

PSP-PREMIÄR! VI BETYGSÄTTER ALLA PREMIÄRSPELEN TILL SONYS NYA MASKIN

**GRATIS
TIDNING**

Aug 05
Nummer 29

Game reactor®

www.gamereactor.se

Sveriges största speltidning

KING KONG

På besök hos Ubisoft

GETTING UP

Sprayfärg och käftsmällar

TRUE CRIME 2

Exklusiv förhandstitt

**BURNOUT
REVENGE**

Vi har smakat på Criterion's hjulburna hämnd



SERIOUS SAM 2

Spelväldens argaste kroat återvänder. Vi har testat Serious Sam 2



NYHET

RESIDENT EVIL 5

Skrik, skräck och pölar av nedsmittat blod. Vi har de första bilderna

**100
SPEL**

Sveriges största köpguide med över 100 spel

CHEFREDAKTÖR Petter Engelin (petter@gamereactor.se)

REDAKTÖR Bengt Lemne (bengt@gamereactor.se)

ANSVARIG UTGIVARE Claus Reichel

GRAFISK FORM Petter Engelin

SKRIBENTER

Jesper Karlsson

Lars Jensen

Jonas Mäki

Roger Rosenlund

Mikael Sundberg

Anna Eklund

PRENUMERATIONER Gamereactor Danmark
0045-45887600 (prenumeration@gamereactor.se)

ANNONSER Morten Reichel (morten@gamereactor.net)
Gamereactor Danmark 0045-45887600

ADRESS Hamngatan 10, 831 33 Östersund
063-10 11 23 (info@gamereactor.se)

INTERNET www.gamereactor.se

UPPLAGA 50 000 ex

PERIODICITET 10 nr/år (januari och juli uteslutna)

TRYCK Colorprint Danmark

DISTRIBUTION Pan Nordic Logistics

GAMEREACTOR DANMARK Claus Reichel, Morten Reichel
Thomas Tanggaard, Jakob Möller, Jannik Tai Mosholt
Steen Marquard, Thomas Nielsen, Carsten Skov Teisen,
Alan Vittarp Rasmussen

GAMEREACTOR NORGE Carl Thomas Aarum, Thomas
Spilhaug, Vegar Beide, Lise Lystad, Per Skoien, Johannes
Hobak, Bernt Granheim

Gamereactor ges ut av Game Publishing®

TESTAD VERSION:

Vid varje recension i Gamereactor informerar vi om vilken version av spelet vi testat. Detta kan innefatta allt från att vi berättar vilken (eller vilka) upplaga av ett multiplattformsspel vi testat till att vi berättar om vi någon gång recenserat NTSC-versionen av ett speciellt spel.

ÄLSKVÄRT SPEL:

Utnämnelsen "Älskvärt spel" är för oss på Gamereactor ett sätt att säga till dig att du verkligen måste köpa det här spelet. Den älskvärda stämpeln är något som vi delar ut en gång per nummer och bara till de absolut bästa titlarna på marknaden.

REKOMMENDERAD ÅLDERSGRÄNS:

Vid varje recension i Gamereactor informerar vi om spelets rekommenderade åldersgräns enligt branschens egna PEGI-standard. PEGI är en förkortning av Pan European Game Information (paneuropaisk spelinformation). PEGI-klassificeringarna är rekommendationer om produktens innehåll och lämplighet för olika åldersgrupper, och inte hur bra spelet är eller dess tillgänglighet. De fem åldersgränserna i PEGI-systemet är 3 år och uppåt; 7 år och uppåt; 12 år och uppåt; 16 år och uppåt samt 18 år och uppåt. Dessa åldersrekommendationer finns också på fodralen till samtliga spel som släpps i Europa.

Gamereactor ansvarar inte för icke beställt material. Eftertryck, helt eller delvis utan redaktionens medgivande är förbjudet. Eventuella priser omnämnda i tidningen är reserverade för ändringar. Citera oss gärna men ange alltid källan.

Gamereactor är en Skandinavisk gratistidning som ges ut av tre skilda redaktioner i Sverige, Norge och Danmark. Om du varje månad vill få tidningen hemskickad till din brevlåda gentemot portoavgift kan du prenumerera på Gamereactor. Prenumerationstjänst återfinns på: www.gamereactor.se

Gamereactor finns hos närmare 1000 svenska butiker runt om i hela landet. Det största butikskedjorna som bjuder på vår tidning är: Onoff, Game, EB Games, Elgiganten och Expert. Vi finns även på flera hundra högstadie- och gymnasieskolor, internetcaféer, enskilda specialbutiker och större köpcentrum. www.gamereactor.se är Sveriges största spelställe. Här finner du varje dag ett tiotal purfärska spelnyheter samt recensioner, exklusiva reportage, intervjuer och givetvis matiga och informativa förhandsstest.

08-05

Jag slåss igen, tack och lov

Välkommen att anmäla dig till Gamereactors nordiska mästerskap i Tekken 5!

Det var sex år sedan sist som jag verkligen föll pladask för ett fightingspel. Sex år. Spelet hette Street Fighter Alpha 3 och konsolen hette Dreamcast. För trots ett välgjort Tekken Tag Tournament, ett extemporerat Dead or Alive 3, och återutgivningen av Street Fighter 3: Third Strike i den briljanta samlingen Street Fighter Anniversary Collection har ingenting riktigt fastnat... Förrän nu. Efter 2500 matcher Tekken 5 är jag återigen fast bland rundsparkar och välavvägda specialattacker, och det är en underbar känsla. En stor anledning till varför jag arbetar med spel idag är Street Fighter 2 och när jag då inte tilltalats av något av de senaste fem årens slagsmål har jag (och andra runt omkring mig) börjar fundera på om det är något fel på mig. Men oron var överdriven, den enda åkomma jag lidit av är exceptionell smak för då Namcos tempofyllda arkadslagsmål återvänder en femte gång är det bättre, snyggare, snabbare och mer polerat än någonsin. Det är såklart som vanligt lätt att avfärda Tekken som ännu ett hypersnabbt knappmördar-fiasko och visst är inlärningströskeln lika låg som vanligt. Men Tekken 5 innehåller ett fantastiskt djup och bjuder in såväl nyfikna nybörjare som initierade slagsmålsorakel tack vare sitt explosiva och extremt lättillgängliga spelsystem.

Vem jag spelar med? Kazuya Mishima, såklart. Spelseriens coolaste karaktär och en given favorit hos mig sedan det första spelet. Har även under den senaste månaden övat en hel del med King som jag spelade en del med i både Tekken 3 och medan vi recenserade Tekken 4. Tanken är att lära sig hans mest invecklade och omfattande brottargrepp för att någon gång i vinter kunna fortsätta förnedra de andra på redaktionen men då genom att inleda varje rond med en svidande halvnelson och sedan aldrig släppa greppet.

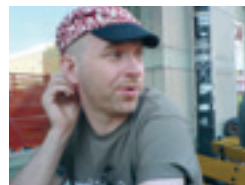
För att fira releasen av Tekken 5 och för att visa världen hur bra vi slagsmålsugna svenskar verkligen är anordnar vi på Gamereactor de Nordiska Mästerskapen i Tekken 5 där vi i tre länder, under tio kvaltävlingar avser att kröna nordens främste Tekken 5-kämpe för att sedan belöna denne med en gratisresa till Los



Angeles samt inträdesbiljett till världsmästerskapen i Tekken 5; The King of Iron Fist Tournament 2005. Kvaltävlingarna startar 27:e augusti i Stockholm och i Östersund och äger sedan rum runt om i hela landet fram till 24:e september då finalen går i Stockholm. Vi på redaktionen kommer såklart att finnas på plats vid varje deltävling och räknar med att du också kommer att göra det. Jag har nämligen tänkt visa prov på hur hänsynslöst bra jag verkligen är.

Petter Engelin (Chefredaktör)

Medarbetare



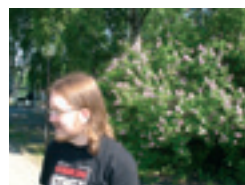
Roger Rosenlund

Vad gör man egentligen på sommaren? Sol och bad är en lika oviktig ingrediens för en lyckad semester som charterresor eller jobbiga myrinvaderade picknicks. Rogers inställning till sommaren har under de senaste två månaderna påmint oss skrämmande mycket med Petters, Jonas, Bengts eller Mikaelns teori om en lyckad sommar dag vilket resulterat i ett knöckfullt spelrum proppat av solskygga spelördar. Vad Roger har spelat under sommaren kan du läsa i hans krönika där han också förklarar storheten i Coleco-klassikern; Lady Bug.



Jesper Karlsson

Den senaste månaden har varit stressig för Jesper. Förutom att han spelat över tio timmar Burnout Revenge och skrivit en stor artikel om spelet har han hållit er uppdaterade om en rad kommande titlar på Gamereactor.se, spelat cirka 2000 Tekken 5-matcher mot Petter, ätit enorma mängder sockerflingor och framförallt besökt Reflections som just nu arbetar med Driver 4. I nästa nummer kommer du att kunna läsa om Jespers intryck från det spelet samt hans recension av Burnout Revenge. För hämnd är som ni säkert vet Jespers mellannamn.



Mikael Sundberg

Att Micke varit, är och kommer att förbli svårt beroende av World of Warcraft råder det inga tvivel om. Vanligtvis lider vi andra dock inte speciellt mycket av detta då han sitter i sitt hörn med hörlurarna på och lugnt och sansat avnjuter fem till tio timmars World of Warcraft-knark om dagen. Den senaste månaden har dock varit pågående för både Micke och oss andra då hans flitiga PSP-spelande skapat svår Azeroth-abstinens vilket lett till plötsliga utbrott innefattande svordomar, yviga armrörelser och många sömnlösa nätter.

NEC GX series – A gamers choice

Den största kraften och bästa förutsättningarna för
spel, video och digital
bildbehandling



- **Stilren design**
Elegant design med extremt **smala kanter** ger ett minimalistiskt och stilrent intryck.
- **Avancerade egenskaper**
8ms responstid ger överlägsna egenskaper för spel. Med **Dynamic Visual** får du en dynamisk återgivning och extra livfulla färger både när det gäller stillbilder och rörliga bilder.
- **Hög kvalitet**
I mängder av tester har NEC:s skärmar genomgående fått beröm för hög kvalitet och oerhört bra prestanda. GX-serien är utrustad med mycket **hög ljusstyrka** (400cd/m²) och **hög kontrast** (700:1) för att ge dig den bästa upplevelsen för alla användningsområden.
- **Flexibilitet**
Skärmstativet är **justerbart** på höjden, nästan ända ner till bordsytan och mer än 11 cm uppåt. Den kan roteras runt sin egen axel 340° och tippas bakåt.



see more @ www.nec-display-solutions.com

Finns hos ledande återförsäljare och online-butiker.

see more.

Empowered by innovation

NEC

Brev & Mail

Gör din röst hörd på Gamereactors brevsida!

Röd och varm i ansiktet

Hej Gamereactor. Jag har ett stort problem. Varje gång jag spelar Xbox över ungefär en timma så blir jag väldigt varm och röd i ansiktet. Det är otroligt störande när jag sitter med mina vänner och spelar. Jag förstår att ni inte är några läkare eller nåt sånt men ni kanske känner till nåt liknande. Har spelat ganska mycket GTA III och blir hela tiden mycket varm och röd. Vad ska jag göra?
/Philip Larsson

Skaffa en fläkt eller öppna ett fönster.

Strålände krönika!

Förra numrets krönika av Mikael Sundberg handlade om fitnessfattigt våld och hur spelvärlden svämmas över av fantasilösa utvecklare. En lika tankeväckande som skarpsynt analys av vad som håller på att hända. Allt fler spel fylls till bredden av meningslös uppmuntran till oprovocerat övervåld, allt för att sälja och rida på vågen som Grand Theft Auto III startade. Ett tack till Mikael Sundberg och Roger Rosenlund som fortsätter att övertyga och till Gamereactor som alltid vågar säga vad andra speltidningar hellre hymlar med. Ni är Sveriges enda riktiga spelkälla och så hoppas jag att det kommer att förbli för en lång tid framöver.
/Mats Danielsson

Jag lydde ert usla råd

Jag älskar verkligen er tidning. Men ibland undrar jag vad ni tänker med. Den recension jag reagerar mest på är i ett äldre nummer, betyget på spelet Enter The Matrix. Ni gav det 8/10, så jag köpte det och märkte snabbt att jag slösat mina födelsedagspengar på skit. Nästan hela spelet är en bugg. Min vädjan till er är därmed denna; kan ni inte skriva och erkänna att ni hade fel om detta skräpspel?
/Adam

Tyvärr Adam, Petter hävdar att han fortfarande gillar Enter the Matrix och ser mycket fram emot kommande The Matrix: Path of Neo.

Mina synpunkter på Gamereactor

Ni gör en jättebra tidning men jag saknar ändå några saker: Först och främst en ordentlig innehållsförteckning. Det skulle underlätta om man vill hitta någon specifik recension till exempel. Det saknas också ett ordentligt datum för när nästa nummer kommer ut (jag har hittills inte sett något sånt datum). Fler spelrecensioner! Era recensioner är superbra, så självklart vill jag läsa om ännu fler spel. Jag tycker det är bra att ni i de större recensionerna även låter en annan speltestare säga några korta ord om spelet och bidra med sitt eget betyg. Det är kul att ni har filmrecensioner

men det vore trevligt om filmerna betygsattes av minst två personer, precis som i de större spelrecensionerna. Smaken är ju olika och vissa filmer ni gett uselt betyg har jag faktiskt gillat. Jag tänkte också gnälla lite och fråga varför ni planerar utrymmet så dåligt när det gäller spelrecensionerna. Ni har ibland gjort ganska stora recensioner om spel som ändå inte fått särskilt bra betyg, liksom ni även har gjort väldigt små recensioner om spel som fått väldigt bra betyg. Varför inte skriva mer om de bra spelen och mindre om de dåliga? Det är ju de bra spelen man vill läsa om, de kassa skiter man ju i. Nu har jag i alla fall fått föra fram mina synpunkter. Tack för att ni gör ett så bra jobb!
/Henrik Lindgren

Vi försöker skriva om de mest efterlängtrade och intressanta titlarna varje månad, då även de som i slutändan inte faller oss i smaken. Beträffande datum för nästa nummer och fler recensioner råder vi dig att hädanefter dagligen besöka Sveriges största spelsite; Gamereactor.se.

Mörk framtid

Jag vet inte om det är fler som tycker som jag, men enligt långt och noggrant funderande kom jag fram till en sak. Spel var bättre förr. Jag kommer ihåg då ja för första gången installerade Medal of Honor: Allied Assault. Jag dreglade mig igenom spelet på mindre än två dygn och spelade sedan om det. Inget krigsspel hittills har haft så hög närvarokänsla, inte enligt min mening i alla fall och jag har testat de flesta. Samma sak gäller rollspelsutbudet. Under Super Nintendo-tiden saknade jag (och många andra) socialt liv på grund av alla grymma rollspel. Vad finns nu? Utvecklingarna föröker locka köpare med snygg grafik istället för speldjup och story.

Nu för tiden öppnar jag lådan till spelet jag sett fram emot att spela utan den där speciella känslan. Öppnar, spelar, slutar spela och lägger asken i någon hylla där den kan samla damm bland ett femtiotal andra spel. Det kanske är så att man blir mer och mer kräsen ju äldre man blir och att det krävs mer hela tiden. Men jag kan enkelt säga att om det fortsätter så här kommer jag inom en snar framtid inte kunna se någon mening längre i min livslånga hobby
/Dino Of Bosnia

Vad är det för fel på mina föräldrar?

Jag som nyfyllt 15-åring får det helt enkelt att inte gå ihop. Jag pratar såklart om föräldrar och spel. Det kvittar om man frågar dem ifall de vill prova eller bara ha roligt med en, svaret är alltid detsamma: "Du borde gå ut istället, det är fint väder". Eller en annan variant som är minst lika vanlig är "Har du inte spelat

Brev_Forumsnack

ÄR MASTER CHIEF EN KVINNA?



Jag höll på att svimma imorse då jag på läste att Master Chief är en kvinna och att det redan i introsekvensen i det kommande Halo 3 ska vara synligt. Jag undrar vad ni tror och tycker om detta
/Gamerguy

Skitsnack. Master Chief heter John-117?
/Forcen

Du skämtar. Jag har läst på flera andra ställen att han är man.
/Solid_Worm

Personligen tycker jag klart bättre om kvinnor, så det vore väl ett plus. Och jag menar, Samus Aran i Metroid, finns det någon bättre? Men jag betvivlar starkt att det är sant dock.
/Silke Neryn

Frågan är ju om Master Chief isåfall hittills haft ett muterat adamsäpple eller sprungit omkring med en röstförvärgare?
/Trion

Master Chief är inte en kvinna.
/Captain_Keys

Det kanske är så att man spelar som en kvinna i Halo 3.
/Frank Serpico

Tycker själv det vore coolt om än helt ologiskt ifall John vore en kvinna. Finns alldeles för få kvinnliga spelkaraktärer som inte lider av klassiska komplex och varje tillskott till den kategorin är minst sagt tacksamt.
/Bryter Layter

Vilket kvinnlig och fin röst hon har då isåfall! Hahahahaha!
/Ulukai

Det är mycket möjligt att en kvinnlig Spartan-II överlevde slaget vid Reach. Det är ju fullt möjligt att man satsar på tre huvudpersoner, John-117, Arbiter och Kelly-087 och Linda-058 som låg i cryosöm under slaget vid Reach. Att Halo 3 skulle innefatta en kvinnlig Spartan är inte omöjligt.
/Gazimaluke

Är Master Chief inte en tjej? Har jag ju trott hela tiden!
/Elaisa

tillräckligt idag?". Min mor, likaså min far, anser att film inte är lika beroendeframkallande som spel, må så vara, men de tycker på samma gång det är bättre att kolla på vanliga TV-program än att dra igång en runda Halo. Mina föräldrar är oerhört fördomsfulla mot spel i alla dess former (med undantag för V75 och golf).

I början då min hobby inte var fullt så allvarlig fick jag spel i julklapp och mina föräldrar spelade glädjeliggen rally med mig och min bror. Det skulle vara så oerhört roligt att se att de gillar min hobby, även om jag stundtals spelar väldigt länge. Även om jag sticker ut i spåret och springer två mil tycker mina föräldrar fortfarande att jag inte bör spela. Alls.
/Andreas Persson

Dina föräldrar är lite trångsynta men kommer med all säkerhet att ge med sig. Om inte tycker jag att du ska lotsa in dem till Folkhälsoinstitutet på nätet (www.fhi.se) där de kan ladda ned en rapport från en omfattande, svensk undersökning som visar att spel snarare än nyttigt än farligt.

Nästa generation är för tidig

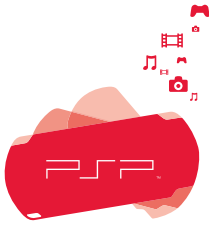
Hej Gamereactor. Jag är medveten om att jag kanske kommer att vara ensam om åsikten jag kommer att uttrycka i det här brevet. Om att jag kanske är den enda i hela världen som anser detta, hur som helst måste jag få det här sagt och hoppas såklart att ni väljer att publicera mig i er eminenta blaska. Vad jag vill ha sagt är nämligen detta: nästa generations spelmaskiner kommer att komma för tidigt. Att Microsoft väljer att släppa Xbox 360 redan om fyra månader känns vansinnigt. Jag köpte min Xbox för drygt två år sedan och det känns knappt som om jag testat en procent av alla bra spel som släppts till maskinen. Inte heller känns det som om de större utvecklingshusen är redo för ett så pass snabbt skifte som Xbox 360 kommer att innebära då de i allra högsta grad fortfarande har massor av lovande spel under utveckling till Xbox.

Visst vill jag som alla andra ha ny hårdvara precis som jag inser strategin från Microsofts sida att i nästa generation skaffa sig det försprång mot Sony som Sony haft mot Microsoft med Playstation 2. Sure, jag hajar all det där, men kan ändå inte hjälpa att jag nästan får panik då jag tänker på att jag ska byta ut min Xbox redan om tre månader.
/Ryu Hayabusa

Worms 4: Mayhem-recensionen?

Hur kommer det sig att ni fortfarande inte recenserat Worms 4: Mayhem?
/Lister

Pan Vision, som distribuerar THQ:s spel i Skandinavien, tycks ha glömt bort att skicka Worms 4: Mayhem till oss, tyvärr.



yourpsp.com

namco®



RIDGE RACER

Floor it on 24 of the best courses spanning the entire Ridge Racer series. Set your race times to fit in with your lifestyle, or race against up to 8 players in wireless mode.

RIDGE RACER™ & © 2004 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD. "PS" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.



Tempo_Lista

SPEL KALENDERN

Vi listar viktiga datum

17 augusti Europas största spelmässa är numera tyska Games Convention som varje år hålls i Leipzig. Ifjol besöktes den av 150 000 glada gamers och i år verkar den bli större än någonsin.

26 augusti Ghost Recon 2: Summit Strike (Xbox), The Incredible Hulk: Ultimate Destruction (PS2/Xbox) och Resident Evil Outbreak 2 (PS2) släpps i butik.

30 augusti Game Developer's Conference hålls i London, men i år verkar det inte bli något ECTS överhuvudtaget. Det nya initiativet Games Market Europe hålls med start den 31:a augusti, men verkar inte bli något större evenemang.

1 september Äntligen PSP-premiär! Enligt uppgift kommer det finnas 20 000 enheter till försäljning i Sverige från dag ett. Frågan är hur långt de räcker och samtidigt kommer en lång rad spel och UMD-filmer att släppas. Det här är dagen då plånboken blir betydligt lättare hos många köpsugna gamers.

9 september En högtidsdag för alla svenska NFL-fans då årets upplaga av Madden släpps till samtliga format.

15 september Stort jubileum när vårt 30:e nummer släpps i butikerna.

16 september Årets Tokyo Game Show påstås bjuda på de första spelbara glimtarna av Playstation 3 och bara det gör att årets mässa känns hetare än på många år. Dessutom ska Nintendos Satoru Iwata och Microsofts Robbie Bach hålla öppningsanföranden, så räkna med många spelnyheter. Samma dag smäller det på allvar i Burnout Revenge som släpps till PS2 och Xbox. Det här är också dagen då The Sims 2 expanderar på nytt med "Nattliv", dessutom är det tänkt att Castlevania: Dawn of Sorrow (DS) ska släppas.

23 september Tiger Woods 2006 släpps.

30 september Advance Wars: Dual Strike till Nintendo DS finns ute i handeln liksom Fahrenheit (PC/PS2/Xbox), Total Overdose (PC/PS2/Xbox), Spartan: Total Warrior (GC/PS2/Xbox), Far Cry Instincts (Xbox) och Beat Down: Fist of Vengeance (PS2/Xbox).

4 oktober Efter ett års uppehåll återupptar Microsoft traditionen med sitt årliga europeiska spelevent, denna gång med namnet X05. Frågan är om detta är dagen då vi får se de första bilderna på Master Chief till Xbox 360.

OSI! Samtliga premiärdatum är preliminära.

Grafiken i Resident Evil 5 kommer givetvis att bli avsevärt bättre än i Resident Evil 4 eftersom spelet utvecklas till Playstation 3 och Xbox 360.



Resident Evil 5 till Xbox 360

Chris Redfield reser till Sydamerika

Tidigt i våras skrämde Resident Evil 4 livet ur oss på redaktionen och spelet blev den återupprättelse som serien behövde efter det medelmåttiga Resident Evil Zero och det misslyckade onlineförsöket med Resident Evil Outbreak. Givetvis gav succén upphov till ytterligare en uppföljare och den här gången ska spelet släppas till Playstation 3 och Xbox 360 någon gång under nästa år. Beslutet att släppa serien till båda de kommande nya konsolerna känns logiskt efter att Capcom beslutade sig för att konvertera Resident Evil 4 till Playstation 2. Det återstår att se om det även blir en Revolution-version av femman, men med tanke på att det numera finns många Resident Evil-fans bland Nintendo-ägarna utgår vi ifrån att serien i någon form kommer att återfinnas på Nintendos nästa konsol.

Producent för Resident Evil 5 är ingen mindre än Jun Takeuchi som jobbade med de två första Resident Evil-spelen. Sedan dess har Takeuchi arbetat med de två första Onimusha-spelen. Det är inte helt klart vilken inblandning Shinji Mikami har i titeln, men det verkar som Resident Evil 5 utvecklats parallellt med fyran och Mikami ska ju



Resident Evil 5 kommer att utspela sig någonstans i Sydamerika och Capcom har berättat att mörker och ljus kommer att ha stor betydelse för själva spelsystemet vilket öskt för tankarna till vampyrer.

enligt uppgifter arbeta på ett helt annat spel tillsammans med Clover Studios (Viewtiful Joe). Huvudpersonen som skyntas på de första bilderna och den korta trailer som visats upp påminner en hel del om Chris Redfield och Takeuchi antyder också att spelet kommer att knyta an till det första Resident Evil, därmed inte sagt att personen på bilden är Chris.

En annan intressant detalj är miljöerna, som tycks vara betydligt ljusare än tidigare. Handlingen utspelar sig i ett fiktivt sydamerikanskt land och det blir till att kämpa ner horder av fiender i fullt dagsljus även om det också utlovas mer klassiskt dystra och mörka partier.

Playstation 2 En galax fylld av pirater...

Läs mer om spelen från Level 5 på www.gamereactor.se



Level 5 utannonserar Rouge Galaxy Skaparna bakom Dark Chronicles sadlar om...

Den japanska utvecklingsstudion Level 5 har gjort sig ett stort namn som en av världens allra främsta rollspelskapare. I deras nästa projekt har de blandat den grafiska stilen från Dragon Quest VIII med teman som påminner om Segas Skies of Arcadia, Star Wars och Dune. Handlingen kretsar kring den 17-åriga pojken Jester uppvuxen på en ökenplanet vars drömmar går i uppfyllelse när han får en plats i besättningen hos den berömde piraten Dorgengore. Striderna utspelas i realtid, där Jester och upp till två andra karaktärer kämpar mot diverse varelser. Spelets grafik är bland det mest imponerande vi hittills har sett till Playstation 2 och vi hoppas att det inte ska dröja alltför länge innan Rouge Galaxy släpps i Europa.

Slaget om Midgård fortsätter i höst

Första bilderna från EA:s Battle for Middle Earth II

Ni som trodde att Electronic Arts skulle sluta producera Sagan om Ringen-spel, nu när alla filmer sedan länge släppts på DVD hade fel. Istället har den amerikanska speljätten införskaffat licensen att göra spel baserade på J.R.R. Tolkiens litterära verk, som tidigare innehades av Vivendi Universal Games, och det första spelet som bygger på denna nya licens är Battle for Middle-Earth II (Slaget om Midgård II).

