

GRATIS
TIDNING
Okt 05
Nummer 31

Game reactor

www.gamereactor.se

Sveriges största speltidning

35+

MASSOR AV HETA
RECENSIONER

SNAKE HAR
BLIVIT GAMMAL
OCH GRÅ

**Metal Gear
Solid 4**

PÅ BESÖK
HEMMA
HOS RARE

Perfect Dark Zero

PLUS

VI SPELAR THE MATRIX: PATH
OF NEO, THE OUTFIT, NEED FOR
SPEED: MOST WANTED, BLACK
& WHITE 2, SLY 3, KAMEO OCH
PRINCE OF PERSIA 3

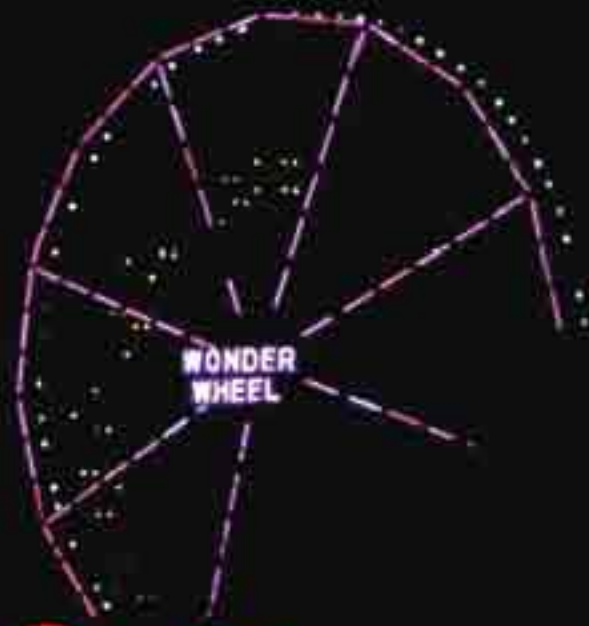
Bear

RECENSIONEN

Uppskrämda och imponerade - vi har satt betyg



ROCKSTAR GAMES
PRESENTS



THE WARRIORS

A ROCKSTAR TORONTO PRODUCTION
BASED ON THE PARAMOUNT PICTURES RELEASE

OUT NOW
ON PLAYSTATION®2 AND XBOX®

WWW.ROCKSTARGAMES.COM/THEWARRIORS



PlayStation.2



The R* logo is a trademark and/or registered trademark of Take Two Interactive Software. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or in other countries and, under license from Microsoft. All other marks and trademarks are property of their respective owners. The Wonder Wheel © 2002 Paramount Pictures. All Rights Reserved.

CHEFREDAKTÖR Petter Engelin (petter@gamereactor.se)

REDAKTÖR Bengt Lemne (bengt@gamereactor.se)

ANSVARIG UTGIVARE Claus Reichel

GRAFISK FORM Petter Engelin

SKRIBENTER

Jesper Karlsson
Jonas Mäki
Roger Rosenlund
Mikael Sundberg
Anna Eklund
Lars Jensen
Peter Bernhardsson
David Fukamachi Regnfors
Sophie Warnie de Humelghem

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, Frederik Rossel

GAMEREACTOR NORGE Carl Thomas Aarum, Thomas
Spilhaug, Lise Lystad, Arne Lie, Bernt Granheim, Bernt Erik
Sandnes, Johannes Andreas Hobæk, Hanne Tosterud, Lina
S. Husemoen

Gamereactor ges ut av Gamez 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.

ÅLSKVÄRT SPEL:

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

REKOMMENDERAD ÅLDSGRÄNS:

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. 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, internet-caféer, enskilda specialbutiker och större köpcentrum.

www.gamereactor.se är Sveriges största spelsite. Här finner du varje dag ett tiotal purfärska spelnyheter samt recensioner, exklusiva reportage, intervjuer och givetvis matiga och informativa förhandstester.

10-05

Superhet spelvinter

Högsåsongen står för dörren och Petter har listat de spelen han väntar mest på i vinter

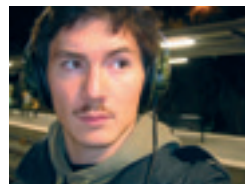
Två timmar till lämning och tryckeriet har redan hörts av sig två gånger idag och försäkrat sig om att alla sidor i det här numret kommer att levereras till dem samtidigt. Under de sista sju dagarna har både jag; Jonas och framförallt Bengt arbetat nästan dygnet runt med att försöka få klart ett av de mest fullpackade nummer vi någonsin gjort. Vintern är här, releaselistorna är smockfyllda av efterlängtrade storspel och redaktionens brevlåda fylls till bredden av intressanta titlar, varje morgon. För oss på Gamereactor är vintern, högsåsongen och framför allt den kommande julhandeln den absolut roligaste perioden på hela året. Hela branschen skiftar till en högre växel och som tidning gäller det såklart att hinna få med allt som vi vet att ni vill läsa. Numret du håller i handen innehåller fler recensioner än någonsin, inte mindre än två stora artiklar samt en hel rad uttömmande förhandstester. Samtidigt gör vi oss redo för att recensera ännu fler titlar på Gamereactor.se och på så sätt inte glömma eller missa en enda release under resten av året. Vi jobbar hårt på Gamereactor, det är inget skryt, utan snarare fakta. Vi jobbar hårdare än någon annan svensk tidningsredaktion och vi har gjort det i över tre år nu. Det som driver oss är vår oödliga entusiasm, vårt nästan överdrivna spelintresse, en ambition att alltid ge er vad ni vill ha och givetvis all konstruktiv och utvecklande feedback som vi får av er läsare. Vi ser alla fram emot den bästa spelvintern någonsin och vi gör det genom att rivstarta högsåsongen med ett fullspäckat nummer 31. Personligen är listan över spel jag längtar efter att få spela i vinter snudd på oändlig. Jag hade dock tänkt försökt sälla ut de spelen jag ser fram emot mest just nu.

Half-Life: Aftermath - Jag kan knappt hålla kroppsvätskorna i styr då jag tänker på att jag inom loppet av en månad kommer att få fortsätta mitt äventyrande i City 17. **Ridge Racer 6** - Namcos Xbox 360-debut kommer är på förhand ett av de spelen jag ser mest fram emot i vinter, tveklöst. Det jag hittills fått se skvallrar om samma lekfulla design, samma bredbenta arkadfyisk fast förpackat i fotorealistic grafik som får syncentrat att balla ur fullständigt. **NBA 2K6** - Jag planerar att spela en hel NBA säsong, utan varken mat eller toalettpaus. **Soul Calibur 3** - Jag ska bli bättre än Micke, vad som än krävs. **Ghost Recon: Advanced Warfighter** - Ser perverst bra ut, har laddat upp med skrikiga militärtermer och stadskamouflage. **Grand Theft Auto: Liberty City Stories** - Äntligen får jag användning för min PSP igen. **Prince of Persia: The Two Thrones** - Efter att njutit av de första timmarna är jag övertygad om att prinsens tredje äventyr kommer att bli det bästa. **Project Gotham Racing 3** - Jag ska bli bäst i världen, jag lovar..



Petter Engelin (Chefredaktör)

Medarbetare



David Fukamachi Regnfors

Redaktionens senaste tillskott pluggar teater och tillbringar därför större delen av sin tillvaro inlåst i en källare tillsammans med rättor och en polsk teaterlärare. Han arbetar även deltid som servitör på Roppongi, Stockholms bästa sushi-restaurang. Denna månad har han bråkat med Petter om vad tjekiska författare egentligen har att göra med Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit, fått mardrömmar av The Suffering 2 samt dreglat kopiösa mängder över Metal Gear Solid 4-trailern. Davids absoluta favoritspel heter för övrigt Advance Wars 2.



Bengt Lemne

September månad har varit full av besvikelser och hårt jobb för redaktör Lemne. Så arg som han blev när han förstod att vi inte skulle kunna recensera Civilization IV i det här numret har vi aldrig sett honom. När GAIS sedan kvitterade AIK:s ledning på Råsunda framför drygt 23000 dödysta betraktare rann bågaren över och Bengt slog sönder sin cykel. Lyckligtvis har också funnits glädjeämnen för Bengt. En ovanligt spännande Tokyo Game Show, en vettskrämd Petter och Buzz: The Music Quiz har balanserat upp mungiporna något.



Sophie Warnie de Humelghem

En av våra nya skribenter heter Sophie och har ett riktigt besvärligt efternamn. Detta påstås härstamma från Belgien, där hennes förfäder enligt utsago varit blåblodiga och uppkallade efter ett massivt slott. Vi andra tar Sophies påstådda adliga påbrå med en stor nypa salt (ungefär som när Benke sade att han var släkt med Staffan Ling). Sophie läser till socionom och spenderar ibland hela eftermiddagar med att rabbla konstiga psykologtermer. Hennes favoritspel är Puyo Puyon, Final Fantasy 6 och Resident Evil 4.

NO ONE GETS OUT ALIVE

DOOM

UNIVERSAL PICTURES PRESENTS A JOHN WELLS PRODUCTIONS / DI BONAVENTURA PICTURES PRODUCTION AN ANDRZEJ BARTKOWIAK FILM "DOOM" KARL URBAN ROSAMUND PIKE RAZ ADOTTI AND THE ROCK
MUSIC BY CLINT MANSSELL COSTUME DESIGNER CARLO POGGIOLI VISUAL EFFECTS SUPERVISOR JON FARHAT EDITOR DEREK G. BRECHIN PRODUCTION DESIGNER STEPHEN SCOTT DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY TONY PIERCE-ROBERTS EXECUTIVE PRODUCERS LAURA HOLSTEIN JEREMY STECKLER
EXECUTIVE PRODUCER JOHN D. SCHOFIELD BASED ON THE ID SOFTWARE VIDEOGAME BY LORENZO DI BONAVENTURA JOHN WELLS STORY BY DAVID CALLAHAN SCREENPLAY BY DAVID CALLAHAN AND WESLEY STRICK DIRECTED BY ANDRZEJ BARTKOWIAK
A UK / CZECH REPUBLIC / GERMANY / USA CO-PRODUCTION
www.doommovie.com www.uip.se
A UNIVERSAL PICTURE
© 2005 UNIVERSAL STUDIOS

BIOPREMIÄR 4 NOVEMBER

Brev & Mail

Gör din röst hörd på Gamereactors brevsida!

Tack för tre strålande år!

Ville bara passa på att gratulera och tacka er för tre år av Sveriges bästa spelläsning. I er tidning får man enklare grepp om recensionerna då man lärt sig hur recensenterna tänker, och kan på så sätt själv bedöma ens egen åsikt. Tummarna upp för allt jobb ni lagt ner, och tack på förhand för flera kommande år av njutbar spellektyr!

/Rasmus Widengård

Ni glömde massor av bra spel?

Har precis tittat och läst er eminenta tidning men har en del att klaga på när det gäller listan av tidernas 100 bästa spel. Jag tycker att ni glömt en del gubitar som jag själv roat mig med att spela genom åren. På min första dator som var en Commodore 128 spelade jag Nebulus som var ett spel där man styrde en liten grön figur som skulle ta sig upp för ett torn. Nästa dator var en Amiga 600 och på den lirade jag bland annat ett suveränt spel som hette Flashback, tyvärr var uppföljaren till den helt värdelös men det första hade (för den tiden) helt makalöst snygg grafik. PC-spel som jag inte glömmar men som inte finns med på er lista är: Wolfenstein: Return to Castle Wolfenstein, Oddworld: Abe's Oddyssey och Abe's Exoddus. Sist men absolut inte minst vill jag nämna ett spel som jag inte för mitt liv kan förstå att ni inte har med på er lista och det är Far Cry, förklaring till det?

/Birgitta Olsson

Förklaringen till detta är att vi inte anser att något av spelen du nämner platsar på en lista över tidernas 100 bästa, även om de alla är bra spel.

Formidabelt uselt!

Jag gillar er tidning, har alltid gjort. Njuter även dagligen av er eminenta nättidning och är därmed väl införstådd i er generella spelsmak. Men inte ens jag hade kunnat förbereda mig på den oerhört usla lista över världens 100 bästa spel som förra numret innehöll. Vad tänkte ni egentligen med då ni satte Halo framför Halo 2? Eller Sega Rally framför World of Warcraft? Eller Half-Life 2 på förstaplats? Jag är en av den enkla uppfattningen att en lista av den här typen ska representera spelhistoria och vara mer objektiv än den insnövade sammanställning ni gjort. För om vi ska vara helt ärliga och allvarliga så finns det väl ingen av oss som egentligen tycker att Half-Life 2 är ett bättre spel än exempelvis Pac-Man?

/Kent Edström

En underbar lista över världens 100 bästa!

Det var med stort nöje jag läste igenom er fantastiska lista över världens 100 bästa spel i

förra numret av Gamereactor. Visst finns det enstaka spel som jag saknar och ett fåtal placeringar som jag tycker känns konstiga men på det stora hela visade ni än en gång att ni varken följer strömmen eller låter er luras av påtvingad nostalgi. Jag är så oerhört trött på alla listor över spelhistoriens bästa där de tre första platserna alltid utgörs av Nintendo-spel. Tack för en fantastisk bra lista, och tack för att ni inte glömde Micro Machines 2: Turbo Tournament!

/lccer

Nintendos framtid ser ljus ut...

Efter avslöjandet av Nintendo Revolutions handkontroll under den gångna månadens Tokyo Game Show ser framtiden mycket ljus ut för Nintendo. Ända sedan långt innan årets E3-mässa har det spekulerats kring hur handkontrollen kommer att se ut och vilka funktioner den kommer att ha. Så kom E3 2005 och många satt spända med stor förväntan. Nintendo Revolution visades upp, men var hade de gjort av handkontrollen? Sakta började hoppet tyna. Skulle detta vara slutet för Nintendo? Men så kom äntligen den dagen då de visade upp den mytomspunna handkontrollen. Med Nintendo 64 var Nintendo pionjärer inom både tredimensionell grafik och analog styrning, nu gör de likadant fast med nya, revolutionerande idéer. Det ser ljus ut för Nintendo och med Revolution kan de mycket väl gå segrande ur nästa generations konsollkrig.

/Peter T

Super Mario 64

Lista efter lista, gång på gång - allting tycks handla om Super Mario 64 och om hur briljant det en gång var. Nintendo nyskapande inom genren, Nintendo revolutionerade spelvärlden, Nintendo satte en standard för alla framtida, tredimensionella plattformsspel... bla-bla-bla. Newsflash till samtliga på Gamereactors vanligtvis strålande redaktion: Super Mario 64 var ett böjligt, spilttrat försök av en desperat och panikslagen Miyamoto. Ett medelmåttigt spel fyllt av tekniska och designmässiga svårigheter. Ett tråkigt spel med tidernas kanske sämsta kamera. Så, nu har jag sagt det. Jag ber er. Sluta tjata om Super Mario 64 nu, stryp nostalgikänslorna med hjälp av nyare, betydligt bättre inslag i genren som Sonic Adventure eller varför inte Jak & Daxter.

/Knuckles

Är Xbox 360 bakåtkompatibel eller inte?

Jag undrar varför inte någon kan svara på om Xbox 360 är bakåtkompatibel eller inte och varför Microsoft är så hemlighetsfulla i frågan. Det är flera spel till Xbox som jag är intresserad av att köpa men med min trasiga Xbox och inga klara besked om det går att spela i

Brev_Forumsnack

VÄRLDENS COOLASTE SPELREPLIK



I spelvärlden finns en del riktigt grymma repliker och dialoger. Min favorit är från Metal Gear Solid: "This is the greatest hand gun ever made, The Colt Single Action Army. Six bullets, more than enough to kill anything that moves." -Revolver Ocelot. /Sanji

"Darkness... You afraid? I'm not. The dark is afraid of me." -Riddick i The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay /PAPA_B3AR

"Don't talk... Just die" -Dante i Devil May Cry /Keant

"Now! This is it! Now is the time to choose! Die and be free of pain or live and fight your sorrow! Now is the time to shape your stories! Your fate is in your hands!" -Auron i Final Fantasy X /Somebody

"It's over now" -Ryu Hayabusa i Ninja Gaiden /BlackOut

"There are no heroes, the only heroes I know are either in prison or dead" -Solid Snake i Metal Gear Solid /BlackOut

"Building the future, and keeping the past alive, are one and the same thing" - Solid Snake i Metal Gear Solid /RiddickClone

"Not even death can save you from me" -The Diablo i Diablo II /Sahyeh

"I will assist your suicide!" -Yoshimitsu i Soul Calibur 2. /Sanji

"They were all dead. The final gunshot was an exclamation mark on everything that had led to this point. I released my finger from the trigger, and then it was over." -Max Payne i Max Payne /vurpa

"Your face, your ass, what's the difference?" -Duke Nukem i Duke Nukem 3D /cowabunga

Xbox 360, så avstår jag just nu från flera titlar. Far Cry, Fahrenheit och Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge. Allt har liksom stannat av i väntan på Microsofts nya spelmaskin. Detta är synd för jag skulle gärna köpa ovannämnda spel och låta dem ligga och vänta tills 2:a december då jag springer ut och köper en Xbox 360.

/Jörgen

Ja, Xbox 360 är bakåtkompatibel. Dock till en början bara med de största titlarna och det krävs en hårddisk för att dessa ska fungera.

Lysande DVD-recensioner

Jag älskar verkligen era recensioner och måste erkänna att jag främst tänker på DVD-sektionen. Jag är ett otroligt film-freak och har i princip precis samma smak som er vad gäller komedier och thrillers. Tack för en underbar tidning och cred till Anna och Petter för de fina recensioner vi har fått uppleva under dessa två år som ni funnits. Wunderbar!

/Simon Lundström

Petter behöver vård...

Läste med stor fascination artikeln i förra numret som handlade om Petters humör och om hans abnormala beteende vid eventuella förluster. Jag är själv snart färdigutbildad psykolog vid Lunds universitet och har vid flera olika projekt studerat beteende hos personer med överdrivet temperament och regelbundna vredesutbrott. Jag vill med detta brevet belysa det faktum att detta inte är något att skratta åt och att Petter så snabbt som möjligt behöver vård i form av terapi.

/Lena Eriksson

Hahahahaha, alla utom Petter skrattar så saliven sprutar.

Jag har tappat suget

Jag är nyss fyllda 19 år och har ett problem som jag hoppas ni ska kunna lösa. Jag har alltid funnit en stor glädje i TV-spelens värld, fram tills nu. Under sommaren och hösten har jag totalt tappat motivationen för att knappa igång min gamla Playstation 2-enhet. Mitt senaste inköp var Killzone, som väl var bra, men knappast någon minnesvärd spelupplevelse och inte det jag egentligen letat efter. Jag vill ha ett spel med en spännande och intressant handling och med en sån atmosfär att man inte vill sluta spela. Ett spel som man förloras i helt enkelt. Har gått och funderat på Resident Evil 4, uppfyller det mina kriterier eller har ni några bättre förslag?

/Jesper Lindberg

Du borde ta en närmare titt på Quantic Dreams interaktiva thriller; Fahrenheit. Spännande och med en superb handling.

the AMERICAN WASTELAND

calling

october
2005



"biggest leap forward yet"
-Yahoo! Games

HOLLYWOOD

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

EXCLUSIVE BOARD TRACK
FEATURING MY CHEMICAL ROMANCE,
FALL OUT BOY
AND TAKING BACK SUNDAY
COVERING PUNK CLASSICS

th-american-wasteland.com



PlayStation 2

WITH NET PLAY



xbox LIVE
ONLINE ENABLED



ACTIVISION

Small text containing legal disclaimers and trademarks for Activision, Tony Hawk, PlayStation, GameSpy, Nintendo, Microsoft, and Vodafone.



activision.com

Tempo_Lista

ÖNSKE-TÄNKANDE

Spel som vi vill spela med Revolution-kontrollen



Mario Tennis

Det känns självklart att vi kommer att få se massor av tennis spel till Nintendo Revolution. Mario Tennis, Virtua Tennis och kanske Top Spin, man framförallt vill vi se mer skruvade varianter som Segas gamla arkadspel Cosmic Smash.

Super Monkeyball

Att föra en liten avatar genom en tredimensionell labyrint utan att nudda några väggar skulle fungera utmärkt med Revolution-kontrollen. Tänk dig ett onlineläge där du genom att plocka power-ups kan sätta igång skakfunktionen hos motståndaren så att denne tömrar i en av väggarna och förlorar ett liv. Super Monkeyball är också ett spel vi skulle vilja testa med Revolution-kontrollen.

Track & Field III

Helt plötsligt kommer kastgrenar som slägg, kula, spjut och diskus bli våra favoritgrenar. Roterar för att få fart, hitta rätt vinkel och tryck på knappen vid utkastet. Löp-grenarna kan också göras på många roliga och extremt slitsamma sätt genom att nyttja gyrofunktionen.

Legend of Zelda

Det känns som en självklarhet att vi kommer att få ta del av fäktning med Revolution-kontrollen. Det vore givetvis ännu roligare om man fick använda två kontrollerna och även ha en sköld att sig med eller om man väljer att använda två svärd. Att man kommer att få styra Links svärd i ett kommande Zelda-spel känns självklart. Man skulle även kunna använda kontrollerna som ett fiskespel om Link sprang förbi ett vatten-drag.

Castlevania

Det skulle nog vara jobbigt att använda Revolution-kontrollerna som en piska i ett Castlevania-spel för efter ett tusental pisksnärtar per speltimme lär armen falla av, men vi skulle vilja sköta Alucads piska manuellt ändå, trots risk för självamputation.

Tetris Revolution

Man skulle kunna styra hastigheten på blocken, snurra dem analogt genom att luta kontrollerna och styra de i sidled. Ett extremt svettigt pusselspel med andra ord.



Kontrollen till kommande Nintendo Revolution kommer även att gå att använda till att spela gamla 8-bitars spel, som man kommer att kunna ladda ned från internet.

Kontrollrevolution eller inte?

Är det en fjärrkontroll eller en nunchaku? Nej, det är Nintendos senaste skapelse

De flesta reagerade nog med förvåning när Nintendos Satoru Iwata visade upp handkontrollen till Revolution på årets Tokyo Game Show. Den avlånga fjärrkontroll-liknande apparaten hade sparsamt med knappar och är tänkt att vändas med en hand. Dessutom kan man koppla in ett bihang att ha i den andra handen. En sådan tillsats med en analog spak visades upp, men det kommer även att släppas andra tillbehör som kopplas in på detta sätt.

Den stora och mest intressanta detaljen med handkontrollen till Nintendo Revolution är gyrofunktionen. Med hjälp av två sensorer framme vid TV:n gör detta att handkontrollens position känns av och kan utnyttjas som kontrollfunktion i diverse spel. Det visades

exempelvis upp hur handkontrollen kunde simulera svärdrorelser eller fungera som ett fiskespö. Möjligheterna för hur detta kan användas är närmast oändliga, men det man måste komma ihåg är att det är ganska ansträngande att röra på en fjärrkontroll under en längre tid framför TV:n. Spelen måste anpassas efter detta på ungefär samma sätt som ett spel med ljuspistol innehåller korta intensiva sekvenser och mellansekvenser där man kan vila armen.

Reaktionerna från branschfolk och spelutvecklare på Nintendos annorlunda grepp lät inte vänta på sig. Och de delades snabbt in i två läger. Alla var tämligen överens om att detta kan ge upphov till många nya intressanta spelidéer, men vissa

uttryckte skepsis till att detta verkligen skulle vara ett smart drag ur konkurrenshänseende från Nintendos sida. Det blir svårare att föra över spel som har ett traditionellt kontroll-upplägg till maskinen och kanske kommer det därför att släppas färre spel till Revolution än till Gamecube. Det finns också en viss oro för precisionen och kostnaderna för gyrofunktionen. Nintendo har alltid hävdat att Revolution skulle bli billig, men gyrotekniken är inte gratis.

Men tvivlen till trots så öppnar Revolutions annorlunda tänkande för en spännande framtid för alla spelintresserade. Vi kan redan nu konstatera att Revolution inte kommer att likna något som Sony eller Microsoft erbjuder.



De första bilderna från Metal Gear Solid 4 skvallrar om en betydligt äldre och gråare Snake än vad vi tidigare sett.

Metal Gear Solid 4

Snake har blivit gammal i Guns of the Patriots

Efter månader av spekulationer och rykten visades äntligen Metal Gear Solid 4 upp för världen på Tokyo Game Show. Spelet presenterades i form av en nära nio minuter lång videosekvens som renderades i realtid av en Playstation 3.

Trailern visar ett krigshärjat stadslandskap av Mellanösternkaraktär, helikoptrar viner förbi ovanför och luften är tät av krutrök och automateld. Efter en inledning där Hideo Kojima försöker lura oss att serien gått över till förstapersonsperspektiv, träder Solid Snake fram i all sin väderbitna och stenhårda härlighet. Med ett elegant grepp övermannar han soldaten genom vars ögon vi hittills sett världen, snor åt sig automatkarbinen och poserar framför en husvägg. Vi ser nu att detta är en betydligt äldre Snake, han har grått hår, mustasch och djupa linjer i ansiktet. Trailern fortsätter med att Snake gömmer sig i skuggorna och spanar på en militärkolonn som dundrar tätt förbi. Han får sällskap av Otacon som kommunicerar via en liten radiostyrd robot med skärm. Det hela avslutas med att de båda springer i slow motion mellan pelare samtidigt som skott ekar i bakgrunden och speakerrösten skriker ut: "Nowhere to hide!".

Om trailern skvallrade en hel del om den grafiska potentialen i Sonys kommande

konsol sa den desto mindre om sättet Guns of the Patriots kommer spelas på. Det handlade mest om antydningar, men räkna med en mer actionorienterad Snake. Hideo Kojima var även han sparsam med detaljerna. Kronologiskt utspelar sig Guns of Patriots efter Sons of Liberty och spelaren kommer återigen att anta rollen som Solid Snake, även om Raiden också kommer finnas med i handlingen. Snake kommer inte att infiltrera någon enskild plats eller bas, utan kastas rakt in i en brinnande krigszon. Kojima vill att vi ska sluta leka kurragömma i konstruerade låtsasvärldar och istället ge oss en riktig, levande värld att interagera med. Vidare vill han utforska den mentala aspekten av krig, fiendens psyke liksom den psykologiska krigsföring som äger rum på slagfältet. Det ryktas även om att det kommer finnas minst två fraktioner och att Snake kommer kunna göra sig till vän eller fiende med dem beroende på hur spelaren agerar.

Metal Gear Solid 4 var det klart snyggaste spelet på hela Tokyo Game Show och Kojima Productions högtflygande visioner lovar gott. Och när speakerrösten i slutet av trailern på bästa "japlish" skriker ut: "metarru giaa sårriidu fãã! gannzu åbu za patriotto!!!" är extasen nära. Tro oss, det här blir spelet att köpa en Playstation 3 för.

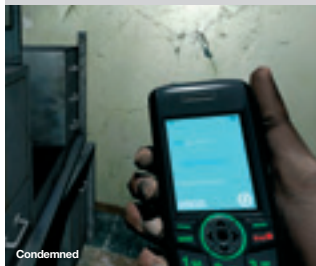
Tempo_Notiser

Många kända röster i kommande Gun

Det blir allt vanligare att kända och duktiga skådespelare gör röster till spelkaraktärer. Tyvärr blir det dock tveksamma insatser och val, men i Activisions kommande westernspel Gun känns det verkligen som de har hittat rätt. Eller vad sägs om starka karaktärsskådisar som Lance Henriksen (Terminator, Aliens, Millenium), Ron Perlman (Alien: Resurrection, Hellboy), Brad Dourif (Sagan om de två tornen, Deadwood), Tom Skerritt (Alien), Thomas Jane (The Punisher) och Kris Kristofferson (Blade-filmerna).

Xbox 360 släpps den 2:a december

Nyligen offentliggjorde Microsoft premiärdatumerna för Xbox 360. Först ut är som väntat USA där konsolen släpps den 22:a november. Sedan är det vår tur här i Europa den 2:a december och slutligen kommer den till Japan den



Condemned

10:e december. Riktigt vilka spel som kommer att släppas samtidigt som Xbox 360 i Europa är inte helt bekräftat. Men räkna med att dessa spel kommer släppas i december: Call of Duty 2, Condemned, Dead or Alive 4, Elder Scrolls IV: Oblivion, Ghost Recon Advanced Warfighter, Gun, Kameo: Elements of Power, King Kong, Need for Speed: Most Wanted, Perfect Dark Zero, Quake IV och Ridge Racer 6 med flera...

Nätadaptern till Playstation 2 kan vara farlig

Efter att Microsoft tidigare i år tvingades skicka ut nya nätadaptrar till miljoner konsument världen över tycks Sony nu ha drabbats av samma problem. Nätadaptern till den nya mindre modellen av Playstation 2, tillverkade mellan augusti och december 2004, kan nämligen bli överhettad och orsaka brand eller brännskador. Det är inget stort eller utbrett problem, men efter ett antal incidenter väljer ändå Sony att låta alla som har en berörd nätadapter skicka efter en ny utan någon kostnad via www.ps2ac.com.

Sony bekräftar kommande Playstation 3-spel

Under Tokyo Game Show visade Sony upp en lång lista med spel som är under utveckling till Playstation 3 utan att egentligen berätta något mer om dem. Det handlar dock om en lång rad kända spelsierier som Alone in the Dark och Stuntman från Atari, Brothers in Arms från Ubisoft, Gradius och Suikoden från Konami. Två icke namngivna spel från Namco avslöjades också, ett rollspel (förmodligen i Tales-serien) och ett actionspel. Sony själva visade också upp Genji 2 till Playstation 3, uppföljaren till Game Republics nyligen släppta actionspel. Det var annars en ganska nedtonad Playstation 3-närvaro på Tokyo Game Show och inget spel visades upp i spelbart skick.

GTA-skapare satsar på Xbox 360

Dave Jones, som var en av grundarna av DMA Design (numera Rockstar North) och var med och skapade bland annat Lemmings och det första Grand Theft Auto. Idag driver han sin egna studio; Real Time Worlds. Sedan tidigare har det varit känt att Real Time Worlds kommer att göra ett exklusivt spel till Xbox 360 för Microsofts räkning och nu vet vi att spelet heter Crack-down. Det beskrivs som ett futuristiskt GTA i en massiv stad och med en betydande onlinedel. Vi kommer att veta mer om spelet efter X05 och berättar givetvis allt i nästa nummer.

Cortana gästar Dead or Alive 4

Ryktena om att det kommer att finnas inlånade karaktärer i Tecmos kommande Dead or Alive 4 har nu bekräffats. Dessutom står det klart att det handlar om en karaktär från Halo. Dock blir det inte Master Chief, som i ärlighetens namn inte skulle passa speciellt bra i ett slagsmållspel och det troligaste är att det handlar om han AI-kompanjon Cortana, vars kurvor säkert också tilltalar Dead or Alive-producenten Tomonobo Itagaki. Förhoppningsvis avslöjas mer om detta inom kort.

Konami storsatsar på Suikoden

På Tokyo Game Show visade Konami upp två kommande spel i Suikoden-serien. Den första är en samling av de två första spelen (inklusive lysande Suikoden 2) för Playstation Portable. Det andra är Suikoden 5 som utspelar sig några år innan ettan i drottningdömet Falena.

