

GRATIS
TIDNING
Nov 05
Nummer 32

Game reactor®

www.gamereactor.se

Sveriges största speltidning

65+

Massor av heta
vintertitlar!

King Kong

Stor apa - stort spel

+

VI SPELAR GUN, THE MOVIES,
TOO HUMAN, MASS EFFECT, QUAKE
4, AGE OF EMPIRES III & NEED
FOR SPEED: MOST WANTED

Splinter Cell 4

Vi bjuder på de första bilderna

World of Warcraft

Vi testar expansionen The Burning Crusade

“AS CLOSE TO WAR
AS YOU’D EVER
WANT TO GET.” – Official Xbox Magazine





SEQUEL TO THE GAME OF THE YEAR

CALL OF DUTY 2 [®] ★★

Infinity Ward returns with more cinematic intensity and chaos than ever before, in World War II's most climactic battles. Join your squad and choose your single-player missions, or go online for intense multiplayer action.

www.CALLOFDUTY.COM



PC
DVD
ROM



ACTIVISION [®]

activision.com

Call of Duty® 2 © 2005 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Developed by Infinity Ward. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. This product contains software code from Id Software, Inc. © 1999-2005 Id Software, Inc. NVIDIA, the NVIDIA Logo and the Way Its Meant to be Played Logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

BE THE ONE

Experience The Matrix through the eyes of The One and decide your own path. Assume the role of Neo and relive your favorite scenes and battles from the blockbuster movie trilogy.

- 1000's of martial-arts-style fighting moves
- Battle hundreds of Agent Smiths
- Over 15 major characters from all 3 movies as well as brand new ones
- Never-before-seen training levels prepare you for the most memorable battles
- Director's Cut of movie footage from all three Matrix™ films
- Epic new ending to the Matrix™ Trilogy written and directed by the Wachowskis.





THE
MATRIX
PATH OF NEO™

www.thematrixpathofneo.com

PlayStation 2



TM & © Warner Bros. Entertainment, Inc.
WBIE LOGO, WBIE SHIELD, TM & © Warner Bros. Entertainment
(2005)

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

ADDRESS 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
Spillhaug, 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 "Ålskvårt 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 (paneuropeisk 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 spelställe. Här finner du varje dag ett totalt purfärska spelnyheter samt recensioner, exklusiva reportage, intervjuer och givetvis matiga och informativa förhandstester.

11-05

Febern ger mig spelidéer

Jag har 40° i feber, drömmer om storväxta troll, enorma bollar och snurriga spelidéer

Jag har feber. Hög sådan. Har förmodligen åkt på vinterinfluensan som enligt SVT:s Fråga Doktorn just nu sprider ut sig över Sverige. Vaknade imorse sjöblöt av svett och febertermometern visade 40,1°. Jag har inte haft feber på säkert fem år. Det är en mycket märklig upplevelse egentligen, speciellt med tanke på drömmarna som är ofrånkomliga när kroppstemperaturen stiger mot 40-sträcket. En alltid återkommande feberdröm för mig handlar om ett troll, och en enorm boll. Trollet skrockar vildsint medan det rullar en enorm boll mot mig medan jag försöker fly. Hela drömmen badar i psykedeliska färger och trollet i sig ser ut som en mix mellan Heffaklumpen och Pinhead från Hellrasier-filmerna. Vore jag stenrik spelproducent skulle jag förmodligen göra ett spel av min feberdröm, släppa det till samtliga plattformar och vänta på att pressen ska kalla mig visionär och innovatör. För faktum är att några av de roligaste spelupplevelserna jag haft har ägt rum i surrealistiska och fullständigt utflippade spelvärldar som med all säkerhet föddes ur yrsliga feberdrömmar. Nights: Into Dreams är definitivt ett sådant där Yuji Nakas mörkila drömdemonen flög omkring i en värld fylld av huvudlösa, svävande clowner och värdefulla glasbollar. Katamari Damacy är ett annat exempel liksom kommande Psychonauts och det smärtsamt bortglömda Pandemonium. Bland förutsägbara licentitlar och realistiska racingspel är det skönt med lite feber ibland, skönt med något som faktiskt vågar vara annorlunda.

Men nog gaggat om snurriga spelkoncept nu. Bengt blänger irriterat från andra sidan rummet, vi skulle ha lämnat det här numret till tryck för två dagar sedan men febern har gjort det omöjligt. Vi har lite slutkorrektur och den här ledaren kvar innan vi kan packa ihop alla våra sidor och skicka det till tryckeriet. Tryckeriet ja, som via telefon förklarar för oss en tredje gång hur viktigt det är att hålla tider. Jag försökte berätta för dem om febern, om trollet - och om bollen men Sören verkade rysligt ointresserad. Kan kanske bero på att han är dansk, och vad jag hör från vår danska systemredaktion har de aldrig feber där nere, mycket tack vare allt grovt bröd de äter till lunch. Jo, det stämmer. Danskar äter inte pytt i panna eller fryspiroger till lunch, de äter smörgåsar (eller smörrebrödeh, som de kallar det) och smörgåsar endast. Förra månaden skrev danska Gamereactors pinnsmale chefredaktör en krönika om överhype besvikelser, en krönika som legat till grund



Petter Engelin (Chefredaktör)

för livliga smakdiskussioner och starka känslor från er läsare. Den här månaden har vi släppt lös vår smörgåsaliskande kollega ännu en gång då han spelat kommande Shadow of the Colossus och nu berättar om sina intryck.

Trots viss upphämtning mot slutet av denna ledare har jag väl aldrig klottrat ned så mycket svammel som jag precis gjort. Jag skyller på febern. Vi ses nästa månad.

Medarbetare



Peter Bernhardsson

Den senaste månaden har varit hektisk för redaktionens yngste medlem. Peter begav sig först till Sardinien för att träffa Pro Evolution Soccer-producenten Shingo "Seabass" Takatsuka och därefter bar det av till Lyon där bland annat Alone in the Dark stod på programmet. Annars har Peter fått gå genom det stålbad som alla nya rekryter får genomgå med att recensera spelen som ingen annan på redaktionen vill spela. Det härdrar de hårda och sällar bort de som inte klarar den tuffa uppgiften. Peter verkar ha klarat av den inledningen galant.



Jesper Karlsson

Det är ingen överdrift att säga att Jesper har det sämsta och mest ombytliga humöret på redaktionen. Hans första utlåtande om Quake 4 kunde vi därför inte trycka, efter några valium-tabletter och lite vila gav han än mer balanserad och objektiv redogörelse för vad som gör Quake 4 till en besvikelse som du kan ta del av längre in i tidningen. Efter det senaste glasögonbytet har delar av redaktionen börjat se likheter mellan Jesper och den ökände brottslingen Clark Olofsson, men vi hoppas och tror att likheterna stannar vid utseendet.



Thomas Tanggaard

Vår danske chefredaktör gör ett gästspel i månadens tidning med artikeln om Shadow of the Colossus, den spirituella uppföljaren till Ico. Thomas är en 33-årig spelveteran med grånande tinningar och ett par barn. Med detta sagt så är han även den mest högljudde person som vi har träffat. Faktum är att Thomas skrek och tjöade så mycket under en båtfärd och fest på X05-mässan i början av oktober att han helt tappade rösten till den andra dagens intervjuer. Benke fick rycka in och tolka hans hessa viskningar så gott det gick.