- Star Wars och Star Trek har levt vidare i årtal även när inga nya filmer eller TV-serier visats. Med tanke på att fantasy är populärare än science fiction och att Sagan om Ringen är grunden för nästan all fantasy, så är svaret kristallklart. Det finns många fler historier att berätta från Midgård och vi har bara börjat, säger producenten Mike Verdu, som även var producent för föregångaren.

De stora förändringar är att alver, dvärgar och troll tillkommer som spelbara fraktioner samtidigt som Rohan och Gondor slåss ihop

under gemensam fana. Spelet bjuder som sig bör på två kampanjer, en i de godas tjänst samt en i de ondas och denna gång ligger fokus på striderna i norr. I den goda kampanjen styr du alver och dvärgar mot Saurons styrkor i ett försvarskrig, medan du i de ondas tjänst med orcher, ringvålnader, bergstroll samt andra märkliga varelser som jättar och stora spindlar försöker erövra de norra delarna av Midgård ända fram till de grå hamnarna. Det här kriget utspelas under ungefär samma period som händelserna i filmerna. En stor och välkommen nyhet är att du inte längre är tvungen att bygga din bas enligt en förutbestämd mall som i det första spelet. Du kommer också att kunna utveckla och förädla de fort du bygger upp, det blir också viktigt att bygga murar och försvara sig effektivt. Det andra spelet från Electronic Arts som utnyttjar den nya licensen är Lord of the Rings Tactics, som är ett strategirollspel till PSP.



Enligt producenten Mike Verdu kommer Battle for Middle-Earth II innehålla dubbla antalet enheter, byggnader, hjältar och kartor jämfört med föregångaren.

Xbox 360 Namco utannonserar ett nytt Ridge Racer

Ridge Racer 6 till Xbox 360

Ännu ett stekhett racingspel lagom till premiären

Namco meddelade på Microsofts japanska Xbox 360-konferens att Ridge Racer 6 ska släppas till konsolen. Inte sedan Playstation 2-premiären har en riktig uppföljare (Ridge Racer 5) släppts i Namcos populära arkadracingsserie, så det är verkligen på tiden. Ridge Racer 6 ska släppas lagom till premiären av Xbox 360 (november) och det återstår att se om det

även släpps till Playstation 3. Det blir onekligen späckat med stora racingspel till Xbox 360-premiären med Project Gotham Racing 3, Test Drive Unlimited, Need for Speed: Most Wanted, Full Auto, Tokyo Extreme Racer och nu Ridge Racer 6. Petter och Jesper har redan börjat slicka sig runt munnen, frenetiskt.

Tempo_Notiser

Två nya rollspel med Marvels superhjältar

Både Activision och Microsoft arbetar med nya rollspel som ska innehålla Marvels superhjältar. I Microsofts fall handlar det om ett onlinerollspel där vi kommer att få se Hulken, Spindelmannen och Wolverine på en och samma gång. Spelet är planerat till Xbox 360 och väntas inte bli klart förrän 2008. Activision å sin sida arbetar med ett traditionellt rollspel, där vi också kommer att möta en mix från Marvels digra karaktärs-galleri. Activisions rollspel ska släppas under 2007 till samtliga konsolplattformar och till PC.

Rockstar i sextrubbel

Den uppmärksammade Hot Coffee-modifieringen till Grand Theft Auto: San Andreas har försatt Rockstar och utgivaren Take Two i svåra problem. Modifieringen som låser upp ett mini-spel av sexuell natur har fått den



amerikanska åldersmärkningsbyrå ESRB att dra tillbaka sin märkning och ge spelet märkningen adults only (18 år). Det kan tyckas som en marginell förändring från den tidigare 17-årsgränsen, men väldigt få butiker i USA säljer spel med den åldersgränsen så Take Two fick sänka sin vinstprognos kraftigt. Samtidigt plockades spelet bort från butikshyllorna i Australien.

Shenmue Online läggs ned?

Återigen ett bakslag för Shenmue-fansen. Nyss utannonserade nämligen koreanska utvecklaren JCE att de lagt utvecklingen av Shenmue Online på is. Tydligt skedde detta redan i maj, men inget har sagts förrän nu. Nästa vecka ska de skicka ut en pressrelease med mer information. Till dess kan vi bara beklaga att framtiden återigen ser ytterst oviss ut för en av världens tveklöst bästa spelsierier.

World of Warcraft växer och växer

Blizzard låter meddela att deras World of Warcraft numera har 3,5 miljoner betalande spelare världen över. Av dessa kommer 1,5 miljoner från Kina där man lanserade spelet i juni. Några officiella siffror på hur många svenskar som spelar finns inte, men det är utan tvivel det mest populära onlinerollspelet i Sverige genom tiderna. Gamereactor erfar att Blizzard kommer att utannonsera en expansion till spelet inom de närmaste månaderna, som enligt rykten och en ansökan till amerikanska patent- och registreringsverket kommer att gå under namnet Burning Crusade.

Electronic Arts och Valve samarbetar

Vivendi Universal Games och Valve Software gick som bekant skilda vägar i somras sedan diverse stämningar åt båda håll försämrat relationer till en punkt där något vidare samarbete inte var möjligt. Nu har Valve gjort klart med en ny utgivare för sina spel i form av Electronic Arts. Det innebär att EA kommer att ge ut nya versioner av Half-Life 2 och Counter-Strike: Source, samt att EA sköter distributionen av Half-Life 2 till Xbox. Valves onlinetjänst Steam kommer inte att påverkas av samarbetet.

Dyrare spel under nästa generation?

Under den nuvarande generationen har spelpriserna successivt sjunkit något och mycket talar för en prisjustering uppåt när Xbox 360 lanseras. I USA har Wal-Mart listat Xbox 360-spel för 60 dollar (480 kronor) att jämföra med dagens normalpris (50 dollar). Activision rapporterar också om höjda utvecklingskostnader och de har redan tidigare antytt att deras största titlar kommer att ha ett högre pris nästa generation. Även handlare som Game-reactor varit i kontakt talar om ett höjt normalpris, som kan komma att hamna på 600-700 kronor i Sverige.

God of War-skaparen satsar på PSP

Ett av sommarens absolut hetaste spel är utan tvivel Sony Santa Monicas God of War till Playstation 2. David Jaffe, huvuddesigner, har i sin blog berättat att han tillsammans med personal från Incognito (Twisted Metal) arbetar med en rad olika koncept till ett PSP-spel. I augusti ska de bestämma sig för vilket koncept de ska jobba vidare med. Samtidigt kan vi berätta att Universal Studios har köpt rättigheterna att göra en film av God of War. Återstår att se om det blir något av det projektet.

Tempo_Lista

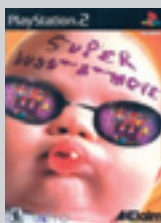
VÄRLDENS FULASTE SPELOMSLAG. Del 2

Petter väljer ut ytterligare fyra gräsliga spelomslag



Black Belt MASTER SYSTEM

Till Sega Master System gjordes det många märkliga omslag. Kung Fu-plagiatet Black Belt var synnerligen ett av dem. En knölig karate-fot som exploderar mot vitrutig bakgrund skulle enligt Sega locka spelköpare. Det gjorde det inte.



Super Bust-A-Move PLAYSTATION 2

Ett av de mest gräsligt smaklösa och grafiskt ovidkommande omslagen någonsin är Super Bust-A-Move till Playstation 2. En tjock, ljusröd bäbis i solglasögon som spottar ut något som han matats med? Idiotiskt är bara förnamnet.



Resident Evil 2 GAMECUBE

Medan det amerikanska omslaget till Resident Evil 2 var både snyggt och gav en skön känsla av skrikande skräck är det Europeiska boxen en av de fulaste någonsin. Är det en ledsen zombie gjord av maräng eller är det ett mönster gjort i asfalt?



Strider MEGADRIVE (GENESIS)

Ibland blir ett omslag fullt bara för att tecknaren inte riktigt lyckats och inte på grund av idiotiska idéer eller ruttet genomförande (som ovan). Strider till Megadrive är ett sådant omslag där hjälten exakt ser ut som lönnfete Lasse Berghagen, i tights.

Tempo_Exklusiv!

Vroom! Första bilden från Driver 4



Vi har testspelat Driver 4 Reflections revanscherar i den fjärde delen...

1978, New York, en stad perfekt uppbyggd efter detaljerade GPS-kartor och hundratusentals foton. Du, hungrar efter en kometkarriär på brottets bana och med en tung gasfot börjar åta dig diverse uppdrag för ledare av den undre världen. Jo, Driver 4 ser betydligt bättre ut än föregångaren på alla sätt och redan i nästa nummer berättar Jesper allt om Gamereactors besök hos Reflection i en exklusiv artikel!



I Prince of Persia Kindred Blades kommer man att kunna skifta karaktär mellan prinsen och hans andra alter ego, The Dark Prince.

Världens argaste prins...

3 snabba om varför Prince of Persia 3 kommer att regera

I November återvänder Ubisofts ilske prins en tredje gång för att sluta cirkeln och avsluta Yannis Malatts ambitiösa trilogi. Gamereactor träffade nyligen teamet bakom Prince of Persia Kindred Blades och berättar nedan lite snabbt om varför spelet kommer att bli bättre än föregångarna.

Mer varierad spelbarhet

Två spelbara karaktärer med olika spelstil/färdigheter

Förutom prinsen som denna gången kan använda ännu fler olika svärd och utföra ännu fler graciösa attacker kommer man i Prince of Persia Kindred Blade även att kunna skifta till en karaktär som än så länge går under arbetsnamnet The Dark Prince. För att genomföra transformationen krävs det att prinsen går genom eld, för att förvandlas tillbaka måste prinsen hitta vatten någonstans på banan för att släcka hatet från sin andra personlighet och återgå till sin ursprungsform. Givetvis kommer banorna i Prince of Persia Kindred Blade att vara utformade så att man kan ta två olika vägar genom uppdragen antingen som prinsen eller som hans kolsvarta alter ego. Medan prinsen kommer att slåss som han gjort i de två föregångarna är The Dark Prince mer av en stealthfigur som lärt sig en del från både Sam Fisher och mästertjuven Garrett.

Blandning mellan Sands of Time och Warrior Within

Mer pussel, mindre jobbig hårdrock

Ubisoft och producenten Yannis Malatt lovar att det kommer att vara fler, större och mer krävande pussel i Prince of Persia Kindred Blades. Han lovar också att vi kommer att få större miljöer med möjligheter att ta alternativa vägar, aningen mindre action och betydligt mindre hårdrock från trötta gitarrmanglarna i Godsmack. Malatt beskriver Prince of Persia Kindred Blade som en välavvägd blandning mellan det bästa från de tidigare två spelen samt med en hel del spännande nyheter.

Nya vapen, mer variation

The Dark Prince smyger som Sam Fisher och slåss som Scorpion

The Dark Prince kommer bland annat att kunna hissa sig ned från tak med huvudet före för att från luften surra sitt kedjebaserade vapen runt fiendernas halsar och dra upp dem, ljudlöst. Han kommer även att kunna använda denna kedja till en rad andra extremt effektiva attacker. En av dem påminner mycket om när Scorpion (Mortal Kombat) drar sin motståndare till sig för att sedan utföra valfri våldshandling.



GAMEREACTOR PRESENTERAR

TEKKEN 5[®]

NORDIC CHAMPIONSHIP

2005

SKANDINAVIENS STÖRSTA OCH ENDA,
OFFICIELLA MÄSTERSKAP I TEKKEN 5

NORDISK FINAL I STOCKHOLM 24 SEP

KVALIFICERINGSTÄVLINGAR RUNT OM I HELA SVERIGE

- 27 AUG: TÄBY - GAME (Storgatan154)
- 27 AUG: ÖSTERSUND - GAME (Prästgatan 24)
- 3 SEP: LUND - GAME (Lilla Fiskaregatan 9)
- 3 SEP: STOCKHOLM - EB GAMES (Hamngatan 37)
- 10 SEP: MALMÖ - EB GAMES (Lilla Fiskaregatan 9)
- 10 SEP: GÖTEBORG - EB GAMES (Femmanhuset)
- 17 SEP: JÖNKÖPING - EB GAMES (A6 Köpcentrum)
- 17 SEP: STOCKHOLM - GAME (Drottninggatan 25)
- 24 SEP: STOCKHOLM - NORDISK FINAL!



Den nordiske vinnaren av Tekken 5 Nordic Championship 2005 vinner en resa för två till Los Angeles och en plats i Tekken 5-VM 2005!



Nordisk Film Interactive och Gamereactor i samarbete med Game och EB Games. Anmäl dig och läs mer om tävlingen på www.Gamereactor.se/tekken. Du kan även anmäla dig i din lokala Game eller EB Games-butik.

ANMÄL DIG:

WWW.GAMEREACTOR.SE/TEKKEN



Fem minuter med...

David Cage, grundare av Quantic Dream som i nästa månad släpper äventyret Fahrenheit.

Hur började ditt spelintresse?

När jag var tio år tjuvade jag på min far för att jag ville ha en Pong-maskin. Jag ville ha det så att jag kunde spela det hemma på TV:n. Jag tyckte att ljudet och grafiken var strålande. Sedan dess har jag i stort sett haft och spelat alla konsoleer och datorer som funnits. Jag fortsatte med Ataris första konsoleer, Mega-drive, NES, Super Nintendo, Amstrad, Neo Geo och så vidare.

Samlar du på konsoleer?

Nej, jag sparade dem inte. Vilket var väldigt dumt (skratt).

Favoritspel genom alla tider?

Ico. Det var ett väldigt subtilt spel. Det första spelet som demonstrerade att en så komplex känsla som empati kunde förmedlas genom interaktiv underhållning. Jag imponerades av grafiken och atmosfären. Och berättandet av handlingen var helt strålande utan att ett ord yttrades.

Vilket spel köpte du senast?

Tekken 5. Jag är ett stort Tekken-fan och har spelat alla delarna sedan det första spelet. Det är ett bra spel, som en leksak, enkelt och roligt. Det handlar om att lära sig alla kombinationer och det blir nästan lite som sport. Jag hade kanske förväntat mig lite mer innovation, men det kommer kanske till nästa generation.

Vilka andra spel litar du för tillfället?

Jag är ett stort Pro Evolution-fan, så jag spelar mycket Pro Evolution Soccer 4. I mitt yrke spelar jag annars nästan allt som har det minsta intresse för mig när det kommer till speldesign eller teknologi. Men när det kommer till mitt privata spelande är jag svårflirtad och ofta frustrerad. Jag har svårt att hitta spel som verkligen tilltalar mig

som vuxen. Det har varit väldigt få riktigt originella spelidéer de senaste åren och eftersom jag spelat dator- och TV-spel under tjugo år känns det ofta som jag spelar samma spel om och om igen. Det är bara lite bättre teknologi, en ny huvudperson, ett nytt format, men i grunden är det samma spel.

Jag blir väldigt glad när jag ser spel som Rez, väldigt annorlunda och unikt, eller Ico, eller till och med Zelda: The Wind Waker. Det är visserligen klassiskt rent spelmässigt, men världen var väldigt intressant. Jag vill helt enkelt uppleva nya, fräscha saker.

Vilket spel som du arbetat med är du mest stolt över?

När man lägger ner så mycket av sin tid och sig själv i spelen blir de ens barn, så jag kan inte riktigt välja mellan dem. Omikron: The Nomad Soul är jag mycket stolt över trots att det givetvis fanns brister. Det samma gäller Fahrenheit där jag kanske nu har idéer som hade varit bra för spelet, men som inte hann komma med.

Vilken är din favoritspelhjälte?

Paul Phoenix från Tekken. Han har så löjlig frisyra och så cool stil. Han definierar hela slagsmåls-genren för mig. Sen gillar jag verkligen Link också, hur han knyter an till det inre barnet som finns hos alla.

DS eller PSP?

Jag är helt klart imponerad av den kreativa sidan med DS och hur den tryckkänsliga skärmen fungerar men i ärlighetens namn är jag mer intresserad av PSP.

David Cage är grundare och producent på Quantic Dream och har skrivit manuset till kommande Fahrenheit (recenserat längre fram i tidningen).

MÅNADENS MINUS

Sommarskräp 2005

Det har duggat tätt med usla spel den här sommaren: Killer 7, Saint Seiya, Dead to Rights II, Goldeneye DS, Fantastic Four, Narc, Close Combat: First to Fight, Ridge Racer DS. Listan med dåliga och medelmåttiga spel som släppts under sommaren kan göras lång. Det verkar som om spel företagen hoppas att ingen ska märka hur dåliga spelen är när solen skiner.

Onlinefusk...

Varje gång vi spelar online förbluffas vi över hur många som faktiskt finner njutning av att fuska till sig fördelar. Det finns inget bättre sätt att visa för omvärlden att man är en förlorare än att fuska.

Saknade recensionsex

Wrestlemania XXI, Worms 4: Mayhem och Spongebob the Movie. Vakna till Pan Vision!



Nordiskt mästerskap i Tekken 5!

Gamereactor arrangerar de nordiska mästerskapen i Tekken 5. Anmäl dig och läs mer på www.gamereactor.se

PSP-premiär

PSP-premiären den 1:a september bjuder på ett stort antal riktigt köpvärda spel.

Unreal 3 Engine

Alla verkar vilja använda Erics mäktiga grafikmotor. De senaste att licensiera är Sony och Vivendi Universal Games. Sedan tidigare står det klart att Microsoft, Midway, Silicon Knights, Bioware, Namco och NCsoft kommer att använda sig av Unreal 3-teknologi. Efter att ha sett Gears of War på E3-mässan är det inte svårt att förstå hur dessa spel företaget resonerar.

Ben & Jerry's

Glassen som är värd ett skålpund kött och det är faktiskt precis vad man får betala för Chunky Monkey, Cookie Dough och Cherry Garcia här i Sverige. Men vi klagar inte.

Ridge Racer-hysteri

Månadens bästa spel till PSP och så utannonserar Namco en riktig uppföljare som släpps redan i år till Xbox 360. Vi kan inte annat än jubla åt den suveräna spelserien.

Lucas Kane

En av de mest intressanta och dynamiska huvudpersonerna i spelhistorien återfinns i Ataris Fahrenheit.

Klipsch högtalare

Världens bästa högtalare kommer från USA, spelar svulstigt, varmt och djupt och finns numera i redaktionens spelrum.

Tempo_Nyhetskrönika

VINSTER, FÖRLUSTER OCH INVERSTERINGAR

Benke tar tempen på spelbranschen och delger sin syn på framtidens stora satsningar



Veckan innan vi lämnade in den här tidningen för tryck duggade de stora spel företagens kvartalsrapporter tätt. Kalenderårets andra kvartal är normalt sett en tid med röda siffror eller låga vinster, men i år var det sämre än vanligt. Activision redovisade en förhållandevis liten förlust på 28 miljoner kronor jämfört med förra årets vinst på 93 miljoner, trots att intäkterna ökade och att Doom 3 till Xbox sålde mycket bra. Electronic Arts redovisade en förlust på 450 miljoner kronor, vinsten för samma period 2004 var 186 miljoner. Mer allvarligt i marknads ögon var att intäkterna var lägre än förväntat och att Gudfadern försenades vilket gjorde att aktien sjönk med över fem procent. Nintendo är en veritabel vinstmaskin i sammanhanget, men deras vinst sjönk med nästan en fjärdedel jämfört med fjolåret. Det är svårare att analysera siffrorna från Microsoft och Sony, men i det senare fallet anses oväntat höga utvecklingskostnader för PSP till viss del bidra till en förlust på 1,35 miljarder för kvartalet. Microsoft redovisade som vanligt fantastiska siffror, men Xbox-divisionen gick åter med förlust, även om den var mindre i år än i fjol.

Mycket av skulden för förlusterna läggs på kostnader som företagen dragit på sig inför det stundande generationsskiftet. Microsoft, Nintendo och Sony har alla dragit på sig stora utvecklingskostnader och utgivare som Activision och Electronic Arts har investerat stora pengar för att ha en omfattande närvaro redan när Xbox 360 lanseras i november och naturligtvis även när det är dags för Playstation 3 och Revolution. För Nintendo och Sony komplicerar deras nylanserade bärbara maskiner bilden, då dessa måste stödjas med mjukvara och i Sonys fall även subventioner hårdvarans konsumentpris. För Nintendo är problemet att DS tagit över Gameboy Advances roll i Japan, medan den inte alls lyckats på samma sätt i USA.

För Microsofts del ligger allt fokus just nu på att sjösätta Xbox 360, bära eller brista och på det hela taget känns det som om vi kan stå inför en avgörande strid för hur spelbranschen ska se ut i framtiden. De ökade kostnaderna och riskerna bör rimligtvis leda till ett minskat risktagande. Nintendos uttalanden kring Revolution är ett tydligt tecken på detta och av allt att döma kommer de flesta tredjepartsutgivare fortsätta att ge ut spel till Playstation 2 och Xbox under överskådlig framtid.

Bengt Lemne



50 PLAYERS
through Xbox Live™

32 PLAYERS
through PlayStation2 online



Screen shots taken from Xbox version

DELTA FORCE
BLACK HAWK DOWN

LEAVE NO MAN BEHIND!

Somalia 1993. A nation devastated by a brutal civil war. Mohammad Farah Aidid, the most powerful of War Lords has declared war on UN Peacekeeping troops. Preventing food aid from getting to a starving nation his militia kill whoever get in their way. Using all your skills as a Special Forces Operator, you are thrust into the most intense battle situations. Your mission: Remove Aidid, Restore Order, and Restore Hope. Based on actual events, play 16 intense single player missions or be part of a 50 player game on Xbox Live™ or a 32 player game through Playststion2 online!



NOVALOGIC
www.novalogic.com

REBELLION
CLIMAX

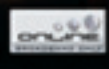
POWERED BY
GAME SPY

XBOX

XBOX LIVE



PlayStation 2



16+
www.pegi.info

© 2005 Novalogic, Inc. Novalogic, the Novalogic logo, Delta Force, Black Hawk Down and the Delta Force - Black Hawk Down logo are registered trademarks of Novalogic, Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The Online icon is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Microsoft, Xbox, Xbox Live, and the Xbox and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries. All rights reserved. All other trademarks and logos are property of their respective owners.

For your full mission briefing visit:
www.BlackHawkDownTheGame.com

REAKTIONER

När bosstriden är som allra bäst...

Enorma grottmonster, utomjordiska jättemaskar och benrangel i gasmasker. Micke väljer sina strider...

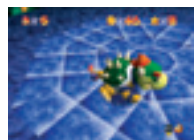
Efter en mödosam resa genom ett till synes oändligt slott står jag där framför honom. En sekunds eftertanke räcker för att konstatera mina tre valmöjligheter, men en sekund är också allt jag får innan elden börjar sveda min mustasch. Jag tar sats, springer och hoppar, men felbedömer avståndet. Jag landar på hans spikklädda rygglåt, stendör, och Bowser Kooopa har skördat ännu ett offer.

Finns det något lika klassiskt som när var fjärde bana (eller så) vaktas av en riktigt elak boss? Super Mario Bros var som bekant revolutionerande på många sätt, men den kanske främsta bedriften var att det gav oss en slutboss, en storskurk. Istället för att slåss mot tusentals anonyma utomjordingar, rymdskepp, spöken eller solglasögonprydda isbjörnar fick vi en superfiende som in jagade fruktan och framför allt krävde en mer avancerad strategi än "hoppa på huvet på han". Om vi inte hade lyckats behålla eldblomman hela vägen fram till Bowser blev det alltid en nervpirrande satsning att antingen springa under eller försöka hoppa över honom, och ett misslyckat val innebar att vi fick början om från början av den vedervändiga labyrinten på bana 8-4.

Det här med bossar har egentligen försvunnit i och med den öppna spelstrukturen och allt eftersom realism blivit en viktigare del i spel. När det inte finns en snitslad bana från A till B finns det ju inte direkt någon användning av en grön dreglande boss i närheten av B. För spelaren kan mycket väl gå direkt till C istället, medan bossen får sitta och dregla i ensamhet. Det närmaste vi oftast kommer bosstrider numera är pampiga uppgörelser, såsom när vi i Grand Theft Auto: San Andreas sköt oss genom hela motellet fyllt med poliser, eller när vi tog över teleportern som ledde upp till The Truth and Reconciliation i Halo. Visst, de är minnesvärda och ersätter användet av en traditionell jätteboss, men jag saknar ändå känslan av att här är banan slut om jag denne megabest besegras.

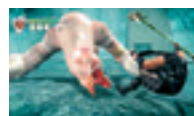
Lyckligtvis finns det gott om retrogodis för att stilla bosstörsten. Jag behöver väl egentligen bara säga Mega Man, en serie som alltid har varit uppbyggd kring de olika bossarna och deras vapen (och pinsamma svagheter - jag förstod aldrig varför Metal Man dog av en enda träff av sitt egna vapen). Men det finns också raka motsatsen, bossar som led av helt vansinnig balansering och krävde närmast mekanisk precision. Ta till exempel NES-spelen Rygar, där slutbossen var hysteriskt svår att träffa, eller Battle of Olympus där Hades tålde 56 välplacerade slag i huvudet. Ibland blir det för mycket av det goda också.

FEM BOSSAR VI ÄLSKAR



Super Mario 64

Mötet med Bowser i Super Mario 64 var inte bara maffigt och storslaget men även en innovation beträffande både spelkontroll och utnyttjandet av spelets tre dimensioner. Att lura Bowser för få tag i hans svans för att sedan kunna rotera honom med hjälp av den analoga styrspaken är fortfarande lika finurligt som det är roligt.



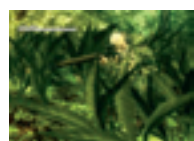
Ninja Gaiden

En bra bossfight ska inkludera mönster man måste lära sig memorera, oväntade finesser och en rejäl utmaning. Ninja Gaiden till Xbox innehåller flera sådana strider och nästan alla spelets bossar är gigantiska i storlek men slagsmålet mot denne best är äventyrets allra bästa. Mäki försökte fortfarande komma förbi denne stembobba på tuffaste svårighetsgraden.



Starfox

I Starwing utnyttjade Nintendo den nya 3D-grafiken för att skapa några riktigt minnesvärda bossmöten. Andross i all ära, men striden mot Phantorn var spelets höjdpunkt. Med miljarder skott och tre kopior av sig själv var han en riktigt svår nöt att knäcka, men ack så underhållande att slåss mot.



Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Metal Gear Solid-spelen har alltid innehållit färgstarka bossar och uppfinningsrika och spännande strider. En av de absolut bästa är tveklöst mötet med den 129-åriga prickskyttelegenden The End i det tredje spelet. Nyttänkande, utmanande och vansinnigt spännande.



God of War

Att piska den enorma Hydran med upprepad svärdschugg mot halsen i Sonys briljanta actionepos är lika fnissframkallande storslaget som visuellt häpnadsväckande och en av de bästa bosstriderna vi upplevt i ett actionspel.



Mikael Sundbergs absoluta favoritfight är den mot Psycho Mantis i Metal Gear Solid. Mantis läste vilka sparfiler man hade på sitt minneskort och pratade om att han visste vilka andra spel man gillade, störde ut bildsignalen till TV:n och flyttade Dual Shock-kontrollen med tankekraft. En innovativt utformad strid och en läskigt väldesignad karaktär.

En utvecklare som alltid förstått vikten av riktigt episka bosstrider är Treasure. Alla deras plattform- och rymdskjutare har bestått av minst femtio procent bossar, den ena mer spektakulär än den andra. Bäst är deras hett eftertraktade och svindyra Saturn-skjutare Radiant Silvergun, där bossarna avlöser varandra nästan oavbrutet, och hela spelet är en berg-och-dalbana med enbart höjdpunkter. En sak som alla riktigt bra bossar har är alternativa former, och när slutbossen förvandlas till en springande gubbe som snurrar runt på skärmen är kaoset fullkomligt. Men det är inte slut där - den sista formen fullkomligen spyur sig skott som knappt går att undvika. Klassiskt och riktigt roligt.

Jag nämnde ju att Nintendo varit en förebild när det gäller bossar, och den statusen har de haft kvar. Den svävande riddaren i The Legend of Zelda: Link's Awakening som hoppar av sin häst när du skadat honom tillräckligt, eller alla bossarna i The Legend of Zelda: A Link to the Past där du alltid måste använda dina nya vapen på ett klurigt sätt, eller praktiskt taget alla bossar i ett Metroid-spel någonsin. Till skillnad från Treasures panikskjutare där det egentligen handlar om att hålla ner skjutknappen och åka slalom har Nintendos bossar ett lugnare tempo där det gäller att tänka efter och hitta svaga punkter. En av Nintendos bäst utformade slutstrider är tveklöst moderhjärnan i Super Metroid. Där blandades frenetiskt skjutande med ett gripande mellanspel och smarta implementerad taktik. En annan boss som var både annorlunda och tvingade en att tänka i nya banor var den första striden i Sonic Teams plågsamt bortglömda Nights: Into Dreams (Sega Saturn). Bossfighten gick ut på att ta tag i den bollformade jättetanten (som var lätt som en ballong) innan hon sköt konfetti på en för att sedan kasta henne igenom fem väggar så snabbt som möjligt. Petter tjuatar oavbrutet om detta spel-ögonblick.

Men det är inte bara gamla spel som har bra bossar. World of Warcraft bjuder på några

riktigt härliga sådana, som knappast blir tråkigare för att man är fem spelare samtidigt. Varje dungeon är packad med ett gäng bossar som ofta bjuder på rejäla överraskningar. Den gigantiske tjuren till sjörövare som springer och hämtar allt större ostar allt eftersom striden börjar gå åt skogen, eller baronessan som besätter spelarnas karaktärer och får dem att slåss mot varandra, är bara några av höjdpunkterna. Och kan det bli mäktigare än när fyrtio spelare desperat kämpar mot en gigantisk svart drake? Tveksamt.

Konami har definitivt upprätthållit bosstraditionen i sina moderna versioner av klassiska spel. Metal Gear Solid 3: Snake Eater, Neo Contra, Gradius V och Castlevania: Lament of Innocence gör sina föregångare rättvisa med utsökt uttänkta motståndare som kräver både spelskicklighet och en smula list. Castlevania-spelen i allmänhet har alltid haft strålande bossar. Den tekniskt bländande (åtminstone 1992) stenbossen i fyran samt den urläckra duellen mot magikern Olrox i Symphony of the Night är de jag minns allra bäst.

Min absoluta favorit bland alla spelvärldens bossfighter någonsin? Psycho Mantis i Metal Gear Solid, tveklöst. Kreativiteten och på det sättet som Hideo Kojima överraskade mig var ofattbar. Bara idén att behöva spela med handkontroll nummer två för att inte Mantis skulle läsa mina rörelser, eller att Mantis kan avgöra vilka spel jag gillade just då genom att läsa av minneskortet i maskinen skrämde mig till en början till den grad då jag helt enkelt inte vågade fortsätta. När han sedan störde bildsignalen till TV:n var nackhåren resta och händerna darriga redan för länge sedan. Genialt och nyskapande och inte blev det sämre av att han såg ut som ett ljusgrått skelett i bondagedräkt och gasmask.

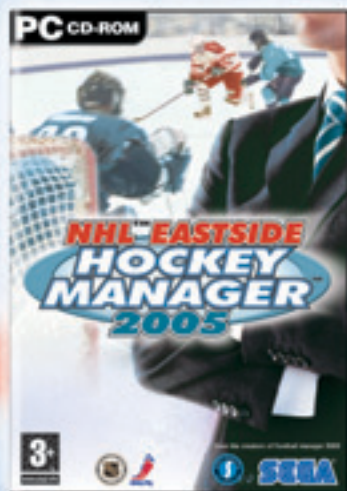
Striden mot Psycho Mantis liknar varken något annat i spelet eller något annat överhuvudtaget. Precis som en riktigt bra boss ska vara.

Mikael Sundberg



FROM THE CREATORS OF THE BEST-SELLING 'FOOTBALL MANAGER™ 2005'.

FORGET THE FANTASY- THIS IS REAL HOCKEY MANAGEMENT



From Sports Interactive, comes NHL Eastside Hockey Manager™ 2005 – the closest thing to managing a hockey franchise for real. With over 20 playable leagues, 3,000 real teams and 39,000 players and staff to choose from, plus new features, such as training camps and enhanced scouting, you've everything you need to build your hockey dynasty. Glory beckons, as you strive to become the greatest hockey manager of all time.



www.eastsidehockeymanager.net



© Sports Interactive Limited 2004. Published by SEGA Europe Ltd. Developed by Sports Interactive Ltd. SEGA and the SEGA logo are other registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. Eastside Hockey Manager is a trademark of Sports Interactive Ltd. All Rights Reserved. Officially Licensed Product of the National Hockey League Players' Association and the National Hockey League, National Hockey League Players' Association, NHLPA, and the NHLPA logo are trademarks of the NHLPA and are used, under license, by SEGA Europe Limited. NHL, the NHL, Stanley, Conference logos and the word mark and image of the Stanley Cup are trademarks of the National Hockey League. All NHL logos and marks and NHL team logos and marks depicted herein are the property of the NHL and the respective teams and may not be reproduced without the prior written consent of NHL Enterprises, L.P. © NHL 2005. All Rights Reserved. Officially Licensed Product of the Professional Hockey Players' Association and CCHL. Properties. All Rights Reserved. Officially licensed product of the AHL. All Rights Reserved. 2005.



www.sega.co.uk

ROGER ROSENLUND

Lady Bug är ingen Pac-Man-kopia

Roger Rosenlund har varit inomhus i sommar och sorterat sin spelsamling. Läs om vad han hittade...

Skumma tanten från neråt gatan stannar till vid staketet i den hårda smålandshettan. Lätt förvirrad, svagt framåtlutad, munnen öppen, flackande blick och med håret så yvigt att man tror att hon smygbygger en tesla-coil i garaget. Hon drar hon till med dagens skarpaste iakttagelse:

- Vilket väder vi har fått!
- Varvid jag replikerar:
- Fuck off! End of discussion.

Nä, såklart inte, bara snälla fina ord till grannarna, det gäller att vara social om man ska överleva i ett villaområde, men ärligt talat så är det underligt vad människor engagerar sig i värme, kyla, blåst, regn och alla andra helt normala väderfenomen som kan tänkas uppstå under sommarsäsongen. Bli glad för att solen skiner? Sånt händer.

Själv tillhör jag den lilla undergroundrörelse som varken kan eller vill sitta och stekas i flock på badstränder. Av någon sjuk anledning tycker inte jag det är kul när huden blir röd och ramlar av. Jag gör som jag alltid gjort och väljer källaren istället. Svalt och skönt, bredband, TV, böcker, spel, och serie.

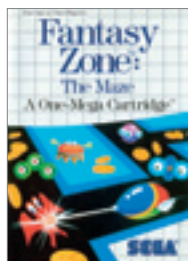
Häromdagen var det idioti ut, i dag spöregnar det men källaren är tempererad som en jordkula. Ett vädringsfönster skvallrar om solens upp och nedgång annars är det timmen noll twentyfourseven och har man inget annat för sig så går det alltid att sortera. Har ni sett eller läst High fidelity så vet ni att en optimal katalogisering inte går från a till ö utan följer sin egen övertygelse.

Dagens stora projekt är att tömma ett förråd och därefter montera upp innehållet i ett gäng Billy-moduler. Det första stora frågetecknet är om konsolerna ska stå ordnade efter releaseår eller som förut, efter skick på kartongerna med fallande skala ner till en sorglig Vic 20 inköpt på en loppis i Helsingborg. Onekligen ett dilemma. Klart är dock att pongburkarna får stå tillsammans. Lite fantasi-löst kanske, men Gamaticen och Conicen får samsas om utrymme även om den ena är färgkompatibel och inte har mycket att göra med Radofin-gänget. Båda har varsin glapp handkontroll och sånt går före. Winston Sinclair från 1976 är så överambitiöst produktutvecklad att den är omöjlig att ställa hos de andra.

För en vecka sedan var planen att dumpa allt till bästa dagspris men i dag har nostalgin slagit till med full kraft och minnen rasslar omkring i skallen i takt med att jag vänder och vrider på saker från förr.

Frogger... hmm... Parker Brothers... av någon anledning har jag aldrig införskaffat en Colecovision vilket är dubbelt obehagligt eftersom världens genom tiderna mest

4 BRA SPEL ATT SLÖSA TID PÅ JUST NU



Fantasy Zone

Detta är mitt i särklass mest utslitna Master System-spel. Pastellfärger och fjantmonster men ändå så klockrent. Det där spelet har jag varvat tre gånger utan att dö, tro mig.



Moonwalker

I samband med den extremt tråkiga rättegången mot plastvite Jackson kände jag mig tvungen att gräva fram ett av 16-bits-erans tveklöst bästa spel. Grafiken, kontrollen, rörelsemönstret och den suveräna musiken rockar fortfarande.



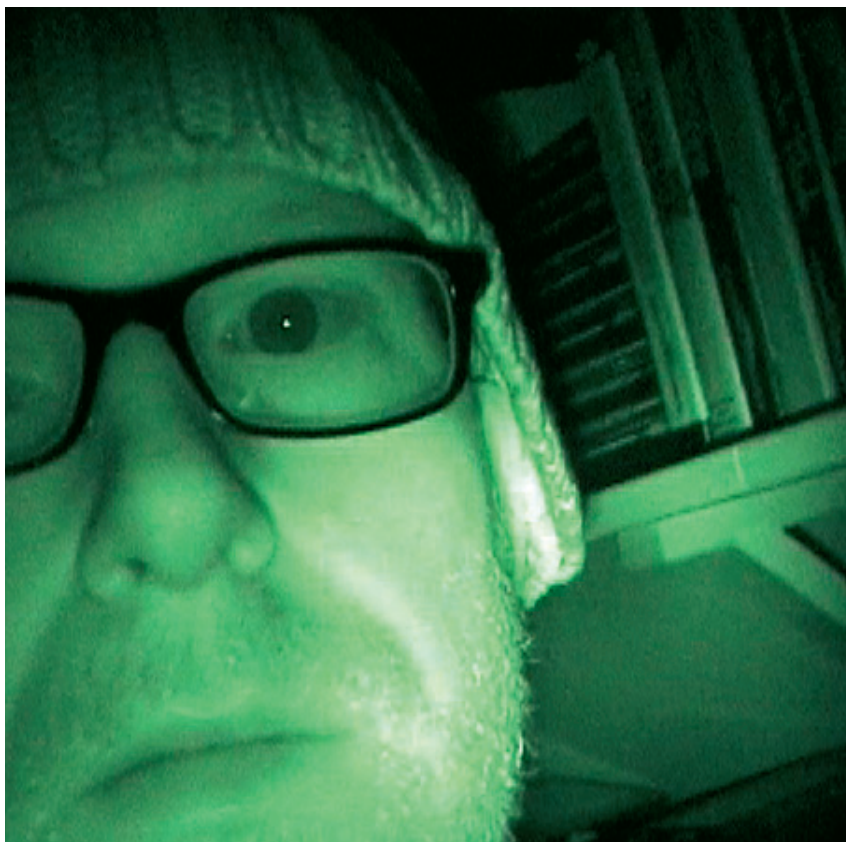
Defender

För oss gamla är det ett antal spel som framkallar rysningar. Defender är ett av dem. Personligen tycker jag det är ett riktigt skitspel men när man läser på boxen kommer rysningarna: They are kidnapping resident humans and turning them into mutants!



Looping

Innehåller vad som fortfarande måste anses som spelhistoriens kanske mest irriterande spelkontroll men är därmed också fortfarande ett av de mest utmanande spelen jag äger. Petter har slagit sönder flera Coleco-kontroller på grund av att de ljusgula rören på slutet av banan verkligen inte går att komma förbi.



Roger Rosenlund har spenderat massor av tid i sin källare i sommar och sorterat sin enorma spelsamling.

överlägsna maze-lir släpptes till just denna konsol - Lady Bug. (Ok, det finns till Intellivision också men Colecovision-versionen är den mest arkadperfekta, åtminstone enligt en stor, gul, supersnygg jättesticker på spelboxen). Och om jag får pesta er med ett relaterat minne så drar vi tidsmaskins-spakarna till 1983. Platsen är Östersund, närmare bestämt Kärnans galleria, 20 meter efter entrén till vänster, precis innan rulltrapporna, ganska trångt placerad bredvid den galna kaffe-lott-säljar-kärningen. Raster, håltimmar, en och annan bortskolkad stund, där... Lady Bug.

I dag vill somliga classic gaming-entusiaster förminka Lady Bug till en simpel Pac Man-klon men det var och är mycket större än så. I Östersund fanns en ytterst exklusiv skara som kallades 200-klubben. Det var den handfull arkadaristokrater som lyckats ta den lilla nyckelpigan förbi fantasiinsekter i warpfart, navigera sig runt dödsfaller och genom en perfekt spelstrategi vräka sig ner i hålan, sno grunken som frös de dåliga monstren och och på så sätt så småningom ta sig över 200 000 poäng. Svårt. Själv blev jag aldrig bättre än en skaplig hangaround men en gång var jag så intensivt inne i spelet att jag inte lät kaffe-lott-säljar-kärningen passera mellan mig och själva arkad-apparaten. Hur skulle det gå till? Och vad hade hon där att göra? Släppa joysticken? Skulle inte tro det. Nu tror ni att jag fabulerar men detta är dagens sanning - hela den bisarra bataljen slutade med att jag blev utburen, hängandes i armarna på två Securitasvakter medan kaffe-lott-säljar-kärningen gick efter och smådade med allehanda gammeltantsglosor:

- Det finns trevliga ungdomar i din ålder!

- Och det finns trevliga tanter i din, skrek jag tillbaks innan jag stod på trottoaren med en högst relevant fråga - hur ska jag nånsin tordas gå in dit igen?

1495 dollar. Så mycket kostar ett nyrenoverat, originaldedikerat Lady Bug på quarterarcade.com. Bor du i USA och läser detta - köp! Sitter du och smyghåller på ett i Sverige - hör av dig till mig och sälj!

Annars då? Tja, som ni redan förstätt så är livet i en källare inget bungyjump. Mer slowish. Mer Brick Tamland i Anchorman. Mannen som gillar glass och ett par bra byxor eftersom han har 48 i IQ. Men en sak kan jag säga, långsammare än livet i en övernattningslägenhet kan tillvaron ändå inte bli - med små tillfälliga blixtrar av dramatik. När jag senast återvände efter två veckors ledighet trodde jag att jag hamnat mitt i en mord-utredning. För att göra en lång historia kort: 1: Jag odlar ju grönsaker på kul. 2: Kamrat Holmberg skulle vattna under min frånvaro. 3: Han hade gått lös med kannan så att det var alger på fönstren. 4: Resultat: jorden började ruttna. Alltså, den lukten... Som om någon skrubbat in hela lägenheten med opastöriserad mjölk och konsistensfett. Som om de flyttat in den där killen i sängen från Seven - utan wonderbaumgranar. Som parfymen i nämnda Anchorman - bajs inlindat i bränt hår. Som när man av misstag prickar en självdöd, soljäst trast med grästrimmern. Jeeeeeessuuus!! Jag spydde två gånger när jag var tvungen att köra ner fingrarna i kruknan för att tömma ur jorden. Någon som gröpt ur skallen på en odöd för hand? Ungefär så.

En annan gång ska jag berätta hur jag i förrgår sövde en svart källarspindel med startgas. Den sover fortfarande.

Roger Rosenlund



PLAY FREE!
on www.gamesrouter.com

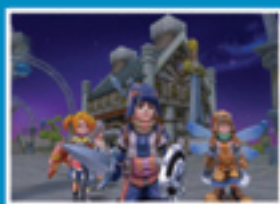
ROSE ONLINE

Rush On Seven Episodes



*Hold tight!
The journey is
about to begin...*

Join thousands of other players and explore exciting new places on seven vast worlds. Hundreds of items to craft allowing you to sell or trade with others. Join other players in parties or guilds or even join a union. And don't forget the flying ship. It's the ride of a life time!



gamesrouter
www.GamesRouter.com



Beta-test

Gamereactor förhandstestar kommande spel

Innehåll

Serious Sam 2, Mark Ecko's Getting Up, King Kong, True Crime: New York City, Gun & Just Cause



För att göra dubbel skada på kan du förstås använda två vapen samtidigt i Serious Sam 2. Mycket praktiskt när mördarclownerna anfaller.

Format PC/XBOX □ Utvecklare CROTEAM □ Utgivare 2K GAMES □ Speltyp ACTION □ Premiär 25 NOVEMBER

Serious Sam 2

Hysterisk actionpastisch med extremläcker grafik. Jepp, "Serious" Sam Stone är tillbaka

Visst är det skönt att slippa tänka ibland? Att bara kunna röja runt tills fingrarna blöder och ögonen värker. Istället för att följa med strömmen och göra ett generiskt action-äventyr som bara råkade utspela sig i förstapersonsperspektiv valde kroatiska Croteam att ta genren tillbaka till dess begynnelse och satsa på mängder av neongröna fiender istället för en massa smygande, taskig AI och jobbig resurshantering. Serious Sam var en arvtogare till Duke Nukem och den tyste Doom-soldaten. Istället för att använda någon befintlig Quake- eller Unreal-motor byggde de en alldeles egen, anpassad just för ändamålet.

Och lyckligtvis tänker de behålla precis samma recept till uppföljaren. Croteams steroidpumpade, extremt överdrivna och barnligt roliga actionpastisch fortsätter i ett spel som fått oss att skratta de senaste två veckorna. Handlingen, att Sam ska hitta delar av en amulett för att bli allsmäktig, är bara en ursäkt för att få placera spelaren i alla möjliga tänkbara och otänkbara situationer. Eller som utvecklarna själva uttrycker det "Storyn är djup och komplex och lär med största sannolikhet bli film inom en snar framtid... Nä, jag skämtar bara. Storyn är ytterst trivial och finns med bara för att knyta ihop vissa delar av spelet med varandra".

Det första spelet tog någon sorts rekord när det gällde antalet fiender på skärmen

samtidigt, och tvåan tänker slå det med råge. Trots det är grafiken rejält uppfräschad - det har trots allt gått fyra år sedan sist - med hundra gånger mer detaljerade omgivningar och fiender. Åtminstone enligt Croteam själva. Den nya spelmotorn bjuder förstås på alla moderna effekter som man kan vänta sig av en förstapersonsskjutare anno 2005, men det är inte riktigt poängen. Spelbarheten är trots allt viktigast, och av det vi fick testa behöver vi inte oroa oss där. Det är precis lika roligt att plöja sig fram genom hundratals anstormande fiender med hjälp av något av Sams många klassiska vapen, och om det skulle saknas någon effekt är det då ingenting vi hinner märka när tio fribrottare med gigantiska bomber som huvud rusar fram mot oss.

För fiendegalleriet är förstås också lika skruvat som förut, om inte värre. Enhjulningstrampande feta clowner som kastar tårter kryddade med dynamit, orcher i rymdrustning, odöda börmäklare med gigantiska plasmagevär och mekaniska noshörningar gör sitt för att det ska bli omöjligt att ta Serious Sam på allvar. Nytt i tvåan är datorstyrda karaktärer som kan hjälpa dig att slåss, såsom de blåhudade storhövadade infödingarna. Det finns också en rad djur som går att rida på, liksom en massa fordon och en läcker spikförsedd kula att springa runt inuti (tänk Super Monkey Ball, fast mindre barnvänligt). Dessa delar fungerar bra i den förhandsversion som



UTANNONSERAT - Rumble Roses Double XX

Konami fortsätter att satsa på sina brottardamer, trots att Rumble Roses till Playstation 2 knappast var någon höjdpunkt. Den här gången står parrottning på programmet och formatet som gäller är Xbox 360.



UTANNONSERAT - Tales of the Abyss

För snart tio år sedan släppte Namco sitt första rollspel i Tales-serien – Tales of Phantasia till Super Nintendo. För att fira jubileet släpper Namco Tales of the Abyss i Japan, det senaste av många Tales-projekt som nyligen utannonserats.



Miljöerna som Sam färdas genom är så där härligt färgstarka och överdrivna och ser mer ut att härstamma från ett skruvat plattformsspel än en tempofrisk actionfest. Isvärldar, futuristiska städer, djungler, tropiska stränder och högteknologiska gruvor blandas obehindrat.

Gamereactor testat och ger ytterligare variation till alla vansinnigt omfattande strider som sker på spelets samtliga banor. Alla fordon kommer att ha oändligt med ammunition för att verkligen kunna sprida förstörelse omkring sig, men däremot tål de inte hur mycket stryk som helst. Den eldkraften behövs i striden mot spelets större fiender som får Cyberdemonen i slutet av Doom 3 att se ut som en ettrig myra. Croteam har till och med ansökt om titeln "största varelse i ett spel" i Guinness Rekordbok för spelets slutboss.

För att komplettera all förstörelse låter spelmotorn oss förstöra stora delar av omgivningen. Såväl träd och buskage som svagare byggnader går att ha sönder. För att riktigt poängtera den biten finns en stad helt byggd i trä, som följdaktligen kan förstöras helt och hållet. I förhandsversionen av Serious Sam 2 som vi testat finns bara korta exempel på detta men de lovar gott och bevisar tydligt hur kraftfull Croteams nya skraddarsydda spelmotor är.

En annan spännande finess vad gäller omgivningarna är att Sam får prova på att både vara jätte och pyssling. Helt plötsligt blir en tidigare gräsplätt ett helt slagfält befolkat av livsfarliga jättemyror, eller också kan Sam stå öga mot öga med tidigare gigantiska motståndare. Det som imponerar ordentligt på oss är hur fiendemodellerna faktiskt klarar av att förstöras upp i så stor skala utan att bli hemskt kantiga och pixliga, delvis på grund av att Serious Sam 2 liksom föregångaren använder extremt detaljerade texturer.

I hela sitt upplägg är Serious Sam 2 raka motsatsen till Doom 3, trots att det i grunden handlar om att skjuta sönder saker. Sam behöver aldrig smyga runt och frukta för sitt liv i mörka korridorer. Nej, tokröj i stora, öppna och framför allt extremt färggranna miljöer är vad det handlar om. Faktum är att banorna i Serious Sam 2 känns mer som om de härstammar från exempelvis Ratchet & Clank än ett tempofyllt förstapersonsspel. Överdrifterna i allt vad design heter skapar en avslappnat skön atmosfär och vapnen bjuder på konstanta överraskningar.

Men bara för att tempot är högt betyder det inte att spelet tar slut snabbt. Serious Sam 2 kommer att innehålla hela fyrtio banor, fler än Serious Sam och expansionspaketet Serious Sam: Second Encounter tillsammans. Dessutom ska man kunna spela co-op med en kompis och givetvis slåss mot varandra i vad som ser ut att bli spelhistoriens mest hysteriska dödsmatcher.

_Mikael Sundberg

Gamereactor säger: Cigarrökande robotdinosaurier i toppluvor, clownner med exploderande gräddtårter och mekaniska noshörningar. Vi är redo för Serious Sam 2!

Marc Ecko's Getting Up

Jet Set Radio möter Tony Hawk's Underground

Format PC, PS2, XBOX □ Utvecklare THE COLLECTIVE □ Utgivare ATARI □ Speltyp ACTION
□ Premiär 16 SEPTEMBER

Vad kan rättfärdiga ett beteende som innefattar dröer av mord, slagsmål och vandalism? Politiskt förtryck, en korruperad statsmakt och strängt förbud mot att uttrycka sig kreativt. Ätminstone om du frågar kläddesignern och livstilsgurun Mark Ecko som i tio år klätt högljudda hip-hoppare i slappa basplagg.

I Marc Ecko's Getting Up: Contents under Pressure har han arbetat tillsammans med utvecklarna The Collective för att förmedla attityd, stil och bjuda på en spelupplevelse olik någon annan. I Getting Up kommer spelaren att axla rollen som Trane, uppkäftig spoling som avser att skapa sig ett rykte i den undre världen. Vi befinner oss i New Radius vilket enligt Ecko själv är hans version av New York i en nära framtid. Trane är graffiti-konstnär och har fått nog av den nye borgmästarens sviniga förtryckarfasoner. Han ger sig därför ut för att måla sitt namn på så många av stadens väggar, skyltar och tågagnar som möjligt för att erhålla respekt från likasinnade och försvåra arbetet för stadens poliskår.

Man styr Trane ur ett traditionellt tredjepersonsperspektiv och det märks att The Collective använt stora delar av tekniken som man började använda i Indiana Jones and the Emperor's Tomb. Spelet består av 20 olika uppdrag som alla kretsar kring graffiti-målning på svåråtkomliga ställen runt om i staden. Trane utforskar stadens tunnelbanesystem, klättrar på svindlande höjder bland stadens hustak och målar på skyltar 30 meter ovanför motorvägen. Utmaningen ligger i att slå sig fram bland rivaliserade gäng och bland ilska poliser samtidigt som man sätter sin prägel så ofta och på så många olika ställen som möjligt.