Urläcker stadsracing till Xbox 360

Vi tog en pratstund med Bizzare Creations designchef Gareth Wilson om kommande PGR 3

Vilka är de största förändringarna ni gjort inför Project Gotham Racing 3?

- Förutom de mest uppenbara tekniska förbättringarna har vi bland annat jobbat oerhört hårt med att skapa ett heltäckande och beroendeframkallande onlineläge där spelare ska kunna samlas för att tävla, kika på varandras reprisfilmer, hålla dig uppdaterad på vad som händer i Gotham samt skapa turneringar.

Kommer det att finnas med ett bättre rankingsystem än det i Project Gotham Racing 2?

- Absolut. Mycket av onlineupplevelsen kommer att handla om att man hela tiden möter motstånd med samma ranking som en själv. Lite grann som i Halo 2 fast mycket bättre. Racingen

i Project Gotham Racing 3 är även uppdelat den här gången i Career mode och Playtime mode vilket vi hoppas även ska dela upp spelarna i två läger, de som vill tävla seriöst och de som bara vill fördriva tid med någon av världens mest exotiska supersportbilar.

Vilken typ av nedladdningsbart material kommer vi att få ta del av?

- Bland annat fler bilar och banor samt möjligheten att dela sina egentagna bilfoton med andra spelare.

Rent tekniskt då, vilka möjligheter har hårdvaran Xbox 360 gett er?

- Oj, massor. Detta är en oerhört kraftfull maskin och på många sätt har vi först nu kunnat skapa spelet som vi alla drömt om att få göra. Bara en

sådan sak som att varje av spelets bilmodeller är uppbyggd av 40 000 polygoner samt att vi nu kunnat implementera allt från diverse mappingfilter till komplex rörelseoskärpa gör givetvis detta till ett oerhört mycket snyggare spel än någon av de föregående spelen.

Vilka förändringar har gjorts i bilutbudet?

- Project Gotham Racing 3 innehåller 80 olika, licenserade bilar som denna gången alla går att välja redan från början. Det finns nu inga bilklasser och vi har helt tagit bort de mer långsamma stadsjeepar och de allra minsta bilarna. Vi satsar helt enkelt helhjärtat på sportbilar den här gången.

Project Gotham Racing 3 släpps 2 December, samma dag som Xbox 360 har Europa-premiär.



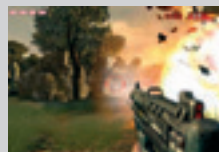
Tempo Sex spel som lånat lite väl många idéer

Gamereactor plockar ut sex spelproduktioner där lån av kreativa idéer gjordes i lite för stor utsträckning...



The Great Giana Sisters
NES / 1987

Spelhistoriens mest klassiska och kanske även mest uppenbara plagiat är The Great Giana Sisters som inte bara stal konceptet från Super Mario Bros utan även grafiken.



Pariah
PC, XBOX / 2005

Bra idéer växer inte på träd. Och att man lånar av varandra är inga konstigheter. I Pariah är inga konstigheter. I Pariah gick dock utvecklarna över gränsen, flera gånger då hela produktionen luktade Halo.



Crash Team Racing
PLAYSTATION / 1999

Flera spel har ridit på Mario Kart-vägen, några mer lyckade än andra. Crash Team Racing var ett bra spel men lånade lite väl många idéer från Nintendos racingklassiker



Dead to Rights
PS2, XBOX, GC / 2002

I kölvattnet efter finske supersnuten Max Payne dök Jack Slate upp, fantasilös karbonkopia med exakt samma hämndbegär, rörelsemönster, attacker och utseende.



Total Overdose
PS2, XBOX / 2005

Den fria spelvärlden och det dynamiska upplägget från GTA har kopierats i flera spel. Ingen har dock stulit lika friskt som danska Deadline Games i aktuella Total Overdose.

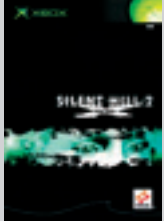


Simpsons: Road Rage
PS2, GC, XBOX / 2003

Ett av de senaste årets sämsta och ogenerade spelplagiat är Crazy Taxi-kopian Simpsons: Road Rage. Segas koncept kalkerades av men spelet blev ändå urdåligt.

TIDERNAS LÄSKIGASTE SPEL

Vi väljer ut de fyra spelen som skrämmt oss mest



Silent Hill 2

PC/PS2/XBOX

Den andra delen i Konamis skräckserie är fortfarande det spelet som skrämmt oss mest. Falska ångestfioler, extremt otäck design och en sanslöst skrämmande och gripande story fick oss att skaka av rädsla.



Project Zero

PS2/XBOX

Project Zero lyckades med att skrämma både Petter och Jonas till den gräns då de helt enkelt vågrade att spela mer. Jesper däremot skriker fortfarande av förtjusning medans hans puls hela tiden når maxgränsen.



Resident Evil: Code Veronica

DC/PS2

Även om Resident Evil 4 är det tveklöst bästa spelet i Capcoms-skräckssaga är Code Veronica det som skrämmt oss mest. Lyckade överraskningseffekter, otrevlig fiendedesign och en oerhörd läbbig story fick oss att skrika.



Alien vs Predator 2

PC

Den krypande, becksvarta skrällen i Alien vs Predator 2 är svårslagen. När fiendeindikatorn piper allt snabbare och ficklamp-an slutar fungera är hjärtinfarkten inte långt borta. Kollektiv droppa i byxan? Jajjexox!

Eureka! I Japan säljer Sony en vit PSP!



Vit PSP - släppt i Japan

Nu hoppas vi den släpps i Europa också...

Den vita Playstation Portable-modellen (ceramic white) har precis släppts i Japan till allmänt jubel. Visserligen har PSP fortfarande det svårt försäljningsmässigt mot Nintendo DS i Japan, men den nya mycket läckra färgen fick försäljningen att stiga kraftigt. Vi slickar oss om munnen och hoppas att Sony snart släpper den i Europa.

SPEL KALENDERN

Vi listar viktiga datum

18 oktober I det här numret har vi ägnat framsidan åt Monolith Productions strålande actionspel. Det här är dagen när du kan gå till en spelbutik och ta del av skrällen på din egen dator.

21 oktober Segas Football Manager 2006, Pro Evolution Soccer 5, Genji: Dawn of the Samurai och SSX on Tour har premiär.

28 oktober För många av oss skulle spelen som lanseras denna dag räcka för att förgylla en hel höst eller vad sägs om: Buzz: The Music Quiz, Civilization IV, Grand Theft Auto: Liberty City Stories, Quake IV, Sly 3, The Warriors, Tony Hawk's American Wasteland och Xenosaga Episode II.

31 oktober Star Wars Battlefront II släpps.

4 november Ännu en sanslöst späckad releasedag med: Age of Empires III, Call of Duty 2, Jak X: Combat Racing, Pursuit Force, Resident Evil 4 (PS2), Singstar 80's, SSX on Tour (PSP) och konsolupplagan av The Sims 2.

10 november Det 32:a numret av din favorittidning finns att hämta i en spelbutik nära dig. Vi kan redan nu avslöja att vi kommer bjuda på en stor exklusiv artikel om ett icke utannonserat spel som många längtar väldigt mycket efter och att vi kommer att skriva en hel del om Xbox 360.

11 november Crash Tag Team Racing, Gun, Lord of the Rings: Tactics (PSP), Mario Kart DS, Mario Superstar Baseball och The Movies släpps i svenska butiker.

14 november Premiär för Black & White 2, Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects, Ultimate Spider-Man och X-Men Legends II.

18 november Premiär för konsolspelet Battlefield 2: Modern Combat och PC-expansionen Battlefield 2: Special Forces. Även i övrigt är det en minst sagt hektisk dag när det är tänkt att Call of Duty 2: Big Red One, True Russia with Love, Mario Smash Football, NBA 2K6, NHL 2K6, Pokémon XD, Sonic Rush, Soul Calibur III och The Matrix: Path of Neo ska släppas

22 november Extremt efterlängtat USA-premiär för Xbox 360, där mer än hälften av alla maskiner redan förhandsbokats.

25 november Need for Speed: Most Wanted, Ratchet: Gladiator, Shadow the Hedgehog, Tales of Eternia, True Crime: New York City och Vietcong 2 släpps.

OBS! Samtliga premiärdatum är preliminära.

Activision släpper Gun 11 november i Sverige. Räkna med en stor recension i nästa nummer av Gamereactor.



Skarpladdad våldsorgie

3 bra anledningar att förhandsboka Gun

Den 11:e november släpps Neversofts hett efterlängtade Gun i Europa. Ett datum alla actiontörstande krutröksnarkare bör markera i sin almanacka. Gamereactor listar de främsta orsakerna till varför Gun kommer att regera.

Välskrivnen och seriös handling

Randall Jahnson har skrivit storyn i Gun

Randall Jahnson är i filmkretsar en högt ansedd manusförfattare med filmer som The Mask of Zorro och The Doors på meritlistan. Neversoft kontaktade Jahnson för snart två år sedan med en förfrågan om han kunde tänka sig skriva handlingen till ett kommande actionspel i westernmiljö. Storyn kretsar kring halvblodet Colton White, som efter att ha bevittnat mordet på sin far ger sig ut för att kräva hämnd.

Läcker grafik och imponerande ljudbild

Glöm inoljade chaps och välkommade snedbenor

Gun ger en bild av en betydligt smutsigare, elakare och råare tidsålder än de allra flesta western-filmer. Neversoft har sneglat lite på den superba HBO-serien Deadwood och Clint Eastwoods prisbelönta drama De skoningslösa. Färgsättningen är återhållsamt brun och miljöerna känns väldigt realistiska. Tillkommer gör läcker design och en hel drös imponerande grafiska effekter.

Stor variation

Ett finurligt utformat spelsystem med mycket djup

I Gun kan man välja om man vill spela i tredje eller förstapersonsperspektiv. Colton kan använda en hel rad av klassiska pistoler och gevär och systemet för att duellera är väldigt välgjort. Tillkommer gör möjligheten att slåss, rida häst och friheten att utforska de enorma miljöerna som Neversoft skapat. Gun ser på förhand väldigt lovande ut. Du läser vår recension i nästa nummer.



Fem minuter med...

Dave Perry, Producent Shiny Entertainment

Kan du berätta om ditt första spelminne?

- Min första kontakt med spel skedde långt innan jag egentligen visste vad ett spel var för något. Jag gick förbi datorrummet på min skola, men jag fick inte komma in för att jag var för ung. Ett år senare lyckades jag tjata mig in. Det fanns en Sinclair ZX81 där, jag tror den kom 1982. Vi började skriva spel till den. Därefter var den en dator som hette 380Z som gällde. I ett rymdspel var bokstäverna skepp och apostroferna representerade stjärnor. Det krävde mer fantasi från spelarens sida och det är något som förändrats. Det krävs mindre och mindre fantasi idag. Vi var tvungna som spelare att fylla i det som saknades med vår fantasi eftersom hårdvaran inte kunde leverera det.

Är det något negativt?

- Både ja och nej. Vi hade givetvis spelat på Playstation 3 redan på den tiden om det varit möjligt. Samtidigt har även hårdvaruskaparna blivit mindre kreativa. För i tiden skapades ett nytt skraddarsytt kontrollsystem till varje spel i arkadhallarna, men nu är allt standardiserat. Jag hoppas att konsolmakarna kommer att göra det möjligt för utvecklarna att vara mer flexibla.

Är det inte tanken med Revolution?

- Jo, och jag tycker även Eye Toy är ett sånt exempel.

Du är sticker ofta ut hakan i intervjuer. Känner du att du får äta upp det i efterhand och att dina spel kritiserar extra hårt?

- Det är något som kommer naturligt av att vara mer utåtriktad. Vi på Shiny är dock våra hårdaste kritiker. Men ingen rök utan eld, får man kritik så finns det någon grund till den. Om det var lätt att göra riktigt bra spel

skulle alla göra det, men det mesta vi gör är på okänt territorium där man får testa sig fram. Det finns liksom ingen DVD man kan köpa med instruktioner om hur man gör ett bra spel. Vissa saker gör vi rätt, andra fel.

Vilket av dina spel är du mest stolt över?

- Det sista spelet som jag programmerade själv var Earthworm Jim. Nu är jag mer av en företagsledare och arbetar inte direkt med programmeringen och det är något jag saknar. Jag är lite avundsjuk på killarna som får jobba med det.

Vilka spel ltrar du just nu?

- Battlefield 2, God of War, och jag älskar Advance Wars: Dual Strike. Till Xbox spelar jag faktiskt Fable just nu. Jag tycker att det är riktigt bra.

Och till Gamecube?

- Oj, det var länge sedan jag spelade något överhuvudtaget på min Gamecube. Jag använder den knappt längre.

Vad tycker du om de tre Matrix-filmerna. Vilken var bäst?

- Den första filmen var bäst, men det fanns några riktigt bra scener i tvåan och trean också. Biljakten på motorvägen bland annat.

Wachowski-brödernas tankegångar är oerhört intressanta. De är sanna visionärer som spelindustrin helt klart kan lära av. Vi måste lära oss att tänka utanför ramarna.

Såg du några exempel på sånt tänkande under E3-mässan?

- Ja, Shadow of the Colossus är ett exempel på detta. Annorlunda, smart och väldigt originellt.

David Perry grundade Shiny Entertainment och har varit inblandad i produktioner såsom Earthworm Jim, Alladin, Messiah och Enter the Matrix.

MÅNADENS MINUS

Take Two

Vi fick varken recensions-exemplar av Civilization IV eller GTA: Liberty City Stories som båda släpps den här månaden. Tråkigt för oss, tråkigt för er och det borde vara tråkigt för Take Two. Håll utkik efter recensionerna av dessa spel på Gamereactor.se

Död åt N-Gage!

One, System Rush och The Elder Scrolls Travels: Shadowkey är spel som bokstavigt talat får oss att slänga den trötta spelmobilen i vägen.

Serious Sam 2

Egentligen var det som en straffspark utan målvakt. Vi förväntade oss inget som helst djup och inga spelmässiga finesser. Bara massor av fiender, färgglada miljöer och ett härligt tempo. Cro-team misslyckas ändå med det mesta i Serious Sam 2 och vi kan inte vara annat än djupt besvikna.

Jonas matlagning

Han kallar sig själv för mästerkock med lagar världens äckligaste mat.

Höstsnuva...

Alla utom Jesper har gått omring och hostat på redaktionen den sista månaden. Till nästa år kommer vi att försöka avskaffa höstförkylningen.



Handkontrollen till Nintendo Revolution

Öppnar mängder av nya spelmässiga möjligheter även om vi misstänker att den kommer att framkalla häftiga krampor i överarmarna vid långa spelsessioner.

Rare i storm

Efter några riktigt trista år ser den forna giganten ut att vara på väg tillbaka. Framförallt ser Kameo: Elements of Power väldigt lovande ut.

Sonic fyller 15

Snart släpps Sonic Rush till Nintendo DS och Sonic the Hedgehog till Playstation 3 och Xbox 360 ger på förhand ett härligt pirr i magtrakten. Vi hoppas på en storslagen comeback.

PC-spelen dominerar

Det är ingen överdrift att säga att PC-spelen dominerar den svenska spelmarknaden för tillfället. World of Warcraft, Battlefield 2 och The Sims 2 fortsätter att sälja oerhört bra och nu kommer F.E.A.R., Civilization IV, Age of Empires III, Quake IV, The Movies, Black & White 2, Football Manager 2006 samt Call of Duty 2 för att nämna några...

MÅNADENS PLUS

Tempo_Nyhetskrönika

FÖR TIDIGT GENERATIONSSKIFTE?

Inte alla menar Benke som har som är inne på sitt sjätte år under denna generation...

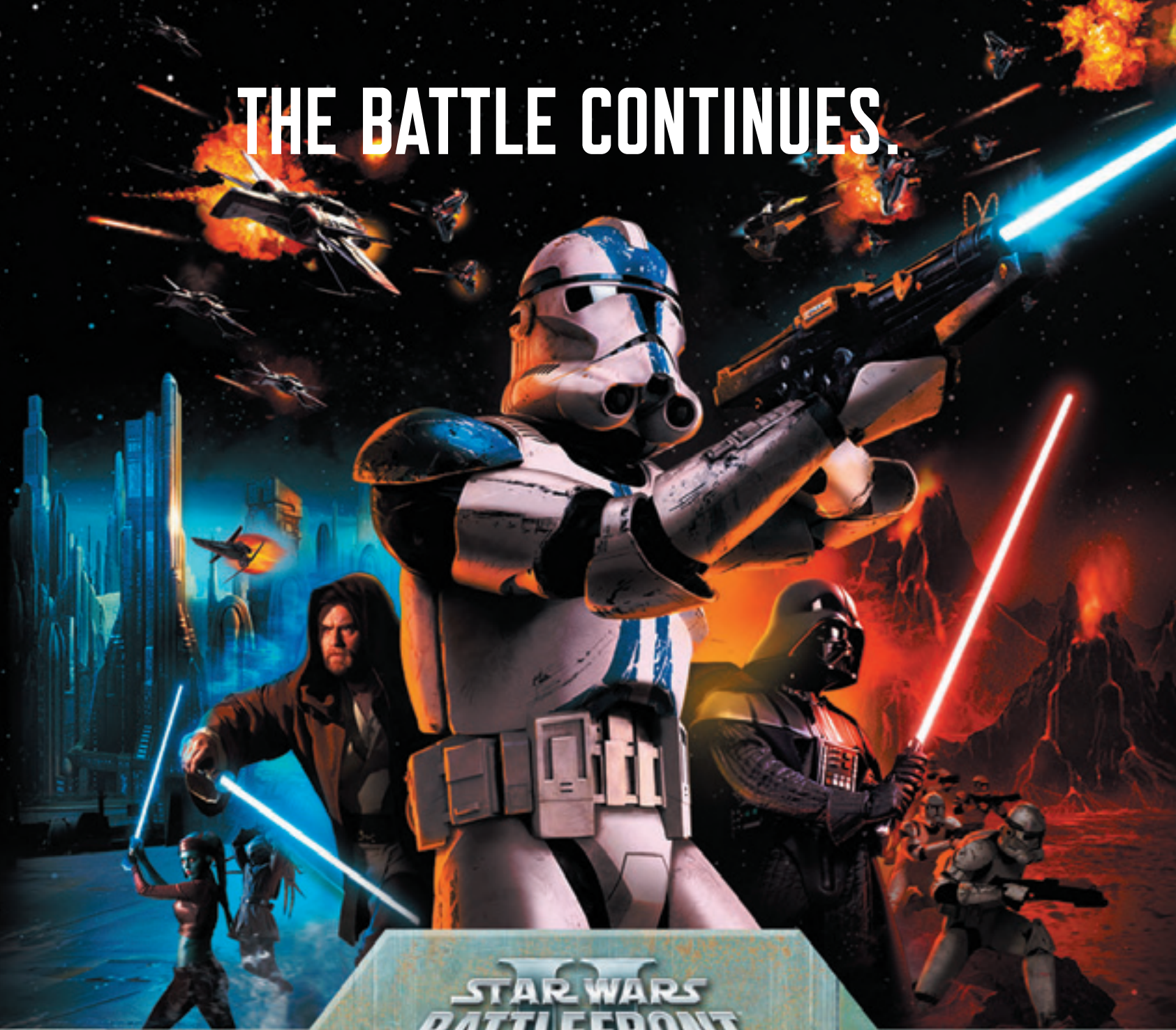


Varje vecka får vi in flera brev till redaktionen från personer som tycker att generationsskiftet i och med Xbox 360 kommer för tidigt. "Det har ju inte ens gått fyra år sedan Xbox släpptes!" eller "Det finns fortfarande mycket kräm kvar i de gamla maskinerna - titta bara på spelen som kommer nu!" är två populära stridsrop. Jag kan till viss del förstå dessa känslor, men för mig och många andra startade den här konsolgenerationen när Dreamcast introducerades i Japan i slutet av 1998. Klivet från Dreamcast till Playstation 2 var knappt märkbart i början och jag har upplevt den här generationen som en stegvis teknisk utveckling som startade med Sonic Adventure, via Soul Calibur och Shenmue och vidare till de första visuellt riktigt imponerande spelen till Playstation 2, som faktiskt släpptes inte så långt innan Halo kom, därefter har vi fått se The Chronicles of Riddick, Resident Evil 4, Gran Turismo 4, God of War och många andra som fått oss att höja ribban för vad som är möjligt under den här generationen på respektive hårdvara. Men det har varit centimeterhöjningar i bästa Bubka- och Isinbayeva-stil och det kliar i hela min kropp efter något som får mig att tappa andan. Spelet som signalerar att det är dags att pensionera sin nuvarande maskinpark.

Den andra december inleds nästa generation här i Sverige. Då släpps Xbox 360, blott ett par veckor efter världspremiären i USA. Jag kan inte påstå att det finns något spel som tydligt kommer att signalera generationsskiftet även om Dead or Alive 4 imponerade på Tokyo Game Show, Elder Scrolls IV: Oblivion kommer att konsumera min tid och Kameo: Elements of Power ser ut att bli spelet som åter-upprättat något av Rares förlorade heder. Det finns massor av andra jämna och gedigna titlar som Project Gotham Racing 3, Call of Duty 2 och Ghost Recon Advanced Warfighter. Utan tvivel toppspel allihop, som aldrig hade varit möjliga till Xbox, men sanningen är nog att det inte finns en enda spel-utvecklare i hela världen som ens kommer nära att utnyttja hälften av kraften som finns inneboende i Xbox 360 och detsamma gäller de som jobbar med spel till Playstation 3. Båda maskinerna är löjligt kraftfulla och det kommer att dröja länge innan vi ser deras fulla potential. Jag tror ändå att jag kommer att tappa andan när jag sätter mig ner för att spela de första Xbox 360-spelen enbart tack vare den rusligt höga upplösningen.

Bengt Lemne

THE BATTLE CONTINUES.



STAR WARS BATTLEFRONT II



IN **STAR WARS BATTLEFRONT II**, THE SEQUEL TO THE BEST-SELLING **STAR WARS** GAME EVER, YOU CAN FIGHT ALL NEW BATTLES ANY WAY YOU WANT—ON NEW PLANETS, AS A JEDI, AND FOR THE FIRST TIME EVER, IN SPACE. ON 31ST OCTOBER, YOU FIGHT AGAIN.



LUCASARTS

AVAILABLE FOR PLAYSTATION® 2 COMPUTER ENTERTAINMENT SYSTEM, PSP™ (PLAYSTATION® PORTABLE) SYSTEM, XBOX® AND PC.

www.swbattlefront2.com



"B", "PlayStation", "PSP", "UMD" and "△×○□" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Memory Stick Duo™ may be required (sold separately). Online play requires Internet connection and Memory Card (8 MB) (for PlayStation 2) (each sold separately). 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. Internet connection required for online gameplay. Players are responsible for all applicable Internet fees. Xbox online users will need an Xbox Live™ account. Online play subject to online terms of use as may be available online at www.swbattlefront2.com. LucasArts reserves the right to terminate online support of this product at any time. LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. Star Wars Battlefront is a trademark of Lucasfilm Entertainment Company Ltd. © 2004, 2005 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. & TM as indicated. All rights reserved. *Best-selling claim based on unit sales for all platforms in the first eight (8) months after release.



www.pegi.info

REAKTIONER

Min konstanta musikspelsmani

Mikael berättar om den spelgenre han måste importera dyra plastprylar för att kunna avnjuta

Jag är en extremt initierad spelare. Detta faktum manifesterar sig delvis i att jag tenderar att spela minst fem timmar om dygnet, men också att jag gärna lägger halva lönen på dyra importerade spel från Japan. Det är tur, för annars skulle jag aldrig ha fått testa några av de roligaste spel som någonsin skapats.

Musikspel är en av de nyaste genrerna i spelvärlden. Även om det har funnits spel med musikaliska inslag sedan länge var det inte förrän Parappa the Rapper (1996) som vi fick ett spel som enbart gick ut på att följa en utstakad melodi genom olika knapptryckningar. Parappa var hysteriskt roligt och allt, men det var lite väl kort enligt min mening. Och fortfarande sitter man där med en vanlig handkontroll. Nej, det som fick mig att bli musikspelsgalning skulle dröja ytterligare några år.

För det är förstas minst tio gånger så roligt att ha specialgjorda tillbehör att spela på. Konami är företaget som praktiskt taget äger hela musikspelsbegreppet, även om de på sista tiden fått en del konkurrens från Sony. I Beatmania leker man DJ på ett minimalt piano med fem knappar och en scratchplatta, och det blev Konamis start på en hel undergenre som numera kallas Bemani. Det var ganska simpelt, men formeln med rullande markörer och enkla animationer som utpnyddat återkommer i samtliga spel. Dance Dance Revolution, där man får dansa på en plastmatta i takt med att pilarna når toppen av skärmen. Guitar Freaks, där tunga riff och fingerfärdighetskrävande solon spelas på en liten plastgitar. Drummania, samma sak men med ett trumset och länkbart med Guitar Freaks för den ultimata gitarrgruppsimuleringen. Keyboardmania kan ni nog lista ut hur det fungerar. Och så slutligen Pop'n Music, en lättare variant av Beatmania där nio färgglada knappar används för att spela läckra superjapanska slagdängor. Alla dessa spel får nya versioner i arkadhallarna minst en gång om året och de flesta kommer också till Playstation 2. Och allihop är helt lysande.

Hela musikspelsfenomenet har visserligen hittat till Sverige, men oftast i en nerbantad och tråkigare form. Konami har släppt en rad Dance Dance Revolution-spel under namnet Dancing Stage, men på vägen från Japan har många av de roligaste låtarna försvunnit till förmån för licensierad radiodynga. Dessutom saknas det fortfarande en riktigt bra mattna i Sverige. Sonys Amplitude och Frequency i all ära, men liksom Parappa är det inte lika kul med handkontroll. Nej, stora plasttillbehör ska det vara. Visst, Donkey Konga fyller det kriteriet med sina bongos och nog ska

MICKE LISTAR SINA FEM FAVORITER



Dance Dance Revolution Extreme

Det är inte konstigt att de europeiska Dancing Stage-spelen känns handikappade när man jämför med Dance Dance Revolution Extreme. Över hundra låtar, var och en med fyra svårighetsgrader, erbjuder hundratals svettiga timmar på den vadderade mattan. Ett av de bästa musikspelen någonsin.



Pop'n Music 10

Låt dig inte luras av den gulliga spelgrafiken och den grått gulfärgade plastkontrollen med nio färgglada knappar. Pop'n Music är brutalt svårt och hysteriskt kul.



Guitar Freaks 4th Mix & Drummania 3rd Mix

Känslan av att faktiskt spela gitarr och trummor framför TV:n är det som gör Gitadora-spelen så lysande. Guitar Freaks 4th Mix & Drummania 3rd Mix är det bästa i serien och ett strålande stycke musikspelshistoria.



Gitaroo Man

Koels charmiga musikäventyr är lika originellt som oemotståndligt. Vansinnig musikaction blir det när Gitaroo Man kämpar sig igenom rytmiska träsk, spränger bort klaviatur-UFO:n och djungeljur med sin elgitarr. Missa inte!



Det blir inte mer japanskt än Taiko no Tatsujin, Namcos simulering av klassiska japanska trummor.

Nintendo prisar för att de vågade lansera en sådan pryl i Europa, men spelet är i gengäld extremt simpelt och känslan av att faktiskt "skapa" musiken själv försvinner när man egentligen bara kan banka på vänstra eller högra trumman. Spelet bygger också på det japanska Taiko no Tatsujin som är precis lika simpelt, och även det säljs tillsammans med ett stort plastigt tillbehör som numera samlar damm i min garderob.

Jag äger minst en version av samtliga Bemani-spel förutom Keyboardmania, och det är alltid kul att visa upp dem för folk, särskilt

glöder är det jag som spelar, inte någon spelfigur, och känslan i att göra hårdrocks-poser med gitarren långt uppe i luften för att plocka bonuspoäng är precis lika härligt knäpp som när jag försöker hålla den där groteskt höga tonen i Take on me i Singstar. "I'll be gone... in a day or twoooooooooiiiiierugh host host!". Givetvis blir det aldrig samma känsla som att faktiskt spela på riktigt, underligt vore det väl annars, men jag brukar likna det vid bilspel med ratt. Så nära man kan komma the real thing framför sin TV alltså. Det är virtual reality, fast utan lustiga

"Känslan i att göra hårdrocks-poser med gitarren för att plocka bonuspoäng är precis sådär härligt knäpp"

de som inte spelar spel i vanliga fall. Reaktionen är alltid extremt förutsägbar. Det går från förbluffning, till intresse, och slutligen till att de vill prova själva. Alla spelen har ett par rusligt enkla nybörjarlåtar som vem som helst kan lära sig på några försök, men skillnaden mot exempelvis Donkey Konga är att det krävs träning för att klara svårare låtar. Mycket träning. Väldigt mycket träning. Så pass mycket träning att jag aldrig lär klara Across the Nightmare i Drummania, eller Max 300 på högsta nivån i Dance Dance Revolution. Jag är helt enkelt inte tillräckligt bra på att spela trummor eller snabb nog med fötterna. Men det är så det ska vara. Glädjen i att spela Bemani-spelen ligger i att sakta men säkert bli bättre, samtidigt som man ser proffsen glänsa i nerladdade filmer där de löjligt enkelt stampar sig genom Max 300 på dubbla mattor, med ryggen mot skärmen och gör hälften av tryckningarna med händerna.

Den stora skillnaden mot vanliga spel är att man faktiskt gör något konkret och inte bara trycker på en förenklad handkontroll där godtyckliga knappar är kopplade till godtyckliga handlingar. När jag kämpar mig genom Right on Time så att plastgitarren

hjälm. Det är show, och stjärnan är jag. Jag gillar det.

Singstar, ja. Det är ett beundransvärt initiativ av Sony att försöka skapa alternativa sätt att spela, även om låturlvalet ofta känns begränsat. Annars är förstapartstillverkarna ganska dåliga på att uppmontra musikspelen. Sega kämpade tappert på Dreamcast-tiden med Samba de Amigo, men Microsoft håller järnhårt fast vid sin svarta koloss som det enda tillåtna sättet att spela på Xbox. Kanske blir det en förbättring i och med Revolution. Nintendos modultänkande med handkontrollen och idén att spelen gärna får ha egna tillbehör passar som hand i handske för musikspel. Släpper Konami ytterligare en plastgitar där man stoppar i fjärrkontrollen och sedan kan rocka loss unplugged i vardagsrummet kommer jag att stå först i kön.

Men innan den eventuella musikspelsrevolutionen nästa år är det ytterligare Bemani-spel som står på tur. Dance Dance Revolution Extreme 2, Guitar Freaks V & Drummania V, Beatmania IIDX 10th Style och Pop'n Music 12. Musiken kommer att fortsätta ljuda genom det Sundbergska residenset länge till.

_Mikael Sundberg

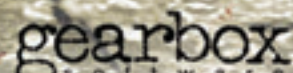
BROTHERS ★ IN ARMS ★ EARNED IN BLOOD™

TAKING COMMAND ISN'T EASY.