Beat your friends

**BUY ANY
OF THE 3
LOGITECH
CONTROLLERS**

**and get
SEK 100
back**

Mathias Lundberg, 21
Stopped by a late tackle
in the penalty box

**FIND THE COUPON
AND READ MORE AT
WWW.BEATYOURFRIENDS.NU**



**PS2 Cordless
Action Controller**



**Xbox Cordless
Attack Controller**



**Cordless
Rumble Pad 2**



Brev & Mail

Gör din röst hörd på Gamereactors brevsida!

Perfect Dark Zero-artikeln var riktigt bra!

Hej Gamereactor! Ville bara säga att ni gör en superbra tidning. Nummer 31 var riktigt bra. Läste igenom allt om Perfekt Dark Zero och det verkar bli riktigt bra med Joanna Dark som ser snygg och spännande ut. Men jag tror inte att Perfekt Dark kommer att kunna mäta sig med Halo, nej. I nästa nummer vill jag se en stor recension av Star Wars Battlefront 2. Fortsätt göra Sveriges överlägset bästa speltidning.

/Joakim Andersson

Metroid Prime, glömde ni det eller?

Jag har just spenderat en timme och 28 minuter med att lusläsa er lista på de 100 bästa spelen genom tiderna i nummer 30. Kul! Det var många instämmande nickningar och suckar tyngda av härlig nostalgi som hördes när jag jobbade mig genom den 12 sidor långa listan. Med stort nöje såg jag titlar som Another World, Castlevania: Symphony Of The Night, Sim City 2000, Metal Gear Solid samt Legend of Zelda: A Link To The Past, vilka allihop har förtjänat sina placeringar på listan. Men! när jag började närma mig slutet började en känsla av ångslan infinna sig. Listan var snart slut, och nu återstod bara ett spel. Jag vänder på bladet och hittar där... Half-Life 2! En välförtjänt vinnare för all del, inte att förpassas på något sätt, men, detta gör att jag blir sittande i soffan, stirrandes rakt fram med en tomhet i blicken och en enda fråga snurrandes i huvudet: Vad hände med Metroid Prime, vart var Metroid Prime?

/Samus

Vi anser helt enkelt inte att Metroid Prime platsar på en lista över världens 100 bästa.

Bedrövligt!

Väntade med spänning på ert förra nummer för att äntligen få läsa allt om Metal Gear Solid 4. När jag sedan, efter att ha hämtat tidningen på Game i Karlstad, insåg att ni enbart skrivit en liten nyhetsspalt och endast publicerat två ynka bilder blev jag omätligt besviken. Skärpning Gamereactor, bättre kan ni...

/Hideos största fan

Tänkvärd men felaktig krönika

Läste med spänning den danska chefredaktörens krönika om spelhype i förra numret, en välskriven och intressant text, dock inte helt rättvis och stundtals helt felaktig. Thomas Tanggard skriver att Rise of the Robots hypades som nästa stora grej inom fightinggenren, något som egentligen inte stämmer. Visst skrevs det spaltmeter om grafiken i spelet men det var också det enda som uppmärksammades på förhand. Thomas skriver också att Fable var oerhört upphussat och visade sig sedan vara en besvikelse av

stort mått vilket jag tycker är en helt galen grej att skriva. Visst höll Lionhead inte allt som de lovat men på det stora hela var Fable ett fantastiskt rollspel som till Xbox enbart överträffas av Knights of the Old Republic. Fortsätt med era raka och orädda krönikor dock, de är alltid intressanta, innehållsrika och väldigt läsvärda.

/Jerry Lundén

En bra försening!

Jag har hört många som klagat högljutt på förseningne av det nya Zelda till Gamecube. Många jag känner och många på olika spelforum säger att det är dåligt av Nintendo att först säga att det skulle komma ut i november och för att månaden senare skjuta upp spelet till nästa vår. Jag tycker dock att alla borde tänka efter innan man klagar på ett beslut som i slutändan kommer att innebära ett bättre spel. För låt oss vara helt ärliga, de två senaste Zelda-spelen har varit ganska bleka, åtminstone i jämförelse med spelseriens höjdpunkt, Ocarina of Time. Om jag kommer ihåg rätt så var Ocarina of Time också försenat och det var väl av samma anledning som Twilight Princess nu blivit försenat, att Nintendo vill arbeta mera och göra spelet ännu bättre. Jag har extremt höga förväntningar på Legend of Zelda: Twilight Princess och längtar till Nintendo släpper ett oerhört välgjort och genomarbetat Zelda igen.

/Jarl Gollne

En annorlunda spelupplevelse...

Jag spelar sällan spel, jag köper aldrig spel. Inte längre i alla fall. Min dotter är idag mer spelintresserad än vad jag är, och en dag på väg lyckades hon övertala mig om att inhandla en Eyetoy. Vi har fram till idag tillsammans använt den smäckra lilla kameran och medföljande spel mer än vad någon av oss förutspått, ett gott betyg till en hårdvarumässig innovation och en härligt annorlunda spelupplevelse. Tack Sony!

/Peter Eriksson

Suverän recension av Buzz

Hej alla på redaktionen! Recensionen av Buzz: The Music Quiz i ert förra nummer är något av det bästa jag någonsin läst i er tidning. Ute-lämnande, personligt och väldigt roligt. Har förbokat spelet och ser verkligen fram emot att förnedra mina polare med mina sanslösa musikkunskaper. Fortsätt göra Sveriges tveklöst bästa speltidning!

/A.J.

En ofullständig recension av Quake 4

Läste med stort intresse er långa recension av Quake 4 på Gamereactor.se. Jesper är tydlig, utförlig och använder ett perfekt språk i sin text och ger en bra bild av spelet samt hans

Brev_Forumsnack

RADERA MINNET?



Vilket spel önskar du att du aldrig hade spelat så du kunde uppleva det igen? Jag säger bara Metal Gear Solid 3: Snake Eater!

/Dr.Pepper

Shenmue
/TemplarPaladin

Tänker inte på det sättet, och vill alltså inte ha något spel ospelat. Förstår poängen och så, och ett spel är som bäst första gången man spelar det säkert, men jag ser det som så att tid är pengar, och att det finns ton av bra spel jag ännu inte spelat.

/goboUnreal

Håller med goboUnreal. När man har klarat av ett spel så finns det alltid fler spel att upptäcka och njuta av. Inte minst nya spel som kommer ut, utan även äldre spel man inte spelat ännu.

/MrOizo

World of Warcraft! Den känslan man får med sin första gubbe är helt otrolig. Bästa spelkänslan jag någonsin upplevt - men aldrig kommer få uppleva igen.

/Juicy

Grand Theft Auto III.
/Brew85

Legend of Zelda: Ocarina of Time förstas.

/Lanky

Känslan jag fick när jag först spelade Metal Gear Solid 2 var mäktig.

/radiuz26

Final Fantasy XI! Snacka om en rejäl dos med lycka det vore att ha något så vackert och fulländat framför sig.

/Rocky

Resident Evil 4, tveklöst!
/barcelona_

Halo! Det går inte att beskriva med ord hur fantastiskt det var när jag spelade det första gången.

/Mentor

Final Fantasy VII. Det finns inget spel som har berört mig så mycket som det.