Av det som Gamereactor har testat lovar vissa delar av Marc Ecko's Getting Up väl medan andra behöver överses och omarbetas innan det är dags för release i mitten av september. Variationen på de olika uppdragen bådår gott liksom spelsystemet för att utföra själva graffiti-målandet. Tranes högerarm styrs med hjälp av den högra analoga styrspaken och X-knappen styr hur hårt och länge han håller korken intryckt på sprayflaskan. Sprutar man för mycket färg på samma bit av väggen rinner det lätt medan för lite får väggens struktur och färg att lysa igenom. Detta är en smart och rolig lösning som ger känslan av att man faktiskt målar på egen hand snarare än ett man utlöser en förprogrammerad sekvens. Tillkommer gör även snygga animationer och en passande, mörk och allvarlig atmosfär. The Collective behöver dock arbeta en del på spelkontrollen som idag känns alldeles för seg och oprecis samt putsa på det grafiska som känns detaljfattigt och lite tråkigt.

_Petter Engelin

Gamereactor säger: Moralanterna lär vricka tungan åt Tranes våldsamma framfart som rättfärdigad vandalist. Vi sätter betyg redan i nästa nummer.



Spelkontrollen påminner en del om Tony Hawk's Underground då man plockat upp skateboarden och utforskar banorna till fots. Trane kan slåss, sparkas och koppla två olika brottargrepp på sina fiender.





UTANNONSERAT - Driver 3 GBA

Atari har precis skickat oss de första bilderna från den kommande Gameboy-versionen av Reflections Driver 3. Tydligt ska spelet vara tredimensionellt till skillnad från Gameboy-versionen av Grand Theft Auto. Vi hoppas att GBA-versionen blir buggfri.

Beta-test

Gamereactor förhandstestar kommande spel

Grafiskt sett är Gun inte lysande, men laddningstiderna är helt borta vilket förstärker känslan av en sammanhängande spelvärld.



Format GC/PS2/XBOX/XBOX 360 Utvecklare **NEVERSOFT** Utgivare **ACTIVISION** Premiär **DECEMBER**

Gun

Glöm Zeb Macahans välkammade snedbena

Gun utspelar sig i en tid då, om man ska tro stereotyperna, männen var hårda eller döda och kvinnorna var horor eller hemma och skötte gården. Det är vilda västern det handlar om, en tidsepok som är sorgligt bortglömd i spelsammanhang. Gamla Outlaws och Red Dead Revolver gjorde epoken i alla fall bitvis rättvisa, men Gun är ute efter att skildra en mer rå och hård bild av hur det faktiskt var i USA under de vilda åren. Tankarna går givetvis osökt till Deadwood, den stundtals brutala och ständigt frispårkiga TV-serien som delar av redaktionen dyrkar.

Glöm färgglada skjortor och glada miner, här är det sadelväsketorra ansikten, spottkoppar och massvis med blod som rinner ut i sanden. Det är i den här världen som Tony Hawk-spelens upphovsmän, Neversoft vill placera spelaren. Spelaren och hans far befinner sig ombord på en ångbåt, något som var tänkt att vara platsen för ett möte. Ödet vill annorlunda och kvinnan de båda skulle träffa mördas iskallt, båten anfalls av råbarkade före detta kavallerister som vänt sig mot lagen och hela skutan förvandlas till kaffeved och tandpetare när båten sprängs till småatomer. Med sin döende pappa i sina armar får man veta att mannen han hela sitt liv kallat far faktiskt inte är hans riktiga pappa. Huvudrollsinnehavaren instrueras att besöka en bordell i Dodge City där det ska finnas fler ledtrådar till sanningen om hans riktiga far.

Gun är en råbarkad och kompromisslöst realistisk skildring av den värld som nybyggare, lycksökare och fredlösa levde i under den här tiden. När spelaren rider in i Dodge City på sin slitna häst och med ångestfiolerna som långsamt ylar i bakgrunden känner man ett visst mått av tyngd i spelet, det är ödesmättat och man är som en liten



Gun försöker inte vara snällt eller återhållsamt, detta var en blodig och otrevlig epok och detta tänker Neversoft anspela på så gott det går. Det är dock inte säkert om vi kommer att få skalpera besegrade fiender i det färdiga spelet, även om det går i förhandsversionen som Gamereactor testade då vi besökte Neversoft.



UPPSKJUTET - The Godfather

EAs megaambitiösa filmlicensspel har precis skjutits upp till någon gång i början av nästa år. Orsaken är tydligen att studion vill ha mer tid på sig att finputsas bland annat spelkontrollen och variationen bland uppdragen. Vi fortsätter vänta.



UPPSKJUTET - Hitman: Blood Money

Den danske lönnmördaren 47:s efterlängta fjärde äventyr har precis blivit försenat. Orsaken lär enligt utgivaren Eidos vara att IO Interactive begärt mer tid för att kunna genomföra fler av deras initiala idéer för spelet.



ensam fisk som simmar på hajarnas territorium. Till en början handlar det mesta om att söka information och nysta upp trådarna som förhoppningsvis ska leda fram till hans far. En kvinna vid namn Jenny vid den lokala bordellen är hans bästa ledtråd, och när han hittar henne råkar han också starta ett barslagsmål av rang, och när tumultet har lagt sig öppnar sig nya överraskningar till vad det är som egentligen pågår i och omkring Dodge City. Ingenting är vad man tror att det är, och ingen går att lita på.

Mycket arbete har lagts ner på att få Gun till att vara ett spel med utvecklade karaktärer och intressant handling. För att spelet inte ska kännas tråkigt och enformigt har Neversoft sett till att konstant skaka om såväl spelaren som spelvärlden. Förräderi, lögner och plötsliga vändningar i handlingen tillhör vanligheterna, och den som en gång var ens fiende kan senare mycket väl komma att bli allierad, och vice versa. Hollywood har anlitats för att skapa en solid handling och även rösterna kommer att hanteras av bekanta skådespelare, som dock ännu inte tillkännagetts. Neversoft har jobbat hårt i över två år med att skapa ett trovärdigt vilda västern-actionäventyr, och satsar fullt ut på att placera spelaren i centrum av en varierad spelvärld fullproppad med möjligheter. Problemet för spelaren är att i denna spelvärld finns det ganska många som vill varandra ont. Under spelets gång kommer man att få delta i otaliga actionsekvenser, såsom ett anfall mot ett före detta kavallerifort, man måste försvara en bro mot ett gäng indianer med sprängmedel och eskortering av dilligenser. Det ingår även lite mer fredliga företeelser såsom vallning av hjordar av betesdjur som ska sändas till slakt och jakt på bufflar. Spelaren kan besöka olika uppdragsgivare från olika fraktioner i spelet, och kan på så vis införskaffa pengar som spenderas på ny utrustning och nya vapen.

_Jesper Karlsson

Gamereactor säger: Lovande spel som kan bli briljant om Neversoft lyckas med allt de strävar efter. Grafiken måste putsas och kontrollen finslipas.

Just Cause

Benke har spelat Sveriges svar på Mercenaries

Format PC/PS2/XBOX Utvecklare AVALANCHE STUDIOS Utgivare EIDOS Speltyp ACTION Premiär MARS 2006

Rico Rodriguez svävar in över San Esperito med sin fallskärm. Iklädd sin härligt 70-talsdoftande kostym och med sin bakåtslickade Banderas-frilla är hans uppdrag att få landets regering på fall. Han är CIA-agent och tydligen ska det finnas massförstörelsevapen på den tropiska paradisisön. Rico landar på den inbjudande stranden där hans kontakt Sheldon väntar tillsammans med ett gäng skjutglada regeringssoldater. De får ett hett mottagande och flyr tillsammans med Sheldon på en jeep mot ett gömställe, på vägen dit blir det till att skjuta ner helikoptrar med en fastmonterad kulspruta.

Just Cause tillhör den växande skaran spel som lite slarvigt kallas GTA-kloner, spelaren kan fritt röra sig över en stor spelyta och du utför uppdrag som för handlingen framåt. Ett hundratals fordon, på vägarna, i luften, på och under vattnet låter dig färdas över den över 1000 kvadratkilometer stora spelvärlden. När Rico och Sheldon når till gömstället, informeras vår härfagre hjälte om uppdraget och situationen. Ditt första uppdrag blir att frita guerillaledaren och hjälpa honom erövra en av San Esperitos 34 provinser, senare i spelet kan du även välja att samarbeta med öns droggkartell för att ställa till det för regeringen.

Just Cause utvecklades av den nya svenska studion Avalanche Studios, som grundades av Christofer Sundberg och Linus Blomberg. Avalanche startades våren 2003 och har vuxit till sig ordentligt, många av de 63 anställda har jobbat hos andra svenska spelföretag som Amuze, Digital Illusions och Starbreeze. Jag besökte studion redan tidigt i våras för att titta på Just Cause, då var det mycket som inte var klart. Några månader senare såg allt mycket bättre ut på E3 och när jag nyligen besökte studion på nytt och själv fick testa spelet känns det som det finns orsak till att se optimistiskt på detta ambitiösa förstlingsprojekt. Framförallt är det den tekniska sidan som imponerar, den sömlösa världen är imponerande stor och grafiken överträffar konkurrenter som Driver 3, True Crime och GTA: San Andreas. Även vädersystemet som skapar molninformationer och ett realistiskt väder är i framkant av utvecklingen.

Rent spelmässigt känns det också som Avalanche hittat rätt, känslan av att sitta i en sandlåda full möjligheter infinner sig så snart man sitter där med handkontrollen i nävarna. Från början var det tänkt att Just Cause skulle bli klart till hösten, men Eidos har gett studion lite mer tid att finslipa det sista. Det ska bli intressant att se hur väl Ricos enmanskrig utfaller i början av 2006.

_Bengt Lemne

Gamereactor säger: Just Cause ser lovande ut på förhand. Kan det månne bli nästa stora svenska spelsuccé?

Förutom ett 20-tal uppdrag som för handlingen framåt, finns det omkring 120 sidouppdrag, tävlingar med diverse fordon, fallskärmtävlingar (basejump), tio stycken rymlingar att fånga, samt mängder av annat att sysselsätta sig med på San Esperito.





UTANNONSERAT - House of the Dead 4

Sega visade upp en kort glimt av ett nytt House of the Dead redan på E3, men nu har House of the Dead 4 avtäckts officiellt på Segas nya arkadhardvara Lindbergh. Någon konsolversion är inte bekräftad, men samtliga tidigare har släppts även i hemmaversion, så det kan vi nog räkna med.

Beta-test

Gamereactor förhandstestar kommande spel



Under jakten på Kong möter Jack många av Skull Islands urtidsvarelser och det gäller att hålla expeditionens deltagare vid liv.

Format ALLA Utvecklare **UBISOFT** Utgivare **UBISOFT** Speltyp **ACTIONÄVENTYR** Premiär **NOVEMBER**

King Kong

Benke åkte till Montpellier för att träffa Michel Ancel och spela kommande King Kong

Efter det mångåriga arbetet med Sagan om Ringen-filmerna har Peter Jackson satt tändarna i en av filmhistoriens tyngsta kultklassiker; King Kong, filmen som en gång i tiden fick honom att vilja bli regissör. Jackson, som är en stor spelentusiast, ska enligt teamet ha kontaktat Ubisoft redan i planeringsstadiet av filmen och bett om att få samarbeta med Beyond Good & Evil-teamet. Producenten Michel Ancel uttrycker stor entusiasm över samarbetet med Jackson och Weta Workshop, som stått för den designmässiga grunden för såväl filmen som spelet. Under ledning av Rayman-skaparen och producenten Ancel, med ovanligt lång produktionstid för ett filmspel och den största budget Ubisoft någonsin investerat i ett spelprojekt, framstår King Kong som allt annat än ännu ett hafsigt licensspel. Den korta visningen på årets E3-mässa lovade gott och det var därför med stora förväntningar som jag flög till franska Rivieran för att se mer.

Det dröjer några minuter innan hela bussen med journalister och Ubisoft-anställda förstått att vi faktiskt nått fram till resans mål – Ubisofts studio i Montpellier. Byggnaden utanför bussen är ett par våningar högt gult och nästintill fallfärdigt stenhus med en stor hotellskylt. På gården har våra franska värdar dukat upp frukost i form av plommonjuice, körsbär, persikor, aprikoser, kaffe och chokladcroissanter (numera även kända som lavemangfrukost). Hettan är tryckande i Montpellier, en bit över 30 grader, och alla fönster och dörrar in till huset står på vid gavel. Husets tre våningar är fullständigt belamrade med personal som arbetar med Gamecube-, Playstation 2- och Xbox-versionerna av spelet. Det är grunden utifrån vilken resterande versioner utgår. King Kong är i sanning ett globalt projekt från Ubisofts sida där tre kontinenter och fyra studior är inblandade. I Casablanca



UTANNONSERAT - Project Rub 2

Sega har precis utannonserat en uppföljare till DS-spelet Project Rub. Mini-spelen kommer bland annat att handla om att plåstra skrubbsår och paddla omkring på en stock bland krokodiler och den Japanska releasen är planerad i oktober.



UTANNONSERAT - Pro Evolution Soccer 5 PSP

Det har inte varit någon hemlighet att Konami arbetat med en PSP-version av deras mycket populära fotbollspel, men att det kommer att släppas redan i höst och att data kan föras över mellan den och PS2-versionen låter helt strålande.



Kongs motivation är hela tiden att skydda Ann när han befinner sig på ön.



Under besöket hos Ubisoft understryks det flera gånger att Peter Jackson är en stor spelentusiast och att han kommit med många förslag som implementerats i spelet. Den nya King Kong är Jacks sons skapelse och han har kreativ kontroll även över spelet.

skapas Nintendo DS-versionen, i Montreal arbetar man med GBA- och Xbox 360-versionerna, medan Silent Hunter-studion i Rumänien färdigställer PC- och PSP-versionerna. Lägg därtill samarbetet med designstudio Weta nere i Nya Zeeland så blir summan den mest globala spelproduktionen genom tiderna.

Peter Jacks sons tolkning av King Kong kommer utgå ifrån 1933 års klassiska filmversion, men givetvis är det mesta kring detaljerna kring nyinspelningen ännu hemliga. Carl Denham (spelad av Jack Black), är en äventyrlig filmare, som avser att filma ett romantiskt äventyr på en avlägsen ö, där enligt myten en mäktig gudalik varelse befinner sig. Med på resan finns en stor besättning med kapten Englehorn och förste styrman Jack Driscoll (Adrian Brody) i spetsen. Filmens kvinnliga stjärna Ann Darrow (Naomi Watts) blir kidnappad av öborna när fartyget når sitt mål. Hon ges som offergåva till den väldiga Kong, öns konung, som genast faller för hennes skönhet. Av det vi fick spela kan man redan här se hur Peter Jacks sons film skiljer sig från originalet. Där öppnas en stor port i en mur och Ann spänns fast mellan två pålar. I spelet fick vi ta rollen som en fastbunden Jack Driscoll på ena sidan av en ravin, medan Ann färs över till sidan med en träställning i väntan på Kong. Eldskenet flamar upp mot natthimlen och du kan själv styra Jacks synfält, men så snart Kong hämtat sin Ann och återgått till sin djungel kryper Carl Denham fram ur en skrevla och lossar dina rep. Nu gäller det att följa Kong och fly från bybornas pilar.

- En av de första sakerna jag bestämde var att undvika allt vad livsmätare och

andra visuella hjälpmedel heter. Det finns inga störande moment för spelaren utan vi vill skapa en filmisk upplevelse, säger Michel Ancel.

Du ser Jacks äventyr ur förstapersonsperspektiv, när han blir skadad märker du det genom att han tillfälligt får sämre syn och att skärmen färgas röd för ett ögonblick. Ett annat exempel på hur teamet löst avsaknaden av visuella indikatorer är hur man siktar med ett spjut. Genom att trycka in den vänstra avtryckaren sträcker Jack fram sin vänsterarm som ett stöd att sikta med. Man har under sitt äventyr viss tillgång till skjutvapen, som skickas ner till honom på Skull Island från ett propellerplan. Planet är ett exempel på något som inte finns med i filmen, men Ancel och Jackson ville inte sprida omkring oförklarade vapengömmor på ön. Allt som oftast kommer Jack få klara sig med vassa pinnar, ben eller liknande som improviserade spjut. Det går även att använda eld till sin fördel, genom att sätta eld på sitt spjut eller ett buskage och därigenom orsaka mer skada eller hindra ett odjur från att attackera dig.

En annan intressant spelmässig detalj som Jack kan utnyttja till sin fördel är öns näringskedja. Genom att döda ett djur längre ner på näringskedjan kan Jack använda djuret för att distrahera större rovdjur i närheten. Ett exempel på detta var att man kunde leda stora fladdermöss med hjälp av sländor som Jack dödade och kastade ner i en ravin. Att bekämpa fladdermössen med bössan samtidigt som man tar sig över en ravin på en smal plank hade varit mycket svårare och slöseri med ammunition. Jacks drivkraft på ön är hela tiden att rädda Ann, som åtminstone i originalet hunnit bli hans käresta på båtresan till Skull Island. Under jakten på Kong och Ann, kommer olika delar av expeditionen följa med och den vansinnige filmaren Carl Denham kommer utsätta sig för stora faror för att filma öns alla märkliga urtidsdjur.

- En av likheterna mellan King Kong och Beyond Good & Evil är relationen vi försöker skapa mellan spelaren och karaktärerna runt omkring honom. Vi försöker skapa ögonblick som inte är förutbestämda där spelaren räddas av en annan karaktär och vice versa. Den typen av händelser är ovanliga i spel, menar Sebastien Morin, speldesigner för King Kong.

En annan intressant sekvens som visar upp spelets rika variation var en flottfärd längs en rasande flod då expeditionen förföljs och attackerades av ett par stora dinosaurier såväl som de stora fladdermössen. Här kan man använda elden för att distrahera sina förföljare, skjuta ner fladdermössen och hålla de stora ödlorna på avstånd med spjut och kulor. Högt frenetiskt tempo och en mycket filmisk upplevelse. Detsamma måste sägas om flocken av brontosaurier som man möter i jakten på Kong där de rusar genom en dalgång. - Att skapa ett filmspel var givetvis en utmaning. Vi

Beta-test

Gamereactor förhandstestar kommande spel



NEDLACT - Imperator

Mythic Entertainment (mest kända för onlinerollepslet Dark Ages of Camelot) har lagt ned utvecklingen av onlinerollepslet Imperator. Temat för spelet var en alternativ framtid där romarriket överlevt och nu expanderade till nya planeter.



I ett läge där man endast är beväpnad med ett spjut och flera stora fladdermöss finns i närheten kan det vara klokt att försöka avleda dem genom att döda ett mindre djur som de kan glufsa i sig medan Jack smiter förbi.

ville inte bara göra ett spel där man kan spela igenom filmen. Vi analyserade känslorna i King Kong; överlevnad, medkänslan för Kong och funderade ut sätt på vilka dessa känslor kunde uttryckas i spelform, berättar Michel Ancel.

Men vad vore ett King Kong-spel utan möjligheten att ikläda sig rollen som den mäktiga primaten? Självklart är även Kong spelbar och du kommer under äventyret att växla mellan att styra Jack och Kong. Kameraperspektivet ändras till en tredjepersonsvy när du styr Kong och du kan självfallet klättra och hoppa mellan stammar och lianer i djungeln. Men mycket av Kongs spelsekvenser går ut på att skydda Ann från dinosaurier och andra stora varelser som befolkar ön. Bland annat fick jag brottas med ett gäng velociraptorer och ett par tyrannosaurier. Kontrollen av Kong är relativt enkel, du kan attackera, blockera, kombinera dessa för en kraftfull attack, greppa fienden och hoppa. När du slagit ner fienden till marken kan du genomföra en spektakulär avslutning som finns i olika varianter för olika fiender. Tyrannosaurusarna kan du hoppa upp och slå ihjäl med ett mäktigt hoppslag eller göra precis som Kong gjorde i originalfilmen och bända upp deras käkar tills de knäcks. Efter att ha sparat på ammunition och smugit sig fram som Jack känns det som en befrielse att kunna släppa loss vreden när man spelar som Kong. Jag hoppas att det finns gott om tillfällen att spela som Kong, även om det förefaller som om den största delen av spelet ses ur Jacks perspektiv.

Ni som kan er King Kong vet att historien inte tar slut på Skull Island, utan i originalet fångar Carl Denham den mäktiga apan med sina gasbomber och för honom till New York och Broadway, där han visas upp fastkedjad inför en häpen publik. Även om jag inte fick testa den delen av spelet så kommer det finnas möjlighet att spela både Jack och Kong i New York. Det senare är givetvis något som lockar en gammal

Rampage-spelare som undertecknad och det blir intressant att se hur dilemmat med civila offer blir löst både i filmen och spelet. Kong har egentligen inget till övers för andra människor än hans Ann och trampade mer än gärna ner öbor i marken under några hektiska scener i originalfilmen. Kong är något man räds, men även beundrar på något märkligt sätt och det är därför man mot slutet av filmen känner för den stora gorillan.

- Jag vill givetvis att alla ska spela igenom spelet och ta del av hela handlingen. Men vi vet ju alla att väldigt få egentligen spelar igenom spel idag. Därför har vi designat spelet på ett sätt som gör det enklare för den som misslyckas, men ändå belönar den som är duktig, säger Michel Ancel.

Just det att väldigt få spelare tar sig igenom spel från början till slut måste vara väldigt frustrerande för spelskapare. De sliter hårt med att skapa en handling som fångar spelaren, men trots det är det bara en bråkdel som får uppleva avslutningen. Många rynkar säkert på näsan åt att svårighetsgraden sjunker om man misslyckas, men teamet lovar att den skicklige spelaren kommer att kunna låsa upp massor av spännande material genom att döda alla fiender på en bana, inte ta någon skada och liknande. Intrycken från min första timme med King Kong är mycket positiva. Det märks att teamet verkligen ansträngt sig och tänkt till för att skapa ett så bra och varierat spel som möjligt. Och utifrån vad jag har sett och spelat finns det ingen orsak att tvivla på det.

_Bengt Lemne

Gamereactor säger: Ambitiöst och läckert förpackat licensspel från utvecklarna bakom Beyond Good & Evil. Vi kan knappt hålla kroppsvätskorna i styr...



WWII ★ TANK COMMANDER

AIM! FIRE! OBLITERATE!



Arcade-style game for PC brings authentic WWII tank action to gamers.



Beta-test

Gamereactor förhandstestar kommande spel



UTANNONSERAT - Sin Episodes: Emergence

Ritual Entertainment har äntligen utannonserat en uppföljare till Sin. Originellt nog har de valt att släppa spelet i episoder via Valves onlinetjänst Steam. Spelet använder sig för övrigt också av Valves Source-motor. Den första episoden väntas bli klar under hösten.



□ Format GC, PS2, XBOX □ Utvecklare LUXOFLUX □ Utgivare ACTIVISION □ Speltyp ACTION □ Premiär NOVEMBER

True Crime: New York City

Los Angeles utbytt mot New York, men kampen mot brottsligheten fortsätter

Högt upp på den amerikanska östkusten ligger USA:s ursprungliga huvudstad New York City. Med ett invånarantal mer än dubbla Sveriges befolkning och bofasta från lika många nationer som det finns länder på Jorden, finns naturligtvis ett överflöd av allt. Tyvärr gäller det även brottsligheten som med internationella mått ligger högt över snittet.

Här kommer huvudpersonen Marcus Reed in i bilden. En före detta gängmedlem som insåg att han höll på att köra både sig själv och sin familj i fördärvet. Han bytte sida och är numera polis. Gängtakterna sitter fortfarande i och han tar gärna i lite extra mot de som inte klarar av att leva efter lagens rāmärken. Ju hårdare man slår, ju bättre svar får man, resonerar Marcus. Den senaste tiden har ett ovanligt hänsynslöst gäng fått fotfäste i New York och tycks ha säkrat kontroll över både illegala vapen och droger. Marcus Reed får i uppgift, med hänsyn tagen till hans bakgrund, att jobba under täckmantel för att försöka spränga ligan och göra New York till en säkrare plats. Något som blir en tuffare uppgift än han först räknat med och som kommer att involvera både nära och kära samt en slutgiltig uppgörelse med hans förflutna.

Precis som i föregångaren har stor möda lagts ned på att återskapa sin verkliga storstadsförлага digitalt och med hjälp av en GPS-navigatör tar man sig smidigt fram genom Manhattans gator. Allt är mycket snyggt återgivet och man får chansen att besöka allt från Times Square till Hell's Kitchen och Harlem.

Ett av de mer originella inslagen i True Crime var att huvudpersonen var en polis. Medan man susade fram i Los Angeles kunde den sprakande polisradion berätta att det begicks ett brott någonstans. Huruvida man valde att lösa dessa eller ej hade ingen större inverkan på spelet i övrigt, men det kändes trovärdigt och gjorde spelet varierat. Det har utvecklarna tagit fasta på till True Crime: New York City där man faktiskt bör se till att hålla gatorna rena. Annars riskerar man att få slumområden som senare kan bli direkt livsfarliga att besöka. Dessutom kommer områden där man låter kriminaliteten frodas att bli fysiskt nedgångna. Graffiti kan dyka upp, lösa delar vandaliseras och det blir allmänt sunkigt. På samma sätt kan redan dåliga områden bli bättre och allmänt upprätschade om man lägger manken till för att verkligen rensa upp

bland buset där. Luxoflux skryter lite blygsamt om att True Crime: New York City har de mest interaktiva omgivningarna hittills och alla föremål man ser går att interagera med på något vis.

I True Crime: New York City kommer tunnelbanan att vara en oumbärlig plats att bedriva spaningsverksamhet på och framför allt är det i rusningstrafiken det absolut snabbaste sättet att ta sig fram på i staden som aldrig sover. Givetvis är tunnelbanestationerna exakta kopior av sina verkliga förlagor och linjenätet är helt autentiskt. Det gör att förutom den jättelika staden ovanför med alla sina oändliga möjligheter, faktiskt finns hur mycket som helst att göra även under den. Oerhört imponerande.

Bilkörningen var en av de allra starkaste punkterna i föregångaren. Det har Luxoflux såklart tagit fasta på och har denna gång också sett till att alla fordon man ser och som Marcus rimligtvis kan tänkas begripa sig på går att använda. Äntligen blir det alltså möjligt att susa fram med motorcykel och man har även möjligheten att själv mickla med sin bil på ett sätt som inte står Forza långt efter. Även actiondelarna har setts över och man har nu nästan lika många möjligheter att skjuta från bilen som man har till fots. Bland annat finns ett av redaktionens absoluta favoritvapen, eldkastare, med i spelet. Utöver det kan Marcus dessutom utnyttja omgivningarna till sin fördel. Vad sägs om att stänga in sina motståndare i frysrum, köra in dem i masugnar eller slänga ned dem i stora cementblandare. Dessutom går interiör som stolar att slå sönder för att därefter nyttjas som tillhygge vid slagsmål eller förhör.