TAKING THE CONSEQUENCES IS EVEN HARDER.



www.brothersinarmsgame.com



REAKTIONER

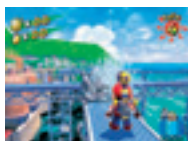
När spelhypen tar ohälsosamma proportioner Gamereactors danska chefredaktör listar tidernas mest överhypade spel

Spelbranschen kämpar fortfarande för att få någon form av erkännande. Angelina Jolie som actionhjältinnan Lara Croft och Milla Jovovich i rollen som den behårda Alice är helt enkelt inte tillräckligt. Och även om omsättningen är högre när det gäller spel än när det gäller biografbiljetter eller DVD-film så saknar vi fortfarande ett erkännande. Det räcker helt enkelt inte med att vi viftar med miljonerna för att bli tagna på allvar, det ska mera till. En av anledningarna till bristen på acceptans är ren och skär beröringsångest. Spel ses fortfarande som något barn underhåller sig med och inte som en värdig underhållningsform i linje med musik och film. Det händer ofta att jag på fester möter samma gamla fördomar och jag kan se folks skepsis när jag berättar att jag livnär mig på att skriva om spel. I deras ögon borde jag växa upp och skaffa mig ett ordentligt arbete.

Jag är ändå inte blind för källan till var dessa fördomar egentligen kommer ifrån, och speciellt inte sedan jag synat spelbranschen i sömnarna. Här huserar nämligen hypen som ett virus och medan andra branscher gör en stor grej av att nå ut till allmänheten med reklam och promotions för deras kommande film eller nya album så är ingen av dessa branscher i närheten av spelbranschen när det gäller oärlighet. Skärmdumpar som manipulerats i Photoshop, uppvisning av ljuskällor som absolut inte kan göras på en Playstation 2 samt reklamfilmer på TV som inte innehåller ett uns av själva produkten utan uteslutande förerenderade sekvenser. Allt detta är bara toppen av isberget. Kanske måste slipsarna hos utgivarna lära sig att låta bli att hypa ett spel utan grund, för när hypen slår fel så förstör det långt mer än det nyttar.

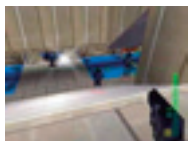
Låt oss ta Mirages Rise of the Robots från 1993 som exempel. CD-ROM-fenomenet låg i startgroparna och utvecklarna Instinct Design arbetade hårt med att skapa det mest imponerande fightingspelet någonsin. De gick till och med så långt som att säga att det var en Street Fighter-dödare. Spelpressen fick varje månad nya skärmdumpar skickade till sig och bilderna av de kromade robotarna och de medföljande pressmeddelanden skröt om alla de häftiga effekter som spelet innehöll. Den internationella pressen hölls dock borta från egentliga speltester. Trots detta hjälptes vareda speltidning i hela världen med att på förhand haussa Rise of the Robots som nästa stora steg inom slagsmålsigenren och under året 1993 så var där inte en enda speltidning som inte hade haft de mekaniska kämparna på framsidan. Även engelska Edge kände sig tvungade att ge dem en första sida med texten

5 ÖVERHYPADE BESVIKELSER



Super Mario Sunshine

Hypen inför Marios Gamecube-debut var enorm, minst sagt. Skulle Nintendo lyckas överträffa den geniala 64-även-tyret? Sår i efterhand känns det som om de inte ens försökte.



Perfect Dark

När Perfect Dark lanserades som en fristående uppföljare till mästerverket Goldeneye visste hypen på förhand nästan inga gränser. Det färdiga spelet var dock långt ifrån bra och innehåll allt från fånig story till bristfällig teknik och ett fullständigt ospelbart multiplayerläge.



Metal Gear Solid 2

Hypen kring Metal Gear Solid 2 var gigantisk, om inte störst. Och visst, det öppnade otroligt starkt. Dessvärre skulle det visa sig ganska snart att spelet efter bara en kortare stund på båten helt skulle byta karaktär. Den hårde Snake byttes mot fåntratten Raiden, på tok för långa filmsekvenser hackade sönder spelet, storyn ballade ut och de vansinnigt långa och meningslösa komradionkonversationerna fick mig att ledsna fullständigt.



Gran Turismo 4

Vi lovades ett omfattande onlineläge, helt ny fysikmotor och ännu mer realism. En samlad kritikerkår nappade och beskrev på förhand Gran Turismo 4 som racinggenrens frälsare. Det färdiga spelet innehöll dock inget av detta, speciellt inte det utlovade onlineläget och den nya fysikmotorn. Fler bilar och några nya banor var vad vi fick istället.



Brute Force

Efter supersuccén med Halo greps Microsoft av panik. Digital Anvil's Brute Force hypades som ett nytt Halo, som nästa stora steg inom actiongenrens utveckling. Något som inte kunde vara längre från sanningen.

"Graphics to die for".

När så Rise of the Robots äntligen släpptes, lät det helt annorlunda. Långsamma, knastrigt fula och debila robotar animerade med ett skrämmande lågt antal rutor lufsade runt i stela framtidsmiljöer och spelkontrollen fick mig att kräkas. En enig presskår kallade spelet för värdelös smörja men Mirage hade uppnått mycket av det de ville och innan recensionerna hade sjunkit in hos allmänheten så hade många redan köpt spelet. Den efterföljande besvikelsen kunde inte ens mätas på Richter-skalan och en hel del förstagångsköpare blev för evigt desillusionerade. Ja, faktiskt så sålde en stor del av dem deras maskin för att aldrig någonsin intressera sig för spel igen. Denna lögnaktiga hype hade sått spelbranschens dåliga rykte som fortfarande kvarstår hos många.

Bara några få år senare så var det den långhåriga och stenrika John Romero som gjorde bort sig. Sommaren 1997 så visade Eidos fram Daikatana för första gången under E3-mässan och även om pressen kritiserade spelet hårt efter visningen så dröjde det inte länge förrän pressmeddelanden, uttalanden från Romero själv samt svindyra reklamfilmer gjort Daikatana till det bästa som hänt världen sedan skivat bröd. En enkel mening brände sig på allvar in på näthinorna runt om i världen; "John Romero is going to make you his bitch". Så löd den uppkäftiga reklamen. Han ville alltså göra dig till hans spelmässiga undersåte och vi skulle komma att älska varenda minut av det.

Den 21 april år 2000 var Daikatana, efter närmare 10 förseningar, äntligen färdigt men vid det laget hade Romero redan hunnit sparka fyra olika chefsprogrammare och en hel drös grafiker. Inget av detta hade läckt till pressen, men resultatet talade för sig själv. Daikatana var ett horribelt, fult och osammanhängande spel som inte var i närheten av det actionepos som utlovats. Romeros aktade rykte som en av spelbranschens sanna visionärer förstördes och trots viss inblandning i bland annat Area 51 är det idag ingen



The Getaway hypades något alldeles enormt innan det släpptes och medan Sony fortsatte att tillhandahålla pressen med allt snyggare bilder från spelet erbjöds inga testsessioner då hela produktionen var en enda sörja av bristfällig teknik och märkliga prioriteringar. Fable (lilla bilden) var ett annat spel som inte levde upp till den enorma hypen.

som bryr sig om vad John Romero säger eller gör. Och sådant händer fortfarande. Ta till exempel engelska Peter Molyneux och hans Lionhead Studios. En rutinerad och väldigt begåvad producent som inledde sin karriär genom att skapa den banbrytande Populous. Men Molyneux har under de senaste fem åren varit i stort behov av en slagkraftig och beslutsam assistent. Denna assistent ska vara utrustad med en käpp och ha möjligheten att slå Herr Molyneux med den varje gång han yttrar något fullständigt orealistiskt (och ibland direkt pinsamt) om hans kommande spelproduktioner. För det har Peter gjort många gånger, inte minst i sammanband med Fable som skulle bli ett spelmässigt paradiset med allt från skiftande väder och total frihet till tusentals trovärdiga karaktärer och svåra moraliska val. Inget av dessa löften infriades även om Fable var ett underhållande om ändå standardiserat rollspel. Flera av mina vänner köpte en Xbox uteslutande för detta spelets skull, endast för att i efterhand gråta sig till söms och förbanna hela spelbranschen.

Och var vill jag då hän med allt detta? Jo, jag tror att dessa exempel, plus en helvetes massa andra, har medverkat till att ge oss detta fläckade rykte som vi har idag. Som förstagångsspelare måste det vara mycket nedbrytande att investera i en dyr konsol och ett dyrt spel för att sedan inse att allt var en lögn.

Så min önskan är enkel. Låt oss höra om spelet som det kommer att bli när det når oss konsumenterna. Låt oss se bilder från spelet som det faktiskt ser ut och låt oss få en upplevelse som faktiskt påminner om det som utlovats. Annars kommer spelbranschen aldrig att få sin plats i firnummet.

_Thomas Tanggaard



DARKWATCH™

"BRING ON THE DEATH AND DESTRUCTION NOW!"
~ Gamespy.com ~

"DELIVERS THE THRILLS..."
~ IGN.com ~

DEATH FEARS THOSE WHO WEAR THE BADGE



Exciting mix of Gothic Horror
and the Wild West



Killer arsenal of weapons
and vampire powers



Explosive multiplayer modes

www.darkwatchgame.com

18+
TM
www.pegi.info



PlayStation®2



UBISOFT®

KONAMI

TRY
TELL
THEM

GA

"Som magi, ett spel man drunknar i"

6 av 6, GON

"Årets största sporthändelse"

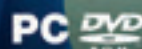
9 av 10, Reser



www.pegi.info



PlayStation 2



Distributed by



"add-on", the add-on logo, the 3+ logo, the Xbox logo, the Xbox Live logo, the Xbox Live Online logo, the PlayStation 2 logo, the PC DVD ROM logo, the Pan Vision logo, the Arsenal crest, Arsenal logo and Arsenal name are trademarks of Arsenal Football Club Plc and the Arsenal group of companies and are used under license. TM & © 2005 The Arsenal Football Club Plc. Licensed by Granada Sports. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. Microsoft, Xbox, Xbox Live, the Live logo, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. "3+" and "3+" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS2" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. © 2005 KONAMI.

Köp spelet hos:

CDON.COM

ONOFF

WEBHALLEN.COM

BY
LIVING
IT'S
ONLY A
GAME



www.pes5.net

Highbury
Arsenal
PRO
EVOLUTION™
SOCCER 5
DEVOTED TO THE GAME

Beta-test

Gamereactor förhandstestar kommande spel

Innehåll

Prince of Persia: The Two Thrones, The Matrix: Path of Neo, Sonic the Hedgehog, The Outfit, We Love Katamari & Need for Speed: MW



The Dark Prince är prinsens mörka alter ego och genom att tråda genom eld eller vatten kan man enkelt byta mellan de två karaktärerna.

Format GC/PC/PS2/XBOX Utvecklare UBISOFT Utgivare UBISOFT Speltyp ACTIONÄVENTYR Premiär DECEMBER

Prince of Persia: The Two Thrones

En hel stad att utforska och erövra. Prinsen står inför sitt tredje och sista äventyr

En spelupplevelse är i sin enklaste form en verklighetsflykt, som en film eller bok men med den unika ingrediensen: kontroll. Varför sitta framför dumburken och se en stuntman studsas runt väggarna när man själv kan vara den där hjälten och göra allt det där häftiga på riktigt... eller nästan, åtminstone. Det är därför de tidigare Prince of Persia-spelen varit så fantastiska. Det är något otroligt befriande i att balansera på träbjälkar hundra meter upp i luften, hoppa fram och tillbaka uppför ett schakt, eller springa längs en vägg, helt obekymrad om gravitation, friktion och annat tjafs. Jag får känna mig som en flygande skådespelare i ett kinesiskt kostymdrama, men utan livlinor, livsförsäkringar och stukade fotleder. Jag får vara Jet Li och Keanu Reeves på samma gång. Jag får vara fri.

Spelen har som bekant en handling, även om den känns ganska oviktig i sammanhanget. Vi har fått följa Prinsen i övergången från den unge och naive hjälte som släppte loss tidens sand, till en ärrad och bitter krigare som lyckades besegra själva ödet. Men sagan tar förstås inte slut där. Efter alla sina äventyr är den persiske prinsen på väg tillbaka till sitt Babylon tillsammans med Kaileena för att ta sin rättmätiga plats. På skeppet hem råkar han tyvärr ut för ytterligare ett skeppsbrott och spolas iland i sitt Persien som en annan Robinson. Det börjar inte bra. När det sedan visar sig att staden är under belägring av onda makter är det bara att bita ihop och sätta igång. Prinsen ska ha sin tron till varje pris. Det faktum att vi får besöka Babylon innebär förstås en stilmässig tillbakagång till det första spelet. Istället för mörka ruiner är det en levande stad, där vägen går från solbelysta tak via magnifika gobelänger, in i någons kök och ut i en skuggig gränd. Designen har gjorts av Ubisofts team i Casablanca, där de bokstavligen bara behöver gå



UTANNONSERAT - Fatal Inertia

Koeis första spel till Playstation 3 utvecklas av deras nystartade studio i Kanada och ser ut att vara inspirerad av pod racing-scenerna i Star Wars Episod I och spel som Wipeout och F-Zero. Spelet ska vara klart till den japanska PS3-premiären.



UTANNONSERAT - Super Monkeyball DS

Kombinationen apor som rullar omkring i bollar och Nintendo DS känns klockren redan från starten. Sega släpper loss sina apor i december i Japan och spelet är välfyllt med banor och mini-spel. Räkna med att det kommer hit under första halvan av nästa år.



Precis som Prince of Persia: Warrior Within bjuder The Two Thrones på en del riktigt grymma bosstrider mot minst sagt gigantiska fiender. Ubisoft har bland annat sneplat lite på det genombriļljanta God of War och den överdimensionerade hydran när de designade en av spelets tidigaste bossar.



utanför dörren för att hitta inspiration till arkitekturen, och det är en både realistisk och storslagen miljö att röra sig i. Resan genom Babylon tar flera dygn i speltid, och under tiden kommer dag och natt att skifta, vilket ger en varierad bild av staden. Det är sagornas Babylon som vi besöker, där såväl de berömda hängande trädgårdarna som det mytomspunna Babels torn finns att utforska. Just Babels torn är en klassisk plats som har använts flitigt i spelvärlden, och förekommer i både Final Fantasy 4 och Xenogears. Men aldrig tidigare har det varit just det historiska Babels torn, en detaljerad, levande plats, där man faktiskt sakta men säkert får klättra upp längs tornets utsida och utforska dess inre.

Men Prinsen är inte riktigt fri från ödet. Ganska tidigt i spelet släpps tidens sand lös igen, vilket förstås återigen skapar otaliga sandmonster. Inte ens Prinsen själv kommer undan helt och hållet den här gången. Hans vänstra arm förvrids av sandens krafter (ett grepp som påminner en hel del om den lysande filmen Princess Mononoke, eller Soul Calibur för den delen), och då och då får detta honom att förvandlas till en helt annan person, ett mörkt alter ego. Det här känner vi igen från Jak 2, men vi ska inte belasta Ubisoft för mycket för att handlingen känns bekant. Det är som sagt spelbarheten som gjort serien lysande och inte någon påklistrad berättelse.

I alla fall, The Dark Prince är inte bara bara en kolsvart typ som verkar bestå av lika delar lava och ångest, han är också helt olik Prinsen till både attityd och spelstil. Där Prinsen försöker vara en hjälte och göra det enda rätta, har den Dark Prince inga som helst moraliska betänkligheter. Han mördar för att det är kul, eller för att det passar honom, eller för att någon såg på honom lite misstänkt. Han är också om möjligt ännu mer akrobatisk och kan ta sig runt på helt andra sätt, bland annat genom att använda sitt kedjevapen för att svinga sig runt. Här märks inspiration från både God of War och urgamla Bionic Commando. Det ska bli intressant att se vem som vinner i slutet, för bara en prins kan sitta på Babylons tron.

En bieffekt av de stora omgivningarna och personligheten hos Dark Prince är att spelet nu har fått inslag av stealth. En ny "Speed Kill"-funktion låter oss ha ihjäl fiender innan de slår larm, till skillnad från de tidigare spelen då varje fiendemöte slutat i en regelrätt svärdskamp. Men detta kräver precision och tajming, och det finns alltid en möjlighet att slåss på vanligt sätt om man skulle missa. Men det är bäst att hålla sig dold så mycket som möjligt, då fienderna har blivit mycket smartare och gärna kallar på hjälp. Runt om i staden finns sandportaler som genererar mer motstånd, och i längden är det alltid säkrast att ta sin tillflykt till taken. Men fiendesoldaterna har också



The Dark Prince använder sig av ett distansvapen kallat Daggertail. Med denna sylvassa jojo kan han bland annat dra till sig fiender för att sedan sticka kniven i dem eller anfalla ovanifrån, koppla snaran runt fiendens hals och hissa upp dem i taket, ljudlöst.

lärt sig att följa dina spår, vilket innebär ännu ett övervägande - att ta den snabba vägen och lämna kletiga lerspår efter sig, eller att försöka hitta en omväg över torra golv.

Det märks att Ubisoft har tagit åt sig av kritiken mot det andra spelet, men samtidigt går det inte att blunda för de större kommersiella framgångarna med uppföljaren. Därför försöker de blanda de inslag vi gillade i ettan - trovärdiga sagolika omgivningar och en hellyllehjälte - med tvåans ännu läckrare grafik och utökade rörelsemönster. Hårdrocken ska vara borta och prinsessan Farah kommer att göra comeback, och grafiken är såklart helt otrolig. Striderna känns lika gedigna och varierade som förut.

Men det är trots allt akrobatiken som fyller den största delen av spelet. Ubisoft vill ge spelaren höjdskräck - och samtidigt den där unika känslan av att göra det omöjliga. Att banka på fiender så att blodet stänker är ingen bedrift, det kan vilken Mortal Kombat-slusk som helst göra, men ingen annan spelhjälte är lika rörlig och orädd som Prinsen. Den aspekten har knappast förändrats i The Two Thrones, och jag ser fram emot att utforska Babylons gator och tak och att äntligen ge Prinsen hans rike och en välförtjänt vila.

Mikael Sundberg

Gamereactor säger: Två spelbara karaktärer, större omgivningar, mer valfrihet och samma underbara design. Det ser ut som det blir hat trick för Ubisoft.



UTANNONSERAT - Sonic Riders

Att Sonic är snabb visste vi redan och det är därför helt logiskt att det kommer ett racingspel med den blå igelkotten. Lite mindre logiskt då att han och hans kompisar svävar omkring på luftbrädror. Släpps i början av nästa år till Gamecube, Playstation 2 och Xbox.

Beta-test

Gamereactor förhandstestar kommande spel



Det är svårt att hålla sig för skrätt när den idiottrimmade Corvetten skriker av vållust efter ännu en perfekt växling.



Format GC/PC/PS2/XBOX/XBOX 360 Utvecklare EA Utgivare EA Speltyp RACING Premiär 25 NOVEMBER

Need for Speed: Most Wanted

Vrålande Corvetter och söndertrimmade M3:or... Peter har förhandstestat Most Wanted

Det är en lagom kylig höstkväll. Min tungt modifierade M3:a susar genom staden och de orangerfärgade löven faller till marken. I en fjärran solnedgång hörs polissirener. Den kompressormatade V6:an under huven vaknar till liv, varvräknaren skjuter i höjden och den stillsamma tillställningen förvandlas plötsligt till en kaosartad kavalkad av krossade glasrutor, rökmoln och seriekrockar. Polisen är ute efter mig - jag är ute efter polisen.

Jag spelar inte bilspel på samma sätt som Petter gör. Jag jagar inte hundradelar genom att köra samma bana om och om igen. Jag blir heller inte till mig av total realism. Jag nöjer mig oftast med mängder av fart. Givetvis kan jag finna både Forza Motorsport och Gran Turismo alldeles förträffligt underhållande, men det är bakom ratten på överdrivna fantasikreationer och oförstörbara arkadbilar som bildjävulen i mig vaknar till liv. Den nyblivne och livrädde körkortsinnehavaren (som kör en skraltigt dieselbil till vardags) byts ut mot en maktgalen, argsint och hänsynslös fardtdåre. Need for Speed: Most Wanted är precis ett sådant spel, som tar fram fardtdären i mig. Det här är roligt från första början. Hastigheterna är höga, bilarna exotiska och upplägget okomplicerat. Man har vidareutvecklat upplägget från Need for Speed: Underground 2, med en fri och öppen stad, och byggt ett ännu större samhälle, fyllt av variation och betydligt mer väldesignat än tidigare. Istället för att enbart hålla till på de större vägarna, är staden fylld av små skrymslen att gömma sig från polisen i. Flertalet av tävlingarna går dessutom av stapeln i utkanten av staden, i skogspartierna, vilket bidrar till ännu mer mångfacetterad körning.

Rockstar City - en stad full av möjligheter. Som nykomling är det inte lätt att komma hit. Redan efter några minuter stoppas man av polischefen som gör det klart att man inte är välkommen. Därefter möter man Razor, stadens egenutnämnda konung över illegal gaturacing. Efter sedvanlig tuppfäkning blir det tävling, med bilarna som insats. Men när man närmar sig mållinjen står inte allting rätt till. Razor har saboterat din bil, och du förlorar loppet. Nu står du där. Utan bil. Utan vänner. I en främmande

stad. Lyckligtvis finns det trevliga människor, som Mia. Hon ringer några samtal och ordnar så du får köpa en bil till rabatterat pris. Det är nu utmaningen börjar. Razor har använt din föregående bil till att bli nummer ett på listan efter mest efterlysta, och ditt jobb är att ta tillbaka den och ta platsen som Most Wanted.

Istället för att manövrera den superlyxiga BMW M3:n kör man nu en grotesk Fiat Punto. Genom att ställa upp i olika tävlingar tjänar man pengar, som går till att trimma, modifiera och måla bilen. Möjligheterna för detta är avsevärt ökade från Underground 2, och då hade ändå Underground 2 fruktansvärt stora konstruktionsmöjligheter. Tävlingsarna ligger utspridda i staden, som man får leta reda på efter eget behag. Vill man, går det lika bra att kryssa omkring och lyssna på den överdådigt tunga hiphop som spelet är fyllt av. Billistan i övrigt har packats full av europeiska exklusiviteter såsom Lamborghini Gallardo, Porsche Carrera GT och Aston Martin DB9. Inte längre enbart de japanska riskokarna som står i centrum. Andra nyheter är "Speed Break"-funktionen. Genom ett enkelt knapptryck förvandlas tiden till sirap och låter spelaren i slowmotion styra sitt fordon dit han bäst behagar.

Givetvis är det ett plus i kanten att spelet ser oerhört snyggt ut, speciellt gäller detta naturligtvis Xbox 360-versionen. Solnedgången återspeglas utsökt i den strömlinjeformade karossen, liksom omgivningen. Förresten är omgivningen berikad med realistisk fysik, som äntligen tillåter lite buskörning över parkeringsautomater, parkbänkar och hastighetsskyltar samt annat onödigt som kan tänkas stå i vägen. Bilmodellerna är som vanligt av högsta klass och överträffas egentligen bara av storleken på staden. Bifysiken har utvecklats ännu mer åt det tyngre och mer realistiska hållet, utan att för den delen släppa det arkadinfluerade grundkonceptet.

Peter Bernhardsson

Gamereactor säger: Actionpackat och underhållande när EA fortsätter att bränna gummi med gatuumodningsscenen som grund. Kan bli det bästa i spelserien.

YOUR RIDES HAVE BEEN STOLEN. YOUR NAME HAS BEEN TRASHED. EVERYTHING YOU'VE WORKED FOR AND WON IS LOST. BUT WITH A LITTLE HELP FROM THE WIZARDS AT WEST COAST CUSTOMS, YOU'LL BE GEARED TO EVADE THE COPS AND FIND THE SHORTEST, WILDEST ROUTES TO REGAIN YOUR TITLE: KING OF THE STREETS.

MORE THAN A RACE, A LIFESTYLE



L.A. RUSH

WWW.LARUSHGAME.COM



FIND THE WINNING MIX OF SPEED, SHORTCUTS AND JUMPS.

CUSTOMIZE YOUR RIDES WITH THE PROS FROM WEST COAST CUSTOMS.

EXPLORE THE FAMOUS STREETS, FREEWAYS AND LANDMARKS OF L.A.

12+

www.pegi.info

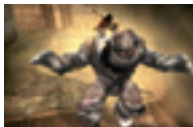


PlayStation 2



MIDWAY

L.A. Rush © 2005 Midway Home Entertainment Inc. All Rights Reserved. L.A. RUSH is a trademark of Midway Home Entertainment Inc. MIDWAY and the Midway logos are trademarks or registered trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission, Midway Home Entertainment Inc. and its affiliates do not monitor, endorse or accept responsibility for the content of any non-Midway website. Distributed under license by Midway Home Entertainment Inc. Hollywood Sign™ and © 2005 Hollywood Chamber of Commerce. Licensed by Global Icons. All rights reserved. General Motors Trademarks used under license to Midway. HUMMER, H2, all related Emblems and the distinctive vehicle body and grille design are General Motors Trademarks used under license to Midway. MITSUBISHI, LANCER EVOLUTION VIII and ECLIPSE SPYDER names, emblems and body designs are trademarks and/or intellectual property rights of MITSUBISHI MOTORS CORPORATION. CHEVROLET, CHEVY, the Bowtie Emblem, PONTIAC, CAMARO, SS, CHEVELLE, CORVETTE, SOLSTICE, IMPALA, HUMMER, and the related vehicle body design are General Motors Trademarks used under license to Midway. Dodge is a trademark of DaimlerChrysler Corporation. Official Nissan Product. Nissan, Frontier, 240SX, Skyline and associated symbols, emblems and designs are trademarks of Nissan Motor Co., Ltd. and used under license to Midway Home Entertainment Inc. RIDES is a trademark of Harris Publications, Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox Live, the Live logo, and the Xbox logos are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. "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. Online play requires internet connection.



UTANNONSERAT - Prince of Persia PSP

I december släpper Ubisoft ett Prince of Persia-spel till PSP som är baserat på fjolårets läckra Warrior Within. Äventyret har anpassats till den nya hårdvaran, men Ubisoft har också passat på att lägga till en mängd nytt innehåll.

Beta-test

Gamereactor förhandstestar kommande spel



Format PC/PS2/XBOX □ Utvecklare SHINY ENTERTAINMENT □ Utgivare ATARI □ Premiär 18 NOVEMBER

The Matrix: Path of Neo

Glöm Enter the Matrix, Shiny har gjort bot och bättring och tagit självaste Neo till hjälp

Sedan den första filmen kom har det gått sex år och två spel har släppts. Trots det har vi ofattbart nog inte förrän nu fått chansen att spela som huvudpersonen Neo. I *The Matrix: Path of Neo* samlas allt från de tre filmerna kompletterat med inslag från antologin *Animatrix* och tar sin början från den absoluta starten, i den helt vanlige Thomas Andersons vardag där han på sistone plågats av märkliga drömmar.

Spellet inleds faktiskt i en av dessa drömmar med en helt vansinnig strid i en okänd lobby bland mängder av fiender. Genom att se hur pass väl man klarar av de anstormande fienderna justeras spelets svårighetsgrad och drömmen avbryts abrupt i samma sekund som man dör, och Thomas Anderson vaknar med ett ryck. En dröm bland många andra under en helt vanlig arbetsdag, men denna dag blir också vändpunkten i Thomas Andersons liv.

Shiny har verkligen ansträngt sig för att lyckas göra spel av så många av filmernas scener som möjligt, utan att det för den sakens skull ska kännas krystat. Det har man åstadkommit genom att dels få tillgång till refuserade episoder från filmtrilogin av

regissörerna Andy och Larry Wachowski, men också genom helt nyskrivet material som berättar vad som skedde mellan viktiga scener i filmerna. För att verkligen göra allt till en följsam berättelse varvas det du spelar med scener från filmerna som perfekt klipps ihop. Springer du exempelvis med Neo genom en dörr, kan du sedan få se ett klipp ur filmerna där Neo kommer ut ur dörren och säger några repliker. Det gör att alla extrascener känns trovärdigt sammansatta med filmen och som något helt naturligt.

Själva spelet är oerhört linjärt, vilket såklart beror på att det trots allt baseras på filmer som följs scen för scen. Det är ganska gott om check points och man måste hela tiden göra exakt som utvecklarna tänkt att man ska göra. Just det blir tyvärr stundtals problematiskt, eftersom det inte alltid är glasklart vad man ska utföra. Ett exempel är en vild jakt undan den hänsynslöse agent Smith där man ska springa nedför en trapp. Väl nere på botten kan man sedan springa åt tre olika håll. Att ta fel väg i stridens heta resulterar i omedelbar död och texten Game Over rullas retsamt upp över skärmen, följt av en irriterande omstart. Det är naturligtvis inte god speldesign och något oacceptabelt



UTANNONSERAT - Untold Legends: The Warrior's Code

Sonys Untold Legends var lite av en besvikelse när det släpptes till PSP, men spelet har sålt bra och arbetet med en uppföljare är redan i full gång. I början av nästa år släpps Untold Legends: The Warrior's Code.



UTANNONSERAT - SWAT 4: The Stetchkov Syndicate

Irrational Games australiensiska studio arbetar med ett expansionspaket till SWAT 4 som släpptes i april i år. The Stetchkov Syndicate har sju nya banor, massor av små förändringar i spelupplägget och ett helt nytt multiplayerläge.



På vissa uppdrag följer Trinity med. Hon klarar dock inte av att ta hand om sig själv och utgör snarare ett hinder, eftersom Neo inte under några omständigheter får låta henne ta så mycket stryk att hon dör.

i dessa dagar när frihet och val är något som kommit att bli vardagsmat.

Innan man kan göra något alls med Neo måste han gå igenom en rad träningsprogram. Det gjordes som bekant även i filmerna, men här har den delen utvecklats. Dels för att ge spelet längre hållbarhet, men också för att man i lugn och ro ska få lära sig det riktigt digra utbudet av attacker. Shiny har begåvat spelet med det absolut bästa automatsiktet någonsin i ett actionspel. Man väljer helt enkelt en fiende, drar sina vapen med ett lätt tryck på L2-knappen och skjuter mitt i prick. Till en början känns det väldigt märkligt eftersom det förtar all skicklighet med att skjuta rätt. Det tar dock inte lång tid att inse att det hela är en absolut nödvändighet för att göra Neo sådär förbaskat cool som han ska vara. Låser man exempelvis siktet på en motståndare man inte kan se, vrider bara Neo armen dit och skjuter honom i medan han blickar åt ett helt annat håll genom sina kolsvarta solglasögon. Det fungerar på samma sätt i närstrid och man kan när som helst smidigt flytta fokus till en annan fiende för att ge honom smisk mitt i stridens hetta.

Givetvis finns också seriens patenterade ultrarapideffekter med i rejäla doser. Genom att trycka in L1 får man spelet att gå riktigt långsamt, varpå man kan undvika kulor och slå ut mängder av fiender innan de ens hinner fatta vad som hänt. Det hela är ytterst väl koreograferat och ser enormt häftigt ut. Faktum är att jag aldrig sett så estetiskt snygga närstrider i ett västerländskt actionspel förut. Läger man till att nästan alla omgivningar är interaktiva och förstörbara är man faktiskt väldigt nära Matrix-seriens omtalade actionscener med flygande murbruk och pulveriserad omgivning.