/agony

www.gamereactor.se/forum

egna åsikter. Vad han därtemot inte gör är att informera om spelet egentliga styrkor. Det är en sak att en recension är en ytterst subjektiv och personlig åsikt. Det är dock en helt annan sak att strunta i att ta upp vissa positiva aspekter i ett spel bara för att ytterligare understödja den betygsifra man som skribent gett spelet. Jesper glömmer att skriva om flerspelardelens bästa egenskaper, om de omgjorda Quake 2-banorna, om bossarna och om de datorstyrda medhjälparnas beteende. Detta är enligt mig det som gör Ravens efterlängtaede fyra både köpvärd och spelvärd.

/Strogg 916

Varför inte Silent Hill 3?

Får först tacka för en mycket trevlig och genomarbetad tidning. Nu till min fråga. Kan ni förklara varför ni satte Silent Hill 2 som det mest skrämmande spelet någonsin i förra numret och på plats 96 på listan över de 100 bästa spelen genom tiderna? Finner detta konstigt då ni gav Silent Hill 3 högre betyg. Varför kvalar då inte det tredje spelet in på någon av dessa platser när det enligt er uppenbarligen är bättre?

/Jimmi

När vi sätter ihop listor av den typen du nämner räknas alla redaktionsmedlemmars åsikter, inte bara en (som i en recension).

Perfect Dark var ett överspel!


Mitt brev gäller sägningen av Perfect Dark i Thomas Tanggards krönika "När spelhype tar ohälsosamma proportioner" i ert förra nummer. Thomas skrev nämligen att Perfect Dark innehöll: "ett fullständigt ospelbart multiplayer-läge". Med tanke på alla timmar (veckor av sträckspelade totalt) som jag lade ner på multiplayerläget i Perfect Dark så är det en ren förödmjukelse mot mig som gamer att skriva så om ett erkänt överspel. Tur att det var chefredaktören på er danska systertidning som sa det och inte ni.

/Anders

PSP känns redan död...

Till mina senaste inköp av bärbara spelenheter hör min nya Gizmondo, en fem månader gammal DS och Sonys PSP, såklart. På förhand verkade Sonys glasblanka widescreen-vidunder fantastisk och efter att ha spelat Wipeout Pure och Ridge Racer var jag säker på att Nintendos dagar på den bärbara marknaden var räknade. Efter tre månaders total tristess i PSP-hyllan och ett tjugotal genombleka licensspel är jag inte längre av denna åsikt. För PSP känns död för mig och kan nu bara räddas av ett helt gäng riktigt suveräna spel, däribland kommande Grand Theft Auto: Liberty City Stories.

/Mårten Olofsson

- 
- NOW EXPECTATIONS ARE HIGHER THAN EVER
 - THIS WILL BE YOUR GREATEST CHALLENGE

YOU'VE MADE HISTORY, NOW WHAT?!



"Football Manager har allt man kan önska..."

Aftonbladet

"Det är dags att slänga Football Manager 2005 i soptunnan. Uppföljaren är här och den är bättre på alla plan!"

9 av 10 - Superplay



**FOOTBALL
MANAGER
2006**

Tempo_Lista

RYKTES SPALTEN

Killer Instinct 360

Peter Moore bekräftade nyligen att två tidigare ej utannonserade Rare-spel ska släppas till Xbox 360 under 2006. Han ville inte säga vilka, men trovärdiga rykten talar om ett nytt Banjo-Kazooie och ett nytt Killer Instinct.

Shenmue 3

En fortsättning på Shenmue har stått överst på många spelares önskelista och kanske är det äntligen på väg att slå in. Den senaste tiden har många indikationer på att en ny del i serien lär vara under utveckling läckt ut och Sega själv hade det på en lista som dock snabbt togs bort när det uppmärksammades.

Försenad Playstation 3

Ännu har vi inte fått se något spelbart till Playstation 3 och branschkännare oroar sig för att Sony inte kommer att klara att lansera konsolen i tid. Istället tror man att USA-premiären kan komma att dröja ända till hösten 2006 och att Europa-premiären inte kommer att äga rum förrän tidigast i februari 2007.

Tekken Tag 2 till PS3

Minnesgoda kommer säkert ihåg de ursnygga Tekken-bilderna från Playstation 3-demonstrationen under E3. Nu ryktas det att det inte var Tekken 6, utan Tekken Tag Tournament 2, som kommer att innehålla figurer från alla tidigare spel i serien och stödja upp till fyra spelare samtidigt.

Snyggare Nintendo DS

Enligt säkra källor ska Nintendo under våren lansera en snyggare och mindre version av DS, detta för att en gång för alla pensionera Gameboy Advance. Den nya versionen lär också ha inbyggd skakfunktion samt bättre batterikapacitet.

Skräck till Xbox 360

Anledningen till att vi inte hört om något nytt Silent Hill lär vara att teamet just nu jobbar med en helt ny spelserie till Xbox 360. Som man kanske kan ana verkar det röra sig om ett nytt skräckspel.

Revolution i juni

Nintendo Revolution lär vara planerad för en simultan premiär på världens alla stora marknader. Nintendo själva har inte gått ut med vilken månad det handlar om, men enligt en läcka handlar det om juni 2006.

Virtua Fighter till PSP

Sega sägs ha planer på att släppa Virtua Fighter till PSP och Tecmo lär ha påbörjat utvecklingen av Dead or Alive till Nintendo DS. Namco däremot satsar på båda formaten och tycks vara på väg att lansera Tekken till PSP och Soul Calibur till Nintendo DS.



I Splinter Cell 4 har Sam Fisher dömts till livstids fängelse och spärrats in på en av USA:s hårdast bevakade anstalter. Där gäller det för spelaren att fly.

Första bilderna på Splinter Cell 4

Dömd, fängslad och rakad. Fisher är tillbaka och vi har de första bilderna

Efter sin doters tragiska död i Chaos Theory verkar det som att något slog slint för Sam Fisher. Efter en serie våldsamma bankrån och ett brutalt gisslandrama med dödlig utgång, grips Sam och ställs inför rätta. Straffet blir hårt, elva livstidsdomar.

Väl i fängelset träffar han Jamie Washington, även han livstidsfånge och knuten till John Brown's Army, en kriminell organisation baserad i New Orleans. Med gemensamma ansträngningar lyckas de båda bryta sig ur fängelset och Jamie

introducerar Sam i organisationen. Men vad Sam egentligen har i kikaren är osäkert.

Det är alltså ett helt nytt Splinter Cell och en helt annorlunda Sam Fisher som Ubisoft presenterar i seriens fjärde installation. Om tidigare spel gått ut på att rota i andras hemligheter handlar det denna gång lika mycket om nysta upp hans eget dunkla förflutna. De första bilderna inifrån fängelset skvallrar om ett betydligt tuffare och råare spel. Sam tvingas klara sig utan sitt högteknologiska lullull och måste förlita sig på

sina sinnen, reflexer och uppfinningsförmåga. Som vanligt satsar Ubisoft på att leverera ett så audiovisuellt betagande spel som möjligt liksom utveckla spelmekaniken ytterligare, men det är inte främst det som får oss upphetsade. Nej, det är det faktum att de vill förvandla Sam Fisher från spelvärdens kanske allra träigaste hjälte till en av de mest intressanta och mänskliga.

Metal Gear Solid 4 får se upp. Annars kan den grånade Snake mycket väl bli övermannad av en förbannad och nyrymd Sam.