Av alla spel som plankat Rockstars Grand Theft Auto-spel är nog True Crime det mest lyckade. True Crime: New York City tycks vara en förbättring på samtliga punkter och bristerna i det första spelet ser ut att vara åtgärdade. Luxoflux har lagt ribban högt och menar att de dessutom ska överträffa förväntningarna. Allt annat än ett toppbetyg kommer givetvis att kännas som en besvikelse.

_Jonas Mäki

Gamereactor säger: Vi gillar USA och vi gillar New York. Marcus äventyr bjuder på vass bilkörning, mängder av skjutdon och en hårdkokt story. Det gillar vi också.



**”I BURNOUT REVENGE
HAR MAN MÖJLIGHET
ATT GE IGEN, PÅ RIKTIGT”**

BURNOUT REVENGE

GAMEREACTOR BERÄTTAR ALLT!

Criteria's ursnygga kollisionsfest fortsätter sitt segertåg. Jesper har spenderat tio timmar med den fjärde delen...

Text JESPER KARLSSON



I Burnout Revenge varierar bilutbudet mellan amerikanska muskelbilar och tjuvande supersportbilar. Precis som tidigare lämpar sig muskelbilar bäst till att tacklas med medan sportbilarna är både snabbare och lite enklare att manövrera.

En stilla fredagsafton, solen sänker sig över bergen och passar på att sprida sina sista varma strålar innan den ger vika för det anallkande nattmörkret. Landsvägsidyllen bryts av ett halvduzin bilar som ägnar sig åt fyrhjuliga våldslekar med varandra och det dröjer inte många ögonblick förrän det första mångmiljonsmonstret har tryckts av vägen, över skyddsräcket och seglar sakta över talltopparna ner mot ravinbotten. Denna gång är det en mörkare, hårdare och framför allt betydligt argare upplevelse som väntar. Ilska är bra, ilska är njutning - och nu är det dags för hämnd.

Förra året fick vi styra Criteria's vansinnesbilar

genom stadskärnor, motorvägar och läckra naturmiljöer. Fokus denna gång ligger på det urbana landskapet med massor av dunkla bakgator och skitiga industrimiljöer. En glad och upplyftande färgpalett har till viss del bytts ut mot grånyanser, svart natt och rostbruna detaljer. Det påstås att Burnout 3: Takedown's glada färger och idylliska landsvägssträckor inte passade den amerikanska publiken. Spelet sålde inte lika bra i USA som här i Europa och förmodligen är det därför en massa smutsiga innerstadsområden har tillkommit. Precis som Takedown handlar Revenge om att dela ut bilburna käftsmällor till sina ettriga motståndare, men denna gång adderar Criterion ännu en

dimension och introducerar möjlighet att hämnas. I Burnout Revenge har man nämligen möjlighet att ge igen, på riktigt, då någon av motståndarna knölar sönder ens bil mot vägräcket eller prejar in en i en lyktstolpe. När man själv åker på en god dos plåtstryk och blir nackad som en liten försvarslös höna på motorvägen skiftar kameran till att fokusera på bilen som orsakade smärtan. Man kan nästan känna hånleendet hos den konstgjorda intelligensen samtidigt som en stor tjock röd pil ritas upp ovanför bilen och orden "New revenge target" indikerar att den skyldige ska bestraffas. Det är svårt att sätta ord på tillfredsställelsen när man återgäldar en takedown och dessutom får ännu mer i belöning än förra gången, det kittlar helt enkelt dödsskönt i kistan. Det är en rå och sadistisk känsla som väcks inuti mig, något som förfinar ett redan briljant koncept.

För att lägga till ännu mer bilburet vanvettsvåld kan man i Revenge även börja mobba den övriga trafiken. Åker man på en vanlig trafikant i samma körriktning kommer man således avlägsna drönaren utan krusiduller. Inga fler krascher i samma körfält med andra ord. När man ger sig in i de rikt befolkade stadskärnorna känner man sig som en skogs-skövlingsmaskin som fullkomligt massakrerar allt

BRÄNT GUMMI

Jesper sammanfattar sina recensioner av de tre tidigare tre delarna i serien (Läs de fullständiga recensionerna på Gamereactor.se)



BURNOUT

Acclaim / Playstation 2, Xbox, Gamecube

När Burnout lanserades skakade det liv i en sedan länge utdöd subgenre. Med sina läckra krascher och lättillgängliga spelsystem blev det omedelbart en favorit hos mig. Trots allt grafisk flård och relativt enkla koncept var det dock inget för nybörjare, på grund av en hög utmaningströskel som bestraffade spelaren för varje litet misstag man gjorde. Snävt tilltagna tidsbegränsningar gjorde att man ofta fick spela om banorna då man misslyckades med att ta sig i mål.



BURNOUT 2: POINT OF IMPACT

Acclaim / Playstation 2, Xbox, Gamecube

Burnout 2 innebar ett gigantiskt kliv framåt beträffande både spelsystemet samt givetvis grafiken. Högre fartar, bättre banor, lite mindre utmaning och ett över lag betydligt mer genomarbetat koncept resulterade i ett spel som fick mig att försaka både mat, sömn och toalettbesök.



BURNOUT 3: TAKEDOWN

EA / Playstation 2, Xbox

Den tredje och hittills bästa delen i serien bjöd på kopiösa mängder nytt material, med tonvis av banor, fordon och varierade tävlingar. Onlinespel hade tillkommit och körningen hade blivit ännu mer offensiv när man nu kunde tackla sönder sina motståndare. Burnout 3 är vackert och hänsynslöst bilvåld när det är som allra bäst.



I Burnout Revenge har Criterion's designers tagit ut svängarna beträffande bildesign ytterligare.

"REVENGE BOMBARDERAR SYNCENTRAT MED GNISTOR OCH KROSSAT GLAS"



Motståndet i Burnout Revenge är ännu mer aggressivt än i Takedown. Fiendebilarna tvingar in spelaren i byggkranar, broräcken, lyktstolpar och korvstånd.



Trots att städerna i Burnout Revenge har fiktiva namn baseras de på verkliga städer. Till exempel har Detroit med sina smutsiga bakgator döpts om till Motor City, och i Eternal City, spelets motsvarighet till Rom, färdas man genom undersköna och historiska omgivningar på trånga kullerstenbelagda bakgator.



BLACK

Actiongenrens motsvarighet till Burnout



Criterion arbetar, förutom med Burnout Revenge, just nu även med actionspelet Black. Hårdhänta öststatsspioner blandas med storslagen arkitektur, sanslösa effekter och urläckra vapen. Läs mer om Black i nästa nummer av Gamereactor.

som befinner sig på vägen. Att köra på en vanlig trafikant kallas Traffic Check och kan användas till att dels skaffa sig lite boost, men framför allt skapar man ett fullkomligt kaos för de bakom-liggande motståndarna. Tänk er om Gumballracers skulle fästa en gigantisk plog fram till sina fordon och skövla sönder allt på vägen. Lite så känns det denna gång. Trafik som förvandlats till dyrt plåtmos hjälper självklart till att ge spelaren Takedowns då de demo-lerade bilarna stannar kvar en stund på vägen, så det lönar sig att ge sig på det mesta man ser.

Crash-fansen lär glädjas åt det faktum att spelsättet är helt ombyggt och tillbaka vid sina rötter. Borta är de bonuser man kunde plocka upp och mångdubbla sin poäng. Ett nytt startsystem möjliggör en helt ny form av timing och det gäller också att träffa en viss bil på banan för att maximera sin poängsumma. Crashbreakern från förra spelet har uppdaterats och man har ännu mer kontroll över sin kraschade bil med hjälp av Impact Time-styrningen. Överlag känns det

...en man tappar när man slaktar en oskyldig medtrafikanter är försumbar, och de sade fordonen fungerar utmärkt som krockmat åt bakomliggande motståndarbil.



RENDERWARE

Burnout-spelen är alla baserade på Criterion's egen grafikteknologi. Här är fler spel som använder sig av grafikmotorn Renderware:



Sonic Heroes, Kill.switch, NBA Ballers, Cold Winter, GTA: San Andreas, Call of Duty: Finest Hour, Pro Evolution Soccer 4, Mortal Kombat Deception, Broken Sword: The Sleeping Dragon, King of Fighters: Maximum Impact

Burnout Revenge är snabbt, vansinnigt snabbt. Tempot har höjts ytterligare sedan Burnout 3: Takedown och vissa gånger känns det nästan som om man inte ens hinner tänka på vad man gör.

"AUDIOVISUELLT ÄR BURNOUT REVENGE ÄNNU FLÄSKIGARE ÄN SIN REDAN URSNYGGA FÖREGÅNGARE"

SMARTARE BANOR

Banorna i Burnout Revenge är betydligt smartare uppbyggda än tidigare. Nu går det att ta alternativa vägar fram till slutmålet vilket skapar en välkommen frihets känsla. Dolda genvägar för att genskjuta sina motståndare finns lite överallt och för att dra nytta av detta har Criterion infört något som heter kallas "T-bone Takedown": möjligheten att köra in i motståndaren från sidan och skapa stor förstörelse.



som en återgång till det gamla konceptet utan bonusar, vilket ger mer direkt kontroll över vad det är som händer, plus att utmaningen nu är betydligt högre.

Det är svårt att tro det, men audiovisuellt är Burnout Revenge ännu fläskigare än sin redan otroligt imponerande föregångare. Jag kliar mig i huvudet och undrar hur mycket extra kraft som Criterion egentligen har hittat i Sonys svarta maskin, då man inte kan annat än hänföras. Allt känns rejälare och mer stabilt även denna gång. Att det ser löjligt snyggt ut från början vet man ju, men när man trycker in boost-knappen och pressar de löjligt snabba bilarna till sin absoluta bristningsgräns, känns det lite som att man blir boxad rakt i magen, och man kan bara le, sådan är kraften i effektarbetet. Efter att ha spenderat närmare en minut i sträck med boosten nedtryckt känner man att hjärnan håller på att förvandlas till lättflytande sörja då den inte kan hantera alla effekter som sprutar

runt på skärmen. Man vill därifrån, man känner att man skulle behöva ta en paus, men Burnout Revenge släpper inte taget utan fortsätter att bombardera syncentrat med gnistor, krossat glas, rörelseoskärpa och varje gång man passerar ett annat fordon serveras man ett svisch som mer låter som en käftsmäll på film än en ljudeffekt i ett spel. G-krafterna tvingar sig ut ur TV-rutan och ner i soffan och Burnout Revenge går så långt att det i stort sett trampar mig i ansiktet och hånlar rätt åt mig. Jag kan inte göra annat än tjuta av njutning och fortsätta spela trots att jag känner att jag skulle behöva kapa bort delar av min kropp för att korta avståndet mellan mina händer, centrala nervsystemet och ögonen för att korta ner reaktionstiderna.

Burnout Revenge finslipar ett redan fantastiskt koncept och introducerar massor av nyheter. Jag behöver väl knappast säga att det luktar dunderbetyg inför nästa nummer. **Jesper Karlsson**

Recensioner



Ridge Racer till PSP innehåller en aningen förstärkt version av den bredbenta och fullständigt realistiska arkadfyssik som det första spelet till Playstation bjöd på. Något som får Petter att fnittra frenetiskt av omedelbar lycka.



Ridge Racer

Retrodoftande racingsamling i läcker förpackning. Petter njuter i stora drag

Information

Plattform PSP
Utvecklare Namco
Utgivare Namco
Speltyp Racing
Premiär 1 september
Antal spelare 1-8
Rek. Ålder 3 år
Testad version USA

Plus Underbar presentation, ursnygg grafik, strålande spelkontroll och bra utmaning.

Minus Inget onlinestöd

En sommarromans. En flyktigt flirt, en tillfällig förtjusning. Jag vet att det inte kommer att hålla men ödslar inga tankar på morgondagen. Njuter istället av ögonblicken, av den befriande enkelheten och av den omedelbara attraktionen. Jag lever livet ett ögonblick i taget, en asfaltsladd åt gången. För det är svårt att inte falla pladask för Namcos PSP-debut. Svårt att inte än en gång förälska sig i Namcos Ridge Racer, denna gång i en underbart sammanställd samling av spelseriens absoluta höjdpunkter.

Namcos premiärspel har definierat lanseringen av Sonys två tidigare spelmaskiner, så alltså även denna gång då de kastar sig huvudstupa in i den Nintendo-dominerade bärbara marknaden. Ridge Racer är ett perfekt premiärspel och ett lysande bevis på hur oerhört kraftfull hårdvaran i PSP verkligen är. Rent grafiskt ser Ridge Racer lika snyggt ut som vilket Playstation 2-spel som helst och själva upplevelsen bakom ratten är den bästa i spelserien sedan originalspelet till Playstation.

Namco har i Ridge Racer blandat det bästa från spelen Ridge Racer, Ridge Racer Revolution, Rage Racer, Rave Racer, Ridge Racer Type-4 och Ridge Racer 5. Resultatet är en solblank bredsladd smyckad med härlig 90-talsetetik, enkelt upplägg och präglad av racingspelshistoriens mest underhållande bilfyssik någonsin.

Ridge Racer innehåller 12 stycken banor och hela 58 välvaxade vrålkåvar vars design endast begränsats av fantasin hos Namcos stilsäkra designers. Klassiska asfaltsträckor såsom Seaside Route 756, Union Hill District, Sunset Drive, Midtown Expressway, Greenpeak Highlands och Crimsonrock Pass finns alla med, tillsammans med en rad andra, superbt designade banor. I sedvanlig Ridge Racer-anda finns en spegelvänd variant av varje bana vilket bidrar till en känsla av stor variation, inte minst för att vara ett arkadracingspel. Allt handlar om att memorera kurvorna på varje bana för att i sekunden innan kunna lägga ut bilen i sladd, något som givetvis också försvåras då vägen fylls till bredden av ettriga motståndarbilar.

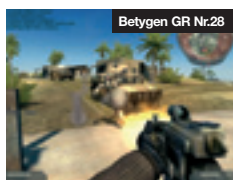
Det huvudsakliga spelläget i Ridge Racer heter World Tour och är indelat i tre olika klasser. Att nå spelets sista nivå innebär att man måste vinna närmare 60 olika tävlingar, en uppgift som är både mer varierad och såklart betydligt mer tidskrävande än vad de tidigare spelen i serien erbjuder. De flesta av tävlingarna körs mot elva andra, vinstsugna motståndarbilar, men precis som i Rage Racer finns här även utmaningar där man möter enbart en bil i en knivig duell eller helt enkelt tävlar mot klockan. World Tour-läget i Ridge Racer tog mig hela 16 timmar att spela igenom och bjöd på förstklassig arkadracing från början till slut.

Rent spelmässigt är Ridge Racer lika enkelt som genialt. Det handlar om arkadracing där nyckeln till framgång stavas breda asfaltssladdar. Precis som i det första spelet i serien är spelkontrollen framtagen för att ge dig möjligheten att bredställa bilen i vansinnigt överdrivna sladdar. En stor och välkommen nyhet är att man nu får nitro-poäng för varje väl genomförd sladd och för varje omkörning man gör



Sony PSP

PSP står för Playstation Portable och är Sonys första bärbara spelmaskin. Enheten släpps i de svenska butikerna den 1:a september och kommer då att kosta cirka 2600 kronor. PSP är betydligt mer kraftfull än exempelvis Nintendo DS eller Gameboy och klarar av att hantera nästan lika mycket grafik som Playstation 2.



Battlefield 2
PC / EA 9/10

God of War
Playstation 2 / Sony 9/10

Tekken 5
Playstation 2 / Namco 9/10

Formula One
Playstation 2 / Sony 7/10

Destroy All Humans
PS2, Xbox / THQ 6/10



King of Fighters: Maximum Impact
Xbox / Ignition 6/10

Batman Begins
GC, PC, PS2, Xbox / EA 6/10

MTV vs ATV Unleashed
Playstation 2 / THQ 5/10

Medal of Honor: European Assault
Nintendo DS / Nintendo 4/10



Pac-Pix
DS / Nintendo 5/10

Dead to Rights II
PC, PS2, Xbox / Namco 5/10

Close Combat: First to Fight
PC, Xbox / 2K Games 4/10

Killer 7
Playstation 2 / Capcom 3/10

Predator: Concrete Jungle
PS2, Xbox / Vivendi 1/10

PSP
PREMIÄR!

Det finns få racingögonblick som är bättre än då man sladdar sig igenom slutkurvan på Seaside Route 756 med fronten på bilen bara millimeter från två motståndarbil och avslutar utträngningen i kurvans slut genom att pumpa nitroknappen och passera mällinjen i närmare 300 km/h.



vilket i sin tur gör att man kan aktivera nitros när extra fart krävs. Detta tillför djup och lite strategi till en i övrigt lysande spelkontroll.

Som jag nämnde tidigare i texten är Ridge Racer inte bara oerhört spelbart utan även vansinnigt snyggt och välgjort rent tekniskt. Skärmmupdateringen sker i imponerande 60 bilder per sekund och är silkeslen även om skärmen fylls med elva sladdande motståndarbil. Miljöerna känns levande och är fyllda med härliga detaljer och snygg färgsättning. Även effekterna i spelet känns väldigt imponerande liksom utseendet på bilarna, de korta laddningstiderna och de ursnygga menyerna. Designen för tankarna till den första generationen Playstation-spel då polygonhysteri ofta resulterade i framtidsfabricerade och extremt strömlinjeformade maskiner i grälla färger. Namcos designers har på ett läckert sätt sammanfattat spelserien även designmässigt och låtit de bästa delarna från varje av de fem spelen ta plats.

Precis som Wipeout Pure stödjer Ridge Racer spel via Wi-Fi-funktionen i

PSP. Det går här att spela upp till åtta spelare mot varandra samtidigt, en funktion som fungerar oerhört smidigt där en av spelarna agerar värd för tävlingen och organiserar saker såsom bilklass, bana och så vidare. Det enda som känns tråkigt är att Namco inte inkluderat stöd för att spela Ridge Racer online, något som givetvis skulle förlängt livstiden på spelet ytterligare.

Som racingspel är Ridge Racer befriande okomplicerat och fritt från allt vad karriärläge, inställningsmöjligheter och licenserade trimdelar heter och innebär ett skönt avbräck från de senaste månadernas tragglande med spel som Gran Turismo 4, Forza, Juiced och GTR. Namco har förpackat sitt klassiska koncept på ett fräscht och inbjudande sätt som tillsammans med klassisk arkadfysik, underbara banor och fantastisk grafik gör detta till det bästa lanseringsspelet till PSP.

9/10
Grafik 9 Spelbarhet 9 Ljud 8 Hållbarhet 8
Världens bästa bärbara racingspel

Wipeout Pure

Den bästa delen i serien sedan Wipeout 2097

Plattform PSP Utvecklare Sony Studio Liverpool Utgivare Sony Speltyp Racing Premiär 1 september
Antal spelare 1-8 Testad version USA Rek. ålder 3 år

Det var på många sätt Wipeout som gjorde att Sonys debutmaskin kändes så cool som den gjorde för dryga tio år sedan. Det var också Wipeout som för första gången på riktigt blandade modern popkultur med spel på ett sätt som kändes inspirerat och för tiden helt rätt snarare än krystat och påtvingat. När Wipeout nu återvänder känns spelkonceptet ungefär lika häftigt som neonfärgade vindjackor, piratbyxor i reflextyg eller rave-discon. Men det spelar ingen roll, för även om Wipeout inte är coolt längre så är Pure det bästa spelet i serien sedan Wipeout 2097 och en härligt adrenalinistinn racingupplevelse fylld med hissnande spelögonblick.

I Wipeout Pure har Sony återgått till designen, färgsättningen och bandesignen från Wipeout 2097. Borta är den stilistiskt tråkiga industriella designen från Wipeout 3 och den alltför actionbetonade spelbarheten från Wipeout Fusion. Pure handlar precis som seriens två första spel om millimeterprecision då banorna är smalare och svårare än i Fusion och vapnen betydligt mindre viktiga.

Tävlandet är indelat i fem olika klasser med stegrande svårighetsgrad. Alla som spelat något av de tidigare spelen vet vad som är att vänta beträffande spelbarhet. Pure bjuder på den mest strömlinjeformade och kompletta delen i serien då det bästa från de första två spelen blandas med nya och lyckade idéer. En av de första spelmässiga nyheterna är att man nu slipper momentet med att ladda upp sin egen kraftsköld längs pit-partiet strax innan mällinjen. Istället kan man nu välja att absorbera de vapen och uppgraderingar som finns spridda runt

om på banan för att på så sätt återgälda kraft till sin sköld. Detta eliminerar ett onödigt element som sänkte racingens tempo i tidigare spel och tillför samtidigt en taktisk del till själva racingen som känns både smart utformad och rolig. Att hitta svävaren som passar ens egen körstil bäst, att vänja sig vid luftbromsen och att memorera spelets åtta banor är en lika beroendeframkallande och ils snabb upplevelse som i Wipeout 2097. Utmaningen är balanserad, svårighetsgraden väl tilltagen och de åtta banorna oerhört varierade. Dessutom kommer många fler banor att finnas tillgängliga för gratis nedladdning.

Den bästa delen med spelet är dock varken den följ samma och välgjorda kontrollen eller den hårdhänta utmaningen utan grafiken. Pure är faktiskt ännu snyggare än Ridge Racer och det känns till en början bisarrt att något så litet kan vara så snyggt. Det enda riktigt negativa med det tekniska är den något instabila skärmmupdateringen som hostar när många svävare syns på skärmen samtidigt samt den något tama svävar designen. I övrigt är presentationen fantastisk, rök, eld, ljus och skuggeffekterna är sanslöst snygga och detta är det näst bästa racingspelet till PSP efter Ridge Racer.

Petter Engelin

8/10

Grafik 9 Spelbarhet 8 Ljud 8 Hållbarhet 8
Urläcker framtidsracing



Att tävla mot polarna via wi-fi fungerar inte fullt lika smidigt som i Ridge Racer. Tyvärr hackar och hostar skärmmupdateringen lite och efter varje lopp tvingas alla spelare tillbaka till meny istället för till en lobby.



Fahrenheit

Skaparna av Omikron: The Nomad Soul återvänder med psykologisk thriller

Information

Plattform PC/PS2/Xbox
Utvecklare Quantic Dream
Utgivare Atari
Speltyp Äventyr
Premiär 30 september
Antal spelare 1
Rek. Ålder 16 år
Testad version PS2, PAL
Plus Strålande karaktärer, mycket bra röster och en underbar atmosfär.
Minus För kort, tekniskt underlägset

Vinterkylan håller New York i ett hårt grepp. En korp flyger ner mellan husen och sätter sig ned på ett fönsterbleck. Där innanför sitter Lucas Kane i ett toalettbås och ska snart dras in i sitt livs äventyr, ett äventyr som förändrar hans syn på livet och världen. Som om han vore i trans karvar han in ett par symboler i sina underarmar och mördar en äldre man som står utanför båset. Det är här du som spelare kastas in i berättelsen, det är upp till dig att fly från polisen och försöka förstå vad det var som hände när Lucas mördade mannen. Fahrenheit känns i grunden som ett klassiskt äventyrsspel där handlingen är A och O, men det bygger också vidare och bryter ny mark.

Fahrenheit har varit under utveckling mycket länge och var först tänkt att släppas i episoder, ett upplägg som är kvar då spelet är uppdelat i 40 episoder. Handlingen skulle kunna vara hämtad ur

TV-serien Millennium, åtminstone till en början, och dramaturgin påminner om Jagad, då man dels styr den oskyldige Lucas och dels poliserna Carla och Tyler som försöker hitta honom. Ett spännande upplägg som tillför mycket och ger en hel del tempomässig variation i berättandet.

Till en början kan Fahrenheit misstas för en relativt fri och öppen spelupplevelse. Du kan välja hur mycket du vill dölja mordet på toaletten, om du vill erkänna det för polisen i fiket eller vilka fysiska bevis du vill lämna efter dig. Men detta är mest dekoration, den huvudsakliga storyn har ett traditionellt upplägg och är linjär. Dina val påverkar detaljerna, men de stora dragen är förutbestämda. Det intressanta med Fahrenheit är hur väl Quantic Dreams lyckats med att skapa logik, mening och variation i de klassiska äventyrssuppgifterna. Vare sig det handlar om att

hålla Carlas andning i styr i trånga utrymmen, samtidigt som man letar efter en viktig ledtråd eller om att hålla nerverna i styr när Lucas gömmer sig från polisen, så känns varje delmoment i spelet genomtänkt och välgjort. Framförallt gäller detta under de första två tredjedelarna av spelet. Det finns väldigt få transportssträckor i spelet och varje lugn stund ger dig som spelare välkomna insikter kring de många intressanta personligheterna i Fahrenheit. Just personligheterna är något som verkligen utmärker sig i spelet. Rent tekniskt är Fahrenheit inget att hänga i julgranen, men de polygonfattiga karaktärerna lyckas med sina ansikten och de strålande röstinsatserna förmedlar mycket känsla.

Musiken i Fahrenheit är komponerad av Angelo Badalamenti som kanske är mest känd för sitt samarbete med David Lynch (Twin Peaks, Mulholland Drive,

En 2:a åsikt

Quantic Dreams förra actionäventyr, Omikron: Noad Soul är än idag ett av de mest underskattade äventyrsspelein. När det nu är dags för revansch för David Cage och hans team är resultatet bländande och något som ingen äventyrstörstande spelare med smak för spänning får missa. **8/10**

Petter Engelin



När spelaren övertar kontrollen av Lucas har mordet på restaurangens toalett redan begåtts. Nu gäller det att uppträda normalt och dölja spåren av dådet så gott det går. Att tvätta av sina blodiga händer är en bra start. Sedan kan du om nerverna tillåter det sätta dig ner och äta klart din mat innan du betalar notan och lämnar platsen.

Blue Velvet) och var nu senast aktuell med Dark Water. Hans toner passar utmärkt till spelets mörka, mystiska atmosfär. Musiken förhöjer utan någon som helst tvekan upplevelsen och inlevelsen.

När det kommer till att kontrollera Lucas och de andra spelbara karaktärerna i spelet stöter vi på de första problemen och även de mest spännande och nyskapande idéerna. När man kontrollerar sin karaktär och letar efter ledtrådar eller saker att interagera med känns kontrollen ibland lite klumpig. Det är dock inte många gånger som spelet fordrar precision eller snabbhet när du styr din karaktär, vilket gör detta till ett mindre bekymmer. Kameraarbetet är annars sett ur ett konstnärligt hänseende strålande.