Rent grafiskt är jag på förhand väldigt kluven inför Path of Neo. Å ena sidan har Shiny fångat estetiken och effekterna från filmerna perfekt. Å andra sidan är grafiken alldeles för krävande för denna generations konsoler och framför allt Playstation 2-versionen pågas hårt av dålig kantutjämning, och väldigt instabil bilduppdatering. Det går inte att låta bli att tänka tanken på hur bra Path of Neo hade kunnat bli till exempelvis Xbox 360. Då hade det funnits kraft nog att verkligen göra Matrix rättvisa som det extremfutuurstiska spel det borde vara med mängder av spegelblanka skyskrapor, svarta läderställen och sanslösa effektfyrverkerier. Fågel, fisk eller mitt i mellan? Det svarar jag på i nästa nummer.

_Jonas Mäki

Gamereactor säger: Shiny gör lika mycket rätt som fel och flera riktigt goda idéer riskerar att gå om intet på grund av tveksamt spelupplägg och tekniska brister.

Sonic the Hedgehog

Ilsnabbt födelsedagsfirande för Sonic nästa år

Format PLAYSTATION 3 / XBOX 360 Utvecklare SONIC TEAM Utgivare SEGA Speltyp PLATTFORM
Premiär SOMMAREN 2006

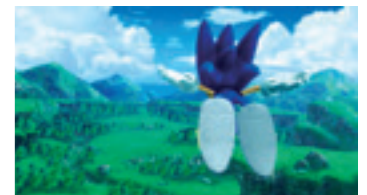
Segas maskot, den ilsnabbe igelkotten, fyller 15 år den 23:e juni nästa år. Så lång tid har det gått sedan Yuji Naka och hans mannar lanserade honom som Segas kaxiga svar på Nintendos Mario. Ett förkroppsligande av den snabba processorn som var kärnan i deras 16-bitars maskin Mega Drive.

Lagom till årsdagen är det tänkt att Sonic ska ta klivet till nästa generations hårdvara. Första gången vi såg nästa generations Sonic var på E3-mässan i maj, och strax innan Tokyo Game Show visades de första spelbara sekvenserna ur det nya Sonic-spelet upp. Yuji Naka gjorde gällande att detta var hur Sonic skulle se ut om han fanns på riktigt. Taggarna på ryggen rör sig när han andas och miljöerna är mycket detaljerade, som en verklig version av Sonics klassiska springmarker. Något som inte varit helt populärt med Sonic Adventure-spelen och nu senast i Sonic Heroes är att Sonics kompisar spelat allt större roller. Nu verkar det dock som att Sonic Team åter valt att helhjärtat satsa på den blå igelkotten. Det är hans jubileumsspel och det är därför det helt enkelt kallas – Sonic the Hedgehog.

Det var en bana som demonstrerades där Sonic flyttade sig mellan klassiska platåer i ett område som till stor del består av skogsbevuxna ruiner. Den här banan kommer förmodligen att finnas med i det slutliga spelet, men det är ännu inte helt klart. Det fanns flygande robotfiender som Sonic gjorde målsökande attacker mot för att ta sig över avgrunder och gled också fram på räcken på samma sätt som i tidigare spel. En stor nyhet är annars att Sega licensierat fysiksystemet Havok (mest känt från Half-Life 2) för att skapa realistiska fysiska värden för objekten i spelet. Detta demonstrerades genom hur Sonic flyttade lådor och hur dessa rörde sig när en bro kollapsade. Sonic studsade även in fiender i tegelväggar varpå stenarna spreds beroende på hur fienden träffat väggen. Naturligtvis är den största skillnaden hur vacker och levande Sonics värld ser ut. Ljuset, skuggorna och alla små detaljer som blommorna på marken och svamparna som växer på trädstammarna lovar gott. Sonic Team har också implementerat en dygnsrytm och det var mäktigt att se hur världen förändrades när solen gick ner och Sonics ögonvitor var allt som syntes bredvid de lysande gyllene ringarna. Sonic ser ut att bli den första av de stora gamla plattformshjältarna att ge sig i kast med nästa generations hårdvara och förväntningarna här på redaktionen är skyhöga.

_Bengt Lemne

Gamereactor säger: Ska det här bli Sonics stora comeback? Vi tror det...



Sega har inte officiellt gått ut med något släppdatum, men de antyder att spelet ska släppas i samband med Sonic 15 års jubileum. På Tokyo Game Show styrde Yuji Naka Sonic med hjälp av en Dual Shock 2, så vi förmodar att det var Playstation 3-versionen som demonstrerades.

Beta-test

Gamereactor förhandstestar kommande spel



FÖRSENAT - 25 To Life

Eidos ghettostylade tjuv- och polisspel har återigen blivit försenat. Spelet såg inte speciellt bra ut på E3-mässan och i USA har det fått mycket negativ kritik. Kanske kommer spelet aldrig att släppas och i ärlighetens namn är det nog ingen större förlust i så fall.



Relic använder sig av Xbox 360:s alla olika mapping- och filtertekniker för att få till det rätta utseendet på allt från rostig metall till mänsklig hud. Ett vackrare krigsspel får man leta efter samtidigt som spelmotorn klarar av upp till 60 spelare över Xbox Live.



Format XBOX 360 □ Utvecklare RELIC ENTERTAINMENT □ Utgivare THQ □ Premiär 2 DECEMBER

The Outfit

En pansarvagn att ta med, tack! Utvecklarna bakom Homeworld satsar på ren action

September 1944. Andra världskriget har vänt till de allierades favör och tredje rikets trupper pressas tillbaka på alla fronter. Du och några kamrater skickas in i Frankrike för att med list och skicklighet motarbeta nazisterna bakom deras egna linjer. Det kommer krävas mod... sammanhållning... och lojalitet för att... zzz... hålla ihop dina mannar under dessa... zzzzz... omänskliga förhållanden... Zzzzz...zzzz... Oj förlåt, somnade visst till. Realistiska actionspel med andra världskrigstema måste vara spelvärldens mest uttjatade genre för närvarande. Är det någon mer än jag som tycker att denna ständiga fixering vid realism är ett enda stort sömnpiller? Bra, då är The Outfit spelet för er.

Det är Relic, tidigare kända för bland annat Homeworld och Warhammer 40.000: Dawn of War, som slagit sina kloka huvuden ihop i jakten på ett actionspel som blandar det bästa ur dessa två genrer. Här finns resurshantering, raser och hjältar mixat med tredjepersonsaction i högt tempo med tjugotalet fordon och massor av explosioner. Spelets valuta heter Field Units och fås genom att klara uppdrag, ta över kontrollpunkter på kartan och inte minst, skjuta fiender. Med dessa kan du sedan köpa allt från vapen och fordon till truppförstärkningar och flygräder. Du är med andra ord aldrig längre än ett knapptryck bort ifrån kulsprutor, granater, jeepar, tanks, APC:s eller zeppelinare. Förutsatt att du kan betala för dem det vill säga. Vidare är alla miljöer helt förstörbara. Och då menar vi förstörbara ner till molekylär nivå, inget tjafs om att en del saker går att ha sönder och en del inte. Ser du något kan du antingen åka i det eller spränga det. Oftast båda. Det hela går under benämningen "Destruction on Demand" och ska ge spelaren total frihet att tackla



UTANNONSERAT - Xenosaga Episode III

Namco fortsätter att satsa vidare på Xenosaga-serien. Den tredje episoden är på väg till Playstation 2 och till Nintendo DS släpper man en konvertering av de båda första episoderna. Det är inte klart om något av dessa spel kommer till Europa.



UTANNONSERAT - Juiced: Eliminator

Ett av Petters favoritspel det här året har utan tvivel varit Juiced. Nu är spelet på väg till Playstation Portable med nya banor och en del nya spellägen. Tanken är att det ska släppas lagom till nästa sommar.



"Det var en bro mindre det!" The Outfit ger spelaren total frihet att förstöra vadsomhelst, hursomhelst.

situationen på det sätt han eller hon önskar.

Föreställ dig till exempel att du kommer till ett hus där tyskarna befäst sig. Stenmuren runt är riggad med taggtråd och maskingevärspipor sticker ut genom vart-endaste litet fönster. De är många och du är ensam, dåliga odds. Vad göra? Jo, gå in i menyn och köp en stor och biffig Sherman-tank, (levereras plug-and-play, med manskap och allt) och sen har varken mur eller taggtråd någon chans. Speciellt inte tyskarna. Några pansarskott senare är huset förvandlat till en grushög och det tyska motståndet ett minne blott. Eller så köper du soldater, ger order om understödande eld medan du och någon till smyger er nära för att kasta in ett par handgranater genom fönstret. Känner du för att ligga på latsidan och bränna lite extra Field Units går det även utmärkt att kalla in en luftburen bombråd och njuta av lite massförstörelse på avstånd. Stoppa ett tåg? Det går att hoppa på längst bak och sedan skjuta sig hela vägen fram till loket, men minst lika kul är att lura under järnvägsbron med en stor sprängladdning och spränga hela tåget. Vi snackar om en digital sandlåda vars upplägg är ett gigantiskt kliv framåt jämfört med exempelvis Mercenaries och tidigare titlar i genren.

För att bejaka olika spelstilar finns tre olika hjältar att spela som. JD Tyler är smygigt smart och drar omkring med ett prickskyttegevär och en ryggsäck Molotovcocktails, Tommy Mac svingar maskingevär och eldkastare med lättthet och Deuce Williams kånkar omkring på en bazooka samt en säck splittergranater. Förutom skillnader i snabbhet och tålighet har varje hjälte specifika vapenuppgäraderingar samt en uppsättning "hero commands" som kan ropas till mannarna i trängda situationer. För även om The Outfit är ett actionspel i första hand har det taktiska inslag och det går att bossa runt upp till fem soldater utöver sin egen hjälte.

The Outfit har den tidsmässiga inramningen gemensamt med spel som Medal of Honor, Call of Duty och Brothers in Arms, men utöver det är det inte mycket som är likt. Vapen kan överhettas men ammunitionen är oändlig och att dödas innebär inte något allvarigare än en smärftfri återfödelse vid givna kontrollpunkter. Allt för att ta fram lek- och experimentlustan hos spelaren. Här finns tre olika fysikmotorer, skarp artificiell intelligens, ursnygg grafik och gigantiska miljöer. Relic utlovar välskrivnen story, 12 stora uppdrag, dödsmatcher och co-op över Live samt en hel drös nedladdningsbart material. Det finns ingen anledning att betvivla dem.

David Fukamachi Regnfors

Gamereactor säger: Command & Conquer möter Battlefield på Xbox 360 och ljuv musik uppstår. Några få tekniska problem, men annars väldigt lovande.

Dead or Alive 4

Slagsmålgiganten tar steget in i nästa generation

Format XBOX 360 Utvecklare **TEAM NINJA (TECMO)** Utgivare **TECMO** Speltyp **SLAGSMÅL**
Premiär **2 DECEMBER**

Första gången jag kom i kontakt med Team Ninjas fascinerande strävan att göra det ultimata slagsmålspelet var i och med Dead or Alive 2: Hardcore till Playstation 2. Innan hade jag tittat snett på allt vad 3D-slagsmål hette och fokuserade istället på Ryu, Ken och deras vänner i Street Fighter Alpha 3. Men när Bayman forcerade Kasumi genom urverket på klocktornet, som gjorde att hon föll handlöst två våningar ned, samtidigt som glassplittret regnade över de båda, var slaget förlorat. Street Fighter Alpha 3 var inte mer än en utsuddad kontur. En helt ny värld hade öppnat sig.

För det otränade ögat ser Dead or Alive 4 kanske ut som en enkel uppfinning av tidigare spel. Lite finare grafik, någon ny karaktär och ett knippe nya banor. Men om vi ska vara allvarliga för en stund, så arbetar man inte 50 timmar i sträck (som spelets producent Tomonobu Itagaki gjort) för att göra kosmetiska ändringar i ett redan underskönt spel. Så istället för att prata om vilka fina kostymer de nya figurerna har, bryter vi sönder spelmotorn och tar en djupdykning i vad som komma skall.

Till att börja med har man valt att kapa tiden för kontringar på mitten. Tidigare har man haft ungefär en tredjedelssekund på sig att kontra motståndarens attacker, detta är nu reducerat till en sjättedelssekund. Försättningsvis har man behållit fyrapunktssystemet för kontringar som man fann i Dead or Alive: Ultimate. Givetvis en positiv sak. Man har även fokuserat mycket på att skapa ett snabbare, rappare, spel. Alla karaktärsanimationer är omgjorda från grund, så att de inte är lika långvariga och övergraciösa som tidigare, utan att de för den sakens skull ser dåliga ut. Grafiskt sett är Dead or Alive 4 överlägset allt annat som tidigare kommit från Team Ninja. Omgivningarna, vattnet, rörelseoskärpan som adderats för att förstärka intrycket av intensitet och tempo, de förstörbara objekten – allt är helt vansinnigt läckert och får mig att längta ännu mer efter Xbox 360.

Miljöerna, ja. Seriens kännetecken har ju alltid varit att banorna ska vara så interaktiva som möjligt. Redan i del två kunde man slå sin motståndare utöver kanten och fortsätta bataljen på ett annat område av banan. Här fortsätter man och har utökat möjligheterna något fruktansvärt. Flertalet banor innehåller staket eller dylikt som går använda till sin fördel. Slår man en motståndare över det, det går ta sats och göra en form av hoppattack när motståndaren är snurrig.

Det här kan inte bli annat än ett långt segertåg för Tomonobu Itagaki och hans arbetslag. Det känns mer genomarbetat, välstrukturerat, påkostat och spännande än någonsin tidigare. Med mer interaktivitet, flertalet nya figurer och förbättrat spelsystem kommer Dead or Alive 4 göra livet hårt för Soul Calibur 3 i vinter.

Peter Bernhardsson

Gamereactor säger: Allt känns bättre sedan vi sist återsåg Kasumi och de andra, vilket bådar för århundradets slagsmålsfest.



Den blonda pojken som slåss här med Jann Lee heter Elliot. De två andra som än så länge blivit bekräftade är den söta flickan Kokoro och en ännu icke namngiven kvinnlig wrestler

Beta-test

Gamereactor förhandstestar kommande spel



UTANNONSERAT - Loco Roco

Ett av de märkligaste och roligaste spelen på Tokyo Game Show var utan tvivel plattformsspelet Loco Roco till PSP. Den gula Barbapappa-bollen rullar när du lutar marken med hjälp av axelknappar och du kan blåsa upp den eller splittra upp den i mindre bollar.



We Love Katamari går, liksom sin föregångare, ut på att rulla en stor boll och få saker att fastna på den.

We Love Katamari

Sann kärlek är som en rullande klisterboll

Format PS2. Utvecklare NAMCO. Utgivare NAMCO. Speltyp PUSSEL. Premiär FEBRUARI 2006

Ibland kläcks supersmarta spelidéer - idéer som är så enkla men välfungerande att resultatet inte kan bli mer än helt fenomenalt. Ett sådant exempel är Namcos Katamari Damacy. Vi arma stackare i Europa fick inte ta del av detta underbara spel, som antagligen ansågs för skumt och för japanskt för att ens kunna fungera hos oss. Spelet var minst sagt flummigt, men ack så väl utfört.

För er som inte känner till Katamari Damacy kan jag berätta att spelet handlar om den lille Prinsen av Kosmos som var tvungen att reparera skadan på stjärnhimlen som hans alkoholpåverkade pappa skapat. Pappa Kungen hade under en av sina mer omtumlande kvällar kört onykter och krossat flera stjärnor på himlen. Istället för att rätta till problemet som vilken ansvarsfull vuxen som helst hade gjort, skickade han sin son att fixa den kosmiska balansen.

Det är här det där fenomenala kommer igång; Den lille Prinsen, med sin ringa storlek på någon centimeter eller så, genomförde detta genom att rulla bollliknande skrotklumpar över allt han kunde hitta. Allt för att få ihop sfärer av passande storlek som kan ersätta de tomma platserna på himlen. Klumparna som galet rullas runt har nämligen förmågan att få vad som helst att fastna på dem, ungefär som en boll gjord av klister. Till en början fastnar endast små ting som suddgummin, blommor och häftstift men ju större den blir desto större saker kan plockas upp. Fraktfartyg, Godzilla-liknande monnster, regnbågar och hela öar fastnade med lätthet när den lille Prinsen puttade på sin växande klump som pappa kungen sedan skickade upp i himlen.

Succén lät inte vänta på sig. Spelets otroligt flummiga stämning, fantastiskt engagerande spelidé, simpla upplägg och fenomenala musik grep tag om hjärtat på många spelare, både i USA och i Japan. Fansen nästintill krävde en uppföljare och Namco skred till verket. Och att inte älska den lille Prinsen och hans fortsatta upptåg är svårt.

Precis som i föregångaren är det dags för vår lilla Prinsen att rulla sina bollklumpar i We Love Katamari. Pappa Kungen har sedan sina insatser med att fylla stjärnhimlen blivit omåttligt populär. Så populär att han får diverse förfrågningar av människorna i tid och otid. Bland annat efterfrågas fler klumpar på himlavalvet och hjälp med städning i pojkrum, hur konstigt det än må låta. Naturligtvis tänker kungen, som är extremt lat, inte lyfta ett finger. Han vill däremot behålla sin näst intill gudomliga status och skickar således ut Prinsen och hans kusiner för att göra allt det som han själv blir tillfrågad att göra.

Av det jag hittills upplevt av We Love Katamari slår det mig hur pass troget spelet är sin föregångare. Namco har inte ändrat på det som gjorde det första spelet en stor succé, utan alla element som gjorde att jag (och många andra) föll pladask för spelet, finns kvar. Grafiken har samma charm, musiken är fortfarande otroligt bra och spelkänslan är fantastisk. Den kanske största förbättringen som gjorts rör spelets variation. I Katamari Damacy var det endast klumpar som rullades runt för att fylla stjärnhimlen. I We Love Katamari kan man till exempel få rulla runt med en sumobrottare och få mat att fastna på honom, eftersom han önskar att bli ännu större. Eller vad sägs om uppdraget där man måste samla på sig hela länder för att stoppa en hotande meteorit? Precis hur kul, knasigt och underbart som helst. Som om inte det vore nog är platserna där man rullar runt sin klump mer varierande. Under vattenytan eller Frankrike, Kina och USA är några platser som den lille prinsen kommer att besöka under spelets gång.

En mot en-läget från Katamari Damacy finns kvar, tillkommit har ett helt nytt läge där två spelare kan styra en och samma klump. Den ena spelaren har mer att säga till om angående styrning åt vänster, medan den andra spelaren bestämmer mer åt höger, vilket säkerligen kommer att resultera i elaka svordomar innan tekniken är under kontroll.

Som ett riktigt Katamari Damacy-fan kan jag inte göra annat än att längta efter den lille Prinsens återkomst. Det är sällan man ser spel som är så enkla bli så populära och beroendeframkallande, och jag tvekar inte en sekund på att Prinsens nya äventyr kommer att sprida kärleken till många fler...

_Sophie Warnie de Hugelghem

Gamereactor säger: På vår begäran har Namco tillfört mer variation och mer skruvad humor till ett redan genialt koncept. Vi längtar ivrigt efter Prinsens återkomst.



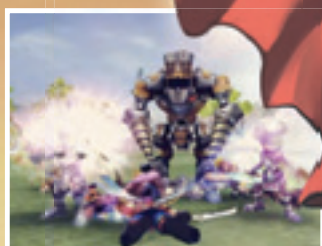
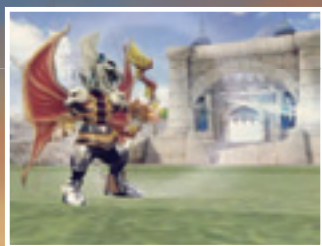
ROSE ONLINE

Rush On Seven Episodes

Jump on board!

www.gamesrouter.com

Breathtaking adventures,
sparkling spells
and worlds to explore
are awaiting you.
Nothing will be
the same afterwards...



12+

www.peg.info

PC

gamesrouter
www.GamesRouter.com

TRIGGER
GRAVITY



Format: XBOX 360
Utvecklare: RARE
Utgivare: MICROSOFT
Speltyp: ACTION
Premiär: 2 DECEMBER

PERFECT DARK ZERO

Kan Joanna Dark axla Master Chiefs mantel? Gamereactor reste till besökte Rare för att ta reda på svaret...

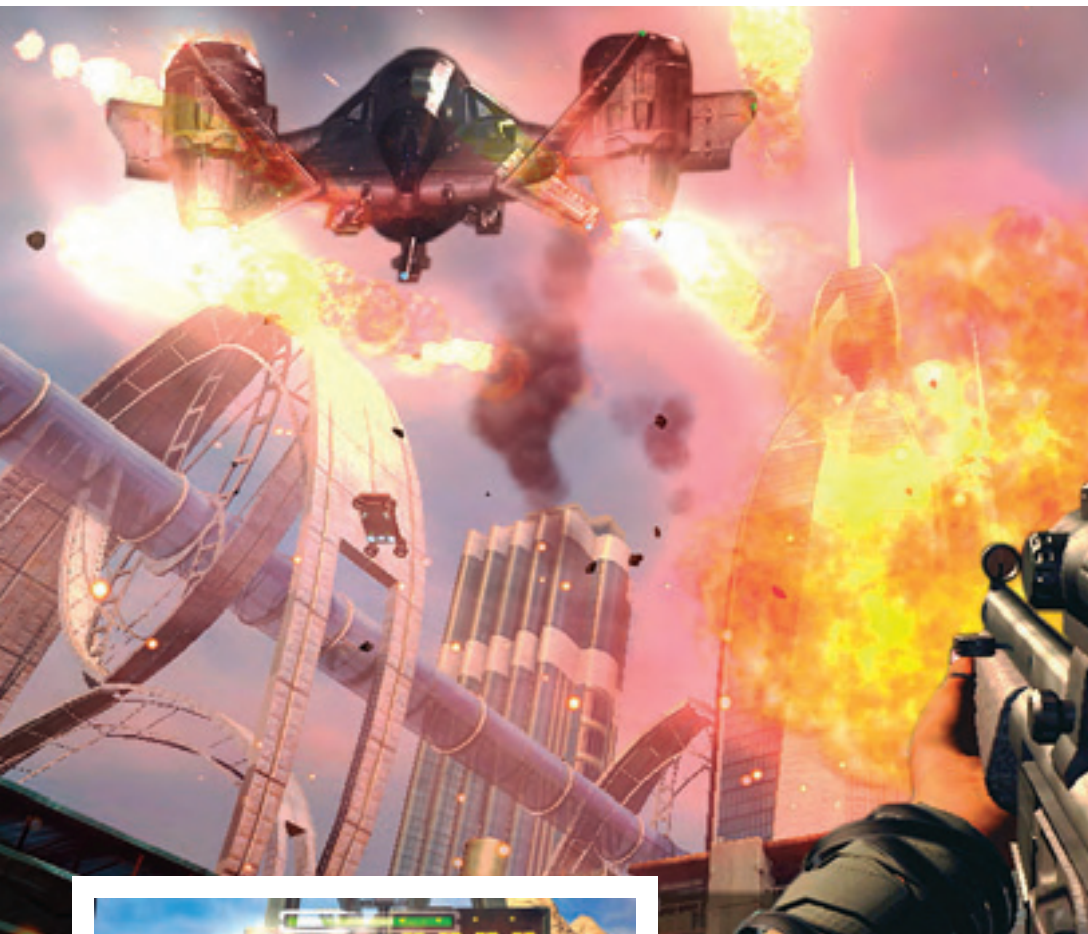
Text: JESPER NIELSEN (Gamereactor Danmark) Översättning: LARS JENSEN

Världens just nu mest pressade spelstudio torde utan tvivel vara brittiska Rare. Inte nog med att de bara levererade två Xbox-spel under tre år att jämföra med utlovade fem spel under två år, men Microsoft har lagt en stor del av ansvaret för en lyckad premiär för Xbox 360 hos Rare. Microsofts Peter Moores ord väger säkert tungt som blyvikter på Rares axlar när han säger att Perfect Dark Zero ska bli för Xbox 360 vad Bungies Halo var för Xbox. Efter det medelmåttiga Grabbed by the Ghouls och det tämligen överskattade Conker Live & Reloaded är det dags för Rare att göra skäl för de tre miljarder som Microsofts betalade för studion... det är dags för Joanna Dark att göra storslagen comeback!

Bilen stoppar en kort stund framför den elektriska grinden medan chauffören förvirrat ser sig om efter ett sätt att ta sig igenom den. Man kan frestas till att tro

att detta är ingången till den brittiska underrättelsetjänsten eller till en förhistorisk park med förvuxna ödlor. På en ödslig plats mitt ute på den engelska landsbygden har den legendariska utvecklaren Rare forskansat sig. Hösten står i technicolor-färger runt omkring oss. Klargula och röda kulörer står i brand och brandgula toner målar löven som virvlar ned mot marken. Den där påträngande doften av ett förmultnande växtliv, som är så typisk för hösten, kryddar luften.

Det här är killar som vet hur man skapar ett starkt intryck och mitt hjärta pumpar nästan oroväckande snabbt när porten äntligen öppnar sig och bilen långsamt kör in på den slingrande vägen. Med hundratals ovanliga djurarter och Zen-inspirerade trädgårdar överallt i ett enormt kontorskomplex njuter Rare av total avskildhet. Men när man har ett spel som Perfect Dark Zero under utveckling så är nog lugn och ro det sista de kan förvänta sig. >>



De enorma skyskraporna bildar tillsammans med all flygande aktivitet en imponerande bakgrund i spelets storstadsmiljöer.



Att ta skydd är en viktig del av eldstriderna i Perfect Dark Zero liksom att utnyttja de datorstyrda medhjälparna som finns med i vissa av uppgifterna.

>> Uppföljaren till Nintendo 64-spelet är antagligen den mest avgörande titel som Rare har jobbat med under hela företags livstid. Pressen blev inte mindre efter den storm av kritik som svepte över världen efter den högst tveksamma Xbox 360-visningen på MTV i början av maj tidigare i år, blott ett halvår innan den planerade premiären för spelet. Rare har mycket att bevisa, men kan den legendariska utvecklaren klara det hastigt ökande trycket?

- Allt vi är intresserade av är att göra ett bra spel, säger Chris Tilston som under de senaste fyra och ett halvt åren arbetat intensivt med att designa Perfect Dark Zero. Det är möjligt att spelet kommer att ha samma effekt på spelvärlden som Halo hade, men om vi ska vara helt ärliga så är det inget vi går och tänker på precis.

Någon nervositet märker man inte alls av, trots att det är första gången sedan det ljumna mottagandet efter MTV-visningen som Rare visar upp en ny version av sitt kärleksbarn för omvärlden. Spelet, som startade sitt liv på Gamecube och sedan flyttades över till Xbox i och med Microsofts uppköp, tog för cirka ett och ett halvt år sedan så det slutliga språnget till Xbox 360. Övergången resulterade både i ändlösa timmar med att skriva om kod och inte minst att utvidga spelet till den nya plattformens möjligheter så att Perfect Dark Zero kunde nå sin fulla potential. Men på grund av alla dessa möjligheter

så har spelet skjutits upp flera gånger vilket för tankarna till en något märklig fråga. Har Rares enorma tillgång till både tid och pengar kanske gjort mer skada än nytta? Mitt första intryck kantas i alla fall fortfarande av en viss tveksamhet mot spelföretaget som de senaste åren tagit allt längre och längre

”DET ÄR MÖJLIGT ATT SPELET KOMMER ATT HA SAMMA EFFEKT PÅ SPELVÄRLDEN SOM HALO HADE”

CHRIS TILSTON, Designer

tid på sig att leverera allt sämre spel. Det leder till misstanken att något inte står rätt till hos Rare. Stommen av teamet som skapade 007 Golden Eye bröt sig tidigt loss och startade Free Radical Design, med Timesplitters-spelen som främsta merit. Martin Hollis som producerade Rares Nintendo 64-mästerverk, hoppade senare av för att starta utvecklingsstudio Zoonami. Utöver dessa uppmärksammade avhopp har det även i övrigt varit stor personalomsättning hos utvecklaren de senaste åren. Så det vore fel att säga att det är samma gamla Rare som jobbar med Perfect Dark Zero, även om mycket kompetens naturligtvis finns kvar.

Men jag ska inte neka till att mina förväntningar på Perfect Dark Zero trots detta är skyhöga. Jag rankar fortfarande Perfect Dark som en av de bästa actionupplevelserna jag någonsin upplevt även om det inte riktigt nådde upp till samma skyhöga kvalitet Golden Eye 007 och lyckligtvis infann sig samma gamla känslor nästan med detsamma när spelets första bana startade och en yngre och vackrare utgåva av hjältingen Joanna Dark presenterade sig för mig. Eftersom Perfect Dark Zeros handling utspelar sig ett par år före originalet så har fröken Dark genomgått en ordentlig make-over som säkert kommer att dra mer uppmärksamhet till

Spelet kommer att släppas i två utgåvor; en normal och en lite lyxigare. Den lyxigare versionen kommer bland annat att innehålla en bonusdisk med ljudspår och första kapitlet från boken Perfect Dark: Initial Vector.





hennes än hon egentligen hade velat. Med hennes korta, vilda hår, strömlinjeformade utstrålning och åtsittande dräkt som för tankarna till Catwoman, så intog hon hastigt förstaplatsen på min lista över kvinnliga spelhjältar. Vissa kommer säkert rynka lite på näsan åt den kaxiga designen som luktar överdrivet tuggummituggande och navelpiercing, men för mig känns det lika naturligt som när Jennifer Garner räddar världen i Alias med högklackade läderstövlar. Vem har sagt att hjältinnor inte kan ha fjorton plastarmband på varje handled och samtidigt sätta en kula rakt mellan ögonen på en utplacerad krypskytt? De följande timmarna i Joannas sällskap gav mig även snabbt en insikt om att hon kan mycket mer än att bara se bra ut. Spelet tar sin start i det enorma Trinity Complex som likt en mäktig oljeplattform är lokaliserad mitt ute i havet med över hälften av sina byggnader gömda under vattenytan. Inramat av 80-talsinspirerade toner så får sköna Joanna Dark uppdraget att förstöra en datorkärna som naturligtvis finns djupt in i basen. Man märker genast av Perfect Dark Zeros speciella stil med den unika kombinationen av mjuka former och hårda kanter. Förnöjt övertygas jag om att jag intagit rollen som framtidens feminina svar på James Bond medan jag tar mig fram över nivåerna.

Perfect Dark Zero är mycket mer av en evolution än revolution där Rare tydligt har studerat den mängd av actiontitlar som släppts i förlagans kölvatten. Detta ger en härlig blandning av lättigenkännlig spelmekanik med inslag

Vår kvinnliga hjältinna behöver naturligtvis inte gå till fots genom hela spelet utan kommer att kunna använda sig av en rad olika fordon. Även om motorcyklarna på bilden inte är brukbara garantier Rare minst sex olika slags fortskaffningsmedel.



