95%  
Ett spel från mästarna av peka-och-klicka. Roligt, vackert och världens klurigst.

**The Curse Of Monkey Island** PCG 14, 94%  
LucasArts i storform. Spel som blivit en mall för allt som komma skall.

## PC GAMER

Alla ingredienser finns där, men kryddningen är lite svag.

74%



GENRE: BIL SPEL

# NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE

Den klassiska racingserien har utökats med ännu en uppföljare. Det börjar kännas som en raspig LP-skiva.



Den som bromsar i racingspel får aldrig spruta champagne och kysa vackra flickor.



## Tekniskt

**JAG** minns fortfarande första gången jag spelade *Need For Speed* på min dåvarande värsting-burk, en 486:a med alltför lite minne. Då fanns det inga trevliga 3D-acceleratorer att ta till om spelen var slöa. När *NFS* lanserades var grafiken något alldeles särskilt och spelet bjöd på flera häftiga sportbilar. När spelet blev tråkigt fanns det möjligheter att köra den alpina banan och krocka med polisen. Det andra spelet i serien måste jag erkänna att jag hoppade över. Tredje delen tyckte jag var kul med polisjakter och trevlig grafik. Nu, en oroväckande kort tid efter lanseringen av del tre, har vi kommit fram till det fjärde spel med undertiteln *Road Challenge*.

*Road Challenge* heter *High Stakes* i USA vilket är ett bättre namn. I en av tävlingsgrenarna tävlar två deltagare om förlorarens bil. Insatserna är med andra ord väldigt höga. Denna fjärde del bjuder på ett helt nytt spelläge där spelaren tävlar om pengar. Inkomsten används för att reparera skador, uppgradera bilen eller köpa ett nytt fartvidunder. Detta nya spelläge bjuder på många spännande tävlingar och det blir svårt att hänga med mot slutet. De övriga spellägena återanvänds

från tidigare delar i serien, men flera av dem har finslipats. Favoriten är givetvis *Hot Pursuit* där spelaren antingen ska fly undan från polisen eller själv gripa fartsyndarna. *Hot Pursuit* har nu även en polis-helikopter som jagar spelaren. Vidare har poliserna blivit mer organiserade, vilket gör det svårare för spelaren att hålla sig borta från böteslapparna.

Enligt texten på spelets kartong ska det finnas mängder med banor, vilket är ett ganska felaktigt påstående. Det finns

**"I en av tävlingsgrenarna tävlar två deltagare om förlorarens bil."**

många banor men flera av dem fanns med redan i föregångaren *NFS III: Hot Pursuit*. De nya bilarna är givetvis intressanta, men samtliga är kraftigt understyrda i standardinställningen. En trevlig funktion som är ny för denna serie är skademodeller för bilarna. Andra bilspele har haft detta

en längre tid, men nu har turen kommit till *NFS*. När spelaren krockar knyckklas bilarna ihop, rutorna går sönder och ljusen slocknar. Givetvis går det att stänga av skadorna helt, vilket underlättar för spelaren som vill köra riktigt vårdslöst.

I vanlig ordning har EA förbättrat grafiken sen sist, men denna gång tycker jag att skillnaden är mindre markant. Detta beror mest på att grafiken i *NFS III: Hot Pursuit* fortfarande är mycket bra. När grafiken ligger på denna nivå brukar hastigheten bli lidande, men så är inte fallet i *Road Challenge*. Visserligen går inte fartkänslan upp mot den i *Rollcage* eller *Episode 1 Racer*, men det går fort nog ändå. Givetvis krävs det att datorn är någorlunda bra och att du har ett vettigt grafikkort. Testdatorn använde ett TNT-kort vilket var tillräckligt för att köra spelet i högre upplösningar. Med ett bättre grafik-kort kan spelaren njuta av 32-bitars grafik vilket är mäktigt.

En av anledningarna till varför jag inte sätter ett högre betyg på *Road Challenge* är att det inte känns nytt. Denna spelgenre har stått stilla ett bra tag, med små förändringar i grafik och lite nya bilar här och var. När Microsoft lanserade *Midtown Madness* förändrade de allt. Helt plötsligt fick vi köra i en levande storstad med bilar och fotgängare. Det mest intressanta var dock att spelaren kunde välja alternativa vägar i vissa av spellägena. I vanliga bilspele finns det i stora drag endast en rätt väg och det känns lite småtrist. När GT Interactives fantastiska *Driver* intar scenen lär racingspel av den här typen bli mindre intressanta. Jag rekommenderar EA:s senaste uppföljare till spelare som har följt serien och ännu inte tröttnat. Tekniskt sett är spelet fortfarande bra.

MIKAEL HJALMARSON

### PC GAMERS PROFIL

Need For Speed: Road Challenge är:  
■ En uppföljare

■ Snyggt  
■ Tekniskt sett bra

Need For Speed: Road Challenge är inte:

■ Nyskapande  
■ Vårt högre betyg  
■ Fantasifullt

■ Distributör EA Nordic ■ Utgivare Electronic Arts ■ Utvecklare Electronic Arts ■ Pris Ca. 400:-  
■ Systemkrav P200, 32Mb RAM ■ Rekommenderat PII 266, 3D-kort ■ Grafikkaccelerator Direct3D  
■ Multiplay LAN, Internet ■ Web www.ea.com ■ Releasedatum Ute nu

KOLLA ÄVEN IN...

Motorhead (Digital Illusions) PCG 19, 92%  
Snyggt svenskt racingspel med enorm fartkänsla.

Colin McRae Rally (Codemasters) PCG 23, 92%  
Lika svårt och skoningslöst som själva TOCA.

PC GAMER

Småroligt och snabbt racingspel som tyvärr inte tillför genren något nytt.

80%





**PLAY**  
RING 08-672 03 33  
för prenumeration  
[www.atlantic.medstroms.se/splay](http://www.atlantic.medstroms.se/splay)



GENRE: ACTION

# KINGPIN: LIFE OF CRIME

Efter en lång tids väntan, brottsliga förseningar och kriminellt mycket hype kommer Xatrix *Kingpin: Life of Crime*.



**VAD** är det som gör att vissa människor väljer att bli brottslingar? Handlar det om taskig uppväxt, samhällsklyftor, dåliga gener eller är det en blandning av allt? Är det kanske våldsamma datorspel som ligger bakom, så som vissa senatorer i USA vill få oss att tro? Vi kommer antagligen aldrig att få svar på frågorna. Istället kan vi nöja oss med att definiera kriminella människor på samma sätt som Ewan McGregor i *Trainspotting*: brottslingar väljer inte karriären, familjen, TV:n, tvättmaskinen, den goda hälsan osv. De väljer något helt annat.

Just det andra alternativet är inte att rekommendera eftersom det inte går att välja om igen. Inte i det verkliga livet i alla fall. Vi gamers har det dock lite lättare och kan välja nya liv och karriärer dagligen, utan att lämna redaktionen. I Xatrix våldsamma 3D-shooter är det fel sida av lagen som gäller.

Det är otroligt hur fort vinden vänder i denna bransch. Xatrix, som länge varit hela världens slaggpåse, blev genast populära när de lade fram planerna på *Kingpin*. Tidigare hade de utvecklat mängder av *Redneck Rampage*-produkter vilka inte är titlar någon programmerare vill ha i sin meritlista. *Kingpin* skulle dock bli deras genombrott med snygg grafik och en annorlunda spelidé. Tanken var att spelet skulle höja ribban för kommande spel i 3D-spelets ständigt svällande genre.





## XATRIX DIGGAR PULP FICTION

När jag först startade *Kingpin* och fick se intro fick jag en smärre chock. Den store gangsterledaren hade en bekant basstämna och ett ansikte jag sett förut. Utan att tänka mycket mer på det började jag spela lite. Efter ett par uppdrag kom en kort mellansekvens. Här var maffiakillen tillbaka igen. Då slog det mig! Mr Kingpin låter exakt som Marcellus Wallace, gangsterbossen i *Pulp Fiction*. I början verkade detta vara en kul detalj och en trevlig hyllning till filmen. Xatrix nöjde sig dock inte med en liten hyllning. När jag fortsatte mitt liv som kriminell upptäckte jag att maffialedaren använde sig av uttryck tagna direkt ifrån filmen. Visst känner vi igen uttrycket: "I'm gonna get medieval on your ass!" De som tittat på filmen kommer att känna igen fler av bossens dialoger. Xatrix verkar ha fastnat mest för scenen där Zed blir skjuten i skrevet av Marcellus, medan Bruce Willis karaktär leker med ett Katana-svärd.

Det tråkiga är att det känns som om det blir för mycket i spelet. Självaste bossen i ett actionspel måste vara en genomtänkt karaktär, annars faller spelets uppdrag som dominobrickor. Varför ska spelaren gå över lik för att kämpa mot en boss som inte verkar vara tillräckligt ond. Eftersom Xatrix kopierat karaktären från en film känns det som om de inte lagt ner något arbete alls. Skulle gangstergänget i *Pulp Fiction* finnas i verkliga livet skulle Xatrix snart få besök av Vincent Vega och Jules Winnfield.



"Det har kommit till min kännedom att det har försvunnit lite ryssfemmor från vårt lager."

# Vulpgäart

Läsare som kommer ihåg vår preview på spelet vet att det fanns tillräckligt mycket nytt i produkten när den presenterades i sitt dåvarande skick. Bland annat var det slut med den typiska *Quake II*-liknande nyckeluppsamlingen och det frenetiska skjutandet på idiotiska fiender. Vi spelare skulle få arbeta oss uppåt från slummen, genom att bilda gäng och ta över staden kvarter för kvarter. Till slut skulle den ofrånkomliga sammandrabbningen mellan herren på täppan och spelaren inträffa.

Det spel som nu går ut i butikerna är långt ifrån lika spännande och originellt. Kvar finns de linjära banorna med enkla problemlösningar. Xatrix har försökt dölja misstagen med några dialoger med olika NPC:s, men spelaren har endast två dialogval, ett för positivt och ett för negativt. Karaktärerna i spelet svarar med lika tröga fraser vilket gör att dialogerna känns osammanhängande (se rutan "Tuffa men obildade"). De NPC:s som finns är verkligen stereotypa. Vad sägs om den lilla svärande gatuflickan, jättekillen med den fyrkantiga käken och fyllo i gränden? Fienderna är stora muskulösa killar eller ärrade damer som skriker högt. Det där med att ta över staden känns det som

Xatrix glömde bort helt. Spelaren får snällt spela igenom bana för bana, utan att de hänger ihop på något märkvärdigt sätt. Målsättningen är dock fortfarande att döda Kingpin, den store maffialedaren i staden. Kort och gott är handlingen tunnare än i en film med Jean Claude Van Damme.

**"Något Xatrix lyckats med är att pressa det mesta ur Quake II-motorn."**

Spelets AI är något av ett mysterium. I ena minuten kan motståndarna överraska spelaren genom att hoppa från avsatser och klättra på stegar, för att sedan stå stilla eller springa på stället. Trots att AI:n har sina missar blir spelet ganska svårt på vissa ställen. Mest beror det på att fienderna har en orealistisk reaktionstid och att de nästan aldrig missar. Dessutom tål de

alldeles för mycket stryk för att det ska kännas rätt. Jag förväntar mig att en vanlig människa faller död till marken efter att ha blivit skjuten i huvudet med ett grovkalibrigt vapen. Striderna blir väldigt blodiga då varje karaktär tydligen består av 50 liter ketchup. Skadade fiender lämnar blodiga spår efter sig, armar och ben slits i småbitar när kulorna träffar och människor förvandlas till levande ljus. Samtidigt svär stridens deltagare konstant. En timme med *Kingpin* bjuder på fler svordomar än i filmen *Casino*.

Det som kommer att göra spelet till en storsäljare är just det våldsamma innehållet. Det hårda språket gör att spelet känns lite rebelliskt, men efter ett tag då spelaren hört alla repliker om och om igen blir det påfrestande. Jag kommer inte att räkna upp samtliga vapen ur arsenalen, då vissa spelare vill bli överraskade. Dock kan jag ju nämna att det finns en pistol, ett hagelgevär och ett raketgevär. Visuellt är vapnen otroligt mäktiga och de känns tunga, men de gör enligt mitt tycke inte nog med skada i spelet.

Multiplay är något av det viktigaste i denna genre. Vad är det som gör att vi än idag spelar *Quake II* på nätet? Svaret är väldigt enkelt: spelet är roligt och ↪



**TUFFA MEN OBILDADE**

Xatrix har skapat ett spel fyllt till bredden med råbarkade och kriminella karaktärer. De bildar gäng, super och slåss. På fritiden (alltid) sysslar de med transport av knark och krigar mot andra gäng. Alla har de något att vara förbannad på, eftersom de svär så mycket. Den stora frågan är dock hur smarta de är. För att ta reda på detta lät vi huvudpersonen intervjua några gängmedlemmar:

**Hjälten:** What's up?

**Kvinna på gatan:** Yeah!

**Hjälten:** What's all the commotion?

**Kvinna på gatan:** Shit baby!

**Hjälten:** What's up?

**Gängmedlem:** I'll follow you for ten bucks!

**Hjälten:** Got any news?

**Gängmedlem:** Yo man! You've got the money?

Faktum är att Xatrix har skapat de mest intelligensbefriade dialogerna som någonsin funnits i ett datorspel. Här snackar vi om ett ensiffrigt värde på IQ:n. Ännu en fråga uppstår: vilka spelare kommer att tycka om den tontiga dialogen? Inte ens monologen är särskilt övertygande. Nog för att gangsters som är uppfödda på knark och sprit inte kan vara särskilt smarta, men så här tröga får de väl ändå inte vara, eller?