Systemet med att man använder den högra analoga spaken för att välja vad man ska göra eller säga fungerar mycket väl. Detsamma måste sägas om det till viss del Shenmue-liknande systemet för actionsekvenser där man ska dra de analoga spakarna i olika riktningar efter kommandon på skärmen. Det blir snabbt helt intuitivt och vissa av sekvenserna är utmanande långa. För att simulera fysisk ansträngning använder sig spelet av ett system där man ska hamra på de båda axelknapparna.

Sammantaget är kontrollen annorlunda, men väldigt väl genomtänkt och perfekt anpassad till spelets alla scenarion. En annan spelmässig detalj

är karaktärernas mentala hälsa, en parameter som du som spelare måste hålla uppsikt över. Blir Lucas för deprimerad beslutar han sig nämligen för att ta sitt liv.

I början av recensionen nämnde jag att handlingen är det viktigaste i ett spel av den här typen och Fahrenheit har utan tvekan ett av de mest välskrivna manus jag stött på i ett spel. Persongalleriet, deras känslor, mysteriet och atmosfären är mycket väl sammanvävda och berättas på ett fantastiskt sätt. Allt är helt strålande underbart cirka tre fjärdedelar in i spelet, sedan känns det lite som tempot blir för snabbt och inget utrymme lämnas till den eftertanke som gjorde den första delen av spelet så magnifik. Fahrenheit har inget dåligt slut, även om en del frågor lämnas obesvarade, men det lider helt klart av ett problem och det är som att lite av charmen går förlorad när Lucas upptäcker vilka krafter som arbetar emot honom.

Min sparfil registrerade knappt sju timmars effektiv speltid med Fahrenheit. Många kommer säkert att tycka att det är på tok för kort, och visst, sju timmar till skulle jag inte ha tackat nej till, men trots kort livslängd är detta ett spel som alla svältfödda äventyrsspelare bör titta närmare på.

Bengt Lemne

8/10

Grafik 7 Spelbarhet 9 Ljud 9 Hållbarhet 6
Ett spel som jag aldrig ville skulle ta slut

Need for Speed Underground: Rivals

Väljord stadsracing med massor av innehåll

Plattform PSP Utvecklare EA Canada Utgivare EA Speltyp Racing Premiär 1 september
Antal spelare 1-2 Testad version Amerikansk Rek. ålder 12 år

Ofta är det enklaste även det bästa, genialiteten ligger i enkelheten och att komplicera något bara för sakens skull kan te sig ödesdigert. Något som jag ansåg att EA gjorde i Need for Speed: Underground 2. Det första spelets enkla upplägg var för mig optimalt och främjade den adrenalindoftande arkadkänslan. Friheten i uppföljaren kändes påtvingat onödigt och förtog mer av racingkänslan än den tillförde atmosfär. När den tredje delen av serien i serien nu har premiär gläds jag över att upplägget återgått till dess ursprungsform.

Rivals innehåller, förutom det enklare och mer lämpade upplägget, en mer trovärdig fysikmodell än Need for Speed: Underground 2 där framförellet tyngden på bilarna framställdes tveaktigt. Need for Speed: Underground Rivals bjuder också på samma härligt nervkittlande fartkänsla som det första spelet i serien samt en mer belönande handbromsfunktion som senare i spelet gör det möjligt att åka på bredden på ett sätt som helt enkelt inte var möjligt i Need for Speed: Underground 2.

Själva tävlandet är enkelt och smart upplagt. Tio olika banor, närmare 40 olika lopp, tre tävlingsmoment och massor och åter massor med åtråvärda uppgraderingar. Det är lätt att ryckas med i Rivals, lätt att förbli sittande med mantrat "bara ett lopp till" hängande över en. Motståndarna har alla utrustats med samma aggressiva och underhållande artificiella intelligens som i Need for Speed: Underground och

loppen tenderar att bli en stenhård strid på kniven om förstaplatsen, varje gång. Det är nu också aningen enklare att komma ifatt klungan efter en kollision än i de två tidigare spelen, på gott och ont. Längre in i spelet, då man modifierat sin bil till ett veritabelt gatumonster, framstår det som lika svårt att rycka sig fri från de andra motståndarbilarna även om man återvänder till spelets första tävlingar där bilmodellerna är underlägsna. Detta tillsammans med de snällt tilltagna multiplayer-möjligheterna är spelets huvudsakliga nackdelar.

Tillsammans med Ridge Racer och Wipeout Pure är Rivals det snyggaste spelet till PSP. Det mörkblå nattmörkret blandas med neongula, blänkande innerstadsgator, upplysta skyskrapar och väldigt detaljerade bilmodeller. Tillkommer gör också de för serien typiska effekterna såsom den urläckra rörelseoskärpan och snygga reflektioner i bilarnas lack.

Med PSP:n bara centimeter från ansiktet proppad med kromade 20-tumsfälgar, lustgasmatade motorer och neondränkta nattgator är inlevelsen total. Rivals är faktiskt lika bra som det första spelet i serien och är betydligt mer underhållande än Need for Speed: Underground 2.

Petter Engelin

8/10

Grafik 9 Spelbarhet 8 Ljud 7 Hållbarhet 8
Strålande stadsracing



Titeln Rivals anspelar på möjligheten att tävla mot en kompis i spelet via wi-fi. Tyvärr går det dock bara att tävla mot en motståndare samtidigt i multiplayerläget. Vi hade hoppats på minst fyra spelare.

Singstar: Svenska hits

Jonas sjunger med i 19 svenska radioplågor

Plattform Playstation 2 **Utvecklare** Sony **Utgivare** Sony **Speltyp** Party **Premiär** Ute nu
Antal spelare 1-8 **Testad version** PAL **Rek. ålder** 7 år

Du, precis som jag, kan refrängen i både Lena PH:s "Det gör ont" och Attacks "Oah hela natten". Och där har vi storheten i Singstar: Svenska hits som erbjuder låtar alla utan minsta förberedelse kan skråla med i. Bland de 19 svenska bidragen återfinns allt mellan Darin till Uno Svenningsson. Utvecklarna har verkligen ansträngt sig för att hitta de ultimata svenska karaokelåtarna och glädjande nog har man faktiskt lyckats riktigt bra.

Tyvärr har Sony fegat lite och trots namnet innehåller spelet en tredjedel engelska låtar från tidigare Singstar-spel. Det irriterar mig en aning att behöva betala för samma sånger en

gång till, även om flera av dem är riktigt bra. Pluspoäng dock för att man grävt fram alla gamla musikvideos, att få se Anna Book framföra puerila "ABC" iförd gräll klänning med tuperat hår och utmanande byst är obetalbart roligt (och skrämmande). Sammantaget är Singstar: Svenska hits det klart bästa spelet i serien hittills och har du inte tidigare vågat dig på Sonys karaoke-spel är det hög tid att göra det nu.

_Jonas Mäki

8/10

Grafik 7 Spelbarhet 8 Ljud 8 Hållbarhet 8
Mycket lyckad karaokefest



WRC

PSP
PREMIÄR!

Välgjord rallyretur i bärbart format. Petter testar

Plattform PSP **Utvecklare** Traveller's Tales **Utgivare** Sony **Speltyp** Racing **Premiär** 1 september
Antal spelare 1-8 **Testad version** Fullständig **Rek. ålder** 3 år



WRC innehåller licenserade WRC-bilar från 2001, 2002, 2003 och 2004 års säsong. Varför inte årets bilar och de ändringar som gjorts finns med har vi inte lyckats få svar på.

Bärbart rally känns som en motsägelse i sig. Men jag blir överbevisad snabbare än min PSP knarrar till tonerna av UMD-läsarens hetsiga arbete. WRC till PSP är möjligen det bästa som engelska studion Traveller's Tales någonsin spottat ur sig och liksom Ridge Racer en riktigt bra mix av spelseriens tidigare delar. Medan upplägget mer liknar det första spelet härstammar den välavvägda bilfysiken och den väl tilltagna fartkänslan från WRC 4. Upplägget är aningen förenklat med synliga spökbilar föreställande de andra förarnas tider på samma sträcka samt krav på pallplacering för avancemang i mästerskapet.

30 licenserade bilar, mer än 40 olika sträckor, möjlighet att spela åtta

stycken mot varandra via wi-fi, fyra svårighetsgrader och en strålände kartläsare. Jag behöver väl knappast säga att rally i bärbart format aldrig varit så här bra. Faktum är att rally på Gameboy i form av Top Gear Rally, GT Advance 2: Rally Racing eller V-Rally 3 egentligen aldrig gjort annat än luktat illa. Näe, istället bör WRC jämföras med sina fullstora Playstation 2-förlagor och så nära som på något instabil skärmuppdatering är detta lyckat, mycket lyckat.

_Petter Engelin

8/10

Grafik 7 Spelbarhet 8 Ljud 7 Hållbarhet 8
Jag har Marcus Grönholm i fickan

187 Ride or Die

Uppdragsbaserad racingaction med massor av bling

Plattform GC, PC, PS2, Xbox **Utvecklare** Midway **Utgivare** Midway **Speltyp** Racing/action
Premiär 26 augusti **Antal spelare** 1-4 **Testad version** PS2, PAL/Xbox, PAL **Rek. ålder** 16 år

Bilburet landsvägskrig är inget nytt. Men istället för att göra en sedvanlig orgie i förvridda bilvrak och överdimensionerade vapen har Ubisoft valt att ge 187 Ride to Die en klichéspäckad vinkel med hip hop, pimpade bilar och hårda amerikanska ghetto-gangstas. Ambitionen har varit hög och unga skådisar som Larenz Tate (Menace II Society) och Noel Gugliemi (The Fast and the Furious) gör röster och trots det ganska banala upplägget finns en riktigt välskriven story.

Du ikläder dig rollen som Buck. Han har beordrats att ge östkustgänget Cortez ett riktigt hett välkommande i kriminellt belastade Los Angeles-förorten South Central. Det gör du genom att utföra uppdrag du tilldelats från Dupree, som kontrollerar hela området. Uppdragen är alla bilbaserade och går ut på att undvika poliser, delta i race eller att förintä alla sina motståndare i rena dödsmatcher, allt med hjälp av en vansinnigt snabb bil och ett par rediga gevär.

Bilkörningen känns härligt arkadoförande med en intuitiv och smart utformad spelkontroll. Bucks väninna Queen B sitter bakom ratten medan han själv försöker skjuta ned motståndet. Man börjar varje race med en mesig pistol, men utefter banorna ligger värre doningar som hagelgevär, automatkarbiner och till och med raketkastare. Buck sticker upp överkroppen lite nonchalant ur solluckan och förvandlar effektivt fiendens bilar till schweizerost. Själva siktandet görs till stor del automatiskt, men det är helt upp till dig som spelare att hålla koll på fienden bakom och framför bilen, skjuta dem samt hålla kärran på vägen. Tillsammans med bra tempo, god variation och läckra explosioner är detta såklart en dröm för

alla som älskade Twisted Metal Black. Banorna går i ursinnig hastighet genom Los Angeles mindre bemedlade områden och genom att pulverisera motståndet bygger man upp nitrokraft för ökad hastighet. De banor som går ut på att massakrera motståndet snarare än att åka snabbt utspelas på mer öppna platser med pickup istället för sportbil.

Beträffande multiplayerläget går det inte låta bli att få vissa Mario Kart-vibbar när jag plockar upp kulsprutor istället för gröna skal och har en mänsklig partner bak på bilen som sköter allt skjutande. Det är väldigt kul och belönande och något som gör att 187 Ride or Die kommer att hålla länge trots det något korta huvudäventyret.

När vi för cirka sex månader sedan reste till London för att träffa teamet bakom 187 Ride or Die var ingen av oss imponerade av vad vi fick se. Det färdiga spelet är dock betydligt bättre och jag kan inte motstå de gungande tonerna, de glänsande sportbilarna och all hektisk action som 187 Ride or Die bjuder på. Detta är som en blandning av Menace II Society och The Fast and the Furious, kryddat med helskön arkadkänsla. Och det är sannerligen inte det sämsta.

_Jonas Mäki

8/10

Grafik 7 Spelbarhet 9 Ljud 8 Hållbarhet 7
Brutal actionracing



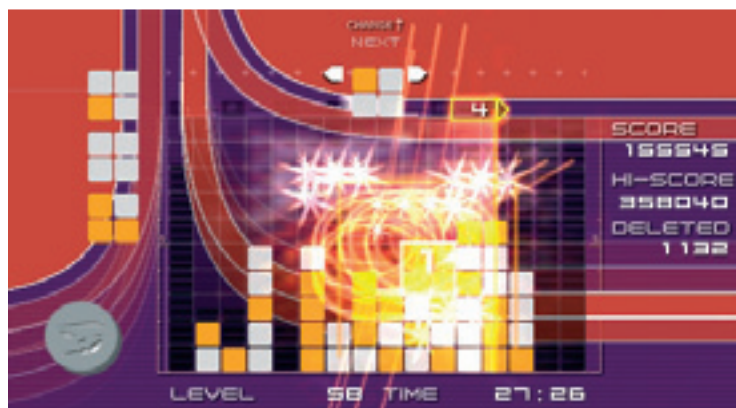
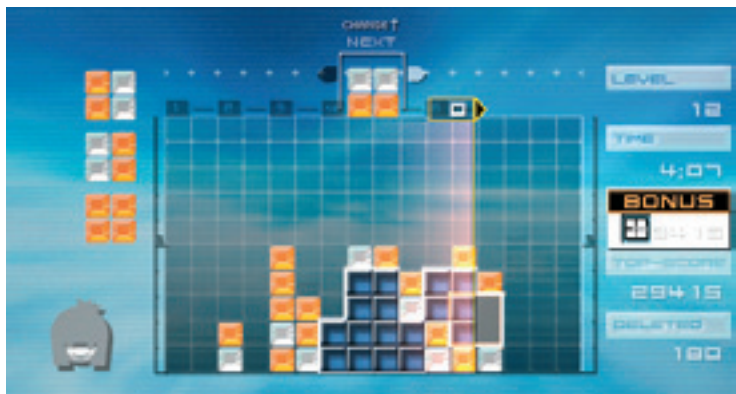
Brittiska pinup-bruden Thekla Roth spelar en roll i 187 Ride to Die. Hon har för säkerhets skull modellerats med 3D-scanner så inga av hennes kurvor ska gå förlorade i skapandet av hennes digitala alter ego.

PSP
PREMIÄR!

Lumines

Beroendeframkallande pusselperfektion till PSP

Plattform PSP Utvecklare Q Entertainment Utgivare Ubisoft Speltyp Pussel Premiär 1 september
Antal spelare 1-2 Testad version Amerikansk Rek. ålder 3 år



Det finns ett enkelt sätt att ta reda på om ett pusselspel är bra. Efter att ha spelat Lumines någon timme sluter jag ögonen. Och visst, fyrkanterna fortsätter att snurra innanför ögonlocken, precis som när det strålande Bombastic fick mig att drömma feberdrömmar om tärningar.

I grunden fungerar det som vilket pusselspel som helst. Det gäller bara att stapla ihop fyrkanter av samma färg. Men Lumines är lika mycket ett musikspel som pusselspel, och allt du gör åstadkommer ett ljud. I bakgrunden spelas olika slingor som sedan byggs på allt eftersom du snurrar på fyrkanterna, flyttar dem fram och tillbaka eller släpper ner dem. En taktpinne åker hela tiden över skärmen och plockar bort markerade block, och det blir dubbelt så utmanande att både få bort blocken och få det hela att låta bra. Men med lite vana sitter jag snart och tap-tap-tappar blocken runt skärmen, roterar dem lite fram och tillbaka för att skratsha lite, och sedan sätter jag ner dem perfekt på taktslaget. Om du brukar sitta och spela trummor med fingrarna på diverse saker kommer du att digga Lumines.

Lumines är, trots sitt enkla yttre, ett utmärkt exempel på kraften i Playstation Portable. Musiken är förstås av högsta kvalitet med lysande samlingar, och skiftar från ganska klassisk dance/techno till en del mer udda varianter.

Samtliga är riktigt bra, trots att jag inte är någon större fan av genrerna. Från början är det ganska enkelt dunkande, men när det börjar finnas en del block på skärmen och du plockar bort massor på en gång utvecklas musiken och blir mer avancerad. Enkla pixelbakgrunder blandas med 3D-åkningar och filmsnuttar medan musiken dunkar på. Så när jag plötsligt nästa nivå, och musiken, bakgrunden och till och med de block som finns kvar på skärmen blir något helt nytt. Fast precis lika snyggt som det förra. Svårighetsgraden ökar gradvis genom att musiken blir långsammare, och efter att tidigare ha kämpat mot taktpinnen som pajar mina kombinationer önskar jag nu att den kunde åka fort, fort innan... skärmen är full med block och spelet är slut. Och så måste jag försöka igen, för det är rusktigt beroendeframkallande.

Lumines är ett designmässigt mästerverk som osar både självsäker stil och perfekt spelbarhet. Detta är lika estetiskt läckert som själva maskinen, lika nödvändigt som Tetris var för Gameboy, och tillsammans med Ridge Racer, den bästa anledningen att köpa en PSP.

Mikael Sundberg

9/10

Grafik 7 Spelbarhet 10 Ljud 10 Hållbarhet 9
Det enda pusselspelet du behöver

Animaniacs: The Great Edgar Hunt

Ännu ett barnspel som förolämpar barns intelligens

Plattform GC, PS2, Xbox Utvecklare Warthog Utgivare Atari Speltyp Plattform Premiär Ute nu
Antal spelare 1 Testad version PS2, PAL Rek. ålder 3 år

Animaniacs är en av Warner Bros mer obskyra serier, som i Sverige begåvades med det krystade namnet Anima-Dårpippi. Lika krystad är spelets handling, där en storskurk försöker stjäla alla Edgar-statyer natten innan den stora filmgalan. Trots att spelets intro bevisligen visar hur Edgarna sprids över ett mindre torg måste våra hjältar Wakko, Yakko och Dot åka runt hela staden för att hitta dem.

Animaniacs: The Great Edgar Hunt är ett supersimpelt plattformsspel enligt konstens alla regler. Sjuttio procent av spelet går ut på att samla på sig en massa objekt som ligger slumpvis strödda runt banorna. Resten av tiden spenderar man med att lösa enkla och godtyckliga uppdrag. Ibland får vi också spela enkla minispel med Pinky and the Brain, två andra tämligen ointressanta Warner-karakterer. Hela spelet lider av tråkig design, sladdrig kontroll, hemsk animation och musik som går mig på nerverna efter tre sekunder.

Warthog har under sina levnadsår

gjort sig kända för en rad medelmåttiga Warner Bros-spel och den pretentiösa rymdoperadyngan Mace Griffin. Animaniacs: The Great Edgar Hunt håller samma låga standard och skulle på sin höjd kunna bli en hit hos alla som är yngre än sex år, behärskar engelska flytande, inte har något emot taskig teknik och dessutom råkar vara inbitna fans av den trista originalserien. Alla andra bör undvika detta.

Mikael Sundberg

3/10

Grafik 3 Spelbarhet 3 Ljud 3 Hållbarhet 2
Dåligt och fantasilöst barnspel



Musashi: Samurai Legend

Gammaldags monsterhackare med trött samuraj

Plattform Playstation 2 Utvecklare Square Enix Utgivare Square Enix Speltyp Actionrollspel
Premiär Ute nu Antal spelare 1 Testad version PS2, PAL Rek. ålder 12 år

Brave Fencer Musashi är ett av många Square-spel som aldrig släpptes här. När vi nu äntligen får smaka på svärdssvingande äventyr med Japans nationalhjärte är det tyvärr knappt hälften så bra som föregångaren.

Musashi är ett actionrollspel av samma typ som Dark Chronicles. En ung hjälte med ett stort svärd och bisarr frisyr, som ska hugga sig fram genom horder av korkade fiender. Men till skillnad från Dark Chronicles känns det här känns bara föråldrat. Musashi stövlar runt, långsamt, och hackar in samma kombination i varje identisk motståndare.

Grafikstilen är ett kapitel för sig. Den kallas "manga shading" men ser mer ut som något mindre lyckat från Cartoon Network. Allting är medvetet superkamtigt och inringat av feta linjer för att skapa någon sorts seriekänsla. Omgivningarna imponerar inte heller; de är ruggigt linjära och så där fyllda med osynliga väggar att man känner sig som en livstidsfånge. Det enda riktigt fascinerande med designen är

alla uppenbara plagiat från Final Fantasy 7, från Musashis andra vapen till hela scenen snodda rakt av, såsom motorcykelbanan där Musashi släpar svärdet i backen och slår omkull fiendeförare.

Musashi: Samurai Legend är ett gammalt spel i modern kostym, helt utan innovation. Det är inte dåligt, men inte heller extraordinärt på något sätt.

Mikael Sundberg

5/10

Grafik 5 Spelbarhet 6 Ljud 5 Hållbarhet 5
Köp Dark Chronicles istället



F1 Grand Prix

Michael Schumacher skriker säkert av förtvivlan

Plattform PSP Utvecklare Traveller's Tales Utgivare Sony Speltyp Racing Premiär 1 september
Antal spelare 1-4 Testad version Europeisk Rek. ålder 3 år



Grafiken i F1 Grand Prix är blek, detaljfattig och livlös. Ljudet är om möjligt ännu sämre.

Medan verklighetens F1-cirkus symboliserar perfektion, innovation och ambition är F1-spelen som subgenre ett enda virrvarr av tröttsamma halvfabrikat, så även F1 Grand Prix. Vad utvecklarna Traveller's Tales valt att göra är ett blekt arkadspel, förklätt i seriös simulatorkostym med allt vad färiska licenser och ultrarealistisk statistik innebär.

Körningen är extremt enförmig då grundläggande fysikelement såsom gravitation, friktion men framförallt tyngd antingen ignoreras eller förstärks till bristningsgränsen. Kurvtagningen för tankarna till genomruttna Re-Volt medan accelerationskraften

tonats ned och bromsverkan överdrivits med råge. Resultatet är flamsigt och obalanserat, något som tillsammans med detaljfattig grafik och skrämt ljud gör detta till en stor besvikelse.

Racingspel till PSP finns det redan gott om och även om du älskar Formel 1 finns det ingen anledning att införskaffa detta. Lägg pengarna på Ridge Racer, Wipeout Pure eller Need for Speed Underground: Rivals istället.

._Petter Engelin

4/10

Grafik 5 Spelbarhet 4 Ljud 4 Hållbarhet 4
Hafsig arkadspel med trist fysik

Tony Hawk's Underground 2: Remix

Strålande konvertering med roligt extramaterial

Plattform PSP Utvecklare Shaba Games Utgivare Activision Speltyp Sport Premiär 1 september
Antal spelare 1-4 Testad version Europeisk Rek. ålder 16 år

Bam Margera, blöjor, dvärgar, bajamajor, rullstolar, Steve-O, rullskridskor och infantil komik i kubik. När Tony Hawk's Underground 2 släpptes till Playstation 2 och Xbox gnällde jag utförligt på den tramsiga Jackass-prägel som spelet innehöll. PSP-versionen av spelet innehåller exakt samma larviga storymode med exakt samma fåniga karaktärer, dumma humor och överdrivet utflippade uppdrag.

Men med banor från de första två spelen till Playstation, ett par nya karaktärer och med ett uttökat och förbättrat Classic Mode finner jag mig road på ett sätt som konsolförlagan aldrig lyckades med. I övrigt är spelet en exakt och förbluffande perfekt konvertering av Playstation 2-versionen. Grafiken är ursnygg och alla

detaljer, effekter och de stora miljöerna från konsolspelen har överförts utan nedskärningar. Även konsolspels fullständiga soundtrack har konverterats och håller hög klass kvalitetsmässigt precis som spelets alla ljudeffekter.

Små skillnader finns dock, som till exempel att PSP:n har två knappar mindre än Dual Shock 2 vilket har medfört ändringar i controlschemat. Något som bara fem minuter känns lika självklart som att Mäki luktar iller. Tony Hawk's Underground 2 trivs bättre i fickan helt enkelt.

._Petter Engelin

7/10

Grafik 8 Spelbarhet 7 Ljud 7 Hållbarhet 7
En riktigt bra konvertering



Notera att den lilla, nakna killen på den högra bilden föreställer redaktör Bengt Lemne.

Fired Up

Genomruttet dunderfiasko från Sonys London-studio

Plattform PSP Utvecklare Sony Utgivare Sony Speltyp Action Premiär 1 september
Antal spelare 1-8 Testad version Europeisk Rek. ålder 7 år



Fired Up utspelar sig i en exceptionellt grådaskig och detaljfattig framtid som känns fullständigt livlös.

Jag vet ju sedan tidigare att Sony behärskar kombinationen bilar och mäktiga skjutdon bättre än någon annan tack vare Twisted Metal-spelen. Av någon outgrundlig anledning tycks de dock helt ha glömt bort vad som gjorde dem så bra, när de slängde ihop Fired Up

Bilarna uppför sig oerhört stelt och avsaknad av handbroms och usel fartkänsla irriterar konstant. Fiendens artificiella intelligens är obefintlig och banorna är svårnavigerade, extremt fula och repetitiva. Visserligen finns ett multiplayerläge som hade kunnat skänka i alla fall någon underhållning, men på grund av att vapnen är så

gräsligt obalanserade, och bilkörningen så hutlöst tråkig framstår även denna del som fullständigt hopplös.

Jag gillar genren och formatet är perfekt för ett spel av denna typ. Fired Up är dock ett riktigt bottennapp och bör undvikas in i det sista. Bara en sådan sak som att spelet inte ens bekräftats för ett släpp i USA, visar väl vilken kvalitet Sony själva tycker att spelet har.

._Jonas Mäki

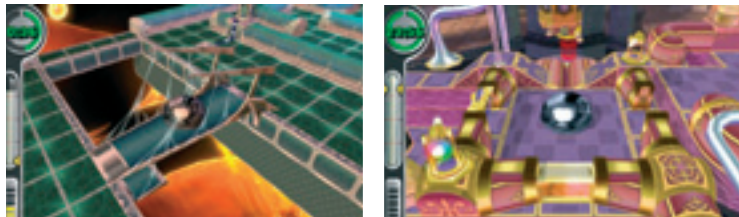
2/10

Grafik 3 Spelbarhet 3 Ljud 2 Hållbarhet 2
Usel action på fyra hjul

Archer Maclean's Mercury

Kort pusselupplevelse med ursnygga effekter..