Rare har implementerat fysiksystemet Havok 3 som bland annat används för att skapa spektakulära effekter då kulorna träffar fienden.

av nytänkande. Perfect Dark Zero har massvis av glidande övergångar mellan första- och tredjepersonsperspektiv, när du till exempel tar beteckning, kastar dig eller manövrerar ett fordon. Överraskande nog ödelägger detta varken tempot eller identitetskänslan och även om kameraskiftningen när man

”PERFECT DARK ZERO ÄR MYCKET MER EN EVOLUTION ÄN REVOLUTION”

kastar sig kan vara lite förvirrande ibland så är det knappast något som jag vill vara utan. Det känns ganska uppenbart Rare inkluderat detta för att göra spelaren mer medveten om att det är just Joanna Dark han kontrollerar och inte någon namnlös generisk marinsoldat. Rare har också valt att använda sig av separata mindre bildrutor för att exempelvis följa Joanna när hon firar sig mellan två hustak med en lina, ungefär på samma sätt som handlingen visas i små rutor i TV-serien 24. Men en topptränad superagent kan bara komma så långt med akrobatiska färdigheter och därför har Rare utrustat henne med en massiv arsenal av vapen. Vi talar om inte mindre än 26 olika vapen, alla med sekundära (och ibland tertiära) funktioner såsom röntgenskanning och hallucinationsframkallande skott. >>



Utomjordingar

Att Perfect Dark Zero utspelas ett par år innan det första spelet är ingen tillfällighet. Enligt Rare var det utomjordiska hotet i Perfect Dark inte speciellt omtyckt bland fansen och därför satsar man nu mer på mänskligt motstånd och en mer jordnära story. Ändå verkar det inte helt osannolikt att vi kommer att träffa på annat än människor och när vi frågade om den älskvärda utomjordingen Elvis kommer att göra ett gästspel så ryckte Rare bara på axlarna och sa "kanske".



Djungelmiljöerna är omfattande, färggranna och oerhört detaljerade och för osökt tankarna till Cryteks Far Cry.



>> Och så kan man naturligtvis, precis som i Halo 2, ha två mindre vapen dragna samtidigt.

Men även om Perfect Dark Zero på pappret ser ut som ett verkligt omfångsrikt och nytänkande spel i en annars övermåttad genre så fick jag inte det överväldigande intryck av spelet som jag hade hoppats. Det är framför allt de grafiska aspekterna i Perfect Dark Zero som möttes av både mig och de andra som var på plats med viss skepsis. Spelet är ingalunda fult men det finns helt enkelt inte så många imponerande element, samtidigt som bilduppdateringen ofta föll och skuggorna såg kantiga ut. Det fanns dock enstaka sekvenser som fick mig att helt tappa hakan, speciellt de större slagen där explosioner och läckra partikeleffekter snabbt fyllde skärmen med grafiska godbitar. För detta kan vi tacka utvecklarnas danska specialeffektsprogrammerare Björn Madsen som för övrigt inte tycker att Perfect Dark Zero har fått en schysst jämförelse med andra spel.

- Om vi tittar på det som Sony har visat upp så har det i stort sett varit ett enda stort trolleritrick, säger han ivrigt, medan vi uteslutande har visat upp spelet i dess nuvarande skick. Det är en svår och orimlig kamp men vi är säkra på att spelet kommer att imponera alla när det är färdigt.

Men det grafiska är tyvärr inte det enda som gav näring åt



Perfect Dark Zero är smockfyllt av läckra audiovisuella effekter. En rad olika filter och mapping-tekniker har använts liksom ett system för komplex rörelseoskärpa.

jag har haft nöjet att träffa på. Problemen gällde både enspelar- och flerspelardelarna, där speciellt den sistnämnda ofta var helt ospelbar med felaktig registrering av antal döda och försenade dödsanimationer. Detta är naturligtvis fel som man kan förvänta sig i en tidig utgåva av spelet och även om min speltid med det mycket välpolerade Kameo säkert förvrängde min standard så gjorde dessa fel att man inte fick det bästa intrycket av Perfect Dark Zero. Rare har trots allt bara lite mer

”MAN KAN NATURLIGTVIS, PRECIS SOM I HALO 2, HA TVÅ MINDRE VAPEN DRAGNA SAMTIDIGT”

min skepsis kring spelets slutliga kvalitet. Den version av Perfect Dark Zero som vi fick i händerna simmade i ett hav av dumma fel där fysiken ofta felade totalt och den artificiella intelligensen låg i nivå med hjärnkapaciteten hos en hamster. Och då menar jag inte någon av de mer intelligenta hamstrar

än en månad kvar och om de inte av ren provokation fyllt spelet med massa onödiga fel för att irritera oss så har de mycket att stå i.

Tidspressen har under arbetets gång även påverkat listan över vad Perfect Dark Zero ska innehålla. Den mycket viktiga





Valet av vapen spelar en viktig roll i Joannas framgång på slagfältet. Perfect Dark Zero innehåller hela 26 olika vapen och precis som i Halo 2 går det att använda två vapen samtidigt.

flerspelardelen har skurits ner från 50 till 32 personer medan det så kallade Kill TV, som skulle låta publik se världens bästa superagenter nedlägga varandra på de virtuella arenorna, har tagits bort. Spelets kooperativa del har lyckligtvis hunnits med där den onlinemässiga aspekten av spelläget kommer att bli en ohögligt viktig kärna för Perfect Dark Zeros eventuella framgångar.

- Det har varit ett tekniskt helvete att få igång det, berättar Björn Madsen och med en fullständigt inbyggd Havok 3-fysikmotor, enorma banor och tonvis av fiender så är det inte särskilt överraskande. Även om Rare grundlade trenden med kooperativt spel i förstapersonsskjutare så var det Bungie som gjorde det till en nödvändig förutsättning för att ett spel skulle lyckas. Nu är det upp till den brittiska utvecklaren att på allvar visa hur denna populära möjlighet kan utnyttjas till sin fulla potential, en utmaning man inte fnyser åt i första taget. En majoritet av spelets tretton enspelarbanor är skraddarsyddas för kooperativt spel där den andra spelaren övertar en annars datorstyrd person. Det bästa exemplet försiggick inne i den futuristiska storstad där Joanna Dark ska skydda sin far, Jack Dark, från taket medan Jack själv skjuter sig genom fiender flera våningar ner. Den ena spelare tar alltså Jacks roll och tillsammans kan man då ta sig an uppgiften. Med många olika möjligheter och strategier att välja mellan så ska detta nog ge de mer blodtörstiga anhängare till genren något att göra, men hur långt spelets normala flerspelarläge når verkar på förhand

”RARE HAR TYDLIGT STUDERAT DEN MÄNGD ACTIONTITLAR SOM SLÄPPTS I FÖRLAGANS KÖLVATTEN”

mycket mer osäkert.

Med två helt olika möjligheter, det sedvanliga döds-matchläget och det Counter-Strike-inspirerade Dark Ops, så borde Perfect Dark Zero kunna tillfredsställa allas behov. Men ändå kände jag inget av den normala adrenalinrush som det hederliga Counter-Strike brukar kunna leverera i mina blodådror. Huruvida detta kan skyllas på den överväldigande mängden småfel eller om det helt enkelt är en fråga om dålig

speldesign är omöjligt att säga med så pass begränsad speltid. Jag kan dock med säkerhet säga att felen naturligtvis har gjort sitt till att solka ner mitt intryck av den efterlängtrade titeln.

Men nu ska jag inte låta som en domedagsprofet för Rare har trots allt kommit en bra bit sedan den skakiga MTV-presentationen. Det är ofta i slutskedet av ett spelprojekt som de lösa trådarna snyggt knyts ihop. Det är inte heller ovanligt att ett spel på kort tid förvandlar sig från något halvdant till något makalöst, något som gäller i extra hög utsträckning när det rör sig om spel till en helt ny hårdvara. Men jag kan bara konstatera att det ligger en hel del press på den brittiska utvecklaren som efter en generation av besvikelser nu har chansen att återta sin forna storhet.

Den kommande månaden kommer att innebära massor av blod, svett och tårar för Rare. Perfect Dark Zero har massor av potential, inget snack om den saken, och med hårt arbete så har spelet möjligheten att kunna förvandla sig från en ful anklage till en vacker och ståtlig svan. Vacker och ståtlig är åtminstone hjältinnan och det är bara att hoppas att spelet gör henne rättvisa.

_Jesper Nielsen



Arvet efter Rares storverk, Golden Eye likväl som från det första Perfect Dark-spelet är tydligt. Designen bjuder på retrofuturistiska laboratorier och dunkla källarutrymmen och musiken påminner mycket om den i Perfect Dark till Nintendo 64.



Rares Chris Tiltson berättar för Gamereactor att de hämtat en hel del inspiration från bland annat Half-Life 2 och Halo vilka han anser vara de bästa spelen i genren tillsammans med teamets egna klassiker, Golden Eye.



Format: **XBOX 360**
Utvecklare: **RARE**
Utgivare: **MICROSOFT**
Speltyp: **ÄVENTYR**
Premiär: **2 DECEMBER**

KAMEO: ELEMENTS OF POWER

Efter fem års utveckling och två formatbyten gör Rares älva äntligen debut. Vi har testspelat

Vårt besök hos Rare handlade inte enbart om Joanna Dark och Perfect Dark Zero. Nej, faktum är att hon överglänstes av en annan kvinnlig huvudperson. Den andra december är det äntligen dags för Rares vingbeklädda och skepnadsskiftande älva Kameo att göra entré i spelvärlden. Hon har stått på tröskeln i många år och visades faktiskt upp för första gången redan under E3 2001, då i spelbart skick till Gamecube när Nintendo fortfarande var delägare i Rare. Men numera är det som ni säkert vet Microsoft som äger den engelska spelutvecklaren och Kameo flyttades över till Xbox för att sedermera flyttas vidare till Xbox 360. Vi träffade nyligen teamet bakom spelet som varit under utveckling sedan starten av det här årtusendet.

- Spelet var nästan helt färdigt till Xbox, när vi tog beslutet att gå över till Xbox 360, säger Kameos huvuddesigner George Andreas.

Övergången var egentligen väldigt välkommen, eftersom vi fick chansen att plocka fram hela Kameos potential på nästa generations hårdvara. De fem årens utvecklingstid har inte gått obemärkt förbi. Kameo har gått från att ha framstått som ett tekniskt kompetent, men inte rakt igenom imponerande spel på E3-mässan 2001 till mäktiga slagfält med tusentals troll till Xbox 360 år 2005. Däremot har det huvudsakliga konceptet och handlingen bibehållits hela vägen.

För längesen fanns en tid när onda krafter slukade mänskliga själar och plågade våra förfäder. Det var en tid när älvorna var våra beskyddare och älvriket regerades av kung Solon och drottning Theena. Kungaparet fick en dotter som döptes till Kalus, men adopterade även ytterligare en dotter, nämligen Kameo. När Theena valde att låta Kameo ärva hennes magiska krafter, blev Kalus vansinnig av avundsjuka och vrede. Så vansinnig att hon bestämde sig för att med den onde trollkungen Thorns



Naturligtvis känner sig även vår prinsessa som hemma på hästryggen. Här ses hon ridandes i ett svavelpyrande ödeland, så långt ifrån hennes hemland, det förtrollade kungadömet, man kan tänka sig. Men det är hennes jakt på nya krigare att lägga till sin arsenal som får henne att söka sig till de mest avlägsna delarna av Rares fantasivärld.

hjälp besegra dem som hon anser har svikit henne. Thorn har sedan han förlorade ett stort krig mot älvorna varit inkapslad i en sten, men han frigörs av Kalus med en kyss. Kalus må ha trott att hon kunde kontrollera Thorn, men den mäktige trollkungen och hans arméer har egna ambitioner och vill störta hela världen i fördärv. De båda kidnapparna Kameos familj och det blir den 15-åriga Kameos uppgift att med sina magiska krafters hjälp besegra systemen och Thorn för att rädda den underbart vackra värld som Rare målar upp.

En av de allra mest imponerande delarna av spelet är undervattensnivåerna där massor av vackra effekter och en underbart designad havsmiljö omger Kameo. Genom spelet besöker hon mängder av olika miljöer för att samla på sig sina elementala förmågor. Utgångspunkten är hela tiden det idylliska förtrollade kungadömet som hon måste rädda från Thorn.

Just världen är en av de riktigt starka sidorna av Rares spel. Fantastiska trädkronor som ljuset sipprar ner igenom, magnifikt skimrande vatten, böljande gräs, blommor och surrande insekter. Rare har sedan E3-mässan plockat in flera nya grafiska effekter. Texturerna har givits mer djup med parallax mapping, värmedis och framförallt har skärmuppdateringen förbättrats avsevärt under de stora striderna. Det är en levande värld, en värld som andas och pulserar, som Kameo måste rädda. Det märks visserligen att Kameo: Elements of Power inte utvecklas till Xbox 360 från början och att Rare därför inte kunnat hämta lika mycket kraft ur maskinen som exempelvis Epics Gears of War gör. Men designen och detaljrikedomen imponerar. Allt från spegelblanka golv som reflekterar en svävande Kameo till makalöst vackra jordtexturer i botten på blomkrukor.

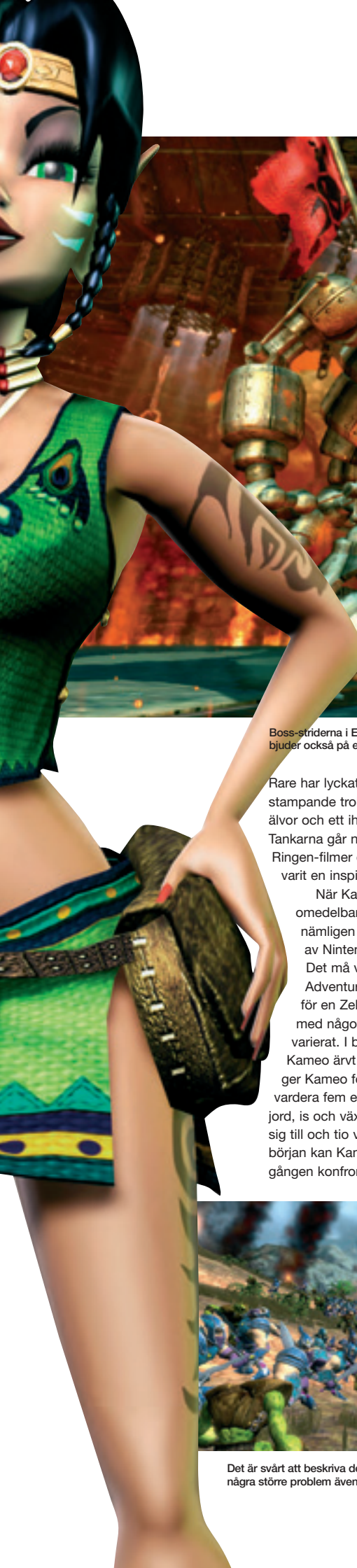
Beslutet att flytta över utvecklingen till Xbox 360 togs för drygt ett och ett halvt år sedan och Rare har kritiserats hårt utifrån för att de inte levererat fler spel under de år som de varit i Microsofts ägo. Faktum är att de bara släppt Grabbed by the Ghoulies och Conker: Live and Reloaded till Xbox sedan Microsoft offentliggjorde sitt uppköp i september 2002. Då utlovades fem spel från studion under de närmaste två åren, något som de inte ens varit nära att infria. Men under den här perioden beslutade också Microsoft att kickstarta nästa

”DESIGNEN OCH DETALJRIKEDOMEN IMPONERAR”

generation och ta initiativet genom att vara först ut på marknaden med Xbox 360. Således blev Rare istället nyckeln till att skapa en lyckad premiär för Xbox 360 med Kameo och Perfect Dark Zero. Men flytten innebar som sagt inte bara ytterligare väntan.

- Till Xbox var det möjligt för oss att ha omkring 15 eller kanske uppåt 30 troll på slagfältet samtidigt, säger George Andreas. Det var inte alls vad vi hade tänkt oss och planerat, därför fick de stora slagen strykas från vår lista med saker vi ville ha med i spelet.

Men som ni säkert förstår så ger Xbox 360 teamet helt andra förutsättningar. Idén med mängder av stridande troll som pulserar fram över ett slagfält plockades fram på nytt och



Boss-striderna i Elements of Power är något alldeles extra. Här använder sig Kameo av den spikförsedda bollen Armadillo för att besegra ett stort plåtmonster. Spelet bjuder också på ett intressant samarbetsläge där man kombinerar olika krigare för att skapa kraftfulla attacker.

Rare har lyckats klämma in hela 5000 frustande, stridande, stampande troll, plus en hel del gigantiska bergstroll, kämpande älvor och ett ihärdigt bombardemang från ett katapultsartilleri. Tankarna går naturligtvis sökt till Peter Jacksons Sagan om Ringen-filmer och teamet sticker inte under stol med att det har varit en inspirationskälla.

När Kameo först såg dagens ljus jämfördes det omedelbart med Nintendos Legend of Zelda-spel. Rare sågs nämligen som företaget som ofta tog koncept framarbetade av Nintendo och gjorde liknande spel med andra karaktärer. Det må vara sant för Banjo-Kazooie och Star Fox Adventures, men idag kan nog ingen på allvar kalla Kameo för en Zelda-kopia. Det är faktiskt svårt att jämföra Kameo med något annat spel då stridssystemet är både unikt och varierat. I början av texten nämnde jag att alvprinsessan Kameo ärvt magiska krafter av sin adoptivmor Theena. Kraften ger Kameo förmågan att ta kontroll över två monster från vardera fem element i spelet. De fem elementen är eld, vatten, jord, is och växtlighet. Totalt ger det tio olika varelser att förvandla sig till och tio varierande spelstilar att utnyttja på slagfältet. Till en början kan Kameo bara använda tre av dessa, men när hon första gången konfronterar den onde Thorn och besegras blir hon av

med dessa. Det är då det verkliga spelet börjar och Kameo måste samla på sig alla sina förmågor för att mäka med det ondskefulla trollet, rädda sin familj och världen. Ett par tidiga favoriter är den boxande blomman (Pummelweed) och stenröset som har förmågan att slunga iväg stenar åt alla håll som sedan återvänder till högen efter några sekunder. Den senare är givetvis effektiv att

”DE OLIKA MONSTREN ÄR HUMORISTISKA OCH VÄLDESIGNADE”

använda när man vadar omkring bland tusentals troll på slagfältet. Även den underbart håriga gorillan Chilla är ett monster med personlighet. De olika monstren är alla humoristiska och väldigt väldesignade. Det är designval som dessa som får en tänka tillbaka på Rares storhetstid och inse att lite av magin faktiskt finns kvar. Monstrens attacker kan också uppgraderas genom äventyret. Ytterligare en nivå tillkommer om man spelar med en kompis i samarbetsläget för då kan man kombinera monster från



Det är svårt att beskriva det imponerande slagfält som Kameo måste vada igenom, sedan E3-mässan har Rare också lyckats optimera koden så att den numera flyter på utan några större problem även med upp till 5000 karaktärer på ett och samma slagfält. Just dessa mäktiga strider var något Rare inte kunde åstadkomma på den gamla Xboxen.



Rare har sedan visningen under E3-mässan plockat in flera nya grafiska effekter. Texturen har givits mer djup med parallax mapping, värmedis och är nu ännu mer högupplösta. Det är en levande värld, en värld som andas och pulserar, som Kameo måste rädda

de olika elementen för att skapa mäktiga kombinationsattacker. Riktigt hur det hänger ihop med handlingen att man spelar med två Kameos förstår vi inte riktigt men det är väl ungefär lika logiskt som motsvarande spelläge i Halo.

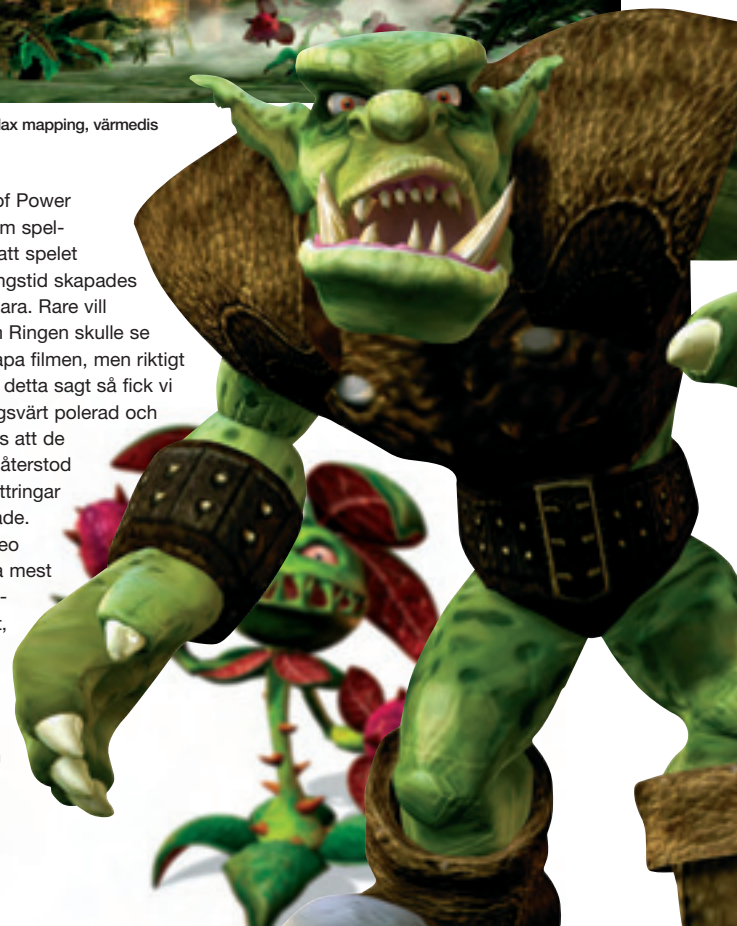
När man greppar handkontrollen och tar kommando över den lilla fen slås man genast av hur välbalanserat och delikat utvecklat spelsystemet är. Kameo kan på ett ögonblick byta skepnad till någon av spelets andra karaktärer för att tackla ett problem på mängder av olika sätt. Allt från enklare fiender till komplexa boss-strider kräver att du känner till dina styrkor och svagheter för att utnyttja Kameos bästa skepnad. Genom att genomföra en kombination av attacker hamnar spelet i ett slow motion-läge, då du verkligen får chansen att göra taktiska avväganden och kombinera dina monster på bästa sätt.

Men låt dig nu inte luras att tro att Kameo bara handlar om action och strider. Vi bjuds på en äventyrsresa som även bjuder på rollspelsdoftande inslag där Kameo samlar nya elementförmågor och letar efter de familjemedlemmar som Kalus och Thorn rövat bort. Den levande världen runt omkring Kameo imponerar också där invånarna lever sina liv med dagliga sysslor och solen vandrar över himlen med tidens gång. Det är för övrigt en riktig skönhetsupplevelse att se dygnets gång målas upp mot horisonten. Det här är en vacker värld som du som spelare kommer att ta till ditt hjärta.

Även om Kameo: Elements of Power imponerar stort, såväl grafiskt som spelmässigt, så märks det stundtals att spelet under majoriteten av sin utvecklingstid skapades till en långt mer begränsad hårdvara. Rare vill gärna likna det vid hur Sagan om Ringen skulle se ut om Pixar ansvarade för att skapa filmen, men riktigt så imponerande är det inte. Med detta sagt så fick vi sätta händerna på en anmärkningsvärt polerad och stabil förhandskod hos Rare, trots att de insisterade på att mycket arbete återstod och att en rad små visuella förbättringar fortfarande inte var implementerade.

Här på redaktionen har Kameo smugit fram som det kanske allra mest efterlängtade spelet till Xbox 360-premiären. Det är säreget, välgjort, vackert och något så ovanligt som ett premiärspel med fem års utveckling i ryggen och det märks. Vi hoppas kunna bjuda på en recension av Kameo redan i nästa nummer av Gamereactor.

_Bengt Lemme



BLITZKRIEG 2



*Fight
for Victory.*



• Spectacular pacific scenarios
• New 3D graphics engine



• Fight day and night - on
ground, water and in the air



• More than 250 authentic
vehicles and aircrafts

NIVAL
INTERACTIVE

cdv

For more info visit
www.cdv-blitzkrieg.com

www.blitzkrieg.com
R.A. Battle Simulations
Distributors: 001-648-01-0000



Recensioner



Det smutsiga framtidsscenario som målas upp i Fear är ursnyggt både designmässigt och självklart även rent tekniskt.



F.E.A.R.

Monolith bjuder på en spektakulär och välsmakande actioncocktail...

Information

Plattform PC
Utvecklare Monolith
Utgivare Vivendi
Speltyp Action
Premiär 18 oktober
Antal spelare 1-8
Rek. Ålder 18 år
Testad version Guld
Plus Urläcker grafik, intensivt tempo, härlig atmosfär, fantastisk AI och bra ljud.
Minus För kort, multiplayerdelen är tråkig.

Jag hinner bara någon meter in i rummet när fem fiendesoldater öppnar eld. En knäpptyst, öde lagerlokal förvandlas till ett slagfält. Det dystra rummet smyckas av tusentals pyttesmå partiklar, eld, rök, och tomhylsor. Betongväggarna målas röda av blod. Varje sekund känns som en evighet, varje skott som ett långt och utdraget hjärtslag. Sinnena är skärpta till max och nerverna på helspänn.

Fear använder och växlar över hela mitt känsleregister från nyfikenhet, rädsla, och avsky till upprymdhet, glädje och förundran. Resultatet för mig är en splittrad känsla, tre hela dagar i ett uppskrämt tillstånd där jag kastas mellan hopp och förtvivlan, är stirrig och nervös med plågsam abstinens. Det är

med stor sorg jag efter elva oerhört intensiva speltimmar inser att den underbara mardrömmen är över. För Fear är ett spel jag hatar att älska. Ett spel jag intalar mig att jag inte ska spela igen, men något som jag vet att jag inte kommer att kunna hålla mig ifrån.

Öppningssekvensen i Fear berättar om en topphemlig karantän, ett blodigt gisslandrama och en annalkande katastrof. Ett forskningscenter intas av ett oidentifierat specialförband, gisslan avrättas och kraven förblir oklara. Arméns antiterroriststyrkor skickas in men slaktas omedelbart av en okänd kraft. Rapporter från en överlevande skvallrar om hur blodet sögs ur soldaternas kroppar och om hur en liten flicka, täckt med blod skymtats vid platserna

för de brutala morden. Regeringen kallar in Fear, en hemligstämplad division inom det amerikanska försvaret med uppdrag att neutralisera och stabilisera ovanliga hotbilder. Spelaren axlar rollen som namnlös nykomling som befordrats till Fear bara veckor innan incidenten och som tillsammans med en liten grupp rutinerade kollegor skickas in för att ta reda på vad som egentligen hänt.

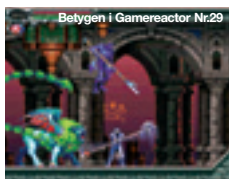
Det enklaste sättet att beskriva Fear är antagligen som en stor, smakrik action-cocktail. Geniala beståndsdelar från de senaste fyra årens genremässiga höjdpunkter har blandats till ett fyrverkeri av fantastiskt underhållningsvåd.

En gnutta Halo, ett kryddmått Half-Life 2, en skopa Max Payne, en mat-sked The Chronicles of Riddick och en

En 2:a åsikt

Fear är lite som en actionexplosion. Jag kastar mig in i eldstriderna. Allt går i ultrarapid, blodet sprutar, lemmar lossnar och gnistor, eld och rök fyller rummet. Känslan är näst intill magisk och Fear lämnar mig andfädd och upprymd. Viss variationsbrist existerar dock och spelet är för kort, tyvärr. 8/10

Jesper Karlsson



Castlevania: Dawn of Sorrow DS / Konami	9/10
Advance Wars: Dual Strike DS / Nintendo	9/10
Far Cry Instincts Xbox / Ubisoft	8/10
Burnout Revenge PS2, Xbox / EA	8/10
NHL 06 PC, GC, PS2, Xbox / EA	8/10



Fable: The Lost Chapters PC / Microsoft	8/10
FIFA 06 PC, GC, PS2, Xbox / EA	8/10
Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: Oogies Revenge PS2, Xbox / Capcom	8/10
Spartan: Total Warrior GC, PS2, Xbox / Sega	7/10



Genji Playstation 2 / Sony	7/10
Total Overdose PS2, Xbox / Eidos	6/10
Rainbow Six: Lockdown PS2, Xbox / Ubisoft	6/10
Without Warning PS2, Xbox / Capcom	5/10
Beatdown PS2, Xbox / Capcom	4/10



Fear är på många sätt en sammanfattning av de senaste fem årens actionhöjdpunkter. Slow motion-systemet härstammar från Max Payne-spielen, vapenhanteringen från Halo, berättartekniken från Half-Life 2 och närmkamperna påminner mycket om de i The Chronicles of Riddick.

skvätt Soldier of Fortune har rörts ihop och toppats med en hälsosam dos asiatiska skräckgrepp. Den lilla flickan för tankarna osökt till skräckrullen The Ring och Monolith blandar effektivt ångestladdad mardrömskräck med mer direkta överraskningsmoment. Blandningen är briljant. Fear är inte nyskapande, innovativt eller banbrytande på något sätt och utger sig heller aldrig för att vara det. Istället är det på det sätt som Monolith blandat de olika elementen som gör Fear unikt.

Att skjuta sig fram genom de ödelagda kontorslokaler blir till en beroendeframkallande drog efter ett tag. Varje skottväxling ger tillfälle till variation och hela tiden uppmuntras spelaren att använda sin fantasi. Eldstriderna är några av de mest våldsamma och intensiva någonsin i ett actionspel utan att för den skull närma sig de parodiska skottväxlingarna i spel som Serious Sam eller Painkiller.

Nej, i Fear finns en väldigt väl genomförd strategiskt ådra som i kontrast till den fysiskt och framförallt audiovisuella explosiviteten innebär en fräsch dynamik mellan lockande idiotforceringar och taktisk försiktighet. Beroende på tillvägagångssätt, val av vapen och användande av skydd kan spelaren styra tempot i eldstriderna själv på ett intuitivt och beroendeframkallande sätt. Ammunitionen tar slut ganska snabbt om man slösar, och det krävs inte allt för många fiendekulor innan man faller livlös till marken. Det är därför viktigt att hushålla med den reaktionstid som spelaren innehar (som motsvarar bullet time i Max Payne-spielen) och hela tiden vara noga med att bevaka eventuella flankeringsmanövrer från fiendens sida och inte kasta sig ut i soldaternas eldgivning

utan snarare avvakta tills de laddar om eller omgrupperar. Den artificiella intelligensen som Monoliths programmerare utrustat fiendesoldaterna med är även den oerhört välgjord och lämnar inget i övrigt att önska. Fienden lägger nedtryckande eld, river omkull lådor och tunnor och använder dem som skydd, överger en eldstrid om de känner sig i underläge samt rör sig mycket trovärdigt genom spelets ursnygga miljöer. Kala industrimiljöer blandas med detaljerade kontorslokaler, övergivna slumkvarter och högteknologiska laboratorier. Det mesta går att skjuta sönder vilket såklart leder till maximal förstörelse vid kraftiga skottväxlingar med fienden.

Beträffande det audiovisuella är Fear en blandning mellan det vidsträckta omfånget från Half-Life 2 och de läckert ljussatta och detaljerade texturerna från Doom 3. Mängder av olika filter och mappningstekniker har nyttjats för att ge spelet en realistisk och ibland ohälsosamt otäck utseende. Tillsammans med korta laddningstider och superb fysik är Fear ett av de grafiskt mest imponerande spelen jag någonsin haft nöjet att avnjuta.