↳ välbalanserat! *Kingpin* kan beskrivas som en rårare version av *Quake II*. Även om spelet inte tillför några nyheter är det brutalt och roligt. Vapnen är kanske inte helt balanserade men de är enkla att få tag på, vilket gör att alla spelare kan springa omkring med den fetaste bössan. De banor som följer med bjuder på härlig design, men de är ganska stora och passar inte för en snabb match över lunchen. Xatrix har dock lagt med en editor så det lär väl dyka upp hemmagjorda banor inom kort.

Något Xatrix lyckats med är att pressa det mesta ur *Quake II*-motorn. Miljöerna känns trovärdiga med skitiga gränder, neonbelysta bakgator, tunnelbanestationer och annat som hör slummen till. Allt ger en härlig närvarokänsla. Vidare är specialeffekterna smått fantastiska, särskilt de sprakande eldeffekterna. Fienderna är även de välgjorda med häftiga texturer för alla möjliga sorters skador.

Av någon konstig anledning ser vissa polygonmodeller konstiga ut på nära håll. Ansikten bubblar till som om de vore uppblåsbara. Förhoppningsvis kommer Xatrix att fixa detta i en av de otaliga patcharna som redan nu finns tillgängliga.

Något som tydligt bidrar till stäm-

**“Kingpin bjuder på fler svordomar än i filmen Casino.”**

ningen i spelet är musiken. Här har Xatrix och Interplay satsat hårt på att få med ett fåtal låtar med Cypress Hill. Visst är det något speciellt med musikgrupper som hela tiden nämner gruppnamnet i låtarna?

Idétorka hela dagen lång! Det tråkiga är att musiken blir påfrestande eftersom det finns alldeles för få musikspår. Personligen tyckte jag bättre om att lyssna till de suveräna ljudeffekterna som höjer stämningen ordentligt.

Än en gång har hypen haft ihjäl en produkt. Xatrix lovade helt enkelt mer än de kunde hålla och därmed blir besvikelsen större. Jag skulle kunna vara taskig och säga att spelet endast är *Quake II* med svordomar, men lite mer har *Kingpin* trots allt att bjuda på. Atmosfären, grafiken, ljudeffekterna och multiplayer är några av de beståndsdelar som räddar spelet från en sågning. Spelare som är ute efter ännu ett actionspel, med tillhörande eldstrider och meningslösa problem, kommer antagligen att få ut mycket av *Kingpin*. De som gillar *Half-Life* och liknade titlar bör nog lägga slantarna på något annat.

MIKAEL HJALMARSON

**PCGAMERS PROFIL**

Kingpin: Life Of Crime är:  
 ■ Blodigt  
 ■ Fullt av svordomar  
 ■ Trots allt okej

Kingpin: Life Of Crime är inte:  
 ■ Barnvänligt  
 ■ Befolkat av smarta karaktärer  
 ■ Något för den mörkrädd

■ Distributör **Bonnier Multimedia** ■ Utgivare **Interplay** ■ Utvecklare **Xatrix** ■ Pris **Ca. 479:-** ■ Systemkrav **P233, 64Mb RAM** ■ Rekommenderat **P300, 128Mb RAM** ■ Grafikaccelerator **OpenGL** ■ Multiplay **Internet, LAN** ■ Web **www.interplay.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

**KOLLA ÄVEN IN...**

**Half-Life** (Valve) PCG 23, 96%  
 Ett underbart 3D-spel som överträffar det mesta.

**Quake II** (id) PCG 14, 96%  
 Imponerande uppföljare, med riktigt bra singelplayerspel.

**PCGAMER**  
 Ett actionspel enligt det vanliga konceptet. Tillför knappt något nytt till genren.

**70%**

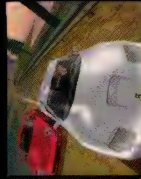


[www.needforspeed.com](http://www.needforspeed.com)

 ELECTRONIC ARTS



GENTLEMEN, CHOOSE YOUR ENGINES



PC  
CD

K Ü R S O M D U S N A C K A R

NEED FOR SPEED™  
ROAD CHALLENGE





GENRE: ROLL SPEL

# ULTIMA ONLINE: THE SECOND AGE

Wow, ett rollspel där det finns en riktig människa bakom varje skäggig gubbe med trollkostym.



Online-versionen av Nils Karlsson Pyssling.

**HUR** ofta har vi inte hört filmrepliken "Get a life!?" Skaffa dig ett liv din patetiske lille tönt, säger den tuffe sportkillen i skolan till den blyge och otroligt finlige killen. Amerikanska High School-filmer från 80-talet bjuder på märkligt stereotypa karaktärer, men vi ska ändå laborera lite i hur du lättast går till väga när du skaffar dig ett liv.

Uppmärksamma läsare kommer nog ihåg att vi en gång tidigare recenserat *Ultima Online*. Denna gång är det andra generationen som testas. Anledningen till varför spelet blir aktuellt igen är att Electronic Arts och Origin satsar stenhårt på den europeiska marknaden, vilket vi tycker är klokt. *Ultima Online: The Second Age* (hädanefter UO2A) är egentligen samma spel som innan, fast nu finns alla patcharna installerade från grunden. Den

stora nyheten är ett nytt landområde med tillhörande monster och äventyr.

Under testets gång fick jag flera gånger frågan: vad går spelet ut på? Det

**"Det som skiljer spelarna åt är deras färdigheter snarare än deras utseende."**

intressanta är att det finns oändligt många svar på frågan, men inget av dem kan heltäckande beskriva spelet. Egentligen går spelet inte ut på något särskilt. Det finns

inget mål eller något slut (såvida inte Origins samtliga servrar brinner upp samtidigt). Spelaren skapar sig en rollfigur och hoppar in i spelvärlden. Det finns inte särskilt mycket att välja på när karaktärer ska skapas. Utseendet kan varieras genom att välja kön, hudfärg, hår och skägg. Till skillnad från andra rollspel går det inte att tillhöra olika raser. Det som skiljer spelarna åt är deras färdigheter snarare än deras utseende. Med andra ord behöver inte en magiker vara en skäggig gubbe med säckiga kläder.

Det är färdigheterna som bestämmer en karaktärs förutsättningar, precis som i verkligheten. Varje spelare har tre valfria färdigheter från början. Väljer spelaren fäktning och fiskare, får denne ett svärd och fiskeredskap. Givetvis går det att träna upp sin rollfigur i andra färdigheter under spelets gång, men en spelare som är bra





Den årliga maskerade på Tosiga Bonnadan var verkligen populär.

## GIMLI, DEN FUMLIGE

Mitt första besök i spelvärlden var ganska patetiskt. Jag döpte min skäggige rollfigur till Gimli, efter dvärgen i Sagan om Ringen, men denna version av Gimli var långt ifrån lika heroisk som originalet. Som en feg liten stackare strök han omkring bland bondgårdar och gav sig på kaniner och råttor. Efter ett litet tag råkade han springa på ett riktigt monster, vilket givetvis resulterade i en plågsam död. Andra försöket slutade också med ond bråd död, men pinsamt nog var det ett vildsvin som gjorde slut på Gimli. Förhoppningsvis var det ingen som såg hans sista kamp.

Status: Död, begravnen och bortglömd.

## WILLOW, MAGIKER-WANNABE

Jag har alltid varit mer förtjust i att slåss med svärd än att kasta eldbollar, vilket gör att jag är mest lämpad som krigare i rollspel. Kanske beror det på att krigare har det lättare i början. Mitt andra försök att överleva den hårda vardagen i Britannia slutade även den med ett nederlag. Allt började så bra med Willow den blivande magikern, en rollfigur som givetvis är en hyllning till George Lucas film med samma namn (Kanske är det dags för Willow, Episode I?). Willow spenderade mycket tid med att tjäna pengar som sedan användes till studier. Den unge magikern fann dock sin överman i skogen. Jag kommer inte att berätta vilket djur det handlade om.

Status: Fick en enkel resa till de sälla jaktmarkerna.

## CEDRIC, DEN INTE FULLT SÅ ÄRLIGE RIDDAREN.

Min sista och mest lyckade spelomgång resulterade i skapandet av krigaren Cedric. Notera att namnet passar mycket bra för en riktigt ädel hjälte från någon trevlig roman. Unge herr Cedric började sin karriär som en simpel skogshuggare, som provade på flera småyrken vid sidan om. Mest häändig blev han med kniven och kunde med lätthet tillverka pilbågar av hög kvalitet. Efter en tid köpte krigaren sitt första riktiga svärd och en skinande rustning. Cedric övade upp sina färdigheter på kringströvande smådjur och i vissa speciella fall på andra människors husdjur. Vidare lät den unge krigaren svärdet falla över en ettrig tysk med pilbåge. På grund av Cedrics märkliga förmåga att tänka högt, lyckades denne nästan starta ett tredje världskrig där tyskarna åter spelade en stor roll.

Status: Fortfarande aktiv.

# Tidskrävande

på att slåss klarar sig helt klart bättre än en som kan spela harpa. En spelare som vill överleva måste snabbt skaffa sig pengar. Fiskaren kan sälja sina fiskar, skogshuggaren kan tillverka saker i trä osv. Pengar behövs alltid och därmed blir de första veckorna i spelet en träningsperiod då spelaren skaffar sig färdigheter i sitt yrke. De spelare som vill ha action från första början lär bli ganska besvikna. Spelaren är nämligen lite väl sårbar till en början vilket är synd. Det känns ju inte särskilt rättvist att en svärdssvingande spelare kan bli dödad av ett vildsvin. Ännu värre är att det tar evigheter för en nybörjare att dräpa en kanin.

UO2A bjuder på mycket mer än bara strider mellan spelare och monster. I varje större stad finns det vakter som håller borta mördare och klantiga tjuvar, vilket gör att en spelare som endast vill prata kan ströva fritt i staden. Vad sägs om att sätta sig på ett världshus, köpa en

kagge öl, lyssna på det senaste skvallret och spela lite schack? Spelet är så pass fritt att det lockar alla möjliga sorters spelare. Den mest hatade typen är "Player Killers", spelare som endast lever för att döda mindre erfarna spelare.

En spelare som dör kommer inte till himlen, utan stannar kvar i spelvärlden som ett spöke. Om spöket stöter på en helare går det att återvända till livet igen. Alla prylarna på inventarielistan brukar försvinna ganska snabbt, eftersom giriga spelare gillar att plundra andras lik. En spelare som återvänder till livet förlorar ca 10% av sina färdigheter vilket kan kännas tråkigt, men det är att komma lindrigt undan. En välkommen funktion i spelet är att det går att sätta in värdesaker på banken, vilket gör att spelaren endast behöver bära med sig det mest nödvändiga. Ett klokt val är att sätta in en extra rustning och lite vapen på banken om döden lurar runt hörnet.

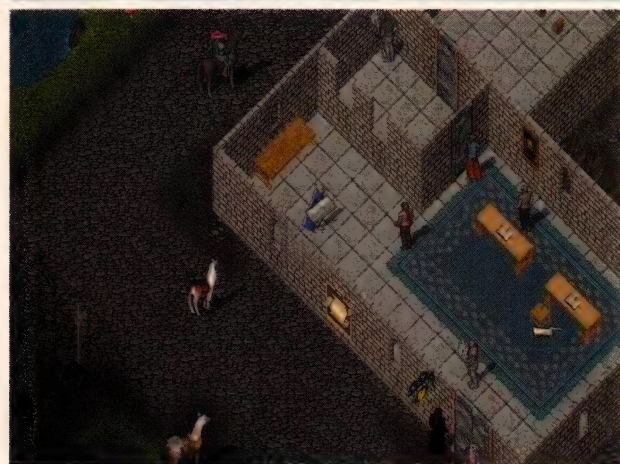
Det mest imponerande med UO2A är att det finns mycket att hitta på. En flitig spelare kan tjäna ihop tillräckligt mycket pengar för att bygga ett hus, medan en äventyrare kanske köper den bästa utrustningen och lever livet ute i skogarna. Valfriheten gör att spelupplevelsen kan bli annorlunda från dag till dag. Givetvis kommer aldrig ett online-rollspel att kännas lika personligt som ett vanligt rollspel, där spelaren oftast är "den utvalde", men UO2A bjuder ibland på vissa mindre äventyr där spelaren kan eskortera andra karaktärer mot betalning. Spelvärlden kan ändras från dag till dag. Det kan handla om nya regler, funktioner eller helt enkelt ändringar som gör att spelare inte kan utnyttja buggar. Spelet uppdaterar sig automatiskt när en ny patch släpps, vilket känns smidigt.