Tekken 5-mästaren utsedd

Jonathan Wählstedt vann svenska mästerskapen

Under sensommaren och den tidiga hösten har Gamereactor genomfört åtta kvaltävlingar till de svenska mästerskapen i Tekken 5. Den 13:e oktober möttes de åtta finalisterna i Gamla Stan i Stockholm för att kämpa om titeln som Sveriges bästa Tekken 5-spelare.

Finalisterna genomförde först ett gruppspel där Erik Carlborg Fröberg, Mikael Stefko, Joel Hjertén och Oskar Bergström slogs ut. Matcherna höll mycket hög klass även om nervositeten i tävlingsrummet var påtaglig.

I semifinalerna möttes Bob Eriksson och Jonathan Wählstedt, som båda är medlemmar i den svenska Tekken-föreningen. Jonathan som använde sig av Raven under turneringen gick segrade ur en knallhård drabbning. I den andra semifinalen gjorde Sakis Pantazis processen kort med Darko Bogic. I finalen vann de båda kombatanterna varsin match (bäst av fem ronder), innan

Jonathan gled ifrån och avgjorde i den sista och avgörande matchen. Segern, äran, mästerskapet och resan till Los Angeles var hans.

- Jag var mest nervös inför matchen mot Bob. Vi är alltid så jämna. Jag brukar alltid förlora mot Sakis så därför var inte lika nervös, sa en märkbart tagen Jonathan Wählstedt efter segern.

Förutom resan till Los Angeles där besök hos Sonys utvecklingsstudio och kampsport står på programmet vann Jonathan också en plats i de skandinaviska mästerskapen, som genomfördes direkt efter den svenska finalen. Men det märktes att vår svenske mästare hade laddat ur batterierna när han mötte Phi Ly (Danmark) och Espen Haug (Norge). Det blev förlust i båda matcherna och efter strålande spel med karaktären Christie var det Norge som gick segrande ur nationskampen.



Tempo_Notiser

Steven Spielberg och EA i samarbete

En av filmvärldens allra största, Steven Spielberg med filmer som E.T., Rädda Menige Ryan och Schindler's List på meritlistan, har tecknat ett avtal med speljätten Electronic Arts om tre kommande spelprojekt. Spielberg kommer att hjälpa EA:s Los Angeles-studio att skapa och utveckla tre originalkoncept samt hjälpa till med detaljer som design, berättande och naturligtvis handlingen. Samarbetet påbörjas i år, men det finns ännu inga konkreta detaljer om det första spelet eller när det kan komma att stå färdigt.

Peter Jackson jobbar med Halo-filmen

En av de stora nyheterna på X05-mässan var att filmkaparen Peter Jackson och hans fru Fran Walsh, som låg bakom de fantastiska Sagan om Ringen-filmerna, kommer att agera exekutiva producer för den kommande Halo-



filmen. Peter Jackson, som är en stor spelentusiast och senast engagerade sig i Ubisofts spel-tolkning av King Kong, säger sig uppskatta de båda Halo-spelen. Som ett resultat av Jacksons inblandning kommer Weta-studion att arbeta med kulisser, miljöer och kostymer till filmen vilket borgar för den mest ambitiösa filmtolkningen av ett spel genom alla tider. Halo-filmen väntas bli klar lagom till sommaren 2007.

Gizmondo-chefer är brottslingar

Flera av de ledande personer inom Gizmondo, som ägs av Tiger Telematic, har fått avgå sedan det uppdagats att de svenska cheferna tidigare varit inblandade i grov ekonomisk brottslighet. En av direktörerna, Stefan Eriksson, har bland annat avtjänat ett 10,5 år långt fängelsestraff och var en av nyckelpersonerna i den så kallade "Uppsala-maffian" på 90-talet. Cheferna har lyft löner i storleksordningen 25 miljoner ur Gizmondo som hittills inte tjänat många kronor och dras med gigantiska utgifter. Flera affärspartners har stämt Gizmondo för uteblivna betalningar, bland annat Formel 1-stallet Jordan och den svenska reklambyrån Ogilvy.

Köpte rymdstation för 800000 kronor!

Project Entropia är ett lite udda onlinespel på det sättet att det låter dig överföra verkliga pengar till spelets valuta. Det har tidigare sålts en del platser i spelet genom auktionerna, men Jon Jacobs slog alla rekord när han spenderade hela 800000 kronor för att köpa en rymdstation i asteroidbältet Paradise V. Men Jacobs kan tjäna igen pengarna genom att belägga gruvrättigheter och jakträttigheter med skatt, samt ta ut avgifter för marknadsplatser bland annat. Project Entropia har knappt en kvarts miljon registrerade spelare för tillfället.

Nytt Castle Wolfenstein till Xbox 360

Id Software har återigen anlitat Raven Software, senast aktuella med Quake IV, för att jobba på ett nytt spel i Castle Wolfenstein-serien till Xbox 360. Id Softwares tekniskguru John Carmack uttryckte också nyligen att han föredrog den våldokumenterade och relativt sett lättarbetade Xbox 360 framför den något kraftfullare Playstation 3. Det ska dock tilläggas att Carmack inte tyckte att prestandaskillnaderna var speciellt stora.

Massor av bärbart Final Fantasy

Square Enix har utannonserat både Final Fantasy IV och V till Gameboy Advance. De båda spelen som först släpptes till Super Nintendo och sedermera konverterades till Playstation kommer att släppas under det kommande året i Japan. Ännu mer spännande är kanske Nintendo DS-versionen av Final Fantasy III. Trean har hittills bara släppts till Nintendo Entertainment System (NES) i Japan, och den nya versionen till DS utannonserades redan när maskinen visades upp för första gången.

Är Lara Croft till salu igen?

Tidigare i år köptes skuldtyngda Eidos upp av konkurrenten SCI för en dryg miljard svenska kronor. Nu har ledningen för SCI bekräftat att det finns intresse att köpa upp företaget från amerikanskt håll där Electronic Arts och Midway nämns som potentiella nya ägare. Affären skulle dock bli mycket dyrare än vad Eidos en gång kostade för SCI har ett aktievärde på över sex miljarder kronor.

Tempo_Lista

SENASTE 5 ÅRENS SÄMSTA SPEL

Vi väljer ut de sju sämsta spelen denna generation



Robocop
PS2/XBOX

Det absolut sämsta spelet som släppts under de senaste fem åren heter Robocop. Utvecklarna Titus gick i konkurs kort efter spelets premiär, vi förstår varför. Uselt är en underdrift när man pratar om Robocop.



Batman: Dark Tomorrow
PS2/XBOX

Det finns väl egentligen inget riktigt lyckat Batman-spel, med det sagt behöver det inte betyda att de är lika formidabelt idiotusla som totalfiaskor Dark Tomorrow. Vi skulle vilja gå så långt som att kalla det ospelbart.



Catwoman
PC/GC/PS2/XBOX

Nog för att filmen stank ljumske, men spelet är så fruktansvärt ruttet att vi regelbundet hänger oss åt den första banans sanslöst korkade designlösningar här på redaktionen, bara för att skratta oss själv halvt fördärvade.



Predator: Concrete Jungle
PS2/XBOX

Det är bara en handfull spel i Gamereactors historia som fått betyget 1/10. Predator: Concrete Jungle är ett av dem. Mikael gick så långt att han menade att han hellre drack från en Ebola-smittad bäck än fortsatte spela.