De enda egentliga minus som jag förmår mig att ta upp är det faktum att Fear är för kort och att multiplayerdelen känns något oinspirerad. I övrigt är detta ett av årets mest underhållande actionupplevelser och lika adrenalinpumpande intensivt som obeskrivligt otäck.

Petter Engelin

9/10

Grafik 10 Spelbarhet 9 Ljud 9 Hållbarhet 7
Briljant våldsblandning

Darkwatch

Ljummen actionsoppa från Highmoon Studios

Plattform PS2, Xbox Utvecklare Highmoon Studios Utgivare Capcom Speltyp Action
Premiär Ute nu Antal spelare 1-16 Testad version Xbox, PAL /PS2, PAL Rek. ålder 16 år

Jericho Cross är en hård jävel. Iklädd praktisk skinnrock och med en skinnlapp för högra ögat färdas han över vilda västerns slätter i jakt på rikedomar. Men Jericho stöter på oväntade problem. Ombord på ett skenande godståg bits han i halsen av en vampyr och tvingas slåss mot Lazarus, Draculas ohövlige företrädare.

Efter att ha rensat ammunitionsskräpet på tågets tak och skrämt iväg den väsende Lazarus inser Jericho att förvandlingen inom honom redan påbörjats. Härifrån gäller det för spelaren att styra Jericho genom horder av anstörmande skelett för att rädda sig själv från vampyrförbannelsen och sätta stopp för Lazarus vilda framfart.

Att påstå att handlingen i Darkwatch är originell, eller intressant, vore som att hävda att Mäki doftar gott (när han för det mesta luktar iller). High Moon Studios fantasi sträcker sig till planlöst plockande från actionmässiga höjdpunkter som Halo och Half-Life till pinsamma goth-remixar av Ennio Morricones kultklassiska westernmusik. Här finns skelett med röda smaragdögon, tjocka monster som kräks, zombie-cowboys med skinnkalsonger, dynamitkubbar och en hel drös med jämnbruna, ultrainjära banor som till största delen utspelas i trånga gruvor eller detaljfattiga grottor.

Estetiken är en blandning mellan Marilyn Manson och Clint Eastwood. Mörka toner av lila, grått och brunt blandas till en ganska trist soppa av upp-och-ned-vända krucifix och grusiga gravplatser. Vissa av bossarna är

fantasifullt utformade och vapnen påminner en del om dem i Painkiller men i övrigt ser det här ganska tråkigt ut, även rent tekniskt.

Men Darkwatch är inte uselt. Det finns bitar som smakar skapligt i en för övrigt smaklös blodpannkaka. Som spelare får man möjligheten att flera gånger under äventyret välja mellan att göra snälla eller elaka gåringar, vilket beroende på val resulterar i att Jericho utrustas med diverse abnormala färdigheter. Dessa val är roliga och förändrar faktiskt inte bara Jericho utan även banornas uppbyggnad. Detta tillsammans med ett väldigt gediget multiplayerläge räddar Darkwatch från att misslyckas fullständigt. I Xboxversionen går det att spela upp till 16 spelare via Live och mot tre kompisar via delad skärm. Playstation 2-upplagan innehåller inget onlinestöd, men däremot ett gediget utfört samarbetsläge.

Sammantaget är Darkwatch en besvikelse och ännu ett i raden av standardiserade, bleka actionbagateller.

Petter Engelin

5/10

Grafik 5 Spelbarhet 5 Ljud 4 Hållbarhet 5
Blek blodpannkaka



Jericho kan endast bära två vapen samtidigt, han kan slänga dynamitkubbar med den vänstra, avtryckaren och kör en diligens som uppför sig misstänkt mycket som en Warthog. Allt taget från Halo-spielen.

L.A. Rush

Midnight Club möter Burnout i Midways medelmåtta

Plattform PS2, Xbox Utvecklare Midway Utgivare Midway Speltyp Racing Premiär 21 oktober
Antal spelare 1 Testad version PS2, PAL/Xbox, PAL Rek. ålder 12 år



När spelet börjar finns bara en mörkblå Nissan 200SX att tillgå. Den är dock snabbare än vad den ser ut.

Smoke that mathafakki'n biaatch foo! L.A. Rush börjar ungefär som Narc, välpumpade gangsters med halskedjor tjocka som trädgårdsslangar gnabbas om vem som ska röka vem ute på gatan. Attityd finns det gott om, liksom usel dialog och fjantiga röstkådespelare. Och som tjurig svenne utan vare sig streetcred, bling eller pimpad Escalade är det svårt att ta L.A. Rush på allvar.

Handlingen, som förvånansvärt nog är en stor del av spelet, kretsar kring racingguden Trix som blir bestulen på alla sina bilar av den lömske rivalen Lidell. Spelarens uppdrag blir att starta från grunden med en gammal Nissan 200SX och försöka stjäla tillbaka alla de

bilarna som Lidell stulit och samtidigt försöka vinna så många av stadens olagliga tävlingar som möjligt.

Racinen i L.A. Rush doftar arkad med en välgjord fysikmotor och silkeslen skärmpdatering. Tillkommer gör snygg grafik och läckra styling och tuning-möjligheter.

På minuskontot hittar vi dock den extremt töntiga storyn, viss variationsbrist och en alltför oförlåtande svårighetsgrad.

._Petter Engelin

6/10

Grafik 7 Spelbarhet 6 Ljud 6 Hållbarhet 6
En keps i din knäslår, hund!

Xenosaga Episode 2

Namcos futuristiska rymdepos imponerar inte...

Plattform Playstation 2 Utvecklare Monolith Software Utgivare Namco Speltyp Rollspel
Premiär 28 oktober Antal spelare 1 Testad version PAL Rek. ålder 12 år

Jag orkade aldrig plöja mig genom de långsamma striderna och det tråkiga springandet i Xenosaga. Men lyckligtvis släpps nu del två med det första spelets mellansekvenser samlade på två DVD-skivor, och jag måste säga att det är en riktigt trevlig berättelse med strålande karaktärer och en del ljuvlig musik.

Fast nu är det ju Episode 2 som ska recenserar, och tyvärr måste jag säga att Monolith inte har förändrat sitt upplägg särskilt mycket. Det är fortfarande en mycket handlingstung berättelse där klassiska rollspelsstrider och utforskande blandas med långa (om än välgjorda) mellansekvenser. Handlingen tar vid omedelbart efter det första spelet och det är praktiskt taget ett krav att se filmen först för att hänga med.

Stridssystemet har uppdaterats en aning med lite fler valmöjligheter under stridens gång, men i gengäld finns färre val att göra för att utveckla karaktärerna. Grafiken är aningen uppträskad men känns fortfarande gammal, och den mer realistiska designen känns stel jämfört med animestilen i föregångaren. Och så saknar jag både Yasunori

Mitsuda, spelvärldens bästa kompositör, och sångerskan Joanne Hogg som förgyllt både Xenosaga och föregångaren Xenogears, även om musiken fortfarande är helt okej.

Resultatet är ett hyfsat rollspel som egentligen bara överlever på sin spännande handling. Fast egentligen skulle jag vilja slippa spela helt och hållet och bara se på.

._Mikael Sundberg

6/10

Grafik 6 Spelbarhet 6 Ljud 7 Hållbarhet 6
Jag hade väntat mig mig



Tjeferna Shion, MOMO och KOS-MOS ser konstiga ut med den nya grafikstilen

Resident Evil 4 (PS2)

Välgjord konvertering av årets hittills bästa spel

Plattform Playstation 2 Utvecklare Capcom Utgivare Capcom Speltyp Action Premiär 3 november
Antal spelare 1 Testad version PAL Rek. ålder 18 år

Ingen kan beskylla Capcom för att vara lata i konverteringsarbetet med Resident Evil 4. Allt som vi lärt oss älska från originalet finns med och så mycket extramaterial har lagts till att jag absolut måste rekommendera de som redan har spelet att även spana in denna version.

Redan från den ytterst ogästvänliga starten på spelet känns allt behagligt välbekant och jag nästan avundas de av er som ännu inte spelat igenom Resident Evil 4. Miljöerna är sådär sjaskigt brunaktiga och jag kan nästan känna lukten av förruttelse. Leon känns riktigt utlämnad åt sitt öde, han måste finna presidentens kidnappade dotter Ashley, medan han sakteliga inser att hennes försvinnande bara är toppen av isberget. Skräcken är ohyggligt intensiv, ogästvänligheten total och Leons enda medel för överlevnad är att låta puffrorna prata.

Resident Evil 4 till Playstation 2 är precis lika spännande som det var till Gamecube och det är fortfarande helt oöverträffat när det gäller att frammana våra panikkänslor. Capcom har gjort ett fullständigt strålande jobb med konverteringen och trots hårdvarumässiga skillnader mellan konsolerna ser spelet faktiskt näst intill identiskt ut. Det innebär att Resident Evil 4 tveklöst hör till de absolut snyggaste till Playstation 2, tillsammans med visuella sötsaker såsom Gran Turismo 4, God of War, Tekken 5 och Metal Gear Solid 3: Snake Eater.

För att verkligen skämma bort de som väntat på denna version av spelet, finns ett över fem timmar långt äventyr med Ada Wong i huvudrollen. Det är sinnrikt konstruerat och utspelas på samma platser som det ordinarie äventyret, men låter Ada ta sig till helt

nya ställen som tak och bakgårdar dit Leon aldrig kunde komma. Faktumet är att Adas äventyr känns så välskrivet att det, om det vore lite längre, lätt hade kunnats släppas som ett eget spel och fått ett högt betyg helt på egen hand.

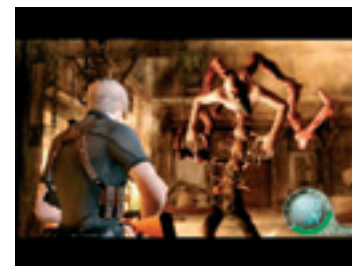
Det finns dock dessvärre ett område där Playstation 2-versionen inte riktigt når samma höga höjder som Gamecube-originalet, nämligen spelkontrollen. Dual Shock 2 är helt enkelt inte exakt nog, vilket gör att man aldrig uppnår samma precision i skytten med Leon. Det är inget stort problem, men när man har riktigt ont om ammunition och missar ett viktigt skott i onödan, skapar det viss frustration.

Sammantaget har jag dock kapitulerat villkorslöst för länge sedan över Capcoms superambitiösa konvertering. Leons spännande äventyr är årets hittills solklart bästa och att till det dessutom få styra den långbenta skönheten Ada i en egen välskriven historia gör att Playstation 2-versionen, trots smärre brister i spelkontrollen, är näst intill lika oumbärlig som sin fantastiska Gamecube-förlaga.

._Jonas Mäki

9/10

Grafik 9 Spelbarhet 9 Ljud 9 Hållbarhet 9
Ett absolut måste



Eftersom Gamecube inte stödjer Dolby Digital 5.1, fanns det ingen sådan ljudmix i originalversionen. Capcom har inte bemödat sig med att införa det i PS2-versionen heller, vilket är en besvikelse.



Precis som i det första spelet saknar fienderna helt artificiell intelligens utan har utrustats för att magnetiskt dras till Sam oavsett var han befinner sig.

Serious Sam 2

Sam Stone sätter skrattet i halsen bland skrikande clowner och gröna troll

Information

Plattform PC/Xbox

Utvecklare Croteam

Utgivare Take Two

Speltyp Action

Premiär 14 oktober

Antal spelare 1-8

Rek. Ålder 12 år

Testad version PC, Guld Xbox, PAL

Plus Klockren spelkontroll

Minus Extremt enförmigt, spänningslöst och humorbefriat.

Jag gillar att skjuta saker. Eller vänta, låt mig oformulera det där. Jag älskar att skjuta saker. Helst ska det vara helikoptrar, skrikande soldater eller vildsinta utomjordingar som får smaka på mitt ivriga avtryckarfinger. Alla dessa finns representerade Serious Sam 2, i tusental. Trots det, och trots att det hjärndöda partymördandet i det första spelet underhöll mig kungligt blir jag snudd på sömning bara efter ett par timmar tillsammans med Serious Sam 2. Orsakerna är många, och även om Croteams uppföljare inte är dålig hade jag förväntat mig mycket mer.

Ljusblå infödingar med smurfröst, cigarrbolmande clowner, skenande noshörningar, zombiefierade börs-mäklare och muterade grodor, allt finns här. Croteam fortsätter att kasta hundratals vrålande fiender mot mig. Till mitt försvar har jag en vapenarsenal lika överdriven som fiendefloran. Jag har en

plasmapiistol, en portabel bandsåg, två hagelgevär, en raketkastare, en enorm kulspruta, två uzis, ett prickskyttegevär och två silverblanka krutrevolverar.

Fiender i massor, check. Mängder av varierade vapen, check. Behövs det egentligen något mer? Jo, nog behövs det mer alltid. Även om Serious Sam som koncept är lika delar lättisam actionflirt med genrens ursprung som det är flamsig actionparodi misslyckas Sams efterlängta återkomst med en hel del. Till att börja med är den övergripande bandesignen lika spännande som Sams ordförråd.

Platta, stela gräsfält blandas med sterila källare och jämnbruna grottor. Även om miljöerna ofta är imponerande rent storleksmässigt är de aldrig speciellt inbjudande och saknar de detaljer som förhandsbilderna skvallrade om. Tillkommer gör ett oerhört variationsfattigt och fantasilöst upplägg där

samma spänningslösa eldstrid upprepas cirka nio miljoner gånger. Fiender föds ur luften, ofta hundratals gånger från samma ställe, och rusar med magnetisk dragkraft mot Sam. Någon artificiell intelligens existerar inte i Serious Sam 2.

Även flerspelarläget är en besvikelse då vapnen, trots överdrivna storlekar och skojsk design känns fjuttiga och tempot minst sagt flamsigt.

Jag vet, Serious Sam 2 är inte tänkt som ett banbrytande mästerverk och ska heller inte bedömas därefter. Men Serious Sam 2 är helt enkelt inte alls särskilt roligt, även fast jag älskar att skjuta saker.

Petter Engelin

4/10

Grafik 7 Spelbarhet 4 Ljud 4 Hållbarhet 4 Färggrant actionfiasko

En 2:a åsikt

Serious Sam var lite av en frisk fläkt när det släpptes för snart fyra år sedan. Den efterlängta uppföljaren försöker underhålla på samma banalt enkla premisser men lyckas inte riktigt, trots en del roliga vapen och samma beprövade humor. Banorna är urtrista och variationen obefintlig. Jag spelar mycket hellre Painkiller.

5/10

Jesper Karlsson



Antalet trupper man kan ha i sin armé begränsas endast av antalet invånare i din stad. Bygger man upp en tillräckligt stor stad och får dem att föröka sig effektivt så kan man skapa ganska imponerande arméer.

Black & White 2

Svart eller vit, god eller ond, det är frågan. Lars Jensen har lekt gud...

Information

Plattform PC
Utvecklare Lionhead
Utgivare EA
Speltyp Strategi
Premiär Ute nu
Antal spelare 1
Rek. Ålder 12 år
Testad version Guld

Plus Vacker grafik, superb AI, varierande, unikt och omfattande.
Minus Aningen oprecist kontrollsystem.

Jag är en Gud bland män. Solen följer min minsta vink och vill jag kan jag sätta länder i brand. Och när jag ser mitt folk plågas av de onda aztekerna så är det eld jag har i sinnet, men tyvärr har jag inte kraft nog att sätta emot. Jag hinner endast rädda ett fåtal ur det kaos som råder i vårt hemland. Mina sinnen brinner för hämnd och vägen mot upprättelse går över vackra öar som i sin avlägsenhet ändå bjuder på både trygghet men även krig för mitt folk. Men det finns bara en Gud och det är jag.

Det här är ett tomt blad och en ny början. Glöm Black & White, det har jag i alla fall gjort. Istället låter jag Black & White 2 fylla alla mina sinnen med det som egentligen borde ha varit. Peter Molyneux började om på ny kula, det blev uppenbart redan efter mindre än en timmes spelande med den alphakod jag fick ta del av för ett par månader sedan.

Black & White 2 är finpusat och väl genomtänkt, det känns som om Lionhead har arbetat med tydligare mål i sikte och därigenom också kunnat få fram ett spel som känns mer komplett.

Men det hela börjar ändå på samma sätt som då för fyra år sedan; en hård brottningsmatch där jag möter kontrollsystemet. Lionhead har hela tiden haft som mål att du ska kunna spela spelet endast med hjälp av musen och det kan man också, men det kräver tålmod och ibland rent av tur. Se därför till att ha något strypvänligt tillhands i början för de första timmarna kommer att bli jobbiga. Men när dessa timmar passerat så kände jag mig ganska hemma i Lionheads utformning av spelkontrollen, även om den fortfarande brister i hektiska lägen.

Black & White 2 handlar enkelt uttryckt om upplevelser, kanske till och

med om att uppleva sig själv, sitt sanna jag. Spelar man uppriktigt så kommer ens djur att avspegla vem man är och hur man är. Vägvalet må vara tydligt, att det står mellan att vara god eller ond, en krigsgud eller en fredens gud. Men allt är inte svart eller vitt, spelets namn till trots. Man rör sig oftast i en gråzon mellan styggelse och helgonskap och man finner att målen definitivt helgar medlen.

En annan kamp tog också sin början när jag förnöjt mötte min första motståndare, nämligen jag mot mitt tålmod. Jag ville snabbt lägga den nordiska guden under mig och drogs därför mot den krigiska sidan. Jag såg mina grannbyars svaga sidor och byggde därför upp mäktiga arméer som jag skickade ut tillsammans med mitt enorma lejon Leo. Men jag körde inte den krigiska vägen fullt ut utan satsade både på stadsbyggande och på krig. Det

En 2:a åsikt

Det ska smaka gott att vara ond och det ska göra ont att vara god. Eller? I Lionheads Black & White 2 är det lika belöande hur du väjfer att spela och du finner snart att ingenting är så enkelt som svart och vitt, rätt eller fel. Den underbara spelvärlden och den artificiella intelligensen får mig att le med hela ansiktet. 9/10

Bengt Lemne



Du lär upp ditt djur genom att antingen slå eller ömt klappa det när den gjort något du antingen vill berömma eller bestraffa. När vi skulle lära Leo att inte bajsa på mina hus så slog vi honom helt enkelt tills indikatorn ovanför honom visade att han aldrig tänkte göra om det. Hård men rättvis, ungefär som vår chefredaktör.

ledde till ett förkrossande nederlag för mina arméer och för min arma Leo som fick rejäla blesyror efter mötet med den nordiska gudens enorma varg.

Jag insåg att jag gjort precis det killarna på Lionhead visste att jag skulle göra. Jag hade spelat halvhjärtat, satsat både på stadsbyggande och krig samtidigt. Det duger inte om man ska föra sitt folk tillbaka till storhet. Man kan inte satsa sina insamlade tribute-slantar på nya, imponerande byggnader och samtidigt tro att man är tillräckligt stark för att även klara anfällskrig mot mäktiga folk. Jag fann att det mest ultimata var att röra sig i en sorts gråzon mellan gott och ont, mellan att göra sitt folk lyckliga och att slänga dem på offerbålet. Målen helgar medlen, som sagt. När så till sist den sista utposten, min motståndares muromgärdade stad, slutligen föll så var det inte på grund av min mäktiga armé utan på grund av min stads enorma prakt. Dess höga, vita murar och myller av lyckliga kvinnor, män och barn. Jag fann den fredliga sidan och tog den till mig.

Invånarna sköter sig i princip själva och Leo, mitt husdjur, likaså. Fattas det mat i förråden så kommer en arbetslös invånare att automatiskt att börja skörda kornet, om det fattas trä så kommer han att börja hugga timmer. Leo gör det jag lärt honom eller gör det som jag satt honom att göra. När han är inställd på fri vilja-läget så kommer han i största utsträckning att samla in råvaror eller bygga på ofärdiga byggnader, sådant som jag lärt honom. Men jag kan också sätta honom till fasta lägen. Skulle en motståndararmé närma sig så slår jag enkelt över honom på krigsläget varpå

han blir sitt aggressiva jag. Men det gäller att vara försiktig med användandet av fasta lägen. Lämnar man djuret för länge så tappar han sin möjlighet för eget tänkande vilket bådar för problematik. Att ha ett konstant krigiskt jättelejon mitt i en stad med hundratals invånare resulterar såklart alltid i en humanitär katastrof.

Men även om de vackra landskapen imponerar så är det nog den artificiella intelligensen hos mitt husdjur som imponerar mest på mig. Leo kommer ihåg vad jag lärt honom och låter bli sådant som jag vant honom av med (som att utföra sina behov på mina invånare). På grund av detta så har en ganska stor del av min speltid helt enkelt gått åt till att agera observatör av ett livs levande konstverk. Det handlar om en upplevelse, Black & White 2 är något man upplever och myser med.

Varje ny ö bjuder på nya underbara upplevelser och även efter att en ö var vunnit så spelade jag vidare istället för att hoppa på nästa. För om man bara koncentrerar sig på att slutföra uppdragen så kommer Black & White 2 aldrig att blomma ut i sin fulla prakt.

Gudsimatulatoren är livets kretslopp förpackat i underbart designade världar som innehåller precis allt man kan önska sig för en dagsutflykt till paradiset. Inte ens djävulhjälpredans håriga bröstsvårter kan förstöra bilden av gudomlighet.

Lars Jensen

9/10

Grafik 9 Spelbarhet 8 Ljud 9 Hållbarhet 9 Jag är gud!

Sly 3: Honor Among Thieves

Sonys genomtrevliga mästertjuv är tillbaka

Plattform Playstation 2 Utvecklare Sucker Punch Utgivare Sony Speltyp Plattform
Premiär 28 oktober Antal spelare 1-2 Testad version PAL Rek. ålder 7 år

Efter det förra spelet blev den snälle sköldpaddan Bentley svårt skadad, vilket fick Murray att sörja och dra till avlägsna bergstrakter för lite kontemplation. Sly själv har spenderat tiden med att leta efter sin berömda tjuvsläkts dolda skatt, som innehåller allt de stulit under hundratals år. När han väl finner den, inser han att några andra illvilliga typer hunnit före och byggt ett ointagligt fort medan de jobbar på ett sätt att komma åt dyrbarheterna. Det som är ointagligt för vanliga dödliga stoppar dock inte Sonys mästertjuv, som dock inser att han kommer att behöva lite hjälp.

Det blir startskottet för Sly 3: Honor Among Thieves, där Sly ger sig av på en lång resa för att återförenas med sina kamrater, och helst hitta lite annat folk också. Utvecklarna Sucker Punch passar smidigt på att knyta ihop säcken med tidigare spel i serien, och så gott som alla populära figurer från föregångarna ansluter sig till Sly för att hjälpa honom få skatten. Alla dessa figurer, från poliskommissarien Carmelita till den slemmiga estetödlan Dimitri, är naturligtvis även spelbara och har sina egna unika färdigheter.

Lika mycket som det är positivt med denna variation, gör det spelet mer svårspelat och får det att kännas spretigt, som om man lagt till banor av ett visst stuk för att alla figurer ska behövas i alla fall någon gång. I den fullständigt mästerliga föregångaren hade man tre unika figurer att bemästra. Här är det så många att man aldrig blir varm i kläderna och får någon självklar favorit att spela med. Dessutom tar figursamlandet lite för lång tid och

alltför få speltimmar av det ändå ganska korta äventyret handlar om att lägga vantarna på skatten.

Annars är det mesta bekant och liksom sist finns ett visst mått av frihet där man kan välja om man vill spela en viss bana samt i vilken ordning de ska spelas. Miljöerna är både charmigt designade och fantasirika samt i de flesta fall smart utformade. Precis som i föregångarna är alla uppdrag också tydligt definierade och innehåller flera överraskningar. För att bryta av plattformshoppandet finns även en rad minispel där en vild flodjakt med Bentley i polisbåt snabbt blev min stora favorit.

Att Sly 2 blev så makalöst bra berodde till stor del på att Sucker Punch fick två år på sig att verkligen finpolera allt i spelet. Detta att jämföra med Sly 3: Honor Among Thieves som bara tog ett år att utveckla.

Sly 3: Honor Among Thieves har en hel del fina idéer och det härliga persongalleriet får mig fortfarande att le med hela ansiktet, men totalt sett känns Slys tredje äventyr tyvärr inte alls lika genomarbetat som sin föregångare.

Jonas Måki

7/10

Grafik 8 Spelbarhet 7 Ljud 6 Hållbarhet 6 Bra, men Sly 2 är mycket bättre



Med Sly 3 får man även ett par 3D-glasögon av enklare modell. Vissa av spelets effekter är nämligen utformade så att de ser ut att komma ut ur TV:n på samma sätt som i 80-tals-klassikern TV-piraterna.

Ultimate Spider-Man

Klättra inte på bokhyllan Mäki, kliv ned genast!

Plattform GC, PC, PS2, Xbox **Utvecklare** Treyarch **Utgivare** Activision **Speltyp** Action **Premiär** Ute nu
Antal spelare 1 **Testad version** PS2, PAL **Rek. ålder** 12 år

För fem år sedan insåg Marvel att något drastiskt var nödvändigt för att vända den negativa trend som Spider-Man som serietidning upplevde. Det var äktenskapsbråk, mörker och en helt obegriplig story som nu präglade en serie som från början bara varit lättsamt humoristisk och väldigt ombytlig. För att rädda världens mest kände seriehjärte bestämde man sig för att börja om igen och skapade Ultimate Spider-Man. Peter Parker gick åter på college, bodde hemma med faster May och kämpade för att vinna Mary Janes gunst. Succén var ett faktum och det är alltså i denna alternativa värld spelet utspelar sig i.

I praktiken innebär det mindre realism och mycket mer serie. Jämfört med Spider-Man 2 är New York nu väldigt färggrant och bara en fjärdedel av storleken. Superskurkar tycks lura överallt och allting finns till av en anledning. Personligen anser jag att detta är ett stort plus, och blir snart hemtam i staden. Efter spel som Boiling Point, GTA: San Andreas och True Crime är jag minst sagt trött på spelvärldar med gigantiska proportioner, när det för det mesta bara betyder onödiga transportsträckor.

Även Spider-Man själv har tonats ned en del och istället för att vräka på med massor av olika attacker finns ett mindre, men välbalanserat, utbud som kan varieras i all oändlighet. Sedan man lärt sig systemet känns det klockrent och striderna blir oerhört spektakulära, inte minst då spelsystemet uppmuntrar spelaren att hela tiden slåss snyggt och graciöst. Dessvärre tenderar spelet att flyta segt som sirap när det blir alltför mycket action på skärmen, vilket såklart irriterar. Största problemet med

Ultimate Spider-Man är dock inte instabil skärmpuppdatering utan tyvärr detsamma som i det föregående Spider-Man-spelet, nämligen hållbarheten. För att dryga ut speltiden måste man frekvent utföra traditionellt superhjältegöra. Det drar tyvärr ned på tempot och det blir dessutom monotont när man för trettioåttonde gången räddar någon som hänger nedför en skyskrapa eller spöar upp ett gatugång. Naturligtvis borde utvecklarna fokuserat på att förlänga det korta äventyret, istället för att ta sådana här genvägar.

Ultimate Spider-Man är en perfekt tolkning av Spindelmannen att basera ett spel på. Fienderna är färggrannare, bossarna klassiskt genomonda och berättandet snabbare. Treyarch lyckas väl med att förmedla den speciella Ultimate-känslan och förändringarna sedan föregångaren är alla till det bättre. Vad som drar ned betyget är tekniska missar och de slumpmässiga brotten som snabbt blir enformiga.

Sammantaget är Ultimate Spider-Man dock denna generations bästa Spindel-spel, vilket dock inte säger så mycket om kvaliteten som man skulle önska.

_Jonas Mäki

7/10

Grafik 7 Spelbarhet 8 Ljud 6 Hållbarhet 5
Bra, trots tekniska problem



Ultimate Spider-Mans tecknare, Mark Bagley, har själv gjort vissa animationsrutor samt tillsammans med seriens författare, Brian Michael Bendis, sett till att allt verkligen överensstämmer med förlagan.

Geist

Även ett spöke kan visa geist. Sophie har testat...

Plattform Gamecube **Utvecklare** N-Space **Utgivare** Nintendo **Speltyp** Actionäventyr
Premiär 7 oktober **Antal spelare** 1 **Testad version** NTSC **Rek. ålder** 12 år



Geist blandar traditionell förstapersonsaction med smart konstruerade äventyrsmoment. Tyvärr är det dock både linjärt och enformigt.

John Raimi har en minst sagt dålig dag på jobbet. Under ett rutinuppdrag i rollen som smittskyddskontrollant går allting fel. Han blir inte bara tillfångatagen och tvingas agera labbrätta i ett illvilligt experiment, utan dör på kuppen. Att avslöja det onda företaget Volks och få komma tillbaka till det köttliga blir Johns främsta prioritet när han glider runt som ett spöke i actionspelet Geist.

Upplägget i Gamecube-exklusiva Geist är rätt smart. Som spöke kan John inta andra former. För att ta över människokroppar måste John skrämra

och stressa upp det tilltänkta offret genom att inta något passande som finns i närheten, för att sedan träda in i det uppskrämda offrets kropp

Pussel och knivig problemlösning är en stor del Geist. Majoriteten av dessa pussel går precis som i Codemasters Second Sight ut på att inta olika livsformer för att på så sätt ta sig över eller förbi olika hinder. Men där Second Sight lyckades med variation och uppfinningsrikedom känns Geist snabbt förutsägbart, enformigt och väldigt linjärt.

Andra minus är den undermåliga berättartekniken och den vimsiga spelkontrollen som är både oprecis och seg. Tråkigt nog är dessa problem återkommande och spelet lyfter aldrig på grund av detta, trots den självklara potentialen i det finurliga och originella upplägget.

_Sophie Warnie de Humelghem

5/10

Grafik 6 Spelbarhet 5 Ljud 5 Hållbarhet 5
Kul idé, trist genomförande

WRC: Rally Evolved

Världens mest ojämna spelserie återvänder...

Plattform Playstation 2 **Utvecklare** Evolution Studios **Utgivare** Sony **Speltyp** Racing
Premiär 22 oktober **Antal spelare** 1-8 (online) **Testad version** PAL **Rek. ålder** 3 år

WRC kan mycket väl vara en av tidernas mest ojämna spelserier. Det första spelet var tråkigt, det andra betydligt bättre medan det tredje lukade ljumske lång väg. Del fyra som släpptes ifjol däremot var ett av de bästa rallyspelen någonsin. Enligt Evolution Studios tradition är därför den senaste delen, Rally Evolved (del fem), lika dålig som WRC 3, tyvärr.

De största misstaget som gjorts är den kraftigt förändrade fysikmotorn och det oerhört uselt genomförda hjälpsystemet för nyfikna noviser. Spelet är nämligen indelat i fyra olika svårighetsgrader och beroende på vilken man väljer utrustas bilen med mer eller mindre automatisk assistans. Detta är tänkt att påminna om upplägget i Grand Prix 4, eller varför inte GTR där den här typen av funktioner implementeras för att attrahera en bredare målgrupp än enbart de bensindoftande fartgalningarna. I WRC: Evolved fungerar detta dock inte alls av den enkla anledningen att grundfysiken, som sedan förenklas i olika steg beroende på svårighetsgrad, är slarvigt utförd. Det superba systemet för friktion från WRC 4 är som bort-



Onlinedelen i WRC: Rally Evolved innehåller stöd för upp till åtta spelare samtidigt.

blåst liksom både tyngden i bilarna och känslan av att hela tiden ha kontakt med underlaget. I WRC 4 var det viktigt att välja rätt spårval, att inte åka för riskabelt och att inte överdriva användningen av handbroms. I Rally Evolved spelar inget av det här någon roll så länge man inte krockar med ett träd.