Grafiskt är UO2A ungefär lika snyggt som en kvinna med helskägg.





Grafiken är snabbare än snygg.



2D-grafiken ser ruskigt gammal ut och det gör att spelet känns som *Ultima VIII Online* istället. Konstigt nog spelar det ingen större roll då detta är ett spel som enbart bygger på spelkänsla. Den fula grafiken göra att spelet blir relativt snabbt över nätet. Men den dag vi alla

köpt en samlingskiva med misslyckade ljud och använder alla i *UO2A*. Här är jag mer kritisk då det inte borde vara särskilt svårt att förbättra effekterna.

*UO2A* är ett spel som ser otroligt töntigt ut vid första anblicken, men den spelare som sätter sig ner med det får svårt att komma loss. Den typiska baran-liten-stund-till-känslan infann sig direkt även om spelet inte är lätt för nybörjare. Min recension beskriver endast vissa delar av spelet, vilket är ett medvetet val. Jag vill inte förstöra spelupplevelsen för kommande spelare genom att avslöja godbitarna. Dessutom skulle en heltäckande recension eliminera möjligheten att ha med mer än en recension i detta nummer. Kort och gott är *UO2A* det bästa onlinespelet just nu, men Microsoft laddar upp inför lanseringen av *Asheron's Call*. Till dess är det Origin som står högst upp på prispallen.

MIKAEL HJALMARSON

## “Det tar evigheter för en nybörjare att dräpa en kanin.”

kan njuta av snabbare uppkopplingar borde Origin satsa lite på detta område. Ljudeffekterna är även de trevande med ljud som absolut inte passar in. När spelaren slår mot en kanin låter det som stål möter stål. Det känns som om Origin

### PCGAMERS PROFIL

Ultima Online är:

■ Avancerat på ett trevligt sätt

■ Starkt beroende-framkallande

■ Dyrt, helt enkelt

Ultima Online är inte:

■ Enkelt för nybörjare

■ Särskilt snyggt

■ Som *Diablo* i multiplay

### PRISUPPGIFTER

Hur mycket kostar det då att spela *Ultima Online*? Priset varierar lite beroende på vilka förutsättningar spelaren har. De som drabbas värst är dock de som använder uppringda anslutningar med modem. Övriga spelare som har gratis anslutning till Internet behöver endast oroa sig över månadsavgiften. Följande kalkyl beskriver en spelare som sitter uppkopplad med modem två timmar varje kväll, då Telias lokaltaxa ligger på ca 6 kr i timmen. Den slutliga kostnaden gäller för en månads spelande.

Månadsavgift: ca 84 kr  
Speltid: 2\*6\*30 = 360 kr  
Totalt: 444 kr / månad.

Det som gör att priset är så pass högt är att vi betalar på tok för mycket för lokalsamtal i Sverige. Vi får hoppas att telebolagen inför sk flat-rate inom kort, men till dess blir onlinespelarna lidande.

■ Distributör EA Nordic ■ Utgivare Electronic Arts ■ Utvecklare Origin ■ Pris Ca. 400:- + månadsavgift  
■ Systemkrav P200, 32Mb RAM, 28,8 modem ■ Rekommenderat P266, 64Mb, 56k modem  
■ Grafikaccelerator Nej ■ Multiplay Internet ■ Web [www.owo.com](http://www.owo.com) ■ Releasedatum Ute nu

SVENSKA PCGAMER

Ett mäktigt onlinespel som bjuder på oanade spelmöjligheter.

87%

KOLLA ÄVEN IN...

Everquest (Sony) PCG 31, 85%  
Onlinespel med tonvikt på utforskande och strider presenterade i trevlig 3D-grafik.

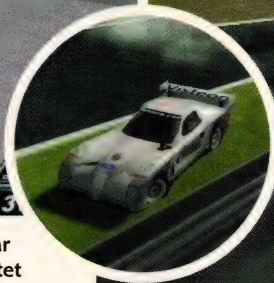
Baldur's Gate (Interplay) PCG 25, 90%  
Det absolut bästa rollspelet offline.



GENRE: BIL SPEL

# SPORTS CAR GT

Det har bytt namn lika ofta som Cat Stevens, men i sin färdiga form gör *Sports Car GT* sitt Screamer-ursprung rättvisa.



AI-bilarna är lite väl för-siktiga ibland.

Skafta dig en bra placering i den första kurvan.

**SPORTS** Car GT har ett förflutet som är lika brokigt som den flagga det viftas med vid målgång. Som en del i Virginstallet, var det under en kort tid den tredje delen i *Screamer*-franchisen, bara för att försvinna i flera månader - allt på grund av Electronic Arts-affären där utgivarjätten plockade åt sig flera av Virgins bästa titlar. Även om det inte är något av EA:s mest förnämsta köp (de la beslag på Westwood och C&C: *Tiberian Sun* också, ju), har *Sports Car GT* visat sig vara ett välpolerat sim som träffar mitt i magen på en av de få lediga nischerna i den ständigt växande racinggenren.

*Sports Car GT*-serien är nog endast underlägset Formel 1 och Touring Cars på spänningens fronten. Här finns sådana vassa bilar som vi vanliga dödliga bara kan drömma om. I garaget ryms så

## Växlande

**"Ett spel som erbjuder stor utmaning."**



obscent dyra bestar som Porsche 911, McLaren F1, Panoz GTR-1 och BMW M3. Alla bilar har unika egenskaper och toppfarter, och givetvis skiljer sig prislapparna åt också. Spelets finansiella aspekt (vinn lopp, tjäna pengar, uppgradera din bil) är kanske inte originell, men det är väldigt spännande när man väljer att köra Career mode (vilket även *Viper Racing* visade).

Nu är det inte så väldigt lätt att tjäna pengar. Faktum är, att om du använder grundinställningarna kommer du inte åstadkomma mer än att du snurrar av under det första varvet, och efter att ha mekat lite grann märks endast en marginell skillnad. Saken är den att bilarna i *Sports Car GT* beter sig ryckigt - glid ut några centimeter på gräset, eller överstyr lite grann i en kurva, så lär du råka ut för en olycka som gör att allt ditt tidi-

gare slit var förgäves. Givetvis kan du finjustera din bil, beroende på hur ekonomiser ut, använda extrautrustning som höjer prestandan - men faktum kvarstår att *Sports Car GT* inte är ett spel för nybörjare. Förutom de svårhanterade bilarna gör lopplängden i Career-läget och det märkligt designade gränssnittet att amatörerna drar örönen åt sig. Det är synd, för sina brister till trots - den inte alltför imponerande grafiken och ljudet, och de likartade banorna - är det här ett spel som erbjuder en större utmaning än en stereotypa arkadracers som dominerar PC-hyllorna för tillfället.

MATTHEW PIERCE

### PC GAMERS PROFIL

**Sports Car GT är:**

■ Väldigt svårt

■ Otroligt realistiskt

■ En sann entusiasts dröm

**Sports Car GT är inte:**

■ En arkad racer

■ Lätt att komma in i

■ Det snyggaste spelet

### KRAFTMÄTNING

Så rullar *Sports Car GT* på din PC.

■ Testsystem P166, 32Mb RAM, Voodoo1 (4Mb)

■ Testsystem P266, 64Mb RAM, Voodoo2 (12Mb)



UPPLÖSNING  
312 x 384



UPPLÖSNING  
640 x 480

**UTSLAG:** Endast 12-15 fps, t o m när alla detaljalternativ är nerskrivade i botten.

**UTSLAG:** Snyggt som attan. Hacker inte under loppet, och laddar snabbt också.

■ Distributör EA Nordic ■ Utgivare EA ■ Utvecklare Image Space Inc ■ Pris Ca. 400:- ■ Systemkrav P166, 32Mb RAM ■ Rekommenderat P266, 64Mb, 3D-kort, Force Feedback ratt ■ Grafikaccelerator 3Dfx, D3D ■ Multiplay Nätverk, Internet, modem ■ Web [www.sportscargt.com](http://www.sportscargt.com) ■ Releasedatum Ute nu

KOLLA ÄVEN IN...

**Need For Speed III** (EA) PCG 23, 91%  
Spela som antingen tjuv eller polis i den här snabba arkadracern. Mycket trevligt.

**Viper Racing** (Sierra) PCG 27, 91%  
Genom att fokusera på Dodge Viper, har Sierra skapat ett väldigt realistiskt men också svårt sim.

PC GAMER

För svårt i början, men inbitna racingfantaster kommer att uppskatta det här.

80%



Få spelutvecklare uppnår samma status som rollspelsgurun Richard Garriott. Hans rollspelsserie *Ultima* har hyllats i tjuugo år och snart kommer den nionde delen.

# RICHARD GARRIOTT

AV MIKAEL HJALMARSON

**H**ur ofta spelar du datorspel och vilka är dina favoriter? Det kommer perioder då jag kan spela tonvis med spel utan att tänka på tiden. Ibland kan det dröja flera år innan jag åter sätter mig med andras spel. Mest beror det på att jag ständigt letar efter originella spelidéer och det har varit lite väl tomt på detta område den senaste tiden. Den senaste stora spelomgången jag minns är när jag spelade *Command & Conquer*, *Warcraft* och *Heroes of Might & Magic II*. De spelen kändes nya och bjöd på innovation, trots att de alla hade liknande föregångare. Nu när den genren inte längre är ny spelar jag inte spelen längre. Samma sak gäller för *Doom* och *Quake*. Jag spelade dem mycket när de var nya men inte nu längre. Ett av de få spel jag spelade genom var *Myst*.

## Vad var det som fick dig att bli intresserad av rollspel och fantasy?

Det började med att jag läste J.R.R. Tolkiens bokserie *Sagan om Ringen*, vilken blev min största inspirationskälla. De böckerna är fortfarande de bästa i sin genre. Jag lärde mig till och med Tolkiens runor (här demonstrerar Garriott sina kunskaper genom att rita upp några av tecknen). Tolkiens runor är hämtade direkt ur verkligheten. Jag skapade ett eget runsystem på samma sätt genom att plocka dem från en encyklopedi. När jag gick i skolan använde jag mig av mina runor för att fuska, eftersom jag var den ende som kunde läsa dem rakt av. Jag skrev ner viktiga saker på små lappar som jag sedan lät ligga på golvet. Oärligt, men sant!

## Du har i stora drag jobbat med samma spelserie sedan tjuugo år tillbaka. Kommer du att fortsätta med fantasy-världar online eller har du något annat på gång?

Jag kommer mer eller mindre ägna mitt liv åt virtuella världar av samma sort som *Ultima Online*. Detta betyder dock inte att jag alltid kommer att jobba med fantasy. Mina tidigaste spel i *Ultima*-serien tillhörde inte helt och hållet fantasy-genren. I stora drag var det första spelet "Richard Garriott lär sig att programmera" medan det andra spelet var "Richard

Garriott tar med allt han tycker är roligt i ett enda spel". Jag använde tidsresor, ljussablar och andra saker som inte passar in i fantasy-miljöer. Tids nog blev det alltför komplicerat att fortsätta produktionen på det sättet. Därmed valde jag att koncentrera mig på Tolkien-liknande världar där gott möter ont. Valet av genre berodde inte på att jag var mer intresserad av fantasy än science fiction. Jag kände mig helt enkelt mer säker på att jag skulle kunna programmera ett fantasy-spel. När *Ultima Ascension* är färdigt finns det goda chanser att jag kommer att inrikta mig på science fiction.

## Vad tycker du om actionbetonade rollspel liknande *Diablo*?

*Diablo* är kanske lite för mycket action för att det ska bli roligt i längden, men jag kan förstå de som spelar det fortfarande. Det är ju snyggt och låter spelaren slåss mot häftiga monster från första början, vilket passar vissa spelare bättre. Flera av de anställda på Origin spelar fortfarande *Diablo* så fort de får tid över. Vår distributör Electronic Arts har tidigare frågat oss varför vi inte kan göra ett liknande spel, eftersom *Diablo* har sålt väldigt bra. Personligen gillar jag djupare spel men marknaden lutar åt actionbetonade spel.

## Med andra ord jobbar du hellre med spel som du kan lägga ner hela din själ i, än titlar som du vet kommer att sälja bättre?

Du formulerade det bättre än vad jag kan. Det är så jag vill jobba. Givetvis finns det en ekonomisk verklighet som varje spelutvecklare måste ta hänsyn till. Spelen måste sälja ett visst antal kopior, men det är inte det som motiverar mig. Jag arbetar endast med titlar som jag tycker presenterar min vision. Min uppgift är att berätta hur jag tycker ett spel ska vara. Om du vill kan jag dela med mig lite av mina tankegångar om framtidens spel.