Superman: Man of Steel
XBOX

Superman är precis som Batman ingen vidare framgångsrik spelhjärte. Faktum är att Ataris Man of Steel är så idiotuselt att den trixklädd megamannen från Krypton aldrig kommer att kunna hämta sig igen, tyvärr.



The Mummy Returns
PLAYSTATION 2

När spelkontrollen ger känslan av att man manövrerar ett illvilligt kylskåp och när grafiken påminner om blaskig gulasch, då vet man att ett spel är riktigt, riktigt, riktigt dåligt. The Mummy Returns är ett sådant spel. I allra högsta grad.



David Beckham Soccer
GBA

Beckham må vara modeikon, stjärna, skitsnygg och en begåvad fotbollsstjärna. Men hans egna spel är ett av de sämsta någonsin.



Ridge Racer 6 är ett av de spelen som Gamereactor ser fram emot mest att spela på Xbox 360.

Är du core eller premium?

Köpa Xbox 360? Gamereactor berättar allt om de olika paketen

Den 2:a december smäller det, men innan du går till butiken för att köpa din Xbox 360 måste du fatta ett beslut. Ska du satsa på core-paketet eller premium-paketet. Gamereactor kommer till din undsättning och reder ut begreppen.

Spelar du mycket online?

I båda paketen ingår Xbox Live silver. Du behöver antingen en hårddisk eller ett minneskort för att spara din Xbox Live-profil. Ett minneskort kostar cirka 400 kronor, medan hårddisken kostar 1000 kronor att köpa separat. Men om du redan från början vet med dig att du kommer att spela mycket online och ladda ner extramaterial så ska du satsa på premium-paketet där hårddisken ingår. Om du vill känna dig för lite kan du skaffa core-paketet och ett minneskort för att senare känna efter om du vill "upgradera" med en hårddisk.

Har du en HDTV?

Då duger inte kompositkabeln som följer core-paketet. En bättre kabel (komponent) kostar cirka 300 kronor, men den ingår i premium-paketet som därför blir ditt bästa val då du även får en hårddisk och en trådlös handkontroll. Däremot finns det ingen nackdel för dig som köper ett premiumpaket och har en vanlig TV då den bättre kabeln även fungerar till dessa.

Har du pengar över till spelen?

Att lägga en tusenlapp extra på att få hårddisken, komponentkabeln och den trådlösa handkontrollen är kanske inte så roligt om du inte har råd att köpa några spel till din färska konsol. För den tusenlappen får du nästan två spel och en konsol är ju inte speciellt rolig utan några spel.

Trådlöst eller sladdburet?

I premium-paketet ingår en trådlös handkontroll medan handkontrollen till core-paketet har sladd. Den trådlösa handkontrollen drivs med två AA-batterier (30 timmars speltid) och det finns laddningskit (200 kronor) och laddbara batterier (150 kronor) att köpa. Fördelen med handkontrollen i core-systemet är att den med sin USB-kontakt fungerar utmärkt till vilken PC som helst också. Det är inte helt självklart att välja trådlöst i det här fallet, men du kan ju blanda precis som du vill när du köper fler handkontroller till din Xbox 360.

Vill du kunna spela dina gamla Xbox-spel?

Då krävs hårddisken som ingår i premium-paketet. Med tanke på att premium-paketet kostar tusen kronor mer än core-paketet och det är exakt vad hårddisken kostar löst så kan du lika gärna satsa på premium-paketet direkt. En liten brasklapp är att det ännu är oklart vilka spel som kommer att vara bakåtkompatibla från start och du kan ju alltid skaffa hårddisken senare om du har ont om pengar vid premiären.

Summan:

Om du har råd att köpa både ett premiumpaket och ett par spel så är det utan tvekan det bästa valet. Detta gäller speciellt om du spelar mycket online, vill ha en trådlös handkontroll och har en högupplöst plasma, LCD eller projektor, eller funderar på att köpa en inom en snar framtid. Men för dig som egentligen inte vill eller har råd att lägga runt 4000-4500 kronor är det enklare core-paketet med några spel ett bättre val. Hårddisken, komponentkabeln och de trådlösa handkontrollerna kan du efter behov köpa till vid ett senare tillfälle.



Xbox 360 Core System

Xbox 360 konsol, Handkontroll (med sladd), Kompositkabel (scart), Xbox Live silver. Pris: 2995 kronor



Xbox 360 Premium Pack

Xbox 360 konsol, Trådlös handkontroll, Komponentkabel, Xbox Live Silver, Hårddisk (20 GB), Headset, Bonus: Fjärrkontroll (ingår i den första omgången). Pris 3995 kronor

Första bilderna från nya Alone in the Dark

Vi träffade utvecklaren i Frankrike

Gamereactor kan som första tidningen i Sverige presentera den första riktiga informationen om Eden Studios kommande Alone in the Dark till Xbox 360 och Playstation 3.

Ett nattsvart New York i ruiner breder ut sig. Året är 2006 och världen är inte sig lik. Djupt inne i stadens hjärta, Central Park, döljer sig något, något mörkt, något ont. Det är här, i parken, större delen av spelet utspelar sig, både ovan och under jord. Huvudpersonen är fortfarande Edward Carnby från de tidigare spelen i serien. Edward är utredare av övernaturliga fenomen och har sökt sig till New York för att ta reda på vad som hänt där. Handlingen är annars något som Eden Studios inte vill berätta om ännu, men temat i spelet kretsar kring döden och vad som händer efter den. Upplägget ska påminna om Resident Evil 4, även om kameran inte alltid kommer att vara låst vid Edwards axel. Kontrollen och actionmomenten kommer alltså fungera smidigare än i de tidigare spelen.

Grafiskt sett är spelet något av det snyggaste som presenterats inför nästa generation. Ljussättningen är helt dynamisk och kastar mjuka skuggor på ett fullkomligt förbluffande vis. Varje modell är noggrant sammansatt och klädd med normalmapping och en mängd läckra filter. Alla objekt ska vara interaktiva, likaså själva omgivningarna. En sekvens som visades demonstrerade hur en korridor bröts av på mitten och tak, väggar samt golv reagerade beroende av varandra på ett realistiskt vis. En mäktig syn, minst sagt. Något releasedatum för Alone in the Dark är ännu inte satt, men förhoppningsvis behöver vi inte vänta alltför länge.



Tempo_Lista

SPEL KALENDERN

Vi listar viktiga datum

11 november Dagen som alla aspirerande filmskapare ska ringa in i almanackan. För då släpps nämligen Peter Molyneuxs The Movies. Andra stora spel som släpps denna dag är: Crash Tag Team Racing, Gun, Harry Potter and the Goblet of Fire, Lord of the Rings Tactics, Mario Superstar Baseball, Nanostray, Sly 3, Tales of Eternia och The Matrix: Path of Neo.

18 november Det blir en hektisk dag i spelbutikerna när följande spel släpps: Battlefield 2: Modern Combat, Battlefield 2: Special Forces, Call of Duty 2: Big Red One, Death Jr., From Russia with Love, King Kong, Mario Smash Football, NBA 2K6, NHL 2K6, Pokémon XD: Gale of Darkness, Pro Evolution Soccer 5 PSP, Shadow the Hedgehog och Sonic Rush.

22 november Tio dagar innan vi har Xbox 360-premiär här i Europa är det amerikansk release. De amerikanska priserna är cirka 2400 kronor (Core) respektive 3200 kronor (Premium).