Men jag sörjer inte för med tanke på hur det har sett ut hittills borde WRC 6 bli helt fantastiskt.

_Petter Engelin

4/10

Grafik 5 Spelbarhet 4 Ljud 4 Hållbarhet 5
Hårdbrödsmörgås med grus på



- YOU DOMINATED THE OPPOSITION LAST SEASON
- NOW EXPECTATIONS ARE HIGHER THAN EVER
- THIS WILL BE YOUR GREATEST CHALLENGE

YOU'VE MADE HISTORY, NOW WHAT?



"Renew your FM season tickets, because 2006 already looks like a year to remember".

PC Gamer



© Sports Interactive Limited 2005. Published by SEGA Europe Limited. Developed by Sports Interactive Limited. SEGA and SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. Football Manager, Sports Interactive and the Sports Interactive Logos are either registered trademarks or trademarks of Sports Interactive. All other company names, brand names and logos are property of their respective owners.



PAN VISION

www.sigames.com



www.sega-europe.com

Mario Superstar Baseball

Homeruns och spektakulära lyror i Svampriket

Plattform Gamecube Utvecklare Namco Utgivare Nintendo Speltyp Sport Premiär 11 november
Antal spelare 1-2 Testad version NTSC Rek. ålder 3 år



Super Mario Baseball är både snyggt och väldigt väljudande.

Säg nåt som Mario inte kan. Festa, dansa, spela tennis, golfa och köra gokart är bara några av hans talanger förutom att han alltid räddar Peach, oavsett knipa. Namco anser att det inte räcker, utan ser till att Mario och hans polare provar på baseball.

Mario Superstar Baseball är på samma sätt som Mario Golf eller Mario Tennis ett sportspel på utrypskt supercharmiga Nintendo-premiss. Arkaddoftande spelbarhet blandas med lekfullt gränssnitt, enkelt upplägg och stor variation. Det är denna enkelhet som i fallet Mario Golf gör spelet så

njutbart medan det visar sig vara den största svagheten i Super Mario Baseball. Man kan inte styra bollen i höjdlid när man kastar, och som slagman kan man inte direkt påverka bollens färdriktning. För att motverka sura miner i och med det har Namco lagt in ett bonussystem, där man förvärvat stjärnor om man gör bra ifrån sig. Dessa stjärnor är superslag eller kast, och är perfekta att använda i knepiga situationer, vilket är lånat rakt av från Marios förra sportspel Mario Power Tennis.

Mario Superstar Baseball är, trots vissa missar med spelkontrollen och bristfällig artificiell intelligens, ett ganska kul sportspel med en stark dos av Nintendos välkända charm. Både Mario Tennis och Mario Golf är dock mer lyckade spel.

Sophie Warnie de Humelghem

6/10

Grafik 8 Spelbarhet 5 Ljud 8 Hållbarhet 5
Småcharmig baseboll

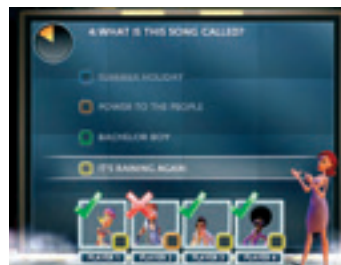
Buzz: The Music Quiz

Jeopardy möter Dobidoo i lyckad musikfrågesport

Plattform Playstation 2 Utvecklare Relentless Software Utgivare Sony Speltyp Musik
Premiär 4 november Antal spelare 1-4 Testad version PAL Rek. ålder 3 år

Vad heter artisten, lyder frågan. Jag vill minnas att jag någongång, någonsans hört låten förut men min bristande kunskap om alla tänkbara typer av discomusik, techno och house gör mig chanslös. Kompisen Lars hade innan vi började spendera kvällarna med Buzz aldrig erkänt att han i sin glada ungdom tillägnade varje vaken minut till ihärdigt lyssnade av trendig list-techno. Men avslöjade sig själv snabbt redan första kvällen. Han slår ivrigt på buzzern bara efter några sekunder. Rätt svar. 2 Unlimited. Skit också. Jag ligger 2600 poäng efter och endast åtta frågor återstår. Här gäller det att leva farligt, chans och spela snabbt. Vinner Lars ikväll igen kommer jag aldrig att kunna se mig själv i spegeln igen.

För även om Buzz är ett typiskt sällskapsspel, lättsam frågesport tänkt att tilltala en bred målgrupp, ligger det redan massor av prestige bland mig och mina vänner i att vinna varje enskild omgång. Delar av frågorna är ren allmänbildning medan resten av ursvår överkurs som kräver år av ihärdigt radiolyssnande. Fram till förra månaden trodde jag att kompisen Lars växt upp bland melodramatisk 70-tals-



rock och depressiv gothmetall. Hans image, byggd av Marilyn Manson-tröjor och läskiga piercings, krossas när han knäcker sin 100:e techno-fråga utan att ens blinka.

Buzz är ett enkelt spel, snudd på banalt simpelt men just därför också vansinnigt roligt. Med spelet följer fyra specialgjorda kontroller med enorma, röda knappar som man hamrar så snart man vet svaret på den ställda musikfrågan. Perfekt för familjen, festen eller bland de tävlingsinriktade polarna. Roligt och smart utformat.

Petter Engelin

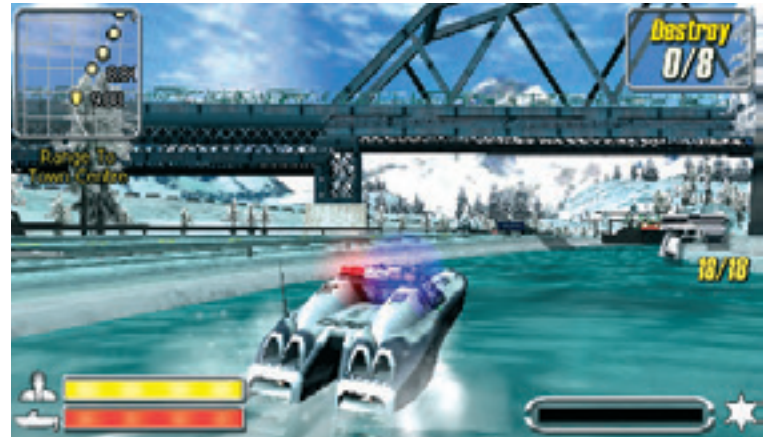
8/10

Grafik 5 Spelbarhet 8 Ljud 7 Hållbarhet 8
Urkul musikfrågesport

Pursuit Force

Ambitiöst men ojämnt actionspektakel från Sony...

Plattform PSP Utvecklare Bigbig Studios Utgivare Sony Speltyp Action Premiär 4 november
Antal spelare 1 Testad version Fullständig Rek. ålder 12 år



Att köra båt, bil eller helikopter och fånga skurkar genom att borda deras fordon fungerar bra. Det är uppdraget då man färdas till fots som förstör stora delar av spelet på grund av åckligt usel spelkontroll, en av de sämsta kamerafunktionerna jag upplevt och ett fullständigt värdelöst system för att sikta och skjuta.

Att kalla Pursuit Force för ett ambitiöst projekt är en underdrift i klass med att påstå att Robert Wells har ful frisyra. Sony har under de senaste två åren månaderna plöjt ned åtskilliga miljoner i Bigbig Studios fartfyllda actiondräpare som enligt vissa gladynta marknadsmännskor hos Sony är en "spektakulär, varierad och urläcker titel".

Du är en nybliven, sedvanligt kaxig ungtupp inom poliskåren som rekryterats till en nystartad division kallad Pursuit Force. Brottsligheten i Capital City ökar i stormtakt och mycket av stadens olagligheter sker på vägarna. Det blir ditt uppdrag att med hjälp av ett tiotal olika fordon jaga rätt på så många skurkar som möjligt och genom våghalsiga stunts, stoppa dem.

Stadens fem stadsdelar styrs av fem kriminella gäng med varsin tontig image. Här återfinns exempelvis den japanska Yakuzan, iklädda neonfärgade reflexjackor och med söndertrimmade riskokare, en italiensk maffiafamilj, en samling argsinta legoknektar och Vixens, en grupp lättklädda damer som skaffat sig ovanligt dyra lyxvanor som nu finansieras genom knarksmuggling.

Väl ute på landsvägen gäller det att köra ikapp det markerade fiendefordonet för att sedan, genom ett enkelt knapptryck, hoppa från bil till bil och skjuta ihjäl föraren samt eventuella medpassagerare. Väl uppe på taket eller kanske till och med motorhuven gäller det att passa sig för attacker inifrån kupén samt hålla balansen när bilen börjar gira för att få dig att flyga av. Det sistnämnda är riktigt

häftigt, eftersom man kan rädda sig i sista sekund och släpas efter bilen medan man kämpar för att återfå kontrollen. Den här delen av Pursuit Force är lyckad, även om hela företeelsen är för automatiserat vilket resulterar i att varje övertagande tenderar att se likadant ut. Att kapa en annan bil är hysteriskt läckert första gången, men sedan man gjort samma sak 42 gånger är man inte längre lika överväldigad. Dessutom hade en högre svårighetsgrad varit att föredra för som det är nu känns det nästan helt omöjligt att dö trots att man hoppar från ett biltak till ett annat i 300km/h hållandes en stekhet kulspruta.

Vad som däremot inte alls är lika roligt är senare in i spelet då man överger sin bil för att jaga skurkar till fots. Spelkontrollen är stiltig och oprecis, kameran fullständigt grotesk, banorna tragiskt linjära och att faktiskt träffa det man siktar på - fullständigt omöjligt. Denna del av spelet framkallar kräkkänslor, yrsel och oerhörd ilska som jag inte tror att jag upplevt sedan jag recenserade Robocop.

Om Bigbig Studios och Sony valt att istället helt fokusera på de fartfyllda biljakterna och försökt skapa en mer dynamisk spelmekanik hade detta kunnat bli riktigt bra. Nu stannar det vid att vara ett sjukligt ojämnt och tråkigt actionspel.

Petter Engelin

4/10

Grafik 8 Spelbarhet 4 Ljud 4 Hållbarhet 3
En besvikelse...

Nintendogs

Nintendos digitala valpar är söta som sockervadd

Plattform DS Utvecklare Nintendo Utgivare Nintendo Speltyp Simulation Premiär Ute nu
Antal spelare 1 Testad version USA Rek. ålder 3 år

Jag har gått och blivit blivit hundägare. Trots 24 år av nässprejer, antihistaminpiller och pricktest har jag äntligen människans bästa vän vid min sida. Sambo heter han, och han är en svart dvärgpinscher. Vi träffades på ett ganska lustigt sätt, han och jag. Det mest komiska är att han egentligen inte finns. Sambo är nämligen en Nintendog.

Nintendogs kennel har ett stort utbud av charmiga valpar. Det svåraste beslutet man tvingas ta i hela spelet är vilken valp man ska ta med sig hem. I Labrador and Friends finns, förutom de underbara dvärgpinscherna, redan från början många andra sötnosar. Vad sågs om corgi, shiba, toypudel och labrador? Det gäller att ta sig tid för att bekanta sig med alla valparna, eftersom de alla har olika och unika personligheter. Jag betraktade dem noggrant när de lekte med varandra i rastgården innan jag slog till.

Det tog inte lång stund för mig att inse att Sambo faktiskt är en otroligt intelligent låtsashund. Hans första trick han lärde sig var "sitt". Resten gick av bara farten. Sambo bemästrar sitt, sitt fint, rulla runt, prosit, hopp och flera andra trick. Han strävar efter att göra mig glad och gör allt jag ber honom om, med svansen propellerande i ljusets hastighet.

Även hundar måste få ha roligt emellanåt. Livet ska inte bara innebära lydnadsträning, frisbeetävlingar och agilitychampionat, utan promenader, besök i hundtillbehörsaffären samt bus med andra valpar i parken är av högsta prioritet. Till en början orkade Sambo inte ta så långa promenader men ju längre sträckor vi gick, desto längre orkade han gå nästa gång. Valpar är små och är fulla med sprudlande energi, men de orkar bara gå promenader en gång varje halvtimme. De



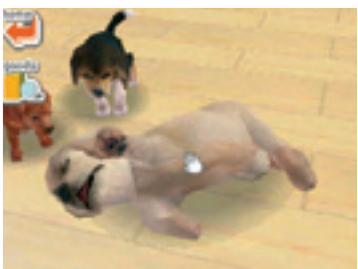
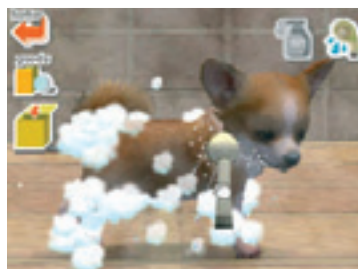
gårnger Sambo och jag springer på hans bästa vänner, chihuahuan Coby och cavalier king charles-spanieln Poofle, blir han så glad att han har svårt att lugna ner sig när vi kommit hem. Oftast blir han så exalterad att han somnar, knall och fall, på mattan.

Att vara hundägare är underbart, därom råder ingen tvekan. Det lilla Nintendogs-samhället är gemytligt och välkomnande, bara man kommer ihåg att plocka upp efter sin bajsande lilla ögonsten. Trots sockersöta valpar och stunder fyllda av bus och lek, finns det dock en risk att man tröttnar på sin elektroniska älskling. Dagarna är ofta likadana vilket kan verka tråkigt i längden, men trots det finns det alltid en hårig sötnos som välkomnar dig med skall och svansviftningar.

_Sophie Warnie de Humelghem

8/10

Grafik 9 Spelbarhet 8 Ljud 7 Hållbarhet 7
Supersött och välgjord



Capcom Classics Collection

22 fnissframkallande arkadklassiker från Capcom

Plattform PS2, Xbox Utvecklare Digital Eclipse Utgivare Capcom Speltyp Samling
Premiär 4 november Antal spelare 1-3 Testad version PS2, PAL Rek. ålder 12 år



Final Fight och Forgotten Worlds är de roligaste spelen som finns med i samlingen.

Det var mormor som betalade. Fem kronor som jag snabbt slank ned i myntinkastet. Två minuter senare smiskade jag punkardrägg och sparkade tjocka flintisar så svetten sprutade. Jag spelade Final Fight för första gången, ett av de bästa spelminnen jag har.

När då Capcom valt att inkludera en helt arkadperfekt konvertering av Final Fight i den innehållsmässigt generösa spelsamlingen Capcom Classics Collection är lyckan givetvis

total. Här återfinns hela 22 arkadspel, alla fläckfritt överförda från ursprungshårdvaran. Final Fight får digert sällskap av bland annat Capcom-klassiker såsom 1942, 1943, briljanta Forgotten Words, NES-klassikern Gun Smoke, samtliga tre Ghosts 'n Goblins-spel, de tre första upplagorna av Street Fighter 2, Mercs och Pengo. Dessa spel är alla fortfarande lika oerhört underhållande och det är svårt att inte bli överdrivet nostalgisk.

Tyvärr finns här dock även ett rad riktiga rötägg som Section Z, Son Son, Vulgus och Trojan.

Trots en handfull skräppspel är detta ett stycke spelhistoria som passar utmärkt i spelhyllan bredvid Mega Man Anniversary Collection.

_Petter Engelin

8/10

Grafik 6 Spelbarhet 8 Ljud 7 Hållbarhet 9
En nödvändig samling

The Suffering 2: Ties That Bind

Blodigt och våldsamt i Midways andra mardröm

Plattform PC, PS2, Xbox Utvecklare Surreal Software Utgivare Midway Speltyp Action/skräck
Premiär 28 oktober Antal spelare 1 Testad version PS2, PAL Rek. ålder 18 år



The Suffering är enligt mig ett av de senare årens mest underskattade actionspel. Välgjord spelkontroll och strålände tempovariation blandades med effektiva skräckmoment, god design och en extremt otäck atmosfär. Uppföljaren, Ties That Bind, tar vid där det första spelet slutade och jag får än en gång ta kontroll över antihjälten Torque som dömts till döden för att ha påståtts mördat sin familj.

I Ties That Bind har Torque lyckats rymma från den demonbefästa helvetsön där fängelset låg och är på väg hem till sin hemstad Baltimore. En av de största skillnaderna i jämförelse med det första spelet är att de natt-

svarta, extremt klaustrofobiska fängelsemiljöerna nu ersatts av mer öppna utomhusmiljöer i stadens övergivna slumkvarter. Precis som tidigare kan Torque när som helst förvandla sig själv till en frustande blodbest, något som visar sig ytterst nödvändigt mot spelets tuffare fiender.

Ties That Bind är i vissa avseenden en förbättring över originalet. Spelkontrollen är ännu bättre, Torque kan nu utföra fler attacker och en välkommen hoppfunktion har tillkommit. Däremot är den tekniska biten inte särskilt mycket bättre och trots större miljöer saknar jag den gotiskt surrealistiska atmosfären från det första spelet. Jag ogillar även alltför utdragna och alltför frekvent återkommande mardrömssekvenserna som Torques undermedvetna upplevelser och den linjära uppdragsdesignen.

_Petter Engelin

6/10

Grafik 6 Spelbarhet 7 Ljud 7 Hållbarhet 6
Max Payne möter Marilyn Manson



FEAR™

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

WWW.WHATISFEAR.COM

OCTOBER 2005

18+

SIERRA

MONOLITH

© 2005 Sierra Entertainment, Inc. All rights reserved. Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. The Monolith logo is a trademark of Monolith Productions Inc.

Köp spelet här

CDON.COM

Brothers in Arms: Earned in Blood

Kriget fortsätter för Gearbox fallskärmsjägare...

Plattform PC, PS2, Xbox **Utvecklare** Gearbox Software **Utgivare** Ubisoft **Speltyp** Action **Premiär** Ute nu **Antal spelare** 1-4 **Testad version** PC, Guld **Rek. ålder** 16 år

Krig är smutsiga män, rädda men modiga, som kurar ihop sig bakom ett skydd i väntan på dödens oundvikliga ankomst. Krig är också vänskap och hjältemod, något vi fick bekanta oss med genom att se Andra världskrigets plågor utifrån en enkel soldats perspektiv. I Brothers in Arms: Road to Hill 30 så lotsades vi runt under en vecka av sorg, mod och hopp, sett genom unge Matt Bakers ögon. Sju månader senare återvänder jag än en gång till den franska landsbygden för att smaka på mer stålgrå skogar och ivrigt granatregn.

I Brothers in Arms: Earned in Blood så är det verkligheten genom sergeant Joe Hartsocks ögon jag upplever. Joe, eller Red som han kallas, en av soldaterna som lydde Bakers handfasta orders i det första spelet. Det är dock mer än Hartsocks rödlynta kalufs som känns igen i Earned in Blood, detta är en fortsättning på Road to Hill 30 snarare än en fullfjädrad uppföljare. Grafiken är densamma och musiken är av samma pampiga slag. Det rör sig dock definitivt inte om en simpel upprepning utan på flera sätt en förfining av spelkonceptet där fler eldstrider i tätbebyggt område hör till de huvudsakliga förändringarna.

I början av spelet är uppdragen i Earned in Blood lika kompromisslöst ultralinjära som i det första spelet. Efter ett tag breder dock valmöjligheterna ut sig och bjuder på djupare strategiska möjligheter och mer spelmässig dynamik. Tyskarnas beteende i Brothers in Arms: Earned in Blood är avsevärt mer trovärdigt, något som var det första spelets kanske största svaghet. Är de

under kraftig beskyttning så kryper de ofta ihop så att de blir omöjliga att pricka, eller så retirerar de till ett annat skydd. I båda fallen så innebär det att jag får riskera antingen mina kamrater eller mig själv för att flankera dem.

Men förutom fler strider i tätbebyggt område och bättre artificiell intelligens hos tyskarna är Earned in Blood väldigt likt Road to Hill 30. Hartsocks allierade är fortfarande relativt korkade och gör regelbundet riktigt idiotiska utfall utanför den angivna ordern. Även ordersystemet borde ha utökats och inför Earned in Blood förfinats ytterligare.

Älskade du I Brothers in Arms: Road to Hill 30 är denna välgjorda fortsättning ett absolut måste.

_Lars Jensen

8/10

Grafik 8 Spelbarhet 8 Ljud 9 Hållbarhet 8
Mer av det goda



Precis som i första spelet så är det under sju dagar som vi får följa huvudpersonen. Dessa dagar är uppdelade i olika uppdrag som alla förs fram genom välgjorda mellansekvenser.

Mortal Kombat: Shaolin Monks

Midways allra värsta våldsutövare överraskar positivt

Plattform PS2, Xbox **Utvecklare** Paradox **Utgivare** Midway **Speltyp** Action **Premiär** Ute nu **Antal spelare** 1-2 **Testad version** Xbox, PAL **Rek. ålder** 16 år

Istället för ett traditionellt fightingospel, valde Midway att göra årets upplaga av Mortal Kombat till ett sidoscrollande beat'em up enligt den gamla skolan. Du spelar Liu Kang eller Kung Lao och det gäller att slå ned allt som rör sig för att nå Shang Tsung och förhindra världens undergång.

Tvärtemot vad man kan befara, visar det sig att Shaolin Monks är riktigt underhållande. Det går fort att lära sig spela och det finns precis lagom mycket attacker. Framför allt är spelet avsett för de som gillat tidigare spel i serien och det bjuds hela tiden på skön



Liu Kang och Kung Lao har båda över tio olika klassiskt blodiga avslutningar att välja på.

Mortal Kombat-trivia. Den patenterade splatterhumorn från Mortal Kombat-serien finns naturligtvis fortfarande kvar. Det finns mängder av bisarra moment, som när man ska upp för en spikförsedd vägg och måste kasta sina motståndare mot denna så de spetsas, varpå man sedan kan klättra på dem utan att skada sig själv. Tyvärr finns det laddningstider insprängda överallt, vilket är märkligt med tanke på spelets primitiva och enförmiga grafik.

Jag är en Mortal Kombat-fantast och gläds enormt åt att Midway äntligen lyckats göra något lite annorlunda. Här finns en del brister, även en del riktiga irritationsmoment. Men för den som ser bakom kulisserna finns massor av spelglädje och det var länge sedan jag hade såhär kul med Mortal Kombat.

_Jonas Mäki

7/10

Grafik 5 Spelbarhet 7 Ljud 7 Hållbarhet 7
Blodigt och roligt

Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi

Atari klämmer ur sig den fjärde Dragon Ball Z-titeln

Plattform Playstation 2 **Utvecklare** Spike **Utgivare** Atari **Speltyp** Slagsmål **Premiär** 21 oktober **Antal spelare** 1-2 **Testad version** PAL **Rek. ålder** 12 år

Luftburna strider, enorma energiklot och gula spikfrisyrer. Goku är tillbaka för fjärde gången och jag ställs till mig inför ännu en seg pseudo-fighter.

Och även om det fortfarande inte handlar om något mästerverk är Tenkaichi bättre än det föregående PS2-spelet. Istället för perspektivet från sidan ser man nu sin kämpe bakifrån och kan röra sig fritt i enorma omgivningar. På så sätt blir det mer likt striderna i originalserien, där placering och överraskningsanfall ofta avgjorde resultatet. Det är faktiskt kul att flyga runt som en galning och sedan dyka på sin motståndare från hundra meters håll. Men samtidigt blir själva slagsmålen ännu enklare och det handlar fortfarande mest om att trycka upp- och ned- och vänsterknappen och sedan drämma iväg en Kamehameha.

Dragon Ball-fans kan glädjas åt att varena karaktär som någonsin spant musklerna i serien finns med, och den slutliga summan är ofattbara 90 spelbara karaktärer. Men då ska man också räkna med att hälften är

varianter eller fusioner av befintliga figurer. Dessutom lider spelet ordentligt av att praktiskt taget alla figurer fungerar precis likadant. Så slutresultatet blir som förut - ett okej spel för fansen men knappast någon nyskapande eller sensationell spelupplevelse. Personligen spelar jag mycket hellre det läckra Dragon Ball Advanced Adventure som släpptes till Gameboy i somras.

_Mikael Sundberg

6/10

Grafik 7 Spelbarhet 6 Ljud 6 Hållbarhet 6
Bara för den mest fanatiska





Pro Evolution Soccer 5

Årets bästa fotbollspel är här, men Konami har snålat med nyheterna

Information

Plattform PC/PS2/Xbox

Utvecklare Konami

Utgivare Konami

Speltyp Sport

Premiär 21 oktober

Antal spelare 1-4

Rek. Ålder 3 år

Testad version PS2, PAL

Plus Underbar spelkänsla, strålande bollfysik, animationer och skrämmande artificiell intelligens.

Minus Närmast oförändrat Master League-läge.

Konami har filat på sin fotbollsserie under den här generationen och för varje spel har nya eleganta finesser, bättre animationer och ett större spelmässigt djup funnits. Jag undrar varje år när teamet ska få slut på idéer, men i år känns det inte som ett lika stort steg framåt som mellan det tredje och fjärde spelet.

Den mest markanta skillnaden är den artificiella intelligensen hos motståndarna som inte ger mig en lugn stund. Annars har små detaljer som inkasterna, menyerna och laddningstiderna förbättrats. Även Master League har fått några små förändringar, men där hade jag förväntat mig fler nyheter och kanske möjligheten att själv skraddarsy hur man vill att ligan ska vara strukturerad.

Det lockar helt enkelt inte lika mycket att spela igenom samma fantasiupplägg år efter år och det borde

Konami ha tänkt på. Spelet bjuder på en underbar virtuell fotboll med ett helt annat flyt och en bättre spelkänsla än konkurrenten från EA. Tyvärr har Konami inte heller i år lyckats ta hem licensen för Premier League, men Arsenal och Chelsea samt ett gäng andra europeiska lag där bland andra Djurgårdens IF och FC Köpenhamn kan nämnas har licenserats fullt ut. Det känns fortfarande magert i förhållande till Fifa, men så länge EA har ensamrätten till Premier League är det inte mycket för Konami att göra åt den saken. Det är orsaken, men omkring tio nya licensierade lag är ingenting mot förra året då tre hela ligor togs med och jag hade förväntat mycket mer nytt på licensfronten.

Något som det märks att Konami har satsat på är att låta spelaren utnyttja mer än bollen och dess rörelse, det fungerar utmärkt att använda farten från

en passning, släppa den förbi sig och springa förbi motståndarbackar. Men den ökade artificiella intelligensen ger dig inte speciellt mycket tid om du spelar passningar till stillastående medspelare. Det gäller att se luckorna och framförallt spela bollen till spelare i rörelse när det är möjligt.

Pro Evolution Soccer 5 är ett spel som får mig att kasta handkontrollen i golvet när det går dåligt, men det är också spelet som får mig att må som en kung när jag lyckas såga mig igenom försvaret med Ronaldinho och Eto'o i spetsen.

Bengt Lemne

8/10

Grafik 8 Spelbarhet 9 Ljud 8 Hållbarhet 8
Mer av samma...

En 2:a åsikt

Det råder inga tvivel om att Konami har skapat ett mycket djupare och mer belöande spel än EA även detta år, men för den oinsatte är det faktiskt svårt att märka någon större skillnad på detta spel och fjolårsupplagan. Då hade ett nytt och uppfräschat karriärläge varit välkommet, men det fick vi inte heller. Strålande spel, men Pro Evolution Soccer 4 till budgetpris är ett bättre köp. **8/10**

Lars Jensen

Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects

Partybetonat superslagsmål med Marvels hjältar

Plattform GC, PS2, Xbox Utvecklare EA Canada Utgivare EA Speltyp Slagsmål Premiär 14 oktober Antal spelare 1-2 Testad version PS2, PAL/Xbox, PAL Rek. ålder 16 år



Iron-Man är bara en av många Marvel-hjältar som finns med i Rise of the Imperfects.

Captain America är försvunnen. The Punisher är borta och The Hulk är död. Världen, eller New York som den också kallas, faller samman. Ur askan reser sig dock några få tappra själar som gör allt för att stoppa den utomjordiska invasionen.

Marvel Nemesis är ett slagsmåls-spel som påminner en hel del om Capcoms Powerstone men även en del om Super Smash Bros. Bataljerna sker på stora arenor där spelaren kan röra sig fritt och allt från soptunnor till lyktstolpar och bilvrak går att använda

som vapen. Det går även utmärkt att riva sönder saker som väggar och murar vilket framförallt till en början både känns imponerande och väldigt fräscht. Att spela som den gigantiska stenkolossen The Thing från Fantastic Four, lyfta upp en lastbil för att sedan forcera iväg den med full kraft mot sin motståndare är en mäktig känsla som ackompanjeras av snygga animationer och läckra explosioner.

Men här finns problem, tyvärr. Spelsystemet blir snabbt repetitivt och saknar det djup som krävs i ett spel av den här typen. För hur mycket man än älskar Marvels karismatiska figurer, och hur mycket man än uppskattar ösiga partyslagsmål, är Nemesis för grundläggande, lite för enkelt och ganska variationsfattigt.

._Peter Bernhardsson

6/10

Grafik 8 Spelbarhet 6 Ljud 5 Hållbarhet 5 Ytligt superhjärtebråk

Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit

Ologisk speldesign och enfaldigt spelupplägg

Plattform PS2, Xbox Utvecklare Frontier Development Utgivare Konami Speltyp Plattform Premiär 14 oktober Antal spelare 1-2 Testad version PS2, PAL Rek. ålder 3 år



Grafiken och ljudet är det enda som är bra.

Jag befinner mig på en gata i en brittisk småstad. Jag vet inte varför jag är här eller vad jag ska göra. I brist på annat hjälper jag en granne att suga upp hans kaniner och får som tack för hjälpen ett kort, föreställandes en halv skorsten. Grannen förklarar inte vad kortet ska vara bra för, men jag förstår av hans tonläge att jag borde vara tacksam.

Jag fortsätter min tur nerför gatan i fortsatt jakt på mål och syfte. En halvtimme senare har jag sorterat grönsaker, hittat bortappade dockor, sugit upp några till kaniner och för detta belönats med en hel radda kort.

Ingen har ännu förklarat poängen med korten. Eller varför jag ska samla på dem. Jag spelar vidare i hoppfull förväntan på att en mening ska uppenbara sig. Det gör den inte.

De huvudsakliga problemen med The Curse of the Were-Rabbit är att det till att börja med inte innehåller en enda egen originell idé och stundtals är riktigt obegripligt otydligt beträffande uppdragsdesign och grundläggande logik. Spelkontrollen är helt okej, liksom grafiken och ljudet, men ett simplistiskt och enformigt spelupplägg förtar den lilla tjusning som Nick Parks charmiga lergubbar vanligtvis bjuder på. Berättandet är slapt och ofokuserat och laddningstiderna är överdrivet långa.

Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit är spelbart, men långt ifrån spännande.