## Visst, gärna!

När jag sätter igång med ett nytt spel, brukar jag luta mig tillbaka och samla ihop bilder i mitt huvud, bilder som beskriver små element ur spelet. Det kan handla om gränssnittet, en delhandling eller något annat. När jag sedan samlat ihop några idéer lägger jag dem i små högar. Till slut blir en av högarna till-

räckligt stor för att beskriva ett helt spel. Visserligen finns det alltid luckor i högarna, men på det här stadiet vet jag att jag kan genomföra projektet. Jag har för tillfället flera högar samlade men jag vet inte om de kommer att bli färdiga produkter.

Ett exempel på en vision är en vidareutveckling av *Ultima Online*. Jag har funderat lite på spelarnas personligheter i spelet. Det går med lätthet att urskilja erfarna spelare från nybörjarna genom att titta på klädstilen. Veteranerna har spenderat mycket tid på att hitta kläder som passar deras personlighet. Det jobbiga med ett 2D-spel är att varje litet objekt måste animeras oberoende av de andra. Om en person vill ha en speciell hatt, måste den animeras så att den syns från alla håll. Om *Ultima Online* vore helt i 3D skulle det bli enklare att låta en animation gälla för alla hattar osv. Min vision är att vi skulle kunna bygga ett speciellt rum i vår studio, där spelvärlden projiceras på varje vägg. Sedan kan en spelare hoppa in i rummet i en Motion Capture-dräkt. Denne spelare skulle sedan kunna leva inne i spelvärlden och röra sig på sitt eget sätt. Vi skulle kunna erbjuda vissa spelare en resa till Origin och låta dem leva några timmar i spelvärlden på detta sätt. Kanske kan vi ha det som ett pris för spelare som har nått vissa mål. Vi skulle till och med kunna 3D-scanna en spelare, vilket skulle vara det mest ultimata sättet att ge ens karaktär personligt utseende.

En annan vision jag har är att låta online-spelet bli lika personligt för spelaren som ett vanligt solospel. Varje spelare skulle få chansen att känna sig utvald på något sätt. Vi skulle kunna göra detta genom att erbjuda spelaren chansen att ta med sig vissa kompisar på äventyr, genom att "stänga dörren" för de andra spelarna. Med andra ord blir det bara du och dina kompisar som får uppleva äventyret. Alla spelare skulle kunna få ströva omkring i en kopia av den riktiga labyrinten utan att störas av varandra.

Vi får se om någon av idéerna blir till verklighet när vi har avslutat arbetet med *Ascension*. Det kanske blir något helt annat, men det vore kul om vi kunde kombinera spelupplevelsen från både *Ultima Online* och *Ascension*.

Richard Garriott, vi tackar för pratstunden. **PCG**





Så här glamorös ser Richard Garriott, alias Lord British, ut i verkligheten.



Allvetande PCG-gurus ger dig svar på livets stora frågor.

# SPELGUIDER

SPELGUIDE - DEL 1

## STAR WARS: EPISODE I THE PHANTOM MENACE

"Fantommajonnäsen" må ha en smak av konsol, men svårt är det. Här har ni de fem första nivåerna... **Av MATTHEW PIERCE**

### 1 TRADE FEDERATION SHIP

När Qui-Gon och Obi-Wan har snackat färdigt så strömmar det in giftgas i kammaren. Ignorera den vänliga roboten, aktivera din ljussabel, och spring ut genom de stora dörrarna. Ta där hand om fem Battle Droids, ignorera dem som flyr, och ta istället korridoren till höger. I slutet av den finns en blå knapp. Tryck på den och plocka upp Blastern.

Gå tillbaka samma väg som du kom, och fortsätt rakt över rummet med den gröna hologramplaneten. Här ska du trycka på knappen och plocka upp en Thermal Detonator, för att sedan gå tillbaka mot skjutdörrarna och ta upp ett health pack.

Återvänd till den första korsningen - den vid rummet som du startade i - och förstör alla Battle Droids som du möter på din väg. Vid korridorrens slut finns ännu en knapp, och om du trycker på den så dyker det upp ett health pack. Gå sedan igenom skjutdörrarna till höger och tryck på den andra knappen.

30 Gå igenom dörrarna som just öppnats, och tag sedan till höger. Skjut robotarna vid slutet av korridoren, gå in i det lilla rummet till höger och tryck på knappen. Gå in i rummet som nu är öppet och in genom skjutdörrarna och ta ett health pack. Tryck på knappen i rummet och gå ut ur korridoren genom dubbeldörrarna som just öppnats. Spring förbi de Destroyer

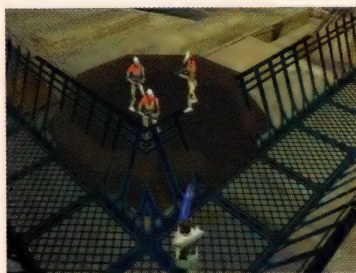
Droids som dyker upp och tag till höger i korridoren. Gå in genom öppningen till vänster, och tillåt dig sedan att ramla ner i ventilationstrumman.

Följ rören tills du kommer till ett virrvarr av gångar där ett gäng Maintenance Droids härjar runt. Följ gången (ignorera eller ta kål på robotarna) tills du når en korsning. Tag höger. När du når den röda dörren med en triangelsymbol på så ska du ta till vänster och trycka på knappen som finns där. Gå sedan tillbaka och in genom den nu öppna dörren. Tryck på knappen. Spring sedan tillbaka ner längs gången och tag till höger när du når slutet. Följ gången förbi den stora fläkten och när du når en korsning så ska du ta till höger. Du kommer att ramla ned genom ett galler i golvet, rakt i armarna på en grupp Battle Droids.

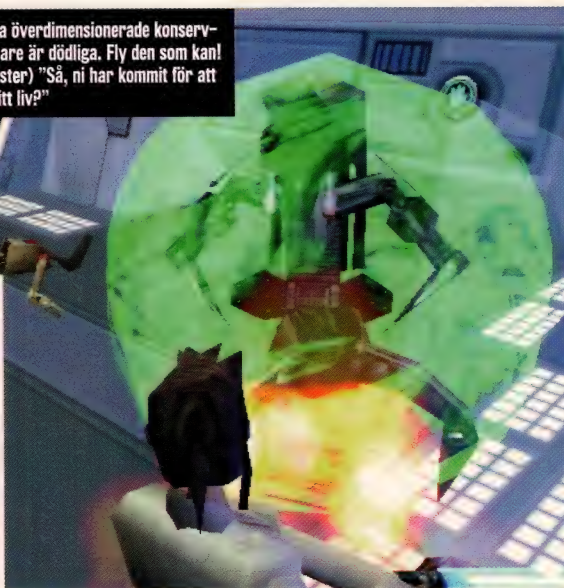
När du har förstört dem ska du gå in genom dörren till höger. Gå fram till den stora boxen och putta ner den på robotarna som står under dig. Hoppa sedan ner och ta kål på eventuella överlevande: Plocka upp ett health pack. Tryck på knappen bredvid hissen så öppnas de stora dörrarna. Gå in och förstör generatormed din ljussabel. Åk upp med hissen, gå ut ur rummet, och in genom de stora hangardörrarna. Förstör eller undvik de Battle Droids som du möter på vägen. När du ser de stora boxarna så ska du hoppa upp på den där det ligger en pryl. När du väl är där kan du putta på boxen som sticker ut på marknivå, och gå in i det hemliga rummet bakom

20

40



Dessa överdimensionerade konservöppnare är dödliga. Fly den som kan! (Vänster) "Så, ni har kommit för att ta mitt liv?"









↳ den. Där inne kan du dra ut lådan i det övre högra hörnet för att upptäcka ännu ett hemligt rum, men denna gång innehållande en Proton Missile Launcher.

- 90** Väl ute i korridoren igen så ska du kliva på hissen och trycka på knappen. Förstör roboten och gå ner längs gången. Gå förbi Qui-Gon och följ gångvägen hela vägen fram till en knapp. Tryck på den, vänd dig om, och följ sedan gångvägen till nästa knapp. När du trycker på den så rör sig gångvägen, så spring över den och tryck på nästa knapp vid dess ände. Stanna där du är ett par sekunder, så tar gångvägen dig tillbaka till den första knappen. Tryck på den igen och gå till hissen. Tryck på knappen, åk ner, och förstör roboten nere vid marken. Följ vägen till höger till dess att du når två plattformar som svävar mitt emot varandra. Hoppa på den vänstra och nivån är avklarad.

**110 THE SWAMPS OF NABOO**

I början av nivån ska du simma rakt fram, och sedan hålla vänster för att komma förbi de två stora träden. När du kommer upp på torra land ska du gå framåt och ha ihjäl några Battle Droids. Plocka upp Blastern som du hittar och hoppa sedan ner i nästa flodsektion och simma till vänster tills du når land igen. När du springer uppför den stora kullen direkt till vänster så möter du Jar Jar Binks. När han har pratat med dig och sprungit iväg så ska du följa efter, hoppa nedför klippan, simma en stund, och sedan ta stigen till



höger.

- När du når torra land igen så ser du Jar Jar uppe på en jordhög. Det finns en massa robotar i området, så förstör dem, plocka upp health packet från lådan, och ta till sist Thermal Detonatorn som ligger vid en pelare. I gläntan finns det en ihållig stock, och den ska du putta fram till jordhögen som Jar Jar står på. Hoppa sedan upp på den stora stubben, gå försiktigt längs grenarna, och följ efter Jar Jar. När du inte kommer längre så ska du hoppa upp till klippan på höger sida, knata en stund och hoppa ner igen. Plocka upp några Energy Balls och gå sedan rakt fram så hittar du Jar Jar igen.

- Nu dyker det upp en hel drös Battle Droids. Förstör dem eller spring förbi. Hur du än gör så kommer du till en klippa. Hoppa ner, plocka upp hälsan till höger, och följ sedan efter Jar Jar. Ignorera träskvarelserna, och hoppa över stenarna när du kommer fram till dem. Vid nästa korsning ska du ta till höger och sedan springa uppåt, samtidigt som du tar hand om robotarna. När vägen delar sig så ska du ta den mittersta stigen (hoppa över det nedfallna trädet). Tag vänster vid slutet, förstör robotarna vid korsningen, och tag sedan höger.

- Inuti stenen som du kommer fram till finns ett health pack, och till vänster ligger en Energy Ball. Tag höger och använd dubbelhoppet för att komma över de små öarna.



- När du väl är över så ska du använda stenen intill dig för att hoppa över hålet. Följ sedan stigen. Hoppa av från änden av stocken för att komma till andra sidan, och fråga sedan Jar Jar följande: "Have you seen anyone else like me?" och därefter "Can you show me where he is?"

- När Jar Jar försvinner så kommer det att dyka upp en STAP. Ignorera den och hoppa istället upp på repet ovanför dig. Använd repet för att komma till andra sidan, och följ sedan efter Jar Jar. Följ stigen tills du kommer till en stock som du kan putta på. Få ner den i hålet och använd den sedan för att komma över till andra sidan. För att komma över nästa håll ska du springa och hoppa upp på vinrankan ovanför dig. Följ sedan stigen och använd stockarna för att komma framåt. När du kommer fram till Jar Jar så möts du även av ett gäng Battle Droids, så avvärj deras eld tills du når det stora vapnet till vänster. Använd vapnet för att ha ihjäl robotarna innan de dödar Jar Jar. Försök att undvika de två Destroyer Droids som ansätter dig, och få istället Jar Jar att följa med dig längs stigen fram till Qui-Gon, där nivån är slut.

**OTOH GUNGA**

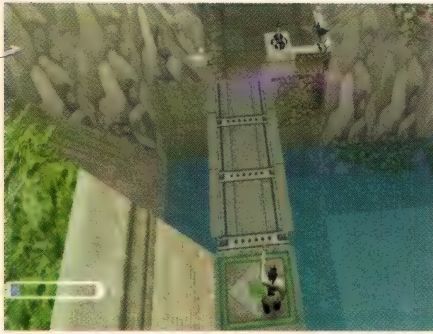
Följ efter Jar Jar till Boss Nass, och efter att de har talat med varandra så ska du gå ut ur rummet och ta den högra dörren inne i nästa kammar. Vid vägens slut så ska du

Som ung älskade Obi-Wan att skapa illaluktande bubblor i badkaret.

