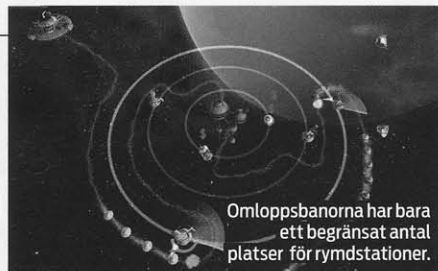
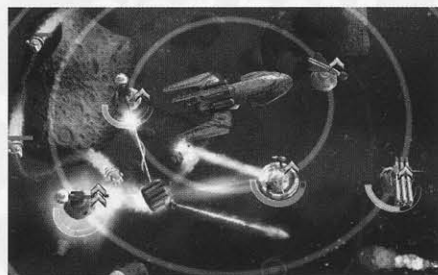


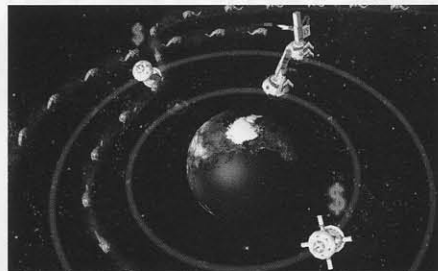
Nyhetsuppläsarna på Tv3 var fulare förr.



Omloppsbanorna har bara ett begränsat antal platser för rymdstationer.



Man kan bokstavligen se snörena som håller upp rymdskeppen.



UNSTOPPABLE GORG

GRÖNA MÄN från Y.R. charmar ingen. *Ove Kaufeldt*

I korthet

Vad är det?

Tower defence

Influenser

Andra tds och sci-fi-filmer från 50-talet

Spelas på

2,5 ghz cpu, 2 gb ram, 256 mb 3d-kort

Kolla även in

Defense Grid: The Awakening, PCG148, 90 %

Jakten på att variera genren tower defence går vidare, och spelföretagen lägger pannorna i potatisåkerdjupa veck för att försöka klämma fram något nytt. Futuremark game studios bidrag till genren heter *Unstoppable Gorg*, ett spel som i upplägget härmar alla otaliga b-filmer från 50-talet med en budget på fem dollar och en halväten chokladboll. Elaka utomjordingar från planeten X kommer med flygande tefat, och det är givetvis din uppgift att stoppa dem. Bristen på överraskningar fortsätter, för i grund och botten fungerar *Unstoppable Gorg* ungefär som vilket tower defence-spel som helst: någonting ska skyddas, fiender följer en snirklig bana mot det du försöker skydda, och du ska placera ut försvarstorn som ska stoppa motståndarna. Futuremarks försök till nytänkande är att dina hjälpmedel, oavsett om det handlar om bestyckade torn, forsk-

ningsstationer eller kraftstationer, placeras i omloppsbanor runt det du försöker skydda. Sedan kan du rotera varje bana med tillhörande stationer, men eftersom stationerna är fastmonterade, flyttar de på sig när du roterar en omloppsbana. Det skapar ett fasligt diskjockey-snurrande på banorna under attackerna – det är det som står för nytänkandet. Det finns dessutom bara ett begränsat antal platser på dina omloppsbanor, så det blir en klurig avvägningsfråga hur du vill disponera utrymmet mellan försvarssatelliter, kraftstationer som tjänar pengar åt dig, och forskningsstationer som ger dig möjlighet att uppgradera dina satelliter. Detta tillför otvivelaktigt ett nytt, actionliknande moment, men bara för att det är nytt betyder det inte att det är bra.

I vissa avseenden tycker jag att utvecklarna har misslyckats i upplägget, framför allt i spelbalansen.

Du behöver pengar för att köpa nya, reparera och uppgradera stationer. Dessa pengar får du genom att placera ut kraftstationer som genererar pengar (plus några korvören för att skjuta ner fiender). Det kan räcka att du placerar ut fel torn i början av en nivå för att nivån vara förlorad. Om du till exempel placerar ut ett torn istället för en station, kanske du aldrig får råd att köpa något mer och placerar du en station är det inte säkert att du hinner köpa första tornet förrän fienderna nästan är framme vid skyddsobjektet. Det blir för chansartat – för obalanserat.

Unstoppable Gorg är ett dugligt spel, men dess överlägset största bedrift är att lyckas vara totalt intetsägande. ■

UTSLAG

Sällar sig till de av genrens medlemmar som varken lyckas eller misslyckas. En grå blogg i apatiträsket.

PCGAMER
57

◆ Cirkapris Ca 100:- ◆ Release Ute nu ◆ Utgivare Headup games ◆ Utvecklare Futuremark games studio ◆ Multiplayer Nej ◆ Länk unstoppablegorg.com ◆ Pegl 12