25 november Advent Rising, Kirby: Power Paintbrush, Lunar Genesis, Mario Kart DS, Need for Speed: Most Wanted, Psychonauts och True Crime: New York City har premiär.

1 december Gamereactors årliga julkalender inleds på www.gamereactor.se. Minst en tävling med fina priser varje dag hela vägen fram till julafton!

2 december Europeisk premiär för Xbox 360! Satsar du på core eller det välfyllda premiumpaketet? Spelen som kommer att finnas på plats redan från första dagen: Amped 3, Call of Duty 2, Condemned, Dead or Alive 4, FIFA 06: Road to the World Cup, Gun, Kameo: Elements of Power, King Kong, NBA Live 06, Need for Speed: Most Wanted, NHL 2K6, Perfect Dark Zero, Project Gotham Racing 3, Quake 4 och Tony Hawk's American Wasteland.

2 december Vi släpper vårt 33:e nummer komplett med en ny version av vår populära köpguide. Räkna med massor av spännande artiklar, korandet av årets bästa spel 2005 och en hel del recensioner av premiärspelen till Xbox 360.

9 december Efter några hektiska månader lugnar det ner sig lite en bit in i december, men den här dagen släpps i alla fall Battalion Wars till Gamecube.

10 december Xbox 360 har premiär i Japan med japanska spel som Dead or Alive 4, Enchant Arm, Everyparty och Ridge Racer 6.

OBS! Samtliga premiärdatum är preliminära.

Peter Moore är internationell produktchef för Xbox 360.



Peter Moore om Xbox 360

Vi ställer Microsofts hövding mot väggen

Kommer Xbox 360 bli en konsol mest för uppföljare av gamla succéer eller för helt nya spännande spelserier och idéer?

- Jag tror att nya varumärken och spelserier är något som vi bevisat att vi inte är rädda för att ge oss på och som även är av yttersta vikt som konsoltilverkare. Innan Xboxen lanserades fanns inte Halo, Jade Empire, inte heller Fable, eller Project Gotham Racing eller Forza Motorsport för den delen. Det var helt nya kvantiteter som vi investerat i och som vi kommer att investera i även fortsatt, men vi kan inte slå oss till ro. Här på X05 har vi utannonserat tre nya spelserier; Crackdown, Mass Effect och Too Human. Alla från välkända och oerhört meriterade utvecklare och vår förhoppning är givetvis att dessa spel ska bli den här generationens stora nya spelserier.

Ni sa redan från början att ni skulle försöka släppa Xbox 360 nästan samtidigt över hela världen. Hur klarar ni av tillgången på maskiner?

- Vad vi började titta på redan för ett år sedan är att det finns en tre specifika tidpunkter som man vill nå ut på i respektive marknad och samtidigt kunna leverera tillräckligt med maskiner. Vi har hela tiden siktat in oss på dessa datum. I USA är thanksgiving en oerhört viktig shoppinghelg och vi klarar av att finnas ute till dess. I Europa måste man finnas ute senast första veckan i december för att hinna med julhandeln och i Japan är det julbonusen som kommer i mitten av december som det gäller att hinna före. Vi klarar alla tre.

Vore det inte en bra idé att ge alla Halo-fans en glimt av Halo 3 så att de springer och köper en Xbox 360 omedelbart när den släpps?

- Vi vet naturligtvis vilken effekt Halo har på spelarna. När Halo 2 släpptes var det den mest inkomstbringande premiären i underhållningshistorien. Men samtidigt vill vi ge utrymme för annat att synas. Vi vill få fler stjärnor så att säga, Master Chief ska inte vara ensam. Joanna Dark och Perfect Dark Zero är ett perfekt exempel och jag tror att Perfect Dark Zero kan bli för Xbox 360 vad Halo var för Xbox.



Fem minuter med...

Ben Mattes, producent hos Ubisoft för kommande Prince of Persia: The Two Thrones

Vilken var din första spelmaskin?

- Jag har fått denna fråga förut och gillar den inte. Detta därför att den avslöjar min relativt låga ålder vilket inte är någonting som skryter med som producent (skratt). Min första egna spelmaskin var en NES, jag hade sparat ihop pengar till den själv.

Vilket var ditt första spel?

- Kings Quest III: To Hier Is Human. Jag älskar fortfarande Sierras gamla klassiker däribland även Police Quest och Space Quest.

Vilket är ditt absoluta favoritspel?

- Svårt att välja, det står mellan arkadversionen av Street Fighter II: Championship Edition och Origins genomgeniala Ultima Online. Friheten i det spelet var helt vansinnigt beroendeframkallande.

Favoritplattform?

- Jag har ägt många spelkonsoler i mitt liv (NES, Turbo Grafix 16, Sega Megadrive, Neo-Geo, Playstation, Playstation 2, Xbox) men har ändå alltid tyckt att PC:n är den ultimata spelplattformen. Detta kanske på grund av att mina första riktiga spelupplevelser just var PC-spel och att det faktiskt var Sierras spel som fick mig att vilja arbeta inom spelindustrin. Om jag måste välja en av alla de konsolerna jag ägt så får det lov att bli NES, den tiden var magisk.

Ditt sämsta spelköp någonsin?

- Dick Tracy till Sega Megadrive. Jag hade väntat i nästan ett år på det spelet och hade sparat ihop 500 kronor på egen hand för att köpa det samma dag som det släpptes. Efter att ha klarat spelet på bara två timmar var den enorma besvikelsen ett faktum. Jag minns att jag tänkte "betalade jag just 500 kronor för det

där?" efter att jag hade klarat det. Dagen efter tog jag med mig spelet tillbaka till affären för att byta ut det men butiksbiträdet vägrade och jag fick sorgset vända hem igen med Dick Tracy under armen.

Ditt senaste inköp?

- Mitt senaste köp var faktiskt inte ett spel utan en konsol, Sonys PSP. Jag hade lovat mig själv att vänta med att köpa den men kunde inte hålla mig och köpte en enhet i förra veckan.

Vad spelar du just nu?

- Dungeon Siege II (PC).

Vilket spel ser du mest fram emot att spela just nu?

- Diablo 3, snälla Blizzard besvara mina böner! Jag väntar också ivrigt på Half-Life 2 till Xbox och på Heavenly Sword till Playstation 3.

Världens mest överskattade spel?

- Det känns obekvämt att prata skit om andras spel men jag måste svara Halo 2 på den frågan. Storyn var tråkig och det spelmekaniska hade knappt förbättrats alls från det första spelet. Jag hade väntat mig mer.

Världens mest underskattade spel?

- Ballance.

Vilka är dina hobbyer?

- Jag har bland annat spelat trummor sedan jag var liten och försöker spela regelbundet, bara för att inte glömma bort grunderna (skratt). Jag är även väldigt intresserad av att snickra och bygger just nu på en egen möbelserie. I övrigt försöker jag motionera så mycket jag kan och springer då helst i skogen.

Tidernas coolaste spelfigur?

- Cloud från Final Fantasy VII.

MÅNADENS MINUS

Quake IV

Nej, själva spelet är inte dåligt, men vi hade hoppats på så mycket mer än det föräldrade men vackra spel som landade hos redaktionen i slutet av oktober. Besvikelsen vilar som en tung våt filt över Jespers och Petters nedböjda huvuden.