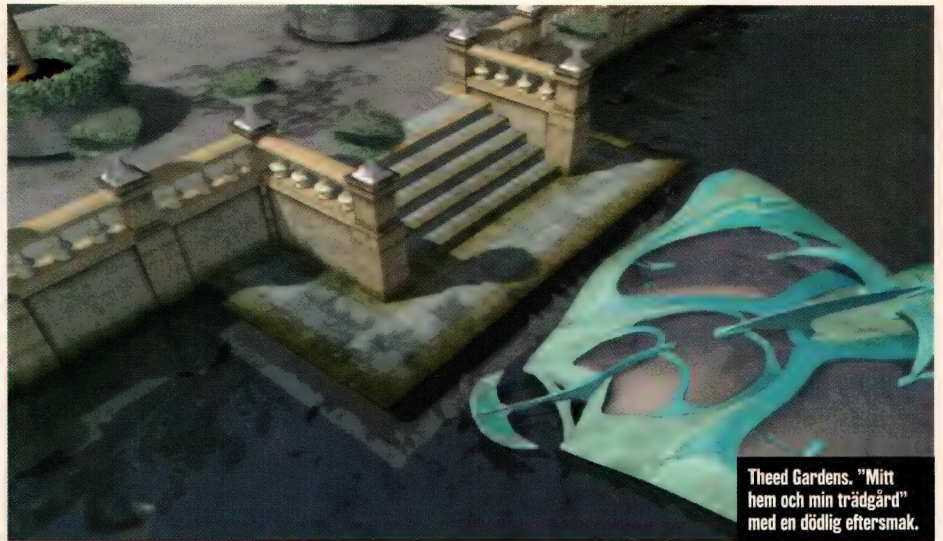
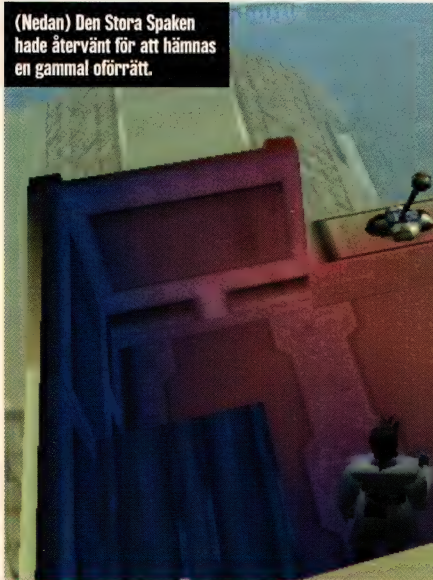


...a seekin da bombad Jedi?  
...you take me to Qui-Gon?  
...are you?  
...you seen anyone else like me?





(Nedan) Den Stora Spaken hade återvänt för att hämnas en gammal oförrätt.



Theed Gardens. "Mitt hem och min trädgård" med en dödlig eftersmak.

trycka på knappen inne i hissen. När du har åkt färdigt i hissen så ska du ta den första dörren till höger, efter att ha använt Force push för att få vakten åt sidan. I nästa rum ska du ta dörren till vänster (återigen efter att ha Force pushat vakten åt sidan).

**210**

Gå längs korridoren tills du kommer till en balkong. Hoppa av den så att du landar på plattformen till vänster. Dubbelhoppa sedan till plattformen på höger sida, och sedan till balkongen längre bort.

**220**

Om du ramplar ner så kommer en tredje plattform att sänka sig så att du kan komma upp igen. Använd Force push på de två vakterna och följ korridoren till hissen. Tryck på knappen och åk till rummet som är fullt av pelare. De kommer att sänka sig när du hoppar på dem, så du måste ta dig över till andra sidan ganska snabbt.

**230**

När du väl är där så ska du ta dig nedför rampen och följa korridoren till nästa hiss. Tryck på knappen. När du kommer ut så ska du ta första dörren till vänster. I nästa rum så ska du trycka på knappen till höger för att sedan springa tillbaka uppför rampen, hela vägen till korridoren. Om du ramplar ner så är det bara att putta på lådan så att du kan hoppa tillbaka till knappen. När du kommit igenom så ska du följa korridoren och tala med vakten som du möter. Säg att du måste hitta "the detention area", och att du har

en nyckel. Använd sedan tankekraften (Jedi mind trick) som är upplyst i lila färg.

**250**

Väl förbi vakten ska du gå in i kontrollrummet till vänster. Putta fram lådan till den första panelen på vänster sida och hoppa upp på den. När du aktiverar kontrollen så sänks en pelare ner mitt emot dig. Upprepa processen med de andra panelerna, och när alla fyra har aktiverats så kommer golvet att öppna sig, och en knapp uppenbarar sig. Kliv på knappen och gå ut ur rummet.

**260**

Dörren som tidigare var låst är nu öppen - gå genom den, in i nästa rum. Hoppa ner och putta lådan så att den hamnar under knappen på pelaren. Hoppa upp på lådan, tryck på knappen, och dubbelhoppa sedan upp på pelaren och vidare till balkongen. Gå in genom dörren och snacka med gunganen som du möter. Säg "What are you doing with those controls?", och sedan "Can you raise the bubble-lifts for me?" Gå ut genom den enda tillgängliga utgången, använd hissen som du hittar, gå igenom nästa rum, och tag sedan nästa dörr till vänster.

**270**

Följ korridoren till fängelseområdet. Tala med gunganen bakom kontrollpanelen och säg "I need to find the detention area.", och sedan "I have the security key." Välj Jedi Mind Trick, gå in i Jar Jars cell, och följ efter honom när han går iväg.

Han kommer att leda dig till ett rum med en hiss. Kliv på hissen tillsammans med Jar Jar och lämna nivån.

## 290 GARDENS OF THEED

Hoppa ned från avsatsen i början och simma mot strömmen, till höger om pelaren. Ta dig till plattformen bredvid vattenfallet, gå upp för trappstegen, och hoppa tillbaka ner i vattnet när du når toppen av fallet. Simma sedan till den centrala plattformen, den med statyer på. Gå längs plattformen och håll till

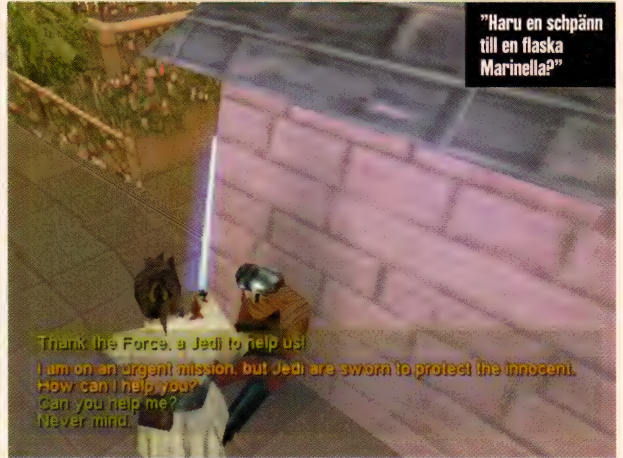
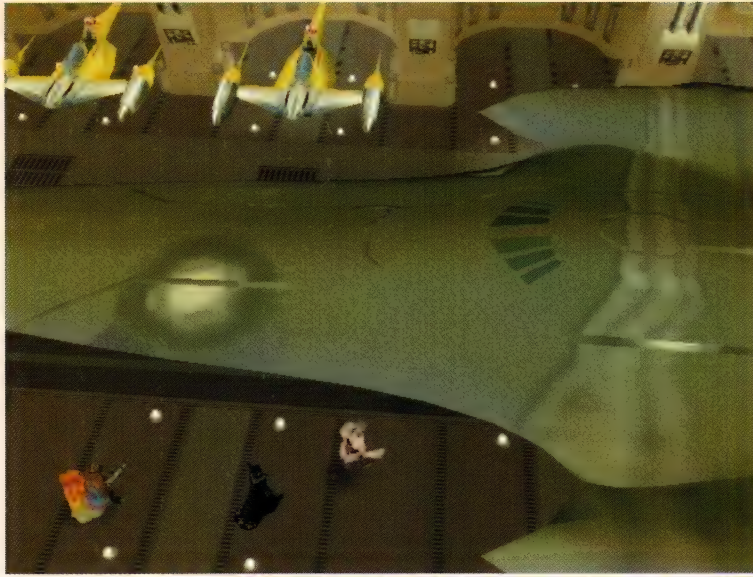
**300**

höger, upp för trappstegen, och hoppa sedan över plattformarna som du kommer till. Skjut eller använd Force push på spaken som du kommer till, gå över bron och fortsatt upp för trapporna. Följ stigen tills du når ett rosa kraftfält. Använd Force push på spaken, och hoppa sedan över dammen till andra sidan.

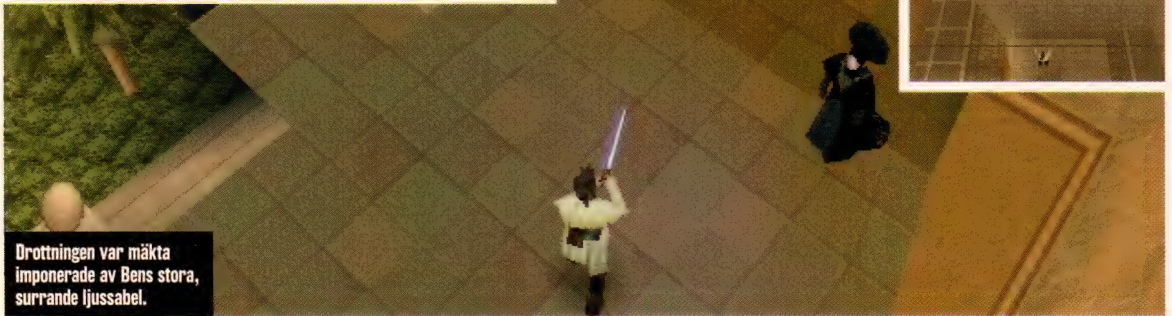
**310**

Plocka upp hälsan som du hittar till vänster, och följ sedan stigen tills du möter några vänligt sinnade soldater - låt dem ta hand om robotarna. När robotarna är förstörda ska du följa efter vakten och prata med honom. Använd det första dialogvalet varje gång, så får du till slut en Light-Repeating Blaster. Fortsätt stigen fram och tag till vänster när du når en T-korsning. Skjut alla robotar du möter och samla på dig all den hälsa du finner i trädgårdarna. Efter ett tag stöter du på två soldater. Tala med den sårade och fråga, "Tell me how to get into the city", följt av "Do you know the pass code." Han svarar då "J-154". Fortsätt fram och förstör alla robotar. När du når en öppning som vaktas av en stor Battle Tank ska du vänta tills den passerar till höger innan du springer fram och tar den vänstra stigen. Undvik de bruna lådorna som du stöter på - de innehåller Destroyer Droids - så kommer du snart fram till en sektion av stigen som är blockerad av sten. Följ stigen i den enda





Thank the Force, a Jedi to help us!  
I am on an urgent mission, but Jedi are sworn to protect the innocent.  
How can I help you?  
Can you help me?  
Never mind.



Drottningen var mäktta imponerade av Bens stora, surrande ljussabel.

**340** ↳ möjliga riktningen, runt på baksidan av lådorna, och plocka upp hälsan som är gömd i det blomsteromgärdade lusthuset.

Fortsätt fram tills du når en soldat och en låst grind. Ge honom rätt passerkod och följ efter honom. Soldaten och hans vänner kommer att flyga i luften, men du ska plocka upp hälsan och ta dig ut från området

**350** det via den vänstra stigen och trapporna. Tryck på knappen, hoppa från balkongen ner i vattnet, och simma på. Ta dig upp där det går och knata uppför ännu fler trappor. Tryck på ytterligare en knapp, och gå sedan nedför trapporna igen. Tryck på knappen som nu är synlig i den tomma basängen. Gå över bron som är utdragen mitt emot

**360** dig, använd Force push på spaken som du ser för att skjuta ut den andra bron, och fortsätt sedan uppför trapporna medan du undviker

minorna som ligger utspridda här. När du når Battle Tanken vid toppen så ska du springa förbi den till höger. Sikta på de två rabatterna, gå nedför den lilla stigen bakom dem, och plocka upp hälsan. Gå tillbaka

**370** och hoppa upp på det största blocket som du ser. Väl där så ska du vända dig om och använda Force push på spaken, för att sedan kvickt hoppa ner. Håll dig till vänster om tanken och hoppa mot byggnaden framför dig.

Du kan hoppa upp till fönstret på vänster sida, och sedan vidare till rummet längst upp, där det finns en spak. Använd Force push på den så kommer grindarna att öppnas. **380** Hoppa ut genom fönstret, vänd dig till höger, och spring ut genom grindarna för att avsluta nivå.

**ESCAPE FROM THEED**

I början av nivån så ska du följa drottningen uppför stigen, och sedan springa upp framför henne **390** för att ha ihjäl robotarna som lurar vid foten av trappan. När du når den stora statyn som blockerar

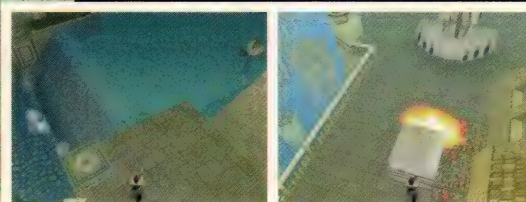
vägen så ska du putta på den. Gå sedan förbi, och ta dig till den låsta dörren. Skjut roboten på andra sidan innan du dubbelhoppa över till balkongen. Hoppa sedan ner en våning för att finna en Proton Missile Launcher, och hoppa tillbaka **400** upp och klättra in genom fönstret. Plocka upp hälsan och Blastern, för att sedan trycka på knappen och släppa igenom drottningen.