Plattform PSP Utvecklare Awesome Studios Utgivare Ignition Speltyp Pussel Premiär 1 september
Antal spelare 1-2 Testad version Amerikansk Rek. ålder 3 år



Archer Maclean heter skaparen bakom idén till Mercury. Maclean gjorde en gång i tiden ultraklassikern International Karate, men detta är hans första spel på fjorton år.

Kvicksilver är ett metalliskt grundämne med nummer 80 i det periodiska systemet. Det är starkt giftigt och håller därför på att förbjudas, men det har också den egenheten att det är flytande i rumstemperatur. Något som pusselspelet Mercury i allra högsta grad drar nytta av.

Mercury påminner lite om Super Monkey Ball, Marble Madness och även Snake Rattle'n Roll. Det gäller att vicka spelbrädet fram och tillbaka så att den lilla fläcken av kvicksilver rinner dit den ska. Från början handlar det mest om att inte trilla av spelplanen, men snart blir det mer komplicerat med färgbyten, fiender som tuggar i sig av din fläck, platser där du måste dela upp ditt kvicksilver för att utlösa två knappar samtidigt, och så vidare. Variationen är god och grundidén är underhållande.

Det var tänkt att Mercury skulle ha en gyrosensor så att man helt enkelt kunde tippa maskinen fram och tillbaka. Det hade förstås varit ännu roligare och hade gett snäppet bättre precision, men det fungerar utmärkt med den analoga plattan.

Den enda egentliga nackdelen är att de drygt sjuttio banorna bara håller för några intensiva timmars spelande. Det går ju alltid att jaga nya rekord, men trots en briljant idé och underhållande variation når inte Mercury upp i samma klass som Lumines.

._Mikael Sundberg

7/10

Grafik 8 Spelbarhet 7 Ljud 7 Hållbarhet 4
Läckert pusselspel med för få banor

**BUNNY
BOILER**

**BASH
THE BISHOP**

**CORPORAL
PUNISHMENT**

**LONG JOHN
SLITHER**

**THE
WORMINATOR**



WHO YOU CALLIN' SPINELESS?

**WORMS 4
MAYHEM**



**THE WORMS RETURN, NOW CUSTOMISABLE
AND, AS EVER... UTTERLY DESTRUCTIBLE**

Its Worm War 4 so blow the bejeezuz out of each other's team of worms in the turn-based anarchy that you love! They're dressed to kill with new customisable weapons and outfits, new addictive & improved gameplay, and of course the same devilish attitude.



PlayStation 2



GENIUS AT PLAY™

www.codemasters.co.uk/worms

Worms 4: Mayhem Developed by Team 17 Software © 2005 Team 17 Software. Team 17 Software and Worms 4: Mayhem are trademarks or registered trademarks of Team 17 Software Limited. Original Concept Andy Davidson. Published and distributed by The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). "Codemasters" is a registered trademark and "GENIUS AT PLAY" is a trademark of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft. "D" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.

Tiger Woods PGA Tour

Världens bästa golfare intar Playstation Portable

Plattform PSP Utvecklare EA Utgivare EA Speltyp Sport Premiär 1 september Antal spelare 1-4
Testad version Amerikansk Rek. ålder 3 år

Det finns en stor anledning att gilla Tiger Woods till Playstation Portable: det är en närmast perfekt konvertering av konsolversionen. Men det finns också en anledning att ogilla det: det är en närmast perfekt konvertering av konsolversionen. Låt mig förklara.

På klassiskt EA-manér är Tiger Woods formligen fullpackat med material. Redan från start finns ett helt gäng golfbanor att välja mellan och du kan låsa upp ytterligare ett par. Det går att spela i alla möjliga spellägen och spela mot kompisar, både via wi-fi och genom att turas om på en maskin. Dessutom finns den lysande Game Face-funktionen som låter dig skapa en perfekt avbild av dig själv för att spela med. Och så är det förstas



Texturen är lite urvattnade och bilden är allmänt hackig. Grafikmotorn hade definitivt mått bra av att optimeras ännu mer för PSP.

härligt att ha kommentatorer som hela tiden förolämpar dig med "det där är verkligen ingen bra spelare" medan Virtual Micke spelar bollen i vattnet för tionde gången.

Men att EA bara skyfflat över spelet till Playstation Portable utan att anpassa det till maskinen har vissa nackdelar. Laddningstiderna är brutalt långa och återkommer mellan varje bana. Det tar nästan två minuter bara att komma till startmenyn. Den unika analoga svingfunktionen är också lite svår att använda med den mindre känsliga analogplattan, särskilt puttarna känns aningen svåra att bedöma. Förutom de små problemen är Tiger Woods PGA Tour ett utmärkt spel med fantastiskt bra ljud och mycket innehåll som därför lär hålla i evigheter, särskilt om du gillar det mer realistiska svingsystemet. Jag tycker dock att Everybody's Golf är snäppet roligare.

__Mikael Sundberg

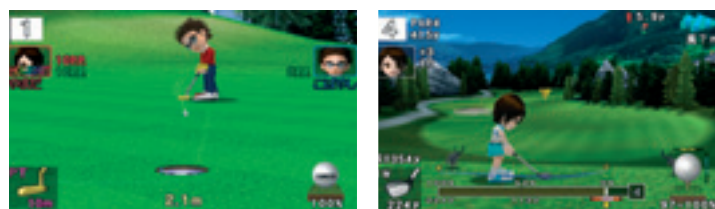
7/10

Grafik 6 Spelbarhet 7 Ljud 8 Hållbarhet 7
En bra konvertering

Everybody's Golf

Sony bjuder på lekfull arkadgolf för nybörjare...

Plattform PSP Utvecklare Clap Hanz Utgivare Sony Speltyp Sport Premiär 1 september
Antal spelare 1-8 Testad version Amerikansk Rek. ålder 3 år



Varje vunnen tävling innebär nya kläder, nya spelare eller kanske rentav en ny bana.

Till skillnad från Tiger Woods är Everybody's Golf, som titeln antyder, ett spel där man inte behöver gilla själva sporten för att gilla spelet. Från de deformerade figurerna till alla glada tillrop påminner det mer om Nintendos färgstarka golfester än något annat.

Själva spelupplägget är detsamma som i Tiger Woods. Spela en massa banor om och om igen för att låsa upp nya kläder och prylar som gör din spelare lite bättre. Men där Tiger har massor av banor att välja mellan redan från start måste du låsa upp nya i Everybody's Golf, och det tar en del tid. Väl på banan fungerar det här som alla golfspel har gjort sedan stenåldern. Tryck en gång för att svinga, tryck en gång till för att välja styrka, och så precis när klubban träffar bollen för att

den ska gå rakt. Men det är roligare och precisionen känns otroligt bra, och framför allt fungerar det bättre på Playstation Portable än Tigers analoga viftande. Det märks att spelet är byggt för maskinen med korta laddningstider och enkel men smidig grafik.

Det är svårt att välja mellan Tiger Woods innehållsmängd och presentation, och Everybody's Golfs lättillgänglighet. Sonys spel vinner dock i slutändan tack vare charmig utformning och ett enklare spelsystem.

__Mikael Sundberg

8/10

Grafik 6 Spelbarhet 8 Ljud 8 Hållbarhet 8
Charmig, rolig och lättspelad golf

Untold Legends

En bärbar lillebror till Baldur's Gate: Dark Alliance

Plattform PSP Utvecklare Sony Online Entertainment Utgivare Sony Speltyp Action
Premiär 1 september Antal spelare 1-4 Testad version Amerikansk Rek. ålder 12 år



Spelmotorn från Baldur's Gate-Dark Alliance känns igen direkt och bjuder på massor av öngodis.

Snowblinds actionrollspel Baldur's Gate: Dark Alliance var en andlig efterträdare till klassiska Gauntlet och gick i praktiken ut på att hacka sönder monster, plocka på sig prylar och hitta nya monster att hacka sönder.

Untold Legends är gjort enligt samma recept och PSP:n skyfflar problemfritt runt snygga omgivningningar och massvis med monster utan problem, oavsett hur mycket magi som kastas runt. Det är, precis som i Dark Alliance-spelen, kul att spöa skelett och spindlar, och Untold Legends bjuder på en del riktigt mäktiga fiender och bossar. Men i längden blir det rätt enformigt, och att det bara finns fyra olika klasser att välja mellan, var och en med ett par färgval, tar bort känslan av att skapa sin egen hjälte att rädda världen med. De

hundratals kartorna visar sig snart bestå av fyrkantiga rum i slumpmässig ordning.

På många sätt är Untold Legends därför en mer begränsad variant av exempelvis Champions of Norrath-spelen. Det erbjuder samma sköna spelkänsla där taktik är mindre viktigt än att sikta åt ungefär rätt håll och trycka frenetiskt på X-knappen, och kanske stjäla i sig en helande dryck då och då.

Ett bra spel, även om jag hade dock hoppats på fler valmöjligheter och bättre presentation.

__Mikael Sundberg

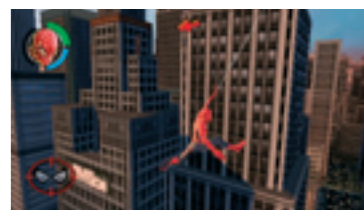
7/10

Grafik 8 Spelbarhet 7 Ljud 5 Hållbarhet 7
Underhållande men enformigt

Spider-Man 2

Medelmåttig PSP-konvertering av konsolspellet

Plattform PSP Utvecklare Vicarious Visions Utgivare Activision Speltyp Action Premiär 1 september
Antal spelare 1 Testad version Amerikansk Rek. ålder 12 år



I Spider-Man 2 måste man låsa upp nya manövrar. Det gör att man hela tiden får nya saker att lära sig.

Peter Parker är tillbaka och har denna gång svingat sig in i vår PSP. Spider-Man 2 är närbesläktat med spelen som släpptes till de stationära konsolerna för ett år sedan, men har försetts med en delvis ny story, nya rörelser och nya fiender där framför allt Vulture utmärker sig mest. För att undvika laddningstider har Spindelmannens frihet dock begränsats ordentligt och han kan inte längre svinga sig runt i stan som han vill.

Lika mycket som jag gillar Spider-Man 2 för dess sinnrikt komplexa spelkontroll, väl tilltagna karaktärsutveckling och bländande grafik, tvingas jag konstatera att det för tydligt märks att spelet från början var avsett för Xbox och Playstation 2 och inte optimerats tillräckligt för PSP. Bland annat ges det alldeles för sällan möjlighet att spara och

det kan vara bökigt att komma ihåg vad man gjorde senast sedan man stängt av sin PSP.

Spider-Man 2 är en påkostad produkt med licensierade röster, mängder av bonusmaterial och enormt snygga mellansekvenser. Tyvärr innehåller det dock för mycket brister och det skiner för ofta igenom att detta var tänkt att spelas på en TV. PSP-spelet känns mest som en light-version av ett medelmåttigt konsolspel snarare än ett bra Spindelmannen-äventyr som lever på egna meriter.

__Jonas Mäki

5/10

Grafik 8 Spelbarhet 5 Ljud 6 Hållbarhet 4
Medelmåttig spindel

Looking for the best. In everything we do.

Massive Entertainment, a Vivendi Universal Games studio, is now recruiting.

We offer a fun, creative, and passionate environment. On top of that we have unparalleled, long-term support from an industry giant and an uncompromising commitment to becoming a top 10 development studio.

It's time to come aboard for the ride.

- **VP of Product Development**
- **Producer - Asian markets**
- **Consumer Test Manager**
- **Technical Director**
- **Game Concept Programmer**
- **Server Programmer**
- **Gameplay Programmer**
- **Console Programmers**
- **Animation Artist**
- **Level Designer**

www.massive.se



MANGA & MANHWA JAPAN & KOREA

De coolaste serierna från det
nya skandinaviska förlaget
MANGISMO

Demon Diary



Genre: Humor/Fantasy
Ålder: Från 12 år
Typ: Manhwa
Antal band i serien: 7

Demon Diary är en rolig fantasy-serie om den unge Raenef, som ska utbildas till demonherre. Men, till sin läromästares stora förtret, är Raenef mycket bättre på att vara snäll än elak.

Samurai Deeper Kyo



Genre: Action
Ålder: Från 16 år
Typ: Manga
Antal band i serien: 34

Samurai Deeper Kyo handlar om den legendariske samurajen Demonōga Kyo och hans resa genom det feodala Japan tillsammans med prisjägaren Yuya. Serien är fylld med action, spänning, kampscener – och humor.

I.N.V.U.



Genre: Romantik
Ålder: Från 12 år
Typ: Manhwa
Antal band i serien: 4

I.N.V.U. (I envy you) är en dramatisk, spännande och romantisk berättelse om fyra tonårstjevers liv och deras upplevelser med vänner, förälskelser, problem och svårigheter.

MANGA (C) Volume 1 © Vol 1 2008 by KARA (ANGLEE & HYUNG) (Story)

Samurai Deeper KYO © Kamiya Akihiro/Edensha LM

I.N.V.U. © Kim Kang Won/Haksan Publishing Co., Ltd.

Se hela utgivningsplanen på
www.mangismo.com

MANGISMO

Spelhyllorna dignar över med spel som skriker efter dina pengar. Alla spel är dock inte köpvärda och Gamereactor hjälper dig att välja genom att ranka de 25 mest köpvärda titlarna till varje format.

För fullständiga recensioner av alla rekommenderade spel:
www.gamereactor.se

Sony Playstation 2

Konsolgenerations äldsta maskin med det största spelutbudet

Information

Tillverkare Sony
Premiär 24 Nov 00
Media CD/DVD
Vikt 900 g
Mått 230x152x28
Pris 1595 Kr

Veteranen i den nuvarande konsolgenerationen med sina tre och ett halvt levnadsår. Sonys försprång har givetvis inneburit att de sålt fler enheter än de konkurrerande tillverkarna Microsoft och Nintendo. Playstation 2 stoltserar med det bredaste och mest omfattande spelutbudet där över 800 olika titlar trängs på hyllorna. Bland Sonys egna, exklusiva spel för maskinen hittar vi bland annat Gran Turismo samt plattformshjältarna Jak och Ratchet. Sony har även ett väldigt starkt stöd från alla världens tredjepartstillverkare. Playstation 2 är bakåtkompatibel med gamla PSone-spel och fungerar även som en DVD-spelare.



Gamereactor Topp 25 Playstation 2

Placeringar: För att ett spel ska markeras med en illustrerad pil krävs det att det klättrar eller sjunker med mer än två placeringar under samma månad.

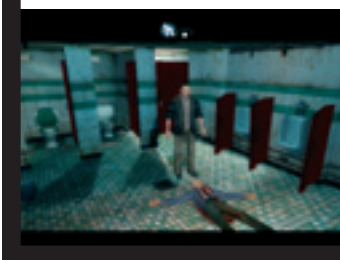
Nr.	Speltitel	Genre	Utgivare
01	GTA: Double Pack	Action	Rockstar
02	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Action	Konami
03	God of War	Action	Sony
04	↑ Tekken 5	Slagsmål	Namco
05	Killzone	Action	Sony
06	Pro Evolution Soccer 4	Sport	Konami
07	Gradius V	Action	Konami
08	Sly 2: Band of Thieves	Plattform	Sony
09	Burnout 3: Takedown	Racing	EA
10	↓ Ico	Äventyr	Sony
11	Jak 3	Plattform	Sony
12	NBA Live 2005	Sport	EA
13	WRC 4	Racing	Sony
14	Silent Hill 3	Skräck	Konami
15	Splinter Cell: Chaos Theory	Action	Ubisoft
16	Beyond Good & Evil	Äventyr	Ubisoft
17	SSX 3	Sport	EA
18	Virtua Fighter 4: Evolution	Slagsmål	Sega
19	Ratchet & Clank 3	Plattform	Sony
20	↓ GTA: San Andreas	Action	Rockstar
21	Star Ocean 3: Till the End of Time	Rollspel	Square Enix
22	ESPN NHL 2K5	Sport	Take 2
23	Tony Hawk's Pro Skater 4	Sport	Activision
24	Ace Combat 5: Squadron Leader	Action	Namco
25	Legend of Kay	Rollspel	Jowood

Gamereactors köpguide är helt och hållet baserat på redaktionens gemensamma åsikter som recenserar och har ingenting med den svenska försäljningen att göra. De spel vi rekommenderar varje månad till varje plattform behöver nödvändigtvis inte heller vara de spel som fått högst betyg utan de vi tycker är mest underhållande.

[KÖP]

Fahrenheit

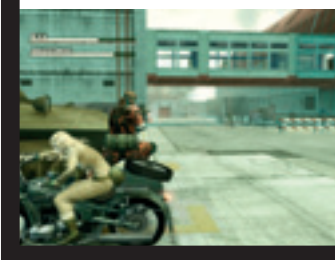
Quantic Dreams David Cage har i intervju efter intervju berättat att han tycker att berättelserna i spel generellt sett är urusla. Han menade kaxigt att Fahrenheit skulle vara något helt annat, med en verkligt episk och välskrivna handling. Det visade sig att David hade på fötterna och Fahrenheit bjuder på en av de mest minnesvärda historierna som vi har tagit del av i interaktiv form. Letar du efter ett spännande och välgjort äventyr? Köp!



[KÖP]

Metal Gear Solid 3: Snake Eater

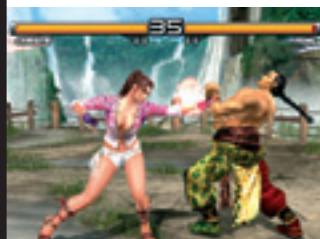
Snakes mästareliga djungeläventyr har snurrat flitigt i redaktionens Playstation 2-enhet i sommar. Orsaken är att varken Jesper eller Jonas hade tid att spela igenom det i vintras då det släpptes och tog sig därför tid under semestern att avnjuta seriens bästa del. Striderna mot framförallt The End och givetvis The Boss är redan klassiska spelögonblick som vi aldrig kommer att glömma.



[KÖP]

Tekken 5

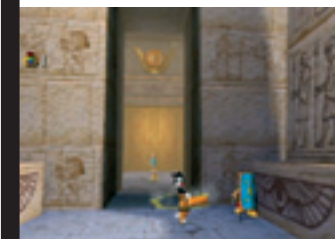
Ja ja ja, vi vet att vi tipsade dig att köpa Namcos femte slagsmålsfest redan i förra numret men var efter ytterligare 2000 matcher tvungen att göra det ytterligare en gång. Tekken 5 är explosivt, snabbt, följtsamt, ursnyggt, innehållsrikt och utmanande. Spelkontrollen är slipad till bristningsgränsen och de nya karaktärerna ursnyggt designade och kompletterar de gamla kämparna på ett strålande sätt. Köp Tekken 5, omedelbart!



[!][UNDVIK]

Animaniacs: The Great Edgar Hunt

Animaniacs är segt, enformigt, tråkigt och tekniskt inkompetent. Precis som licensspel brukar vara alltså. Animaniacs är ett enda stort "äsch" och den fantasilöshet som präglar spelet gör detta till månadens mest självklara bottenapp. Att återuppliva en gammal tecknad serie och sätta ihop en blek story, allt för att kunna motivera skapandet av ännu ett hjärndött barnspel får oss att må illa. Undvik detta.





Playstation Portable

Information

Tillverkare Sony
Premiär 1 sep -05
Media UMD/MS
Vikt 260g
Mått 170x74x23
Pris 2695 kr

Sonys PSP är sedan Gamegear den första riktigt seriösa utmanaren till Nintendos Gameboy och en maskin där exklusivitet och elegans varit nyckelorden i designarbetet. PSP är nästan lika kraftfull som Playstation 2 och spelar även upp film och MP3-filer från det medföljande minneskortet där även bilder går att lagra.

Gamereactor Topp 5 Sony PSP

Nr.	Speltitel	Utgivare
01	NY! Ridge Racer	Namco
02	NY! Lumines	Ubisoft
03	NY! Wipeout: Pure	Sony
04	NY! NFL Street 2: Unleashed	EA
05	NY! Need for Speed Underground: Rivals	EA

Microsoft Xbox

Kraftigaste spelkonsolen på marknaden är Microsofts svarta låda

Information

Tillverkare Microsoft
Premiär 14 Mars 02
Media DVD
Vikt 3.86 Kg
Mått 324x265x90
Pris 1495 kr

Nykomlingen Microsoft var den sista av de tre konsoltillverkarna att lansera sin produkt när de i november 2001 släppte Xbox i USA. Till Sverige kom den i mars 2002. Den hårdvarumässigt kraftfullaste av konsolerna har sålt i ungefär samma omfattning som Gamecube. Xboxens spelutbud börjar växa sig starkt med närmare 500 titlar, där den största delen kommer från västerländska utvecklare. Bland dessa märks succéseplet Halo från Bungie och Biowares Star Wars Knights of the Old Republic, som utnämns till årets spel av Gamereactor år 2002 respektive 2003. Xbox innehåller en DVD-spelarfunktion, som kan användas om man köper till fjärrkontrollen.



Gamereactor Topp 25 Xbox

Placeringar: För att ett spel ska markeras med en illustration på krävs det att det klättrar eller sjunker med mer än två placeringar under samma månad.

Nr.	Speltitel	Genre	Utgivare
01	Halo 2	Action	Microsoft
02	GTA: Double Pack	Action	Rockstar
03	Halo	Action	Microsoft
04	Knights of the Old Republic	Rollspel	Lucasarts
05	The Chronicles of Riddick	Action	Vivendi
06	Ninja Gaiden	Action	Tecmo
07	↕ Juiced	Racing	THQ
08	↕ Splinter Cell: Chaos Theory	Action	Ubisoft
09	↕ Rallisport Challenge 2	Racing	Microsoft
10	Street Fighter Anniversary Collection	Slagsmål	Capcom
11	Doom 3	Action	Activision
12	Forza Motorsport	Racing	Microsoft
13	The Elder Scrolls III: Morrowind	Rollspel	Ubisoft
14	SSX 3	Sport	EA
15	Brothers in Arms: Road to Hill 30	Action	Ubisoft
16	ESPN NBA 2K5	Sport	Take Two
17	Burnout 3: Takedown	Racing	EA
18	GTA: San Andreas	Action	Rockstar
19	Prince of Persia: The Sands of Time	Äventyr	Ubisoft
20	ESPN NHL 2K5	Sport	Take Two
21	Dead or Alive 3	Slagsmål	Tecmo
22	Tom Clancy's Rainbow Six 3	Action	Ubisoft
23	Jade Empire	Rollspel	Microsoft
24	Tony Hawk's Pro Skater 4	Sport	Activision
25	NY! 187: Ride or Die	Action	Ubisoft

Gamereactors köpguide är helt och hållet baserat på redaktionens gemensamma åsikter som recensenter och har ingenting med den svenska försäljningen att göra. De spel vi rekommenderar varje månad till varje plattform behöver nödvändigtvis inte heller vara de spel som fått högst betyg utan de vi tycker är mest underhållande.

[KÖP]

187: Ride or Die

Menace II Society möter To Fast, To Furious. Resultatet är ett urskön, bilburen actionfest med precis alla gangstafioskler man kan tänka sig. 187: Ride or Die handlar om unge Buck som sänds ut för att ge det konkurrerande gänget Cortez ett hejt mottagande när de överträder sitt inmutade område. Klättra i rang, vinn vridstarka vrållåk och se till att rulla med de största kromfålgarna. Beroendeframkallande, varierat och snyggt.



[KÖP]

Top Spin

Top Spin är svårt, oförlåtande, innehåller långa laddningstider och ett ganska ojämnt spelsystem. Trots detta är det ett av redaktionens mest spelade spel det senaste året och något som vi spenderat enorma mängder tid med i sommar. Långa, jämna svettiga dubbelmatcher, vilda avgrundsvrål, hädelser, svordomar och fysiskt pryglande har varit dagligt återkommande på redaktionen. Förvänta er en uppträppning inför nästa månad.



[KÖP]

Out Run 2

Det finns få racingspel som känns så gediget somriga som Segas strålande Out Run 2. Ratta din Ferrari genom djupa skogar, enorma slottsruiner eller snötäckt bergsvägar i ett av de bästa arkadspelen på mycket länge. Out Run 2 lyckas underhålla på exakt samma premisser som sin stilbildande föregångare och är ett absolut måste i alla fart-sugna Xbox-ägares spelbibliotek. Vi ses där tulpanfälten tar vid...



[UNDVIK]

Fantastic 4

Gillar du kompetent spelkontroll, bra grafik och solida spelkoncept? Då rekommenderar Gamereactor dig att hålla dig borta från filmlicensspelet Fantastic 4. Ful grafik, ett extremt variationsfattigt och begränsat spelsystem och en förolämpande enkel svårighetsgrad gör att Fantastic 4 hamnar i sopkorgen för usla licensspel där Batman: Dark Tomorrow och Predator: Concrete Jungle redan ligger.





Gameboy Advance

Information

Tillverkare Nintendo
Premiär 11 Juni 01
Media Kassetter
Vikt 143g
Mått 82x85x24
Pris 1295 kr

Ledaren bland bärbara spelmaskiner lanserades sommaren 2001 och uppgraderades till Gameboy Advance SP våren 2003. Båda modellerna säljs i handeln, den senare något dyrare men då bjuder den på ett uppladdningsbart batteri, upplyst skärm samt smäckrare och smidigare designlösningar.

Gamereactor Topp 5 Gameboy Advance

Nr.	Speltitel	Utgivare
01	Advance Wars 2: Black Hole Rising	Nintendo
02	Zelda: A Link to the Past	Nintendo
03	Castlevania: Aria of Sorrow	Konami
04	Metroid: Zero Mission	Nintendo
05	Super Mario World: Super Mario Adv. 2	Nintendo

Nintendo Gamecube

Den lila, lilla kuben lockar de som älskar Nintendos egna spelsierier

Information

Tillverkare Nintendo
Premiär 3 Maj 02
Media Optisk
 tretums disk (GOD)
Vikt 1,3kg
Mått 150x160x109
Pris 995 kr

Gamecube hade premiär i Japan september 2001 och kom till Europa i maj 2002. Bjuder på kompakt och egensinnig design och har sålts i ungefär lika många exemplar som Xbox över hela världen. Till Gamecube finns det volymmässigt minsta spelutbudet av de tre konsolerna med cirka 350 släppta spel. Nintendos egna spel är den starkaste orsaken att införskaffa en Gamecube med Metroid Prime och The Legend of Zelda: The Wind Waker i spetsen. Maskinen är kompatibel med Gameboy Advance, som med hjälp av Nintendos länkkabel kan användas som handkontroll eller för att ladda ner gömda bonusspel.



Gamereactor Topp 25 Gamecube

Placeringar: För att ett spel ska markeras med en illustration på krävs det att det klättrar eller sjunker med mer än två placeringar under samma månad.