._David Fukamachi Regnfors

4/10

Grafik 7 Spelbarhet 4 Ljud 7 Hållbarhet 4 Tråkigt licensspel

SSX on Tour

Dags för mer läcker brädåkning från EA Big

Plattform GC, PS2, Xbox Utvecklare EA Big Utgivare EA Speltyp Sport Premiär 21 oktober Antal spelare 1-2 Testad version PS2, PAL Rek. ålder 3 år

Det har hänt något med SSX, ett intro bestående av vad som närmast kan liknas vid tuschklatter, ackompanjerat av ifrån SSX 3 man kan komma. Efter två års frånvaro från skidbackarna är nu de galna marodörerna i SSX tillbaka i puder-snö. Efter den något identitetslösa tredje delen har Electronic Arts nu tuffat till sin spelserie och skyflitat in en rejäl dos attityd. Ytterst välkommet.

On Tour-läget är där man spenderar sin tid med att avancera genom rankingen från obetydlig amatör med smuts till utrustning till firad superstjärna med det bästa som pengar kan köpa. Precis som innan handlar det om en blandning av att komma först i mål, och kunna göra de mest dödsföraktande trick, som riskerar förvandla skidorna till kaffeved och hjärnan till varm sylt.

Combosystemet för de olika tricken i spelet är utvidgat och förbättrat så att man nu kan länka ihop ännu fler våghalsiga övertrick till stora kaskader av omöjliga volter. En av nyheterna i SSX on Tour är att man nu även kan välja att åka skidor istället för snowboard, något som givetvis bidrar till extra variation även om skillnaden mellan bräda och skidor inte är så stor som jag förutspått.

En annan nyhet är att man uppmuntras att skapa sin egen åkare från grunden istället för att välja en av de existerande karaktärerna. En handfull mallar finns där man skapar ett grundutseende som sedan går att snofsa upp

med ny frisyr och snyggare kläder. Det går naturligtvis att ta en snabb runda med någon av veteranerna från de tidigare spelen eller nykomlingarna Skye, Sid, Tyson, men i karriärläget handlar det om din egenskapade åkare. Gamecube-ägare kan dock glädjas åt att både Mario, Luigi och Prinsessan Peach finns inkluderade som valbara karaktärer, ett samarbete mellan EA och Nintendo som påbörjades i NBA Street Volume 3.

Trots att man hela tiden rör sig på ett och samma berg, precis som i trean, är bandesignen denna gång överlägsen sin föregångare. I SSX 3 användes vidsträckt natur för att skapa ramper och hopp med hjälp av kullar och snödrivor, denna gång får vi betydligt mer variation eftersom stora stålkonstruktioner inbjuder till extravaganta trick har smållits upp mitt på berget. Ofta omgärdas dessa konstruktioner av fyrverkerikaskader och åskådarläktare vilket gör att det här spelet känns mer omväxlande.

SSX on Tour är samma sak som tidigare, inlindat i en fräschare presentation, försett med mer attityd och känsla. För mig personligen känns det som en förbättring i jämförelse med det förra spelet. EA Big bevisar återigen att de regerar de digitala pisterna.

._Jesper Karlsson

8/10

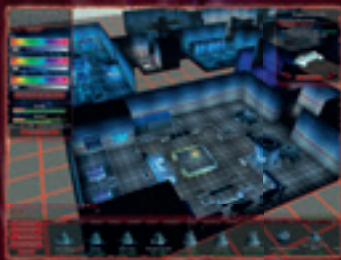
Grafik 8 Spelbarhet 8 Ljud 9 Hållbarhet 9 Läckert pistpiskande

Musiken i SSX on Tour bjuder på en väl avvägd mix där Motorhead, The Hives, Iron Maiden, Def Leppard, Jurassic 5 och Scorpions blandas friskt. Det är svårt att inte ryckas med och digga så att svetten sprutar.





Create your ultimate villain, and embark on a devious criminal career



Stand alone as a scourge of the streets, or build a customisable lair for your coalition of evil



Heroes versus villains: take on City of Heroes players in epic battles

Are you destined for great evil?



eu.cityofvillains.com

Unleashed October 2005



© 2005 Cryptic Studios, Inc. and NCsoft Corporation. All rights reserved. CITY OF VILLAINS and all associated CITY OF VILLAINS logos and designs are trademarks or registered trademarks of Cryptic Studios and NCsoft Corporation. NCsoft, the Interlocking NC Logo, and all associated NCsoft logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation. All other company and product names are trademarks or registered trademarks of the respective owners with which they are associated.



Köp spelet hos:

CDON.COM

EBGAMES™

ONOFF

Fire Emblem: The Sacred Stones

Mer bärbart beroende från Intelligent Systems

Plattform GBA **Utvecklare** Intelligent Systems **Utgivare** Nintendo **Speltyp** Strategi/rollspel
Premiär 4 november **Antal spelare** 1 **Testad version** USA **Rek. ålder** 7 år

Efter ett svek som lämnar kungadömet Renais i ruiner är dottern till kungen på flykt undan Gardos arméer. Till-sammans med sina följeslagare försöker hon reda ut varför kejsaren av Gardo anfallit dem, och andra av deras bundsförvanter, så kallblodigt. Det blir upprinnelsen till det makalösa äventyret som likt ett lyckobud bevisar att Nintendos Gameboy lever och mår utmärkt.

Fire Emblem: The Sacred Stones är precis lika uppslukande som dess föregångare. Det är framför allt handlingen och de välregisserade slagen som får mig att kapitulera fullständigt. Och det är också tack vare den något förhöjda svårighetsgraden som jag sitter där längre än jag gjorde med det förra spelet. Sten, sax eller påse-systemet är fortfarande de rutnäts-baserade stridernas kärna och terrängen spelar fortfarande en viktig roll.

Fire Emblem: The Sacred Stones och förra månadens Advance Wars

Dual Strike befäster ytterligare Intelligent Systems plats som en av världens bästa utvecklare av bärbara spel. Fire Emblem: The Sacred Stones är vackert, spännande, utmanande och väldigt väldigt beroendeframkallande. Ett måste för alla som äger en Gameboy.

Lars Jensen

9/10

Grafik 8 Spelbarhet 9 Ljud 9 Hållbarhet 9
Magisk strategi



Fire Emblem: The Sacred Stones är ett turbaserat strategispel med genialt inkluderade rollspelselement och en fantastisk handling.

Sonic Gems Collection

Gråsten istället för ädelstenar i Segas lata samling

Plattform GC, PS2 **Utvecklare** Sonic Team/Traveller's Tales **Utgivare** Sega **Speltyp** Samling
Premiär ute nu **Antal spelare** 1-2 **Testad version** PS2, PAL **Rek. ålder** 3 år



Sonic Fighters släpptes som arkadspel 1996 och är ett simpelt och begränsat slagsmålsspel med figurerna från Sonic-spelen.

Det finns redan en superb samling med det bästa från Sonics 15-åriga karriär i form av Sonic Mega Collection och nu är han tillbaka med de överblivna resterna. Det låter inte så roligt och det är faktiskt inte så roligt heller. Medan Sonic Mega Collection innehöll fyra riktigt bra klassiska Sonic-spel i 2D hittar vi faktiskt bara ett sådant i Sonic Gems Collection. Det är Sonic the Hedgehog CD, som släpptes till Mega-CD 1993. Spelet bjuder på det mesta man kan förvänta sig av ett Sonic-spel och har ett intressant koncept där Sonic kan påverka framtiden.

De två andra huvudattraktionerna

är Sonic Fighters, ett AM2-utvecklat arkadslagsmål, som känns väldigt simplistiskt och snabbt blir tröttsamt samt det Traveller's Tales-utvecklade och utmärkta Sonic R. För fans och nostalgiker är det kul att för första gången få chansen att testa Sonic Fighters, men annars känns dessa spel väldigt bleka. Sega har också stoppat in sex ganska dåligt emulerade Gamegear-spel där Sonic the Hedgehog 2 och Sonic Triple Threat känns bäst, medan flera andra av spelen är riktigt usla.

Totalt sett känns innehållet i Sonic Gems Collection mycket magert. Var är Knuckles Chaotix och Sonic Shuffle? Var är Streets of Rage-spelen, som ingick i den japanska versionen? Sonic Gems Collection är en mager och ofullständig samling som inte gör någon glad, inte ens en biten Sonic-entusiast som jag själv.

Bengt Lemne

4/10

Grafik 4 Spelbarhet 5 Ljud 5 Hållbarhet 4
Mager och blek samling

FIFA Manager 06

Benke blir besviken på EA:s senaste managospel

Plattform PC **Utvecklare** EA **Utgivare** EA **Speltyp** Sport **Premiär** Ute nu **Antal spelare** 1-8
Testad version Guld **Rek. ålder** 3 år

Mitt första intryck av FIFA Manager 06, det senaste spelet i Electronic Arts fotbollsmanagerserie som tidigare kallades Total Club Manager, var mycket positivt. Det bjuder utan tvekan på det läckraste gränssnittet någonsin i ett managospel och valmöjligheter är närmast oändliga.

Miles Jacobsen från Sport Interactive sa en gång till mig att det bästa sättet att se om ett managospel är bra eller dåligt var att medvetet ställa in en dålig taktik och se hur det påverkar resultatet. Ett sånt test är tyvärr förödande för FIFA Manager 06, även fast det går att ställa in taktiken minutöst och positionerna helt analogt tjänar det inte mycket till när taktik och resultat inte går hand i hand. Om det var något jag gillade i Total Club Manager så var det de tydliga indikationer på vilka spelare som var i bäst form och hade högst kapacitet för dagen. Nu behöver man jämföra varje spelare var för sig och när databasen inte håller samma klass som i Football Manager-spelen kan man inte heller förlita sig särskilt mycket på sina



verkliga fotbollskunskaper.

Lägg därtill en hel del pinsamma buggar, som bland annat gjorde att min skraddarsydda 3-5-2-uppställning automatiskt byttes till en skum 4-5-1-uppställning när matchen skulle börja. Eller när två matcher krockade och schemat inte ändrades utan Liverpool fick spela i ligan och Champions League-kvalet samtidigt. Slarvigt och ogenomtänkt.

Bengt Lemne

4/10

Grafik 7 Spelbarhet 3 Ljud 4 Hållbarhet 4
Mer tombola än simulator

Jak X: Combat Racing

Naughty Dogs plattformsspar intar racinggenren

Plattform Playstation 2 **Utvecklare** Naughty Dog **Utgivare** Sony **Speltyp** Racing **Premiär** 4 november
Antal spelare 1-4 **Testad version** PAL **Rek. ålder** 3 år

Jak går samma öde till mötes som Crash Bandicoot gjorde. Efter en trio superba plattformsspel trycks Naughty Dogs arge plattformsprins (med tillhörande vessla) ned i överdimensionerade sandbuggys med högteknologiska framtidsvapen. En bit från de klämkäcka go-karts som rattades i Crash Team Racing men spelprincipen är exakt densamma. Vi snackar fartfylld busenkel och sanslöst lättillgänglig actionracing proppat med missiler, minor och vilda grussladdar.

Handlingen i Jak X: Combat Racing tar vid där det förra spelet slutade. Efter att att stoppat Dark Maker återvänder Jak och Daxter till Kras City där de förgiftas av den lömske Krew

och tvingas tävla i den benhårda racingtävlingen Kras City Grand Championship, med sina liv som insats.

Jak X: Combat Racing är i grunden väldigt mycket som Mario Kart (eller Crash Team Racing) fast med större fordon, tyngre vapen och ett betydligt högre tempo. Att manövrera sin buggy är enkelt och roligt och vapensystemet är välavvägt. Bandesignen är däremot ganska tråkig och designen känns överdrivet nedstämd.

Petter Englen

7/10

Grafik 8 Spelbarhet 7 Ljud 7 Hållbarhet 7
Lättsinnig partyracing

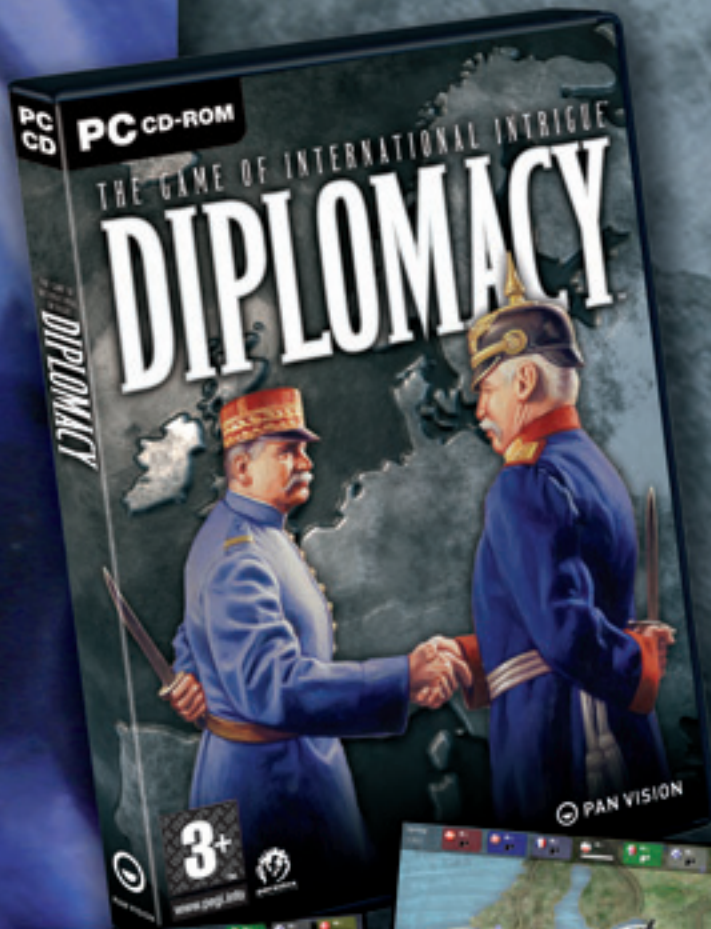


Rent tekniskt är Jak X oerhört läckert, estetiskt sett är det dock identitetslöst och ganska tråkigt.

Set in Europe in the early 20th century, Diplomacy is about the power struggles and political relationships between seven nations.

THE GAME OF INTERNATIONAL INTRIGUE™

DIPLOMACY™



The best board game ever made is moving from its classic tabletop setting to the PC platform!

In stores 28th October!



www.diplomacy-pcgame.com



Topplistor

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

Månadens mest spelade

Redaktionens nuvarande fem favoriter

Plats	Speltitel	Format	Utgivare
01	F.E.A.R. PC / Vivendi		
<p>Monoliths extremnygga actionmardröm är det spelet som stulit mest tid av oss på redaktionen den senaste månaden. Spelmekaniska höjdpunkter från spel som Halo, Half-Life 2 och Riddick blandas till en ljuv helhet.</p>			
02	Tekken 5 Playstation 2 / Namco		
<p>För fjärde gången under det senaste halvåret kvalar Namcos femte slagsmål i högt på listan över redaktionens mest spelade. Kampen mellan Petters Kazuya och Peters snabbsparkande Lee fortsätter.</p>			
03	Black & White 2 PC / EA		
<p>Det är nåt visst men att leka gud ändå, speciellt i Lionheads magiska spelvärld. Jesper, Lars och Benke har fostrat enorma lejon, apor och vargar den senaste månaden medan vi andra faktiskt har jobbat.</p>			
04	Resident Evil 4 Playstation 2 / Capcom		
<p>Playstation 2-versionen av Capcoms brijanta fjärde del har under den gångna månaden snurrat flitigt i redaktionens testmaskiner. Vi avundas alla de som ännu inte upplevt årets hittills bästa äventyr...</p>			
05	Advance Wars: Dual Strike DS / Nintendo		
<p>David, Jesper, Lars och Jonas har under den senaste månaden utkampat hundratals trådlösa fältslag Advance Wars: Dual Strike. Djupt men lättspelat och fullständigt omöjligt att lägga ifrån sig, sammanfattar spelet väl.</p>			

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

Månadens mest efterlängtrade

Redaktionens nuvarande fem önskespel

Plats	Speltitel	Format	Utgivare
01	Resident Evil 5 Xbox 360, PS3 / Capcom		
<p>Efter att återigen ha överlevt de blodtörstiga bönderna i Resident Evil 4 till PS2 är vår längtan efter uppföljaren om möjligt ännu starkare. Det som hittills visats skvallrar om sanslös grafik och att Chris Redfield är tillbaka.</p>			
02	Metal Gear Solid 4 Playstation 3 / Konami		
<p>Konami visade nyligen upp Metal Gear Solid 4, och givetvis är vi alla lika vansinnigt förhoppningsfulla på Snakes Playstation 3-debut. Trailern som Konami släppt bjuder på grafik som får syncentrat att kollapsa.</p>			
03	Phantasy Star Universe PC, PS2 / Sega		
<p>Visst det är fortfarande inget storslaget onlinerollspel, men de vidsträckta miljöer, den fantastiska designen, det nya stridssystemet, det ambitiösa äventyret är saker som får saliven att samlas i mungiporna.</p>			
04	Kameo Xbox 360 / Microsoft		
<p>Gigantiska slagfält till bredden fyllda med arga troll, ett unikt och spännande stridssystem, en underbart vacker spelvärld och en boxande blomma. Vi längtar mycket efter Kameo Recension i nästa nummer.</p>			
05	Gun GC, PC, PS2, Xbox, Xbox 360 / Activision		
<p>Glöm de välstrukna sneskjortorna och välkammade snedbenorna från Red Dead Revolver. Misär och elände, blod och våld är huvudingredienserna i Gun. Förbered er på höstens mäktigaste actionäventyr redan nu.</p>			

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

Månadens retrospel



SUPER PROBOTECTOR
Super Nintendo / 1992

Under Super Nintendons levnadstid klagades det ofta på konsolens långsamma processor, vilket gjorde att hektiska shoot'em up gick i ultrarapid. Men faktum är att den kanske bästa skjutaren av dem allihopa, Super Probotector, släpptes till just Super Nintendo. Det var Konamis Contra-serie som genomgick ett namnbyte till Probotector i Europa, som i sin tredje inkarnation bjöd på ett fantastiskt actionkalas. Drivor av fiender, närmast löjligt kraftfulla vapen, välkomponerad musik, en grafik som imponerade såväl tekniskt som estetiskt och en fantastisk känsla av att verkligen behöva kämpa för att ta sig framåt gjorde spelet per automatik till en omedelbar klassiker. Den del av shoot'em up-genren som Super Probotector representerar har varken förr eller senare överträffats. De nya Contra-spelen är inte ens i närheten av denna snart 15 år gamla klassiker, som vi tycker att alla sanna actionfantaster borde ha tagit del av.

Försäljningslistor

För mer detaljerad försäljningsstatistik varje vecka www.gamereactor.se

Försäljningstoppen Sverige (september)

Plats	Speltitel	Format	Utgivare
01	The Sims 2: Nattliv PC / EA		
02	World of Warcraft PC / Vivendi		
03	NHL 06 PS2 / EA		
04	Battlefield 2 PC / EA		
05	NHL 06 Xbox / EA		
06	NHL 06 PC / EA		
07	Singstar Svenska hits PS2 / SCEE		
08	The Sims 2 PC / EA		
09	Dungeon Siege 2 PC / Microsoft		
10	Guild Wars PC / NC Soft		

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



Försäljningstoppen USA (augusti)

Plats	Speltitel	Format	Utgivare
01	Madden NFL 06 PS2 / EA		
02	Madden NFL 06 Xbox / EA		
03	NCAA Football 06 PS2 / EA		
04	Madden NFL 06 GC / EA		
05	Delta Force: Black Hawk Down Xbox / Novalogic		
06	Pokémon Emerald GBA / Nintendo		
07	NCAA Football 06 Xbox / EA		
08	Ghost Recon 2: Summit Strike Xbox / Ubisoft		
09	Darkwatch Xbox / Capcom		
10	Nintendogs: Dachshund & Friends DS / Nintendo		

Statistik från NPD Funworld.



Försäljningstoppen Japan (september)

Plats	Speltitel	Format	Utgivare
01	Dynasty Warriors 5: Moshō Den PS2 / Koei		
02	Super Mario Bros GBA / Nintendo		
03	Tamagotchi Corner Shop DS / Bandai		
04	Training for Adults: Work Your Brain DS / Nintendo		
05	World Soccer Winning Eleven 9 PSP / Konami		
06	Super Robot Taisen J GBA / Banpresto		
07	Tales of Legendia PS2 / Namco		
08	Gentle Brain Exercises DS / Nintendo		
09	Gyakuten Saiban DS / Capcom		
10	Dr. Mario + Panel de Pon GBA / Nintendo		

Statistik från Media Create.





SSX-TÄVVLING!

Tävla med Gamereactor och vinn spelet SSX on Tour, T-shirts och exklusiva mini-skidor!



- 1. Vad heter utvecklarna som gjort SSX-spelen?**
1: EA Big X: EA Small 2: EA Huge
- 2. Vad hette det andra spelet i serien?**
1: SSX Zwei X: SSX Returns 2: SSX Tricky
- 3. Vilket band har gjort titellåten i SSX on Tour, "Run to the Hills"?**
1: AC/DC X: Iron Maiden 2: Mötley Crüe
- 4. Vilket av dessa spel är inte ett EA-spel?**
1: NHL 06 X: Burnout Revenge 2: Amped

PRISER!

1:a PRIS: SSX-mini-skidor + SSX on Tour till Gamecube, PS2 eller Xbox. 2:a-5:e PRIS: SSX on Tour till GC, PS2 eller Xbox.

Skriv ned rätt svarsalternativ, märk ditt brev eller mail med "SSX" och skicka det till tavling@gamereactor.se eller till: Gamereactor, Hamngatan 10, 831 33 Östersund.
Glöm inte att skriva ned din egen adress och till vilken plattform du önskar att få spelet!

DVD-Recensioner

Fler recensioner: www.gamereactor.se/DVD



Sin City

SF, släpps finns ute nu / Text av Petter Engelin

När jag först hörde om att Sin City skulle filmatiseras avlät jag ett djupt och högljutt avgrundsvrål. Att Hollywood drabbats av seriehysteri har vi vetat länge men att försöka göra film på Frank Millers svartvita noir-böcker kändes dödsdömt redan på förhand. Men jag hade fel, helt fel - och jag skäms. Robert Rodriguez berättarmässiga framåtanda i symbios med Millers fantastiska berättelser och visuella skarpsynthet har resulterat i en av de bästa filmer jag någonsin sett och den tvärlöst mest lyckade serie-tidningsadaptationen som hittills genomförts.

Min kärlek till Frank Millers verk uppkom då jag för snart femton år sedan för första gången läste serievolymen The Dark Knight Returns. Sedan dess har hans råa, noir-inspirerade berättande och hänsynslösa karaktärer alltid fascinerat mig. Och då främst boken The Hard Goodbye, är Millers främsta verk och en fullständigt helig del av min seriesamling.

Robert Rodriguez har valt att filmatisera böckerna The Hard Goodbye, That Yellow Bastard och Big Fat Kill. Först ut är That Yellow Bastard där Bruce Willis gestaltar Hartigan, råbarkad polisveteran med hjärtsvikt och ett ärrat ansikte efter många långa år i tjänst hos Basin Citys polis-kår. Hartigan jagar en hänsynslös barnmördare samtidigt som han kämpar mot sitt haltande hjärta och sin korrupta partner. Efter en vild skottstrid och efter att ha räddat 11-åriga Nancy fångslas Hartigan då den sönderskjutne mördaren visar sig vara son till stadens senator. Efter åtta år i fängelse återvänder Hartigan till Sin City och möts då av en hämndlyst, gult missfoster som visar sig vara den skadeskjutne mördaren - efter år av misslyckade behandlingar.

Nästa del, The Hard Goodbye, handlar om Marv (Mickey Rourke), ärrad råbuse och före detta lönnmördare som får sin käreasta mördad i sömnen. Vi får följa Marv på hans extrembrutala jakt på mördaren i vad jag anser vara Millers bästa verk. Den sista historien i Sin City heter The Big Fat Kill och handlar om Dwight, efterlyst privatdeckare som hamnar i trubbel då han lyckas snärja en korrupt polis under täckmantel. Till sin hjälp tar han hororna i Old Town, en förbjuden del av Sin City där kvinnorna är hårda, cyniska och livsfarliga.

Sin City är som en 124 minuter lång orgasm där klassisk film noir blandas med karikatyraktigt serietidningsvåld, kompromisslöst berättande och briljant dialog. Samtliga av skådespelarna (då främst Mickey Rourke) gör Millers briljanta karaktärer rättvisa och filmens hypnotiska utseende får mig att fnittra av vild förtjusning. DVD-utgåvans underbara bildkvalitet och en hel del intressant extramaterial utgör gräddan på moset i en av tidernas absolut coolaste filmupplevelser. **10/10**

I Love Huckabees

Sandrews, finns ute nu / Text av Anna Eklund

Det finns som bekant många sätt att tjäna sitt uppehälle på. Paret Jaffe har valt ett av de lite mer udda sätten; att jobba som existentiella detektiver. Albert anlitar deras tjänster för att komma underfund med om en rad sammanträffanden i hans liv är en slump eller ej. Men detektiverna ställer till med mer oreda än ordning och till slut är hela Alberts liv upp och ned. Jude Law, Naomi Watts, Jason Schwartzman, Mark Wahlberg och Dustin Hoffman är bara några stjärnskådisar med roller i den här komedin som gör anspråk på att ha filosofiska undertoner. Filmens djup utgörs dock bara av ett slarvigt försök att göra något Charlie Kaufman-aktigt som istället blir virrigt och översködligt. **4/10**

Kung Fu Hustle

Universal, finns ute nu / Text av Anna Eklund

Hong Kongs egen allkonstnär Stephen Chow är tillbaka med en ny egenartad genrehybrid. I vanlig ordning har han hunnit med att såväl producera, regissera samt spela huvudrollen som odågan Sing, en kille som misslyckas med det mesta. För att få folk att ta honom på allvar bestämmer han sig för att gå med i det ökända och superonda yxgänget vilket inte visar sig vara det enklaste. Framförallt inte eftersom hans evigt närvarande sidekick ser lika skräckinjagande ut som en cockerspanielvalp. Det dröjer inte många sekunder innan man kapitulerar totalt inför Kung Fu Hustles vanvettiga slapstickaction. Utan en tillstymmelse till andningspauser bjuds det på en överspekulär blandning av kampsport, stumfilm och gangsterparodier. Allt inramat med ett utsökt kulissbygge och ljuvligt orealistisk koreografi. Missa inte. **8/10**

Nip/Tuck - Säsong 2

Warner, släpps 9 november / Text av Petter Engelin

I säsong två fortsätter Ryan Murphys knivskarpa kvalitetsdrama om plastikkirurgerna Christian Troy och Sean McNamara. De bådas avsikt att forma de perfekta kropparna samt den sexiga och stilrena atmosfär som serien utspelas i ställs återigen i kontrast till deras egna abnormala liv och livsöden. Moraliska ställningstaganden, åldrande, makt, prestige och kärlek är huvudingridiensen i Nip/Tuck som belönades med mängder av priser efter den första, fullkomligt strålande säsongen. I säsong 2 kämpar Sean med att laga ansikten som en brutal våldsmän vanställt medan Christian kämpar för vårdnaden av hans oäkta son. Både Alec Baldwin, Famke Janssen och Sarah Paulson gästar serien och medan det kontroversiella och stundtals råa berättandet består har Murphy valt att skapa en mer seriös ton i säsong 2 vilket tillsammans med fantastisk karaktärsutveckling och underbart skådespel gör detta till en av de bästa TV-serierna jag någonsin sett. **9/10**

The Woodsman

Scanbox, finns ute nu / Text av Anna Eklund

När den pedofilidömde Walter (Kevin Bacon) återvänder till sin hemstad efter 12 år i fängelse blir hemkomsten allt annat än bejublade. Polis och övervakare kontrollerar och ifrågasätter varje avvikelse från det normala. Walter själv kämpar för att kunna förlåta sig själv samtidigt som han till varje pris måste dölja sin rätta identitet för omgivningen. Som synes är det ett tungt och kontroversiellt ämne som avhandlas i The Woodsman. En strålande Kevin Bacon lyckas få åskådaren att sympatisera med sexualförbrytaren genom att applicera en mänsklig dimension hos Walter som är svårt att värja sig mot. Ämnet har dock gjort att man inte riktigt vågat gräva så djupt i Walters psyke som filmen hade krävt för att bli riktigt komplett, men The Woodsman är ett nyanserat drama vars storhet ligger i att man själv får ta ställning till Walters rätt att börja på nytt. **7/10**

Gladiator - Extended 3 disc special edition

Universal, finns ute nu / Text av Petter Engelin

Efter praktpekor som Troja, King Arthur och Alexander känns det oerhört skönt att återvända till filmen som startade hela hysterin kring enorma kostymepos; Ridley Scotts Gladiator. Vissa kanske skriker Spartacus för full hals just nu, och även om Kirk Douglas oförglömliga rolltolkning i Kubricks tretimmars-epos är klassisk är det Russel Crowes Maximus som stått som måttstock för såväl Wolfgang Petersens löjliga tolkning av Homeros litterära storverk som Oliver Stones bedrövliga Alexander. Men behöver vi verkligen ytterligare en specialutgåva av Gladiator, behöver vi verkligen ytterligare en skiva med extramaterial? Svaret är ett rungande ja! Mängden extramaterial i denna utgåva är inget annat än absurd. Själva filmen är hela 17 minuter längre och bildkvaliteten är om möjligt ännu bättre. Detta är med andra ord ett absolut måste för alla som älskar Gladiator. **9/10**

Sahara

Nordisk Film, släpps 11 november / Text av Anna Eklund

Vrakdykaren Dirk Pitt (Matthew McConaughey) drar iväg till Västafrika i hopp om att kunna finna ett mytomspunnet spökskepp som varit försvunnet sedan amerikanska inbördeskriget. Med sig har han sin vrickade kollega Al (Steve Zahn) och den vackra läkaren Eva (Penelope Cruz). Ett karaktärsgalleri i klassisk matinéanda alltså. Sahara utvecklar sig snabbt till ett Indiana Jones-doftande äventyr där genreobligatoriska hinder som besvärliga krigsherrar och illmarig terräng kommer mellan expeditionen och deras skattjakt. Regissören Breck Eisner har satsat på säkra kort såsom standardiserade one-liners i tid och otid och en rad rekorderliga actionscener som höjer tempot när det är som nödvändigast. Tyvärr envisas han även med intelligensbefriade dialoger och en story som känns så pass förlagad att den borde arkiveras på ett museum för matinékuriositeter. Men har man inte för höga krav och redan har sett National Treasure kan Sahara erbjuda ett hyfsat tidsfördriv. **5/10**

A COMMON ENEMY



AN UNCOMMON ALLIANCE

X-MEN LEGENDS II RISE OF APOCALYPSE II

X-Men-Legends2.co.uk

Release 14 October 2005



PlayStation 2



WITH NET PLAY



MARVEL, X-Men and all Marvel Characters and the distinctive likenesses thereof are trademarks of Marvel Characters, Inc., and are used with permission. © 2005 Marvel Characters, Inc. All rights reserved. www.marvel.com. Game published by Activision Publishing, Inc. Game © 2005 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. "B", "PlayStation", "PSP", "UMD" and "XBOX" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. 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. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.



activision.com

Dogs included!

nintendögs™
pak

COMING
07.10.0