Följ efter henne ut och nedför trapporna. När hon stannar upp ska du gå genom dörren till höger för att tala med kvinnan är inne. Säg "What tradgedy has befallen you?", och sedan "You will have your son back soon". När det är avklarat så ska du gå nedför trapporna och förstöra alla robotar som du möter. Håll till vänster och gå in i rummet där det står en liten pojke. Hoppa upp på balkongen bakom honom, plocka upp hälsan, hoppa ner igen, och tala med pojken. Säg att han nu kan gå till son mor.

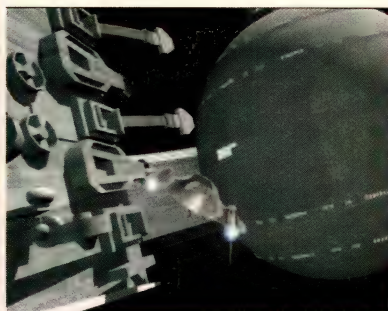
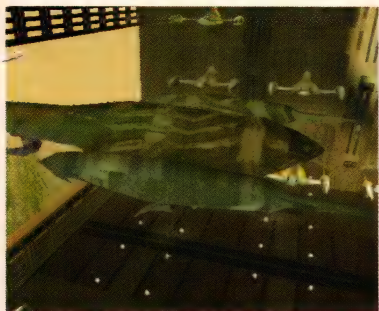
**420** När du lämnar rummet kommer du se en robot i fönstret till höger. Dubbelhoppa och hämta en Light-Repeating Blaster, och återvänd sedan med pojken till hans mor. Säg åt drottningen att följa dig. Tag den högra vägen mot gården, förstör robotarna, och spring med drottningen till gårdens vänstra sida, samtidigt som du har **430** Battle Tanken framför dig. Drottningen kommer att vänta här, så ta dig uppför trapporna tills du



Battle Tanks är oförstörbara. Fråga inte varför, det bara är så.







när den sårade soldaten. Tala med honom, och kliv sedan ut på bron bredvid honom.

Hoppa ner via hålet i räcket, följ vägen till höger, gå uppför trapporna, och hämta sedan en Shield, lite Water, och en Fusion Coil som du finner i rummet. Återvänd till den sårade vakten, ge honom vattnet och gå sedan hela vägen över bron och in i rummet framför dig. Ta hälsan, gå ut, och följ sedan avsatsen runt till ett öppet fönster. Klättra in och fortsätt genom rummet och över de små broarna tills du kommer ut bakom Battle Tanken.

**450** Förstör roboten som kontrollerar tanken, tryck på knappen bredvid den, spring bakom tanken, och möt sedan upp med drottningen när hon flyr från gården. Följ

efter henne - du kan försöka att hålla dig framför och ta kål på robotarna - och när hon råder dig att ta trapporna ska du hålla med. Plocka upp hälsan och Blastern från rummet ovanför, och fortsätt sedan nedför trapporna och slå ut de två Destroyer Droids som lurar på dig. Följ drottningen över bron. När hon stannar vid den låsta grinden ska du springa tillbaka över bron och ta de första trapporna du hittar på vänster sida.

**460** Gå upp till rummet där det står en kvinna, plocka upp den gömda hälsan, och klättra sedan ut genom fönstret och följ avsatsen till ett rep. Hoppa och grip tag i repet för att komma över till andra sidan, och hoppa sedan upp en våning och in i ännu ett rum. Gå till vänster över bron, och sedan höger för att

**470** trycka på knappen. Gå tillbaka nedför trapporna och tryck på den gröna knappen. Gå ut genom den öppna och ta dig till grinden där drottningen väntar. Säg till henne att vänta, och slå sedan ut robotarna och minorna runt hörnet.

Återvänd till drottningen och säg till henne att följa dig. När hon stannar vid den blockerade bron så ska du dubbelhoppa upp på balkongen och hämta Blastern i det intilliggande rummet. Använd

**480** Force push mot spaken på den andra balkongen, och spring sedan framför drottningen när hon börjar röra på sig. Förstör alla robotarna. När hon återigen stannar upp så ska du gå in genom dörren bredvid henne och be mannen där inne om hjälp.

Ta Seeker Droiden och hälsan från rummet som han visar dig, och säkra sedan det nya området medan drottningen väntar. Gå igenom valvet till vänster och säg till drottningen att vänta. Gå in i hangaren och förstör de tre robotarna innan du återvänder för att be drottningen följa med dig in för att möta Qui-Gon.

Nästa månad avslutar vi *TPM*-guiden och berättar hur du lättast tar kål på en viss herr Maul. **PCG**

# Sälj för Julkatalogen!

## Du får både pengar och premier!

**Välkomstprenser till alla säljare!**

- Klocka G-shock (värde 159:-)
- Filofax (värde 80:-)

**ANMÄL DIG NU!**  
Ring, maila, faxa eller skicka kupongen till Julkatalogen, Box 6283, 400 60 Göteborg, så får du vårt fina säljmaterial.

Namn .....  
Adress .....  
Postnr. ....  
Postadress .....

Tel 031- 63 20 30. Fax 031- 63 20 39.  
e-post: [julkatalogen@telia.com](mailto:julkatalogen@telia.com)

**Välj katalogen med BÄST PREMIER!**

Adidas • Canon • CBS • Crescent • Kodak • Okej • Olympus • Philips • PC-GAMER

Julkatalogen, Box 6283, 400 60 Göteborg, Tel 031-63 20 30, Fax 031-63 20 39 Kolla in vår hemsida! [www.julkatalogen.com](http://www.julkatalogen.com)



KOMPLETT GUIDE

# BALDUR'S GATE: TALES OF THE SWORD COAST

Får Ulgoth's Beard dig att slita dina egna fjun i vanmakt och förtvivlan? Vi tar fram stora RPG-trimmern...

Av ROSS ATHERTON

Vi har markerat det gäckande räkningshuset med rött. Här finns Mendas sjökort.



Du får tillträde till Ulgoth's Beard så snart du har röjt ut Cloakwood Mines och kan ta dig in i själva Baldur's Gate. Utmaningarna i expansionspaketet är dock väldigt omfattande så dina karaktärer borde alla ha nått nivå 6 innan du ger dig i kast med det. När du väl gör det så finns det i stort sett två små uppdrag och ett väldigt stort, och de kan slutföras i vilken ordning som helst.

Vi har inte plats att publicera en total genomgång av *Baldur's Gate*, men du kan få en riktigt bra vägledning på guidesidorna i PCG 28.

## 1 SHANDALAR

Med stor sannolikhet blir du påhoppad av Shandalar så fort du når Ulgoth's Beard, så vi tar hand om hans äventyr först. Innan du vet ordet av kommer Shandalar att teleportera dig till en polarö där du ska finna hans försvunna mantel, en mantel som också är din biljett bort från ön. Gå in i grottan och döda de tre vargarna. Gå sedan vidare och försök att ta kål på de tre magikerna genom att lura dem till dig, en och en. Följ passagera till höger. Alla gångarna leder till samma plats men de andra är mycket svårare att ta sig

igenom. Det finns ett antal elaka fällor i korridorerna, så håll din tjuv på alerten. Till slut finner du Dezkiel, som faktiskt inte är så tuff som man skulle kunna tro. För manteln och stenen tillbaka till ytan, så kommer du att teleporteras tillbaka till "Skägget".

## MENDAS

Mendas finns i ett hus i det sydöstra hörnet av Ulgoth's Beard, vid hamnen. Acceptera uppdraget du får av honom, och gå till räkningshuset (se kartan ovan). Bryt dig in i huset för att finna Ulf. Tala med honom, och sedan med Tollar Kieres som finns på övervåningen. Gå med på att färdas till värdshuset the Blushing Mermaid, och leta sedan upp De'Tranion som huserar där. Betala

"Om vi ignorerar det, kanske det försvinner."







40

av Kieres skuld, och gå sedan tillbaka till honom för att få sjökortet. Återvänd till Ulgoth's Beard och ge sjökortet till Mendas.

Din nästa hamn är självaste Baldurans ö. När du landar ska du tala med Kaishas Gan - hon finns i en byggnad vid 3258, 1264. För att finna varulvarna ska du bege dig norrut till det stora skeppsvraket. När du tagit hand om dem så ska du bege dig tillbaka till Kaishas Gan, så att hon kan erbjuda dig medlemskap i klanen. Ditt nästa mål är att ta hand om varulvarna i byn: gå till byggnaden vid 1670, 1345 och ta dig nerför trapporna och in i "labyrinten".

50

Utgången ligger åt nordöst vid 3020, 378. Ta dig till båten, döda Loup Garoun (som har kartorna du söker efter) och klicka sedan på skeppets mast för att komma tillbaka till Skägget. Tala med Baresh och konfrontera sedan Mendas med den hemska sanningen.

60

## DURLAG'S TOWER

Du måste betala Ike (han finns framför värdshuset) för att han ska ta dig med till tornet, och först när du gjort det så dyker det upp på din karta, strax ovanför Nashkels marknadsplats. Innan du ger dig av så ska du tala med Therella i hennes hus på den nordvästra sidan av byn, och med dvärgen inne på värdshu-

70



80

set. När du når Durlag's Tower ska du röra dig söderut längs kartans västra sida, där du stöter på några Battle Horrors. Snart finner du Ike igen, och kan följa honom in i tornet. När du talat med honom ett antal gånger så kommer en Demon Knight att dyka upp och börja kasta fireballs. Det är ingen idé att försöka döda honom, då han är mycket stark och ändå försvinner efter ett tag. Gå nedför trapporna.

90

Nu börjar du att stöta på fällor, så låt din tjuv hålla ständig uppsikt. Tala med Bayard, och gå sedan in genom den hemliga öppningen i den norra väggen, och därefter ut till nordöst - se upp för fällor. Gå nedför trapporna till de fyra dvärgarna, vars gåtor du måste lösa. Enklaste sättet är som följer. Gå tillbaka in i matsalen och genom passagen åt sydöst, där du finner några mysiga Doppelgängers. Ta slagg huvudet till Fears gåta och läs igenom



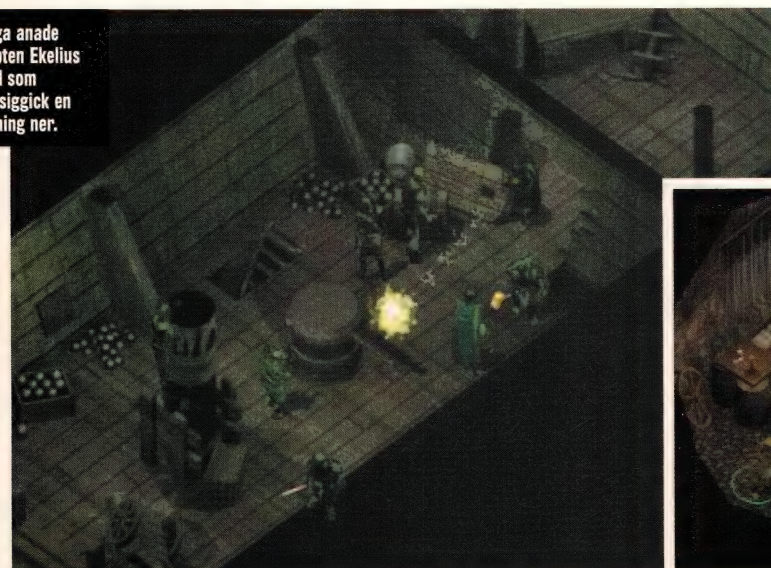
Elfsong Tavern. En plats för gemyt, mjöd och fagra damer. Finns det förresten någon magisk dryck mot baksmälla?

100

alla böckerna. Följ den andra korridoren så hittar du ett släggskaft och ett städ där du kan smida ihop de två delarna. Gå igenom lönnporten till söder och använd din nu hela slägga på Gongen. Läs böckerna i det runda rummet, tala med Durlag's Pride, och ta ädelstenen från skatthögen. Ta nyckeln från den andra högen och använd den på kistan i rummet bak till vänster. Ta sedan brytaren från kistan och druvorna från skåpet, och gå genom lönnporten i skattkammaren för att komma till maskinrummet. Gå igenom dubbeldörrarna för att komma till druvpressen, och använd brytaren och druvorna på maskinen. Tag den färdiga drycken med till dvärgarna och förbered dig på en hård kamp. Tala med dvärgväktarna i tur och ordning, men kom ihåg att om du spar Love till sist, så måste du slåss mot dem allihop.

120

Sno väktarstenen från Love och ta dig ut via brunnen i väktarrummet. Läs igenom alla böckerna vid ingången, och gå sedan genom dörren in i rummet som är fyllt av statyer. Använd statyn längst norrut för att öppna den norra dörren i entrén, och gå sedan in genom den. En attack på var och en av dockorna i det här rummet kommer att öppna en ny dörr. I statyrummet öppnar statyn längst söderut dörren söderut. Gå in i



Föga anade kapten Ekellius vad som försiggick en våning ner.







