

Charmig strategi i retrostuk

FLYGANDE TEFAT När stabil strategi och kultfilm från 50-talet möts blir det varmt, knäppt och överdrivet. Och bland det charmigaste genren har producerat.

STRATEGI Unstoppable Gorg

(Futuremark games studio)
FORMAT: PC, MAC,
X360, IPAD.
TESTAT PÅ: PC
ÅLDER: 9+



1950-talets science fiction-filmer var för det mesta riktiga b-roller. Det var inte tal om något högt produktionsvärde. Men filmerna fick kultstatus. De hade nästan orubbliga konventioner som än idag är lätta att känna igen, en nästan löjvackande övertydlig stil.

Flygande tefatsmodeller där snöret som håller upp dem är synligt eller varför inte utomjordingar med enorma insektsögon? Det är samma varma anda som det indiespelet Unstoppable Gorg presenterar i sin version av 50-talets sci-fi. Det är egentligen grundläggande strategi, men med en charmig retroprägel.

Spellet sätter tonen på en gång. Skurkarna Gorg – en insektsliknande utomjordingsras – invaderar Vintergatan med karaktäristiska flygande tefat. De får hjälp av två andra raser – robotar och hjärnor – som också vill ha sin bit

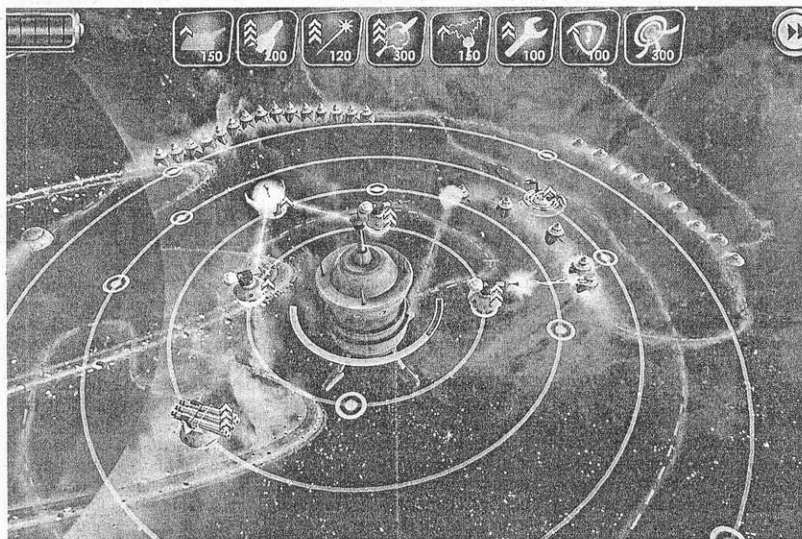
av kakan. Det berättas i svartvita filmsekvenser där allt material är filmat på riktigt.

Ibland är det skådespelare som överdrivet agerar som de arketypiska skurkarna. Andra gånger berättar en käck mansröst om hur Jorden förbereder sig för invasionen, och i bakgrunden rullar genuin arkivfilm.

Det känns sannerligen som autentisk lågbudgetfilm på alla tjugigaste sätt. Samtidigt är det här ett klassiskt Tower defense-spel: det vill säga, man skyddar sin bas från vågor av fiender genom att bygga ett försvar av artilleri eller liknande. Här är basen planeter eller rymdskepp och artilleriet kommer i form av satelliter som man placerar ut i flera olika omloppsbanor.

Det knepiga är att endast ett visst antal typer av satelliter – offensiva, defensiva eller resurs-genererande – kan väljas ut till varje bana, och antalet platser att placera ut dem på är begränsat. Därför kan man rotera omloppsbanan för att skydda de svagare satelliterna eller föra fram de starka.

Att man också behöver ge plats för satelliter som exempelvis gör att man kan köpa fler eller upp-



Spelarens alias, Captain Adam, är den ende som kan som kan rädda solsystemet från tefatsinvasionen.

gradera sitt försvar gör det stundtals väldigt taktiskt besvärligt. När premisserna för omloppsbanorna ändras på högre nivåer – när de inte längre går att rotera eller konstant snurrar – är balansen mellan att vinna eller förlora ofta sytrådstunn.