Shadow the Hedgehog

En svart Sonic med skjutvapen. Om Sega fortsätter på det här viset kommer ingen att bry sig om deras kaxige igelkott inom ett par år.

Doom-filmen

Visst det här är ingen katastrof som Street Fighter eller House of the Dead-filmerna. Men hur de lyckats tappa bort kopplingen till helvetet ur manuset förstår vi inte riktigt. Är inte det själva kärnan av vad Doom är?



Filmspelsfrossa

King Kong och The Movies har kanske inte så mycket gemensamt, men den här månadens recensionssektion domineras av två spel som tacklar den ofta inte alltför lyckade kombinationen film och spel på ett strålande sätt.

The Burning Crusade

Du kanske trodde att det värsta var över och att du snart skulle få förfoga över din tid som du själv vill igen. Det är lika bra du tänker om för expansionen till World of Warcraft kommer att få dig att återvända till Bizzards förföriska onlinevärld.

Xbox 360-kontrollen

Ju mer vi använder den desto bättre känns det. Lagom stor med axelknappar och avtryckare och skön ergonomi. Den gör inget revolutionerande nytt, men den gör allt vi önskar oss av en vanlig handkontroll med ackuratess.

Gamereactor är störst!

Enligt Orvestos senast räckviddsundersökning (2005:2) är Gamereactor Sveriges mest lästa multiformatsidning. Stort tack till alla våra läsare!

Nissan 350Z

Petter har bytt bil. Nissans vridstarka roadster är löjligt lekfull och oerhört läcker...

Xbox Live Arcade

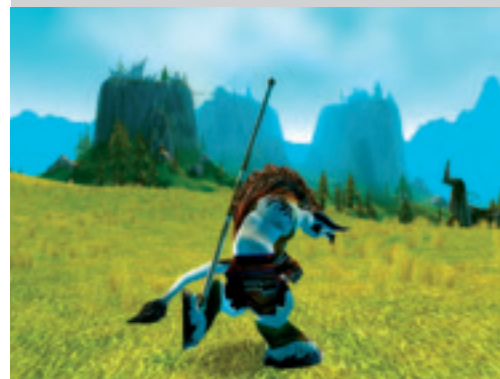
Microsoft har skapat förutsättningar för små oberoende utvecklare att nå alla som Xbox 360-ägare med sina spel. Samtliga spel i Xbox Live Arcade kommer att finnas som gratisdemonstrationer och fastnar du för något kostar det under hundringen att köpa hela spelet. Vi gillar, skarpt!

MÅNADENS PLUS

Tempo_Benkes krönika

BRA ELLER DÅLIGT BEROENDE?

Benke funderar kring spelberoende och kvalitet



Vi slänger oss gärna med ordet beroendeframkallande i våra recensioner. Det är något positivt och syftar till att du kommer att vilja spela spelet om och om igen. Bra valuta för pengarna helt enkelt, men ordet har också en negativ klang och spelberoende är en baksida som spelbranschen inte riktigt vill kännas vid. För de allra flesta av oss betyder inte vårt spelberoende att vi åsidosätter andra delar av vårt liv, vänner, släkten, skolan eller jobbet, men för vissa blir spelet viktigare än allt annat. Ett varningstecken är när du börjar hitta på ursäkter för att få sitta framför World of Warcraft istället för göra något som du normalt gillar.

Det låter kanske konstigt att jag, som säkert spelar betydligt fler timmar än en absolut majoritet av er som läser detta, menar att spelberoende är ett problem som vi måste våga plocka fram i ljuset och diskutera. Det har visst hänt att jag spelat Civilization III när jag skulle ha träffat kompisar eller glömt att äta när jag suttit med Football Manager, men på något sätt fungerar alla dåliga eller halvdana spel som en sorts medicin mot spelberoende för min del. Nu säger jag inte att lösningen på spelberoendet är att tvinga de drabbade att spela Robocop, Catwoman och Narc tills de är botade, men nog får dessa spel dig att vilja gå ut och få lite frisk luft.

Ett spel som World of Warcraft, som med sina fantastiska försäljningsciffror når helt nya spelare och ger dem en vacker tillflyktsort där de har en roll att spela och en uppgift att utföra, bidrar naturligtvis till att spelberoendet blir mer utbrett. Men om sanningen ska fram så är nog patients ett ännu större problem, för hur många arbetstimmar på företaget och myndigheter har inte gått åt till att lägga Harpan? Att vi använder beroendeframkallande som ett positivt adjektiv i våra recensioner är dock inte helt okomplicerat. Visst händer det att man gång på gång sätter på ett spel som är fyllt av brister, men som ändå har något som lockar tillbaka spelaren. Och vad är det som lockar med ett onlinespel - är det spelet eller människorna du möter? Det är inte helt lätt att reda ut begreppen i vissa fall.

Men är det inte okej att helt hänge sig till en hobby under några veckor eller en månad? Att under en begränsad tid låta sin egen verklighet flyta ihop med en spelutvecklare underbara visioner? Jo, det tycker jag absolut, men det handlar om att inte förlora kontrollen över sitt liv. Att vara beroende så länge det fortfarande är roligt.

_Bengt Lemne



grand theft auto

Liberty City Stories™



OUT NOW ON PSP™

WWW.ROCKSTARGAMES.COM/LIBERTYCITYSTORIES



© 2005 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, Rockstar Leeds, the R logo, Grand Theft Auto and the Grand Theft Auto logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Rockstar Games, Rockstar North and Rockstar Leeds are subsidiaries of Take-Two Interactive Software. "P", "PlayStation" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Corporation. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved. The content of this videogame is purely fictional, and is not intended to represent any actual person, business or organization. Any similarity between any character, dialogue, event or plot element of this game and any actual person, business or organization is purely coincidental. The makers and publishers of this videogame do not in any way endorse, condone or encourage this kind of behaviour.

REAKTIONER

För japanska spelare - enbart!

Jonas tycker att spelföretagen motarbetar både sig själva och oss spelköpare

Innan Playstation släpptes var Japan ett närmast magiskt TV-spelsland som utvecklade nästan allt värt att spela, fick alla spel långt före andra länder och framför allt så behöll de riktigt mycket godbitar för sig själva. Ett klassiskt exempel på sistnämnda är den superpopulära Final Fantasy-serien där vi i Europa inte fick ett enda spel ur serien innan Final Fantasy VII. Riktigt så illa är det inte längre, för i och med Playstation blev smala japanska spel ett vanligare inslag på europeiska spelhyllor.

Sony ville ha ett brett utbud av spel och satsade därför på att det mesta skulle släppas även här, vilket ledde till att spel som Suikoden, Battle Arena Toshinden och Jumping Flash faktiskt fick chansen. Men bara för att det blev bättre är det fortfarande inte bra och än idag är det alltför många riktigt bra spel som av outgrundliga anledningar helt stannar i Japan, eller släpps i kraftigt stympade versioner i väst.

Ovan nämnda Suikoden är ett typiskt sådant spel som fick en trogen skara fans i Europa. Därför var det mycket överraskande när Konami för något år sedan helt plötsligt fick för sig att vi européer absolut inte skulle få chansen att spela Suikoden 3. Det blev såklart dödsstöten för spelserien och när man ändrade sig lagom till Suikoden 4, vilket släpptes i våras, var det inte längre någon som var intresserad. Spelet sålde givetvis uselt och det kommer såklart Konami ta med sig när de i framtiden troligtvis bestämmer sig för att inte ge oss Suikoden 5: "Det var ju så få som köpte del fyra", lär de resonera.