Till och med i Baldur's Gate regnar det när du köar till klubben.

↳ sovrummet och ta väktarstenen från bordet. Nu måste du döda den irriterande Durlag igen, och sedan ska du söka igenom alla kistorna efter väktarstenar.

**140** Gå tillbaka i entrén är den sydöstra dörren nu öppen; gå in i tronrummet och ta hjälmen. Efter striden så ska du gå in genom dörren i norr för att komma till tortyrkammaren, som för övrigt är full av fällor. Gå västerut, ta teleportationsstenen från grytan intill klyftan, och kliv sedan på markeringen för att bli teleporterad över klyftan. Gå västerut och in i rummet med boken. Gå genom lönnndörren åt söder och ta väktarstenen från statyn. Gå tillbaka till rummet med böckerna och genom den hemliga dörren västerut. Gå söderut och ner till den tredje nivån.

**150** Gå igenom dörren i den nordvästra väggen, in i drakrummet och rör dig mot drakens svans. Döda de förvuxna reptilerna och ta dig nerför korridoren till rummet med statyhuvudet, och tala med statyerna. Gå igenom dubbeldörrarna till eldnivån, där du måste nedkämpa några Phoenix Guards. Gå tillbaka uppför hallen till de

**160** andra dubbeldörrarna på vänster sida och kliv in i luftnivån, där du måste besegra en Air Aspect och en Invisible Stalker. Gå till den fjärde uppsättningen dubbeldörrar och döda varelserna innan du går in i det tredje rummet, där du ska använda eldpilars mot ett elakartat Fission Slime.



**170** Teleportera till schackbrädet och lyssna till instruktionerna. Du måste döda den andra kungen för att vinna; gå sedan genom dörren på den andra sidan av brädet för att komma till den sista nivån.

**180** Gå nedför hallen och tala med Durlags spöke. Lås upp dörren åt sydväst och följ gångvägen runt. I avgrundsrummet ska du tala med en Stone Golem, och sedan teleporteras du till kompassrummet.

**190** Svara på frågorna så kommer du att teleporteras tillbaka till Durlags spöke. Gå åt nordöst och in i rummet med Islannes spöke, och gå sedan genom dörren i väggen längst bort. Se upp för fällor, och ta väktarstenen från malmsmälten. Gå tillbaka till avgrundsrummet och in genom dörren i det östra hörnet. Ta vänster vid korsningen och använd

**200** väktarstenen på maskinen. Gå in i den andra förgreningen så finner du runrummet. Klicka på sängen i det västra hörnet och svara på stenbelätets frågor så teleporteras du snart tillbaka till Durlags spöke.



**210** Gå nedför korridoren och in genom lönnndörren till höger. Följ stigen söderut till floden, och gå sedan västerut, men håll dig till stigen. Följ stigen söderut. Gå igenom lönnndörren som du hittar och besegra sedan Grae'l the Ghoul King. Ta hans väktarsten, gå tillbaka till floden, och vik av åt sydöst. Här finner du ett stort hål, och bredvid hålet finns det en hemlig ingång. Gå in och ta dig till det östra hörnet, och sedan genom lönnndörren som du finner där. Gå in i den nordvästra hallen och sedan nedför korridoren är sydväst. Håll utkik efter fällor. Gå igenom valvdörren, och sök efter lådan som innehåller en dolk.

**220** Använd tronen för att teleportera tillbaka till kompassrummet. Lös en gåta så kommer du att teleporteras tillbaka till Durlags spöke. Om du valt att hjälpa honom så ska du följa efter honom och gå in i passagen

**230** som dyker upp åt sydöst. Tala med Clair De'Lain, och gå sedan uppför trapporna. Nu måste du slåss mot en Demon Knight (killen från inledningen?), och efter det ska du tala med Islanne. Nu kan du lämna Durlag's Tower. Din konversation med kultisterna kommer att resultera i strid; när de är döda så ska du gå in i deras högkvarter och dräpa alla där. När det är gjort så är det bara att återvända till Skägget, så är ditt äventyr avslutat.

**240**

Om du tar en promenad i skogen idag, så blir du blöt och måste slåss mot äckliga monster.





**eAnnon**s

www.eannons.se

AUKTION PÅ NÄTET,  
KÖP OCH SÄLJ!



Kompisarna bestämde sig för att skramla till en soffa, eftersom Robban alltid klagade över hur blåmärkena värkte medan han satt på rampens sida mellan passen. Klippet: en blommig soffa via eAnnon





# SPELFUSK

Ordet "fusk" låter så negativt. Vi kan väl kalla det hjälp på traven, eller något sådant?



## STAR WARS: THE PHANTOM MENACE

För att fuska trycker du på backspace-tangenten, och skriver därefter in någon av följande koder:  
**happy** - Gör Vapen 3 mer kraftfullt. Skriv in en andra gång för att återgå till normalläge.  
**from above** - Placerar kameran ovanför spelaren. Skriv in en andra gång för att placera kameran precis bakom spelaren.  
**naughty naughty** - Placerar kameran precis bakom spelaren. Skriv in igen för att återgå till det normala.  
**perf** - Trädmodell av/på.  
**but i feel so good** - Ändrar Force Power-färg till röd. Skriv in en andra gång för att ändra till lila.

**perfection** - Lila Force Push dödar. Skriv in igen för att återgå till det normala.  
**slowmo** - Slow motion av/på.  
**beyond cinema** - Letterbox av/på.  
**turntables** - Fusken funkar inte.  
**i like to cheat** - Alla vapen, 500 ammo till vapen 2 och 3. 5 extra vapen 4, 1 till 5 och 10 till 6.  
**give me life** - Hälsa upp till 100.  
**heal it up** - Samma igen.  
**where is gurshick** - Eftertexter.  
**gurshick** - Eftertexter.  
**rex** - Röda kanter kring menyrtutor. Eller tar bort dem.  
**iamqueen** - Spela som Queen Amidala.  
**iampanaka** - Spela som Captain Panaka.  
**iamquigon** - Spela som Qui-Gon Jinn.

**iamobi** - Spela som Obi-Wan Kenobi.  
**i really stink** - Svårighetsgraden easy och meddelandet "Skill Level Set to Weenie".  
**fps** - FPS-skärm av/på.  
**donttttt** - Dödar spelaren.  
**Rrrrrright** - Dödar spelaren.  
**kill me now** - Dödar också spelaren.

## FUTURE COP LAPD

Här följer nivåkoderna...  
**TAFRGVBIRR**  
**CRGRGYBLRY**  
**FUMRGYBLRL**  
**SIFUGOBLLR**  
**TAGUGOBLLY**  
**CRMUGOBLLL**  
**FEMUGOBYSL**



## ROLLERCOASTER TYCOON

Tryck på F.  
Håll nere Enter och M samtidigt för att få \$5,000. Det här fungerar bara en gång i månaden. Du kan få tillgång till alla scenarion, attraktioner och o begränsat med stål genom att ta dig till huvudmenyn, hålla nere Shift-tangenten och skriva rct2 (följt av Enter). Om det lyckas, kommer du att höra applåder. Tyvärr funkar inte det här i alla versioner av spelet. För att få tillgång till olika fusk, döper du bara om dina besökare till något av följande namn: CHRIS SAWYER - Tar bilder på attraktioner  
SIMON FOSTER - Målar av attraktioner  
MELANIE WARN - Besökarna blir lyckliga  
KATIE BRAYSHAW - Besökarna börjar vinka  
JOHN MACE - Betalar det dubbla priset

## REQUIEM: AVENGING ANGEL

Ta fram konsolen genom att trycka på Enter. Skriv sedan in någon av följande koder för att aktivera fusk:  
csammo - Ammunition  
csessence - Obegränsad essens  
csguns - Alla vapen  
cshalt - Fryser tiden  
cshealth - Full hälsa  
cshost - Ingen gravitation  
csitems - Medlab-pass  
csmilton - Aktivera cheat mode  
csrosary - Föremål  
csshroud - Full hälsa och sköld  
cssigmata - Medlab pass  
csportal - Alla öppningar markeras med gult  
cswanish - Bort med fienderna  
cswire - Trädmödel  
cshwh - God mode

## WARZONE 2100

De här koderna funkar bara när du har patchen 1.01. Tryck 'T', skriv koden och tryck på Enter.  
time toggle - Stannar och startar uppdragstimmern  
get off my land - Dödar alla fiendeenheter på kartan  
show me the power - Ger 1000 extra kraft  
whale fin - Ger 1000 extra kraft  
hallo mein schatz - Hoppa till nästa uppdrag  
work harder - Avsluta all research  
double up - Alla dina enheter blir dubbel så tuffa  
timedemo - Visar frame rate  
kill selected - Dödar valda enheter lätt  
easy - Kör på svårighetsnivå easy  
normal - Kör på svårighetsnivå normal  
hard - Kör på svårighetsnivå hard

## SID MEIER'S ALPHA CENTAURI

Tryck CTRL och K för att få upp karte-



ditorn. Skriv sedan in följande koder för att släppa loss fuskets fruktansvärda krafter.  
Shift + F5 - Ändra år  
Shift + F1 - Skapa enhet  
Shift + F2 - Upptäcksteknologi  
Shift + F9 - Ändra diplomati  
Shift + F6 - Döda motståndare  
Shift + F3 - Byt sida och ändra perspektiv  
Shift + F8 - Kolla FMV-sekvens  
Shift + F7 - Kolla repris

När du ska förflytta en enhet, kan du hålla nere vänster musknapp. Flytta sedan enheten över rutnätet. När enheten passerar varje ruta så visas koordinater och avstånd tillsammans med riktmarker och städer utan att området är utforskat.

## THEME HOSPITAL

För att kunna använda nedanstående fusk ska du skriva in 24328 på faxen, och sedan trycka på den gröna knappen.

7287 - Kommer till en ny annorlunda nivå efter du slutfört den första  
CTRL+C - all forskning avklarad  
CTRL+M - Avslutar månaden  
CTRL+Y - Avslutar året  
CTRL+SHIFT+C - Ger dig alla föremål  
F11 - Förlorar spelet  
F12 - Vinner spelet  
SHIFT+1 - Extra patient  
SHIFT+C - Få 10 000 Dollar  
SHIFT+I - Ändrar en patients sjukdom  
För att välja första nivån, startar du spelet med en "Lx"-parameter, där "x" står för den nivå du vill hoppa till.

## WORMS ARMAGEDDON

Slutför något av målen för att få tillgång till fusken. De nya vapnen och möjligheterna när du genom Weapons- eller Options-menyn.  
Guldmedalj i Basic Training mode - Maskarna blöder när de blir skjutna  
Guldmedalj i Super Sheep Racing trai-



ning mode - Aqua får  
Guldmedalj i Euthanasia training mode - Longbow power-up Guldmedalj i Rifle Range training mode - Shotgun power-up  
Guldmedalj i Artillery Range training mode - Grenade power-up  
Guldmedalj i Crazy Crates training mode - Alla vapenlådor innehåller fär Elitränk i Deathmatch mode - Osynlighet  
Slutför uppdrag 4 - Lasersiktet  
Slutför uppdrag 8 - Jetpack  
Slutför uppdrag 13 - Gå snabbt  
Slutför uppdrag 16 - Osynlig i nätspel  
Slutför uppdrag 20 - Låg gravitation  
Slutför uppdrag - 250 förstörbara landskap  
Slutför uppdrag 33 - Super Banana  
Bomb power-up  
Guld och Elitränk i alla uppdragen - Full Wormage game options



## KORTISAR

## ÄNNU MER LUCASARTS

Jag föreslog Lucasarts att de skulle ge upp allting annat, och jobba heltid med att göra nya äventyrsspel, men de gick inte med på det. Kan inte ni övertala era utländska PC Gamerbossar att övertala LucasArts? De kan köpa upp dem eller vad som helst... jag börjar gråta ifall jag inte får ett nytt Lucas-spel snart...

Mvh  
Killen, asså

Detta får väl ses som ett utslag av hur efterlängtat allting som kommer från LucasArts är.

## ERA FÖRBN...!

Nu är jag väldigt irriterad. I förra numret sågade ni ju av mitt brev på mitten! Och det var andra gången! Om ni inte lägger av med de där barns...

Hälsn Joel,  
Linköping

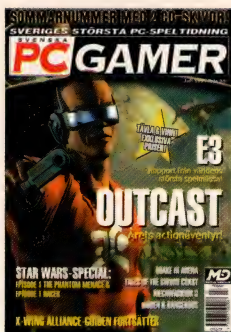
Shag me baby!

## HEJ

Vill först tacka för en himla go tidning, och sedan fråga varför ni är så otroligt fixerade vid Växjö (och i vissa fall Stockholm)? Det finns faktiskt andra städer här i landet, Götet till exempel!

/Per

É du en go gubbe eller, Perra?  
Frölunda suger, Blåvitt suger fett med kraftigt, och så luktar det fisk (fast era tjejer är söta). Behöver vi säga mer?