Nr.	Speltitel	Genre	Utgivare
01	Resident Evil 4	Action	Capcom
02	Metroid Prime	Action	Nintendo
03	Ikaruga	Action	Atari
04	Legend of Zelda: The Wind Waker	Rollspel	Nintendo
05	Metal Gear Solid: The Twin Snakes	Action	Konami
06	F-Zero GX	Racing	Nintendo
07	Pikmin 2	Strategi	Nintendo
08	SSX 3	Sport	EA
09	Beyond Good & Evil	Äventyr	Ubisoft
10	🏠 Mario Party 6	Party	Nintendo
11	Super Monkey Ball	Pussel	Sega
12	Soul Calibur 2	Slagsmål	Namco
13	🏠 NBA Street V3	Sport	EA
14	Super Smash Bros. Melee	Slagsmål	Nintendo
15	Animal Crossing	Simulator	Nintendo
16	Metroid Prime 2: Echoes	Action	Nintendo
17	Phantasy Star Online I&II	Rollspel	Sega
18	Sonic Mega Collection	Plattform	Sega
19	Baten Kaitos	Rollspel	Namco
20	Tony Hawk's Pro Skater 4	Sport	Activision
21	Paper Mario: The Thousand Year Door	Rollspel	Nintendo
22	Need for Speed: Underground	Racing	EA
23	Burnout 2: Point of Impact	Racing	Acclaim
24	Mario Kart: Double Dash!!	Racing	Nintendo
25	True Crime: Streets of L.A.	Action	Activision

Gamereactors köpguide är helt och hållet baserat på redaktionens gemensamma åsikter som recensenter och har ingenting med den svenska försäljningen att göra. De spel vi rekommenderar varje månad till varje plattform behöver nödvändigtvis inte heller vara de spel som fått högst betyg utan de vi tycker är mest underhållande.

[KÖP!]

Mario Kart: Double Dash!!

Varken Mario Kart 64 eller Mario Kart: Super Circuit har lyckats överträffa det fantastiska Super Mario Kart, så heller inte Double Dash!! Det hindrar dock inte detta från att vara ett strålande racingspel med massor av traditionell Nintendo-charm. Vansinnigt, beroendeframkallande, humoristiskt och prestigefyllt, sammanfattar Marios go kart-debut på Gamecube väl. Köp om du gillar lekfull racing.



[KÖP!]

NBA Street V3

NBA Street V3 handlar om attityd, om respekt, om personlighet och om att se snygg ut medan man förlöjligar sin motståndare. Även om ingen av oss på redaktionen varken är bad, snygg, cool eller tuff så har vi under den senaste månaden verkligen försökt att framställa oss själva som om vi vore nere med skiten varje dag med hjälp av EA:s strålande NBA Street V3. Vill du ha det bästa arkadbasket-spelet, köp detta!



[KÖP!]

Donkey Kong: Jungle Beat

För de som inköpt Donkey Konga men nu mest låter trumman samla damm, rekommenderas Jungle Beat. I det absolut roligaste Donkey Kong-spelet sedan de klassiska Country-spelen, gäller det att dirigera allas vår favoritapa längs färgstarka plattformsbånar med hjälp av bongotrummorna. Genom att klappa, banka och göra trumvirvlar får man Donkey att göra precis som man vill.



[! UNDVIK]

Donkey Konga 2

Visst, Donkey Konga hade sina brister men det var ett köpvärt och originellt spel som fortfarande har sin givna plats i Gamecubesamlingen. Till Donkey Konga 2 tycktes dock Namco och Nintendo helt ha glömt vad som gjorde föregångaren så underhållande och ersatte all kläm-käck musik med billiga coverversioner av hiskeliga radioplågor som orytmiska I Just Wanna Live med Good Charlotte och I'm a Slave 4 U med Britney Spears.





Nintendo DS

Information

Tillverkare Nintendo
Premiär 11 Mars 05
Media Kassettkort
Vikt 275 g
Mått 149x85x29
Pris 1595 kr

Nintendos nya, bärbara spelmaskin bjuder på en hel del annorlunda funktionalitet. Det mest iögonfallande är naturligtvis de dubbla skärmarna, varav den undre är en touchscreen. Försäljningen av DS har varit stark både Japan, USA och i Europa. Totalt arbetar över hundra utvecklare med titlar till Nintendo DS och omkring 150 spel är för närvarande under produktion.

Gamereactor Topp 5 Nintendo DS

Nr.	Speltitel	Utgivare
01	Zoo Keeper	Ignition
02	Super Mario 64	Nintendo
03	Project Rub	Sega
04	Wario Ware Touched!	Nintendo
05	Yoshi's Touch & Go	Nintendo

PC / Windows

Sveriges överlägset mest populära spelformat

Information

Tillverkare Olika
Premiär -
Media DVD/CD
Vikt -
Mått -
Pris Varierar

Den överlägset största spelplattformen i svenska hem. Varierar självfallet i kraft och kapacitet, från Jespers 486:a till Lassess kvävekylda framtidsmaskin. Det är viktigt att du känner till vilka specifikationer din dator har när du köper ett spel, så ökar förutsättningar för en maximal spelupplevelse. PC:n som spelplattform har egentligen ett bredare utbud än något annat format, då även de allra yngsta och äldsta kan finna underhållning, samtidigt som vissa genrer som är stora till konsoler saknas helt. Persondatorn har naturligtvis en uppsjö andra användningsområden helt beroende på vilken hård- och mjukvara du har.



Gamereactor Topp 25 PC

Placeringar: För att ett spel ska markeras med en illustrerad pil krävs det att det klättrar eller sjunker med mer än två placeringar under samma månad.

Nr.	Speltitel	Genre	Utgivare
01	Half-Life 2	Action	Vivendi
02	Knights of the Old Republic	Rollspel	Lucasarts
03	GTA: Vice City	Action	Rockstar
04	World of Warcraft	Onlinerollspel	Vivendi
05	Rome: Total War	Strategi	Activision
06	Far Cry	Action	Ubisoft
07	Battlefield 2	Action	EA
08	↑ GTR	Simulation	Pan Vision
09	Splinter Cell: Chaos Theory	Action	Ubisoft
10	Civilization 3	Strategi	Atari
11	Call of Duty	Action	Activision
12	Football Manager 2005	Sport	Sega
13	NY! GTA: San Andreas	Action	Rockstar
14	Max Payne 2	Action	Rockstar
15	Unreal Tournament 2004	Action	Atari
16	Doom 3	Action	Activision
17	↑ Guild Wars	Onlinerollspel	NCSOFT
18	Colin McRae Rally 04	Racing	Codemasters
19	Pro Evolution Soccer 4	Sport	Konami
20	Prince of Persia: Warrior Within	Äventyr	Ubisoft
21	Neverwinter Nights	Rollspel	Atari
22	↓ SWAT 4	Action	Vivendi
23	Act of War: Direct Action	Strategi	Atari
24	NHL 2005	Sport	EA
25	City of Heroes	Onlinerollspel	NCSOFT

Gamereactors köpguide är helt och hållet baserat på redaktionens gemensamma åsikter som recensenter och har ingenting med den svenska försäljningen att göra. De spel vi rekommenderar varje månad till varje plattform behöver nödvändigtvis inte heller vara de spel som fått högst betyg utan de vi tycker är mest underhållande.

[KÖP!]

GTA: San Andreas

Drömmer du om kometkarriär inom gatubrottsligheten? Tycker du om kaloririk mat, dödsskjutningar, bilstölder och basebollträn? Då är den senaste delen i GTA-serien spelet för dig. Tungt inspirerat av filmer såsom Menace to Society, och Boyz n the hood och smockfyllt med frissframkallande referenser regerar San Andreas en ständigt växande genre där frihet och möjlighet är nyckelorden. Till PC är det också snyggare och skarpare.



[KÖP!]

Rome: Total War

I slutet av september släpper Creative Assembly både en expansion till Rome och det helt nya actionspelet Spartan: Total Warrior så vi tänkte att det var läge att på nytt besöka Romarriket för att friska upp minnet. Det slutade med en maratonsession där Benke slutligen svimmade av vätskebrist efter 18 timmars intensivt spelande. Hädanefter ser vi alltid till att fylla på vätskeförråden innan vi sätter oss ner med Rome: Total War.



[KÖP!]

Call of Duty

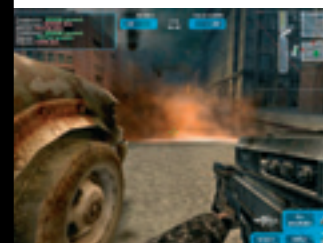
Ett krig, tre perspektiv och tonvis med skickligt gjord action från Andra världskriget är det som bjuds i Infinity Wards actionepos. I Call of Duty serveras spelaren konstant blytung strider med granatattacker, stridsvagnsbeskjutning och legioner av stridslystna tyskar. Det må ha ett par år på nacken men Call of Duty förljligar allt vad Medal of Honor heter och kommer så att fortsätta göra tills det att uppföljaren släpps. Köp!



[! UNDVIK]

Terminator 3: War of the Machines

Med War of the Machines (som inte bör blandas ihop med det konsolexklusiva spektaklet Rise of the Machines) har Atari försökt sig på att göra ett eget Battlefield 1942. Maskiner slåss mot människor i vad som var tänkt att bli stora episka onlinestrider. Problemet är att det spelkontrollen är värdelös, grafiken usel och tekniken bakom spelet gör att hela spelet hackar konstant. Undvik!



Topplistor

Vilket är världens bästa rollspel enligt dig? www.gamereactor.se

Månadens mest spelade

Redaktionens nuvarande fem favoriter

Plats	Speltitel	Format	Utgivare
01	 Ridge Racer	PSP / Sony	Bredbent arkadphysik, soliga landsvägar, ilsabba vrållåk, skön musik och massor av utmaning. Japp, Namcos sammanställning av fem tidigare spel är månadens mest spelare på redaktionen och det hittills bästa till PSP.
02	 Tekken 5	Playstation 2 / Namco	2500 matcher. 5000 ronder. Det är precis så mycket tid som vi tillsammans spenderat med Namcos femte del den senaste månaden. Petter har hårdtränat med Kazuya och fortsätter att förnedra oss andra, hårt.
03	 World of Warcraft	PC / Vivendi	Vi började bli uppriktigt oroliga för Micke redan för flera månader sedan. Vid det här laget har all hopp om att han ska ta sig ur sitt World of Warcraft-beroende dött ut för länge sen. Hjälp oss någon, BRIS? Rädda Barnen?
04	 Lumines	PSP / Ubisoft	Tetsuya Mizuguchi är ett snille, så är det bara. Efter det oerhört konstiga men ack så beroendeframkallande Rez (PS2) återvänder han nu med ett lika snillrikt som underbart utformat pussel som direkt utmanar Tetris.
05	 Top Spin	Xbox / Microsoft	På sommaren ska man spela tennis, så är det bara. Men då Petter är ryggskadad och Mäki rädd för myggor har vi under den senaste månaden spenderat ohälsosamma på planen i genomsuuperba Top Spin.

Listan är sammansatt av Gamereactor och består av uppmätt TV-tid, antal slagsmål om hand-/fjärrkontrollen samt allmänna lovord.

Månadens mest efterlängtade

Redaktionens nuvarande fem önskespel

Plats	Speltitel	Format	Utgivare
01	 Fear	PC / Vivendi	Efter att ha spelat beta-versionen i snart en månad är det svårt för oss att inte placera Monoliths kommande monstertitel överst på månadens önskelista. Fear ser ut att bli precis så bra som vi hade hoppats på.
02	 Dead or Alive 4	Xbox 360 / Tecmo	Tekken 5 tog snabbt över som vårt favorit-fightingspel. Dead or Alive 4 ser dock ut att bli så trimmat, så snyggt och så tigt att Tomonobu Itagaki och hans kurviga kämpar återigen blir förstahandsvalet på redaktionen.
03	 Alan Wake	PC, Playstation 3, Xbox 360 / ?	Finska Remedy har lämnat den film noir-inspirerade polishistorien om Max Payne bakom sig för att nästa år bjuda på en gastkramande thriller där Lynch och Twin Peaks möter Stephen King. Vi längtar med stor ivär.
04	 Black	Xbox, Playstation 2 / EA	Trots namnet Black förutspår vi en mycket ljus framtid för spelet som visar att denna generations konsoler ännu har mycket kvar att ge. Nästa månad kommer vi att besöka Criterion, så... mer om Black i nästa nummer.
05	 Civilization IV	PC / 2K Games	När Benke inte sover bort dagarna eller skyller sin frånvaro på diverse ynkliga förkylningsåkommor drömmer han om att få spela mer av Firaxis fjärde del. Under E3 fick vi se en del, sen dess vill vi bara ha mer.

Listan är sammansatt av Gamereactor och består av alla sju redaktionsmedlemmarnas samlade röster över vilka fem kommande spel som just nu känns mest spännande.

Månadens retrospel



TRACK & FIELD II

Nintendo (NES) / 1989

Pii-pi-pi-pii-pii... det var svårt som attans att få till ändringen i simgrenarna i Nintendos minnesvärda olympiad. Så svårt att man ofta struntade i att andas och istället svalde den ofrånkliga andnödspausen och de medföljande varningspipen. Track & Field II var ett stycke 8-bits-magi och en TV-spelsolympiad som snedan bara överträffats av Sega med spelet Athlete Kings (Decathlete). Alla spelade Track & Field II, snacket på skolan bestod bara av skrytsamma lögner om överkliga tider på 100 meter häck eller om hur många lerduvor man skjutit kvällen innan.

De flesta av grenarna (och Track & Field II innehöll massor) var extremt väl genomtänkta och spelsystemet var mångsidigt och ständigt varierande. Vissa grenar krävde enbart snabba fingrar (eller baksidan på en fjärrkontroll eller tejpulle) medan andra krävde precision, timing och träning.

Faktum är att Mäki är på vinden n och plockar fram en NES-enhet, redaktionen ska tävla i kanot.

Försäljningslistor

För mer detaljerad försäljningsstatistik varje vecka www.gamereactor.se

Försäljningstoppen Sverige (juli)

Plats	Speltitel	Format	Utgivare
01	Battlefield 2	PC / EA	
02	GTA: San Andreas	PC / Take Two	
03	Battlefield 2 Commander Edition	PC / EA	
04	World of Warcraft	PC / Vivendi	
05	Star Wars Episode 3	PS2 / Lucasarts	
06	GTA: San Andreas	Xbox / Take Two	
07	The Sims 2: Studentliv	PC / EA	
08	Half-Life 2	PC / Vivendi	
09	Guild Wars	PC / NCsoft	
10	Forza Motorsport	Xbox / Microsoft	

Statistik från Manual. Listan har sammanställts av 300 svenska butiker.



Försäljningstoppen USA (juni)

Plats	Speltitel	Format	Utgivare
01	GTA: San Andreas	Xbox / Take Two	
02	Pokémon Emerald	GBA / Nintendo	
03	Star Wars Episode III	PS2 / Lucasarts	
04	Medal of Honor: European Assault	PS2 / EA	
05	Conker: Live and Reloaded	Xbox / Microsoft	
06	Lego Star Wars	PS2 / Eidos	
07	Madagascar	PS2 / Activision	
08	Madagascar	GBA / Activision	
09	Midnight Club 3: Dub Edition	PS2 / Take Two	
10	Destroy All Humans	PS2 / THQ	

Statistik från NPD Funworld.



Försäljningstoppen Japan (juli)

Plats	Speltitel	Format	Utgivare
01	Jikkyou Powerful Pro Baseball 12	PS2 / Konami	
02	Gentle Brain Training	DS / Nintendo	
03	Gundam True Odyssey	PS2 / Bandai	
04	Mushi King	GBA / Sega	
05	Sakura Taisen V	PS2 / Sega	
06	Ape Escape 3	PS2 / Sony	
07	Genji	PS2 / Sony	
08	Adult Brain Training	DS / Nintendo	
09	Sengoku Basara	PS2 / Capcom	
10	Kagerou II	PS2 / Tecmo	

Statistik från Media Create.



MISSA INTE! EXKLUSIV TÄVLING PÅ WWW.GAMEREACTOR.SE

Vinn en resa till Hawaii!

Tävla med Gamereactor och vinn chansen att spela **Far Cry Instincts** först av alla, massor av coola Far Cry-prylar, spelet samt en resa för två till Hawaii!



www.gamereactor.se

Nästa månad, på ett ännu hemligt datum, kommer Gamereactor att anordna en Skandinavisk Xbox Live-turnering där deltagarna kommer att tävla i Far Cry Instincts. Högsta vinsten är en resa för två till Hawaii. Tröstpriser i form av massor av läckra Far Cry-prylar. Håll utkik på: www.gamereactor.se

**Game
reactor**
Sveriges största speltidning

DVD-Recensioner

Fler recensioner: www.gamereactor.se/DVD



Million Dollar Baby

SF, släpps 14 september / Text av Anna Eklund

Förra årets bästa film alla kategorier har anlänt. I alla fall om man får tro Oscarsjuryn och en så gott som enad amerikansk kritikerkår som har tävlat i att överträffa varandra med dräpande superlativ och frossande geniförklaringar. Föremålet för hyllningarna är naturligtvis regissören, skådespelaren och producenten Clint Eastwood.

Million Dollar Baby bär Eastwoods signum från början till slut där han förutom att stå vid regissörsroddet även porträtterar en av huvudrollsinnehavarna. Hans rollkaraktär Frankie är en fårdig man med ett ständigt närvarande svårmod orsakat av hans mörka förlutna. Med andra ord den typ av roll som har kännetecknat Clintan ända sedan han började sin karriär som machohjälte i diverse spaghetti-västernproduktioner. Frankie livnär sig som boxnings-tränare, en passion som han delar med sin vapendragare Eddie (Morgan Freeman) som jobbar som vaktmästare i boxningslokalen. Vardagen har sin gilla gång tills dess att den fattiga sydstatssevitrisen Maggie (Swank) släntrar in i hans gym med en förhoppning att kunna få Frankie som tränare. Åtskilliga övertalningsförsök senare är samarbetet ett faktum, trots Frankies skepsis och Maggies obefintliga boxningskunskaper.

Just när filmen verkar ha hittat ett bekvämt hjulspår där relationen mellan Maggie och hennes tränare varvas med hårdföra matchsekvenser tar det hela en abrupt och oförutsägbar vändning. Boxningssekvenserna ersätts med etiska ställningstaganden och behovet att förlåta sig själv där Eastwood låter sin egen rollkaraktär stå i centrum. Million Dollar Baby är temat till trots ingen knockout eller ens ett slag i solar-plexus. Däremot så känns den i hjärtrakten och på ett emotionellt plan när Eastwood i filmens andra hälft med en känslomässig frenesi ger sig på att skildra livsåskådningsperspektiv och söndertrasade drömmar. Visst är det lätt att bli berörd när Hilary Swank gör en klassprestation av samma kaliber som i Boys Don't Cry. Och visst är det näst intill omöjligt att värja sig när Freemans dystra voice-over ekar i ödsliga rum där Eastwoods extravaganta känsla för ljussättning gör sig påmind.

Däremot är det förvånande att det lämnats utrymme för så pass många dramaturgiska tveksamheter. Som när manuset envisas med att ständigt låta filmens skeenden utveckla sig till värsta tänkbara scenario på ett sätt som rubbar trovärdigheten och ger en ovälkommen pekoralt touch. Eller behovet att dra birollerna så mycket till sin spets att personerna är snubblande nära att bli karikatyrer på sig själva. Om Eastwood kan man naturligtvis säga mycket. Bland annat att gammal man gör så gott han kan och att det räcker långt. Det behöver man inte titta längre tillbaka i backspeglarna än fjolårets smått briljanta Mystic River för att inse. **7/10**

Finding Neverland

SF, släpps 10 augusti / Text av Anna Eklund

Året är 1904 och platsen London. Teaterförfattaren J.M. Barrie (Johnny Depp) lider av den förhatliga skrivkrampen tills han av en slump träffar änkan Sylvia (Kate Winslet) och börjar umgås med hennes söner. Pojkarnas lekfullhet inspirerar honom och stoffet till vad som kom att bli en av de allra största barnboksklassikerna växer fram; historien om Peter Pan och landet Ingenstans. Som så ofta när det gäller filmer baserade på verkliga personer och händelser fokuseras det gärna på de spektakulära bitarna och här hinner såväl pedofilyrkten som sjukdomstillstånd avhandlas. Strålande scenografi, gedigna skådespelarinsatser och de skickliga övergångarna mellan fantasi och verklighet imponerar stort och räcker långt. Dock är det svårt att inte få en känsla av att Finding Neverland är något som Tim Burton hade kunnat slänga ur sig i halvvakettillstånd vilken dag som helst. **7/10**

Boogeyman

Nordisk Film, släpps 24 augusti / Text av Anna Eklund

Någon remake på 80-talsklassikern med samma namn rör det sig inte om. 2005-års Boogeyman anspelar istället på barns rädsla för mörker och monster i garderoben. Sådant som de flesta vuxna avfärdar som irrationellt nonsens. Det gör även 8-åriga Tims pappa, tills den dagen han blir bortförd av självaste Boogeyman. Nu, 15 år senare, hemsöks Tim fortfarande av minnena. När hans moder avlider är det dags att återvända till huset där allt skedde för en sista vendetta med garderobsmonstret. Med hysteriska ljudpålägg och rasande snabba klipp lyckas Boogeyman bra med att få mig att hoppa till både en och två gånger. Men lika snabbt som det går att genomskåda den primitiva skrämselektiken går det att konstatera att det hade krävts betydligt mer arbete med personetableringar och ett följsamt manus. **5/10**

Assault on Precinct 13

Nordisk Film, släpps 24 augusti / Text av Roger Rosenlund

Oj, det här är en riktig nostalgitripp tillbaka till videons barndom. Då, 1976, var det John Carpenter som inspirerad av Rio Bravo lät Los Angeles undre värld gå lös på en dåligt bemannad polisstation. Här byter fransmannen Jean-Francois Richet ut både stad och våldsvärkare i sin amerikanska filmdebut och fokuserar på en poliskår där varje åtgärd vore en förbättring: Detroit, korruption, övervåld och Brian Dennehy (tjock och spastisk, som vanligt). Originalfilmen från 1976 var inte helt okontroversiell och tog sin plats i filmhistorien med en suggestiv syntslinga. Den här versionen är våldsammare ändå men vill mer än den klarar av. Laurence Fishburne osar fortfarande Matrix och är extremt förutsägbar som storskurk. Ethan Hawke är snuten som börjar dagen med en djup slurp ur whiskeyflaskan och bottenkänning i pillerburken. Med såna poliser behövs inga brottslingar och mycket riktigt, snart är det svårt att skilja vän från fiende. Långtråkig pang-pang där de inte ens fått till fusksnö. **4/10**

Be Cool

SF, släpps 17 augusti / Text av Petter Engelin

Barry Sonnenfelds Get Shorty var en smålustigt fräsch gangsterkomedi. Uppföljaren Be Cool är allt annat än cool utan snarare en tröttsamt fantasilös och tråkig upprepning av Get Shorty med trist casting och meningslös story. Chili Palmer (Travolta) har i Be Cool tröttnat på filmindustrin och satsar istället på en raketkarriär som skivbolagsdirektör. Chili avser att värva sångerskan Linda Moon (Christina Milian) men för att frigöra henne från kontraktet med skivbolaget som styrs av musikmogulen Nick Carr (Harvey Keitel) krävs list och en del okonventionella gangstermetoder. Travolta liksom Thurman, Keitel och Vaughn spelar alla över, är listigt flamsiga och levererar repliker ur ett segt och korkat manus. Faktum är att den enda egentliga behållningen med Be Cool är The Rock som ironiskt nog gör filmens bästa rollprestationen. **4/10**

White Noise

Universal, finns ute nu / Text av Anna Eklund

Finns det spöken? Och roar de i så fall sig med att kontakta sina efterlevande med hjälp av röstmeddelanden? I White Noise får vi lära känna Jonathan (Michael Keaton), vars värld slås i spillror när hans hustru omkommer. Ett halvår senare får han ett telefonsamtal som inte är från vilken telefonförsäljare som helst utan från hans döda frus avstångda mobiltelefon. Jonathan blir efter det besatt av att komma i kontakt med röster från andra sidan graven, och får mer kontakt än vad han kanske hade önskat sig. Regissören Geoffrey Sax skördar vissa framgångar med sitt återhåll-samma och krypande tempo där han skickligt undviker genrefallor. Det förvirrande slutet till trots så lämnar White Noise en positiv eftersmak. **7/10**

Spanglish

Columbia Tristar, finns ute nu / Text av Roger Rosenlund

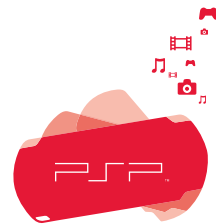
Tuff tripp, lång väg att vandra från den mexikanska landsbygden över gränsen till framtiden och det nya landet. Flor Moreno (Paz Vega) gör resan med sin dotter och hamnar som hjälpreda hos en familj vars hustru Deborah (Tea Leoni) är en kvinna ständigt på gränsen till nervsammanbrott. Adam Sandler tar många smållar i rollen som make och framgångsrik kock. Ett strävsamt liv med verkliga problem å ena sidan, ett neurotiskt med konstruerade å andra. Det här är ett upplägg där det gäller att skildra en människas värdighet så trovärdigt som möjligt. Paz Vega rör inte hem det. Hennes spelade stolthet påminner mer ofta om ett trotsigt barn än ett uppriktigt arv från en annan samhällskulturs normer. Det är antagligen politiskt inkorrekt att säga det, men faktum är att hon dessutom är på tok för snygg för rollen. Leonis kval i vardagen, Sandler's low key-insats och en klurig Cloris Leachman som familjens inneboende svärmor och fyllkaja gör det ändå till en sevärd historia om några liv som helt säkert finns på riktigt. **6/10**



WIPEOUT PURE

The latest and greatest in the seminal series is here, bringing unbelievable hi-octane speed, an exclusive high-tempo soundtrack and even more hi-tech weapons straight onto your PSP™ (Playstation®Portable). Go head to head in 8-player tournaments via WiFi, download extra ships and circuits for free and customise your game with your own skins and music remixes - get ready for the most explosive WipeOut racing experience yet.

WipeOut Pure © Sony Computer Entertainment Europe. WipeOut and WipeOut Pure is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. "PS" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.



www.pegi.info

WIPEOUT
PURE

www.wipeoutpure.com



nintendogs™

COMING
07.10.05

He's waiting
for you

Nintendo

www.nintendo.es * www.nintendo.no * www.nintendo.dk
TM, ® and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo. © 2005 Nintendo.

NINTENDO DS™