Det är ett gediget strategiskt pussel som genom hela spelet pressar mig till att vara snabbtänkt, fingerfärdig och planerande. Att fienderna består av klassiska fly-

gande tefat, hjärnor i glaskapslar och robotbilar med lysmaskögon är dessutom den perfekta moroten för att fortsätta spela.

Även om spelmekaniken är stabil och ändrar form i svårare nivåer, arkadläget och bland extrautmaningarna är genren svår att hålla konstant rolig. Det blir lätt för mycket av samma sak. Men med sin retrostil och detaljrikedom i såväl filmsekvenser som speldesign känns Unstoppable Gorg som det

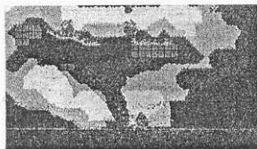
fräschaste i genren på länge. Dessutom är det en varm och knäpp pastisch på lågbudgetfilm, och det borde vara nog så stor anledning att spela det.

TOVE BENGTSOON

kultur@svd.se

svd.se

Se fler bilder och video från Unstoppable Gorg.
» svd.se/kultur/spel



PLATTFORMSSPEL DUSTFORCE

(Hitbox Team)
FORMAT: PC. ÅLDER: EJ ÅLDERSMÄRKAT

Har du alltid önskat dig ett tvådimensionellt God of war som handlar om lokalvårdare? Då har du väldigt specifika smak, och din önskan blev just uppfyllad.

I Dustforce städar du dig fram genom några av de vackraste banor plattformsgenren någonsin har skadat. Omgivningarna känns smakfullt handmålade, täckta av damm och löv och

ekorrar som måste sopas upp. Allt till tonerna av hypnotiserande elektronisk musik.

Kontrollerna är frustrerande, på gränsen till vansinnesframkallande. Utan en handkontroll är det nästan omöjligt att få till den exakthet som krävs för maximal poäng. Och här döljer sig Dustforces största säljargument – och problem. För att ta dig vidare och låsa upp nya banor, utöver det tiotal du har tillgång till från början, krävs just maxpoäng. Varje uppsopad dammrätta och besegrad fiende ökar poängen, varje felsteg och bortslösad sekund minskar den.

Det finns alltså inte plats för minsta misstag. Du måste träna dig till perfektion – på samma sätt som ett arkadspel från 1980-talet. Spelväldsdebattörerna hade fått vatten på sina kvarnar om de hört vrålen jag utstötte

varje gång jag missade ett viktigt språng och tvingades börja om.

För att älska Dustforce måste du älska att bli straffad utan nåd. Själv lugnar jag mitt koleriska blodtryck genom att titta på de inbyggda filmerna som visar de ultimata banlösningarna. Och tackar högre makter för den hypnotiserande musiken.

DAVID STILLBERG

SKRÄCK AMY

(Vectorcell/Lexis Numérique)
FORMAT: X360, PS3. TESTAT PÅ: X360
ÅLDER: 16+

Det verkar nästan lika populärt att befolka skräckspel med små flickor som att fylla dem till brädden med zombier. Amy gör båda, med ambition att skapa en hybrid mellan Ico och Silent hill. Men



det blir rena skräckmagplasket. Med tanke på att den franske speldesignern Paul Cuisset – skaparen av bland annat den stora plattformssuccén Flashback – ligger bakom, blir detta nedladdningsbara skräckspel en ännu större besvikelse.

Spelets titelgestalt är en stum flicka med märkliga psykiska krafter som tillsammans med huvudpersonen Lana (vars relation till flickan är otydlig) flyr med tåg från en forskningsanläggning. När Amy börjar rita monster och förödelse kraschar

tåget. För att ta sig från den förfallna och infektionsdrabbade plats de hamnat på måste Lana och Amy tillsammans lösa pussel, slå ned zombieliknande monster och smyga förbi beväpnade män.

Redan i inledningen börjar skräckklyschorna hagla och så snart spelmekaniken tar vid är det genast uppenbart att Amy kommer att bli en tradig upplevelse. Pusslen är taffligt utformade, smygandet oprecist, monstren förutsägbara och röstskådespeleriet eländigt.

Men värst är ändå att Amy slår ned vartenda försök till inievisse med dålig design: karaktärer som fastnar i osynliga pixlar och en fladdrig kamera som aldrig fokuserar på det viktiga. Dessutom är spelet inte det minsta läskigt. Ett verkligt klavertramp av Paul Cuisset. **TOVE BENGTSOON**