## OCENSURERAT

Det här är sidan alla talar om - Ocenurerat. Skicka beröm, hot, mutor och kärleksbrev till adressen som din mamma varnade dig för: PC Gamer, Box 425, 351 06 Växjö. Elektronisk post skickar du till [red@pcgamer.net](mailto:red@pcgamer.net).

## DEMOSAR, NÅGON?

Undertecknad har en liten kommentar till den redaktörsspalt som för ett fåtal månader sedan uppmanade "Gh0)zT K||L@" eller liknande att "zKrivA Z(om Fl0Lk" (e.dl.). Det fick mig att tänka på ett faktum som retat mig sedan jag började inhalera er veder... jag menar hedervärda tidskrift, nämligen att ordet "demo", som förekommer ett antal gånger i vilket sammanhang som helst i tidningen, omslaget inte minst, faktiskt är en kortform, om än ett låneord, av ordet "demonstration", som, vilket alla rimligtvis borde känna till, har pre-/suffixet "en", vilket i klartext betyder att det heter "En demo/demon", inte "ett demo/demot", som ni dessvärre har för vana att uttrycka det. Skäms!

För övrigt vill jag gärna påpeka att ni gör ett utmärkt jobb med att upplysa och underhålla edra läsare, främst då med lagom sanslösa bildtexter som "Ubåtsbunkrar var nödvändiga under kriget, för utan dem skulle ubåtarna rymma och para sig okontrollerat", om någon minns vad som menas. Bli inte kommersiella, som en viss konsolttidning (inga namn) som numera kör med något som kan liknas vid "Månadens lustighet", bara för att de, när de skaffat en fast kundkrets, inte ansåg sig ha tid att vara roliga. Det vore synd. Keep up the good work, alltså.

Emil Wikström

Vi respekterar dina åsikter, och du ska ha en eloge för att du är uppmärksam på det svenska språket. För övrigt är det väldigt många kommentarer i den andra meningen i ditt brev.

## MER SPORTSPEL

Härmed efterlyser jag betydligt mer sportspel i den tidning vi i dagligt tal kallar PC Gamer. Ni borde bevaka vad t ex Electronic Arts har för sig. Anders Sköld ("sportchef"? ) kan väl ta och skriva något om detta ämne? Och då gärna hockey, förstås. Eller vad säger ni, boys?

Johan Carlsberg

Bingo! Faktum är att när du läser det här så har Mikael Hjalmarsen nyss kommit hem från EA Sports i

Vancouver där de visade upp FIFA 2000 och NHL 2000. Hur fett kan det bli? Inte mycket fetare än så, tycker vi. Vi återkommer med utförlig rapport så fort vi bara kan. Schysst efternamn du har förresten.

## ÅLDERSGRÄNS PÅ SPEL

Tack för en toppentidning, ni är allt man behöver om man vill ta reda på något i datorspelsvärlden. Den nya layouten förfriskar hela tidningen. För varje nummer som kommer blir ni bättre. Fråga: varför kan ni inte ha en ruta där man ser vilken åldersgräns det är på spelen? Gärna lite fler handböcker och lite information om Half-Life: Opposing Force och mer recensioner av 3D-kort.

Monkey Man

Det här med åldersgräns på spel är förvisso ganska aktuellt, särskilt när spel som Kingpin ligger ute i butikerna. Tyvärr kan det vara svårt att få reda på i förväg exakt vilken ålder som anses lämplig för ett visst spel, men det är få av de spel vi skriver om i PC Gamer som har en hög åldersrekommendation. De riktigt våldsamma spelen hör trots allt till undantagen.

Handböckerna är det slut med för alltid, tyvärr. Det är helt enkelt inte ekonomiskt hållbart att producera dessa små trevliga alster. Längre fram i höst kommer vi säkert få anledning att återkomma till såväl Half-Life som nya 3D-kort.

## FALLOUT 3

Tack för en utomordentlig tidning (men det visste ni väl redan). Efter att ha spelat igenom och klarat både Fallout 1 och 2 har jag börjat sukta efter mer av denna superba spelse-rie. Har hört rykten på nätet om att en tredje version skulle vara på gång. Är detta sant eller är det bara en påhittad saga från en önsketänkande likasinnad?

Mvh The Chosen One

Vi skulle också vilja se Fallout 3. Dessvärre kan ingen i dagsläget bekräfta att det är på gång, men troligt är att en tredje del i så fall kommer att baseras på samma grafikmotor som Baldur's Gate, vilket borde

kunna bli riktigt kul i så fall. Hur som helst så kommer ju Planescape Torment i höst, vilket borde glädja alla fans av mörk, skruvad science fiction.

## PC FUSKER?

Nu har jag mycket att säga. Först vill jag hålla med Duxxen om att det finns för få riktiga spel, typ Day of the Tentacle, som är det bästa spelet som finns, för så kul som jag och mina kompisar hade när vi spelade det har vi inte haft när vi spelat något annat spel. Att säga att Grim Fandango är ett tecknat spel är väl inte riktigt riktigt, eller? Det enda bra tecknade spelet som kommit på läääänge är The Curse of Monkey Island. Men Guybrush ser lite konstigt ut i det. Nej, mer spel som DOTT och Monkey Island vill vi se. Ni borde fundera på att byta namn på tidningen. För en riktig Gamer fuskar aldrig i ett spel och använder absolut inte några spelguider. Fusken kan förlätas eftersom de gör så att man får ut mer av spelen, men man måste ju ha klarat av spelet en gång innan man börjar fuska. Men guiderna är oförlätliga. Sedan har jag lite tips till er som gör tidningen, byt musiksmak och börja heja på Frölunda! Då kan ni börja gå på innebarer som Spy Bar.

Daniel G

Ok, Danne, en sak i taget. Visst är Monkey Island-spelen fantastiska och efter dem kom Grim Fandango som är så mästertligt att det är svårt att uttrycka med ord. Spelfusk är det naturligtvis upp till var och en om man vill använda, vi bara tillhandahåller medlen, ondskefulla som vi är. Guiderna kommer vi inte att sluta med, många gillar möjligheten att kunna ha en fast hand som guidar dem genom spelens ibland outgrundliga värld. Om vi bytte musiksmak, började hålla på Frölunda och började frekventera Spy Bar så skulle våra hjärnor ruttna så snabbt att vi skulle bli helt oförmögna att framställa PC Gamer. Finns ingen anledning att knalla runt på fårglösa Stureplanshak när det finns så skönt bisarra ställen som Båten i Växjö. (Vad har förresten Frölunda gemensamt med Spy Bar??)



PC GAMERS  
OFFICIELLA  
**QUAKE III**

På grund av att Svenska Mässan i Göteborg har beslutat att lägga ner sin ungdomssatsning "Arena 99" kommer PC Gamer istället att arrangera Quake III-SM på IT-Palatset i Göteborg.

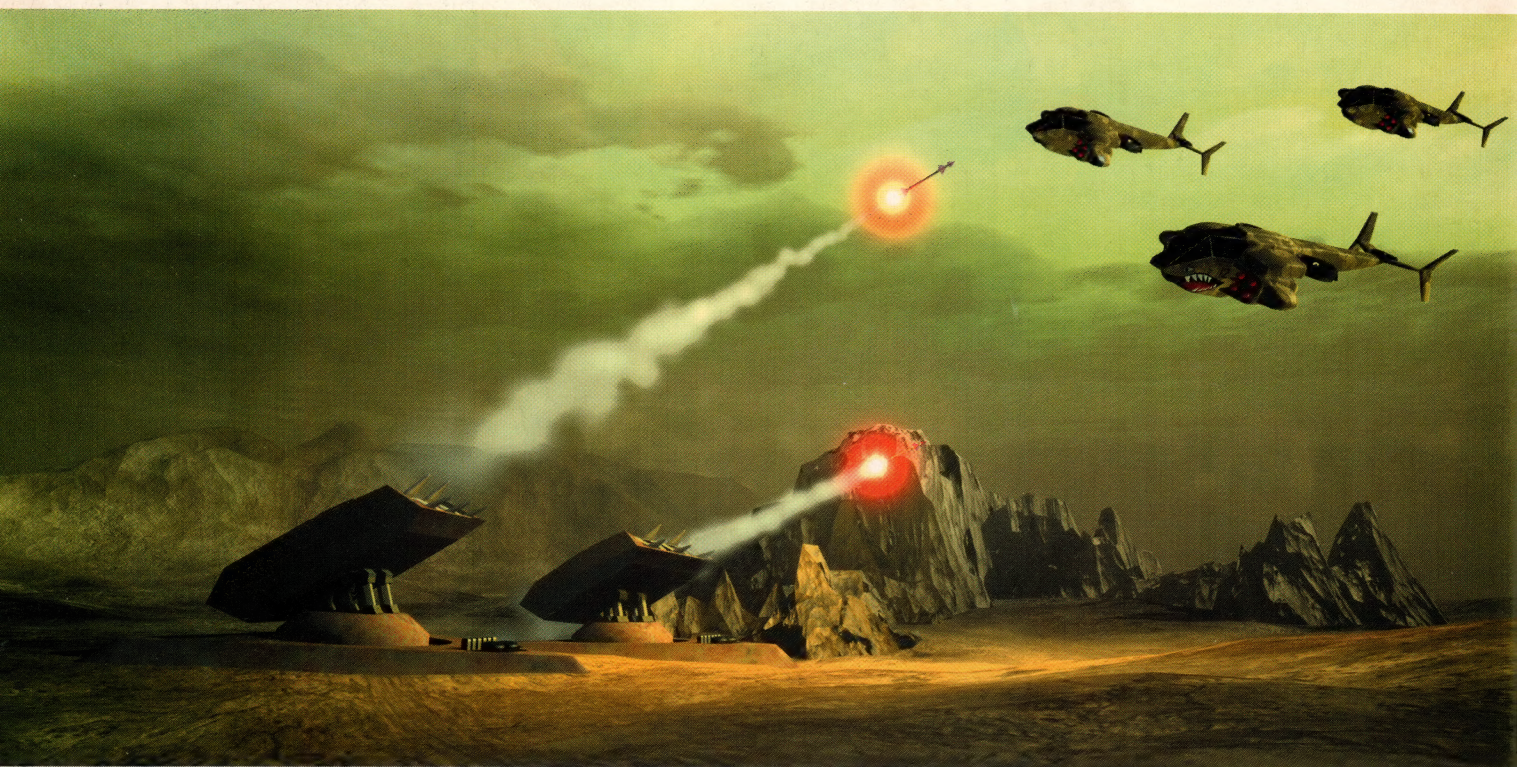
30-31 oktober



NÄSTA MÅNAD

# NÄSTA MÅNAD

Äntligen, väntan är över...



## TIBERIAN SUN

Läs recensionen *endast* i PC GAMER

■ ÄVEN RECENSIONER AV

**Total Annihilation: Kingdoms  
Descent 3  
Jagged Alliance 2**

■ PLUS!

Vår guide till **The Phantom Menace** fortsätter och dessutom brassar vi på med en rykande färsk guide till **Dungeon Keeper 2!** ...och allt det andra: nyheter, demospel, listor, tävlingar, upptåg och läsarnas egna brev!

**Nr 33 finns i din butik 14:e September. Missa inte det!**



JUST NU LÄSER DU SVERIGES  
FÖRSTA RIKTIGA FILMTIDNING

# TOTAL FILM



**PRENUMERERA NU!**

**HETA ÖVERRASKNINGSERBJUDANDEN  
RING 08-672 03 33 DYGNET RUNT  
ELLER BOKA VIA VÅR HEMSIDA**

**WWW.TOTALFILM.NU**

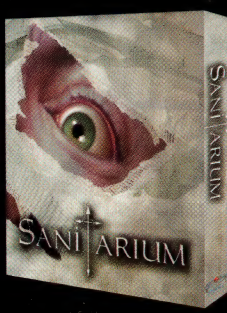


POSTTIDNING B  
Avs: Medströms Dataförslag AB  
Box 425, 351 06 Växjö



Du förstår inte var du är, inte varför du har hamnat här, runt omkring dig är alla galningar. Det enda du vet är att du måste ta dig härifrån.

Ett äventyrsspel som tar dig in i en värld med karaktärer och miljöer som både kommer att skrämra och fascinera. Du är en del av en berättelse i nio kapitel med övertygande grafik, film- och ljudsekvenser. Kritikerna är enade, "ett mästerverk".



- "Det bästa just nu"*
- "Ruggigt verklighetstroget"*
- "Det kusligaste, läskigaste datorspel du någonsin laddat på din hårddisk"*
- "Sanitarium tar greppet direkt och sedan är det svårt att slita sig"*
- "Mardrömmen kan börja"*



SYSTEMKRAV PC: Windows® 95/98, 90 Mhz, 16 MB RAM, 4X-cd, 1 MB PCI videokort, ljudkort och 30 MB fri hårddisk.  
GENERALAGENT: Infinite Loop. DISTRIBUTÖRER: Norstedts Rabén Multimedia 08-457 03 00.