Det är bara ett exempel bland alltför många där spelföretagen själva sänker intresset för sina egna spel. När det finns en riktigt stark opinion för ett spel, brukar de ibland falla till föga och faktiskt ta spelet till väst. Men då brukar spelen istället alltid komma alldeles för sent och vara riktigt gammalt eller smygga ut på marknaden på ett sätt som gör att folk inte ens vet att det finns. Hit hör japanska kioskvältare som Puyo Puyo och Animal Crossing som båda efter mycket tjat fick chansen så sent i Europa att folk inte längre brydde sig. Ibland görs dock seriösa satsningar på, med svenska ögon sett, udda spel även här. Då är det oftast spel som har populära maskotar i huvudrollen eller något som blivit en så sanslös stor succé i Japan att spelföretagen inte har råd att inte lansera dem även här.

Jag kommer osökt att tänka på Namco som lanserade Taiko no Tatsujin i japanska arkadhallar. Ett spel där man trummar på traditionella japanska trummor. Det

5 STORSPEL VI ALDRIG FICK SE



Namco X Capcom

Namcos alla mest kända figurer möter Capcoms allra mest kända i ett helt galet strategirollspel. Därmed fick de japanska spelarna äntligen veta vem som egentligen är starkast av Paul Phoenix och Guile.



Osu! Tatakae! Ouendan

Som medlem i den lokala undsättningspatrullen, gäller det att hjälpa folk att klara allehanda pikanta vardagsituationer. Ett av de absolut bästa Nintendo DS-spelen.



Jump Superstars

Nintendo och anrika tidningen Shounen Jump slog sina påsar ihop. Resultatet blev en underhållande samt färgsprakande manga-kompost av samma typ som Smash Bros.



Espgaluda

I det mest actionfyllda shoot'em up-spelet sedan Ikaruga, bjöds spelarna på fantastisk design, sanslösa bossfigurer och perfekt spelkontroll.



Naruto 3

Med runt 30 figurer, mängder av arenor och djupt men lättillgängligt spelsystem, levererar Naruto 3 den bästa partyfighting som går att finna. Alla tycks älska det, oavsett om de känner till figurerna eller ej.



Naruto har nyligen lanserats i manga-form i Sverige, men är otroligt stor i hemlandet Japan. Det finns flera riktigt bra rollspel och fightingspel baserade på serien man här i Europa har vi naturligtvis dock inte sett röken av ett enda.

konverterades senare till Playstation 2, så japanska Sony-fans kunde sitta hemma i sin lilla lya och trumma. Nintendo blev intresserade av spelet och utvecklade i samarbete med Namco bongo-varianten Donkey Konga. Även om spelet i sig var ganska monotont och inte sådär övermåttans skoj jämfört med originalet, innehöll det ändå en del riktigt bra rytmisk pop och klassiska Nintendo-melodier. Det släpps inte sådär övermåttans mycket spel till Gamecube och Nintendo bestämde sig för att ta hit spelet. Kort sagt, Donkey Konga släpptes här, trots att det var sämre än Taiko no Tatsujin bara för att det hade en välkänd apa i huvudrollen.

Och visst, det kan man väl förstå eftersom det ökar chanserna för en försäljningsuccé. Problemet är bara att Namco och Nintendo inte nöjde sig med det, utan bestämde sig för att förändra innehållet – uteslutande till det sämre. Nästan all trallvänlig musik var skoningslöst borttagen och utbytt mot gårdagens ZTV-plågor. Det medförde att man dels fick spela till musik ingen vill höra, dels att det tappar i värde för små barn och dels att man alltså ska försöka spela bongo till låtar som är så långt ifrån trumvänliga man kan komma. Eller är Britney Spears I'm a Slave 4 U något du förknippar med djungeltrummor?

Naturligtvis försvann intresset snabbt för Donkey Konga utanför Japan. Något Namco och Nintendo samt deras konkurrenter snabbt tolkar som att vi helt enkelt inte vill ha sådana här udda spel. Men det är klart vi vill! Det ju spelföretagen själva som släpper spelen på tok för sent i kraftigt slaktade versioner. Det japanerna köade i timmar för, finns helt enkelt inte i våra spel som därmed säljer därefter.

Allra värst är dock spelen som inte alls släpps någonstans utanför Japan. Ofta heter det att de är smala, eller att de helt enkelt inte har någon publik i väst som en följd av att de baseras på en oöversatt manga. Grejen med sistnämnda kategori är dock att de väldigt ofta är spel med en väldigt hög budget som baseras på en serie som blivit populär av en

anledning. Därmed har de ofta bra story, läcker design och inte sällan toksnygg grafik. Dessutom är de påfallande roliga att spela.

Hela resonemanget känns så galet det bara kan göra, med tanke på hur mycket annan skit som släpps i spelväg. Det spelar väl ingen roll om man inte vem Naruto är när spelen lanseras med supersnygga framsidor, bra recensioner och superbt innehåll. För den som inte vet vilka de är, blir det ju som vilket fightingspel som helst, bara lite bättre. Med samma resonemang kan man ju inte släppa några nya fightingspel för att folk inte vet vilka figurerna är sedan tidigare. Istället får vi massa lågbudgetspel som har figurer vi möjligtvis kan tänkas känna igen, som One Piece och Dragonball. Att spelet sedan är ren smörja, kunde inte spelföretagen bry sig mindre om för det är ju kända figurer.

Jag törs på stående fot lova att den som släpper Gamecube-exklusiva Naruto: Gekitou ninja taisen i väst skulle dra in de satsade pengarna många gånger om. Speciellt om det dessutom får en liten knuff med reklampengar. Vem skulle inte vilja ha ett tokbra fightingspel för fyra spelare av samma typ som klassiska Powerstone?

Tyvärr ser denna terror ut att fortsätta ett bra tag till och svenska spelare försöker på allehanda sätt komma runt regionsskydden för att kunna spela alla de bra spel de helt enkelt inte får spela för utgivarna. Ytterligare ett steg i rätt riktning har dock tagits i och med Nintendo DS som ju praktiskt taget bara får riktigt udda titlar. Det har lett till att vi redan nu har spel som Project Rub och Nintendogs, och runt hörnet väntar advokatäventyret Phoenix Wright och kirurgsimulatoren Trauma Center. Men ännu är det långt kvar innan det blivit helt tillfredsställande och jag hoppas verkligen att spelföretagen får blodad tant när de ser vilka succéer spel som Katamari Damacy och Ikaruga faktiskt har blivit, trots att utgivarna själva har gjort nästan allt de kan för att de inte ska bli populära. Folk vill ha bra spel, så är det bara.

Jonas Mäki

Jak™ X © 2005 Sony Computer Entertainment America, Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Naughty Dog Inc. Jak™ X is a trademark of Sony Computer Entertainment America, Inc. All rights reserved.

12+

www.pegi.info



JAK X
THE KILLER RACING GAME.
www.jakx-game.com



PlayStation 2
JAK X
THE KILLER RACING GAME
12
NAUGHTY DOG



Break jaws, slam enemies, and throw massive objects in Kong's third-person battles.



Use weapons, traps, and your team wisely to survive in first-person as Jack.

12+
www.psp.it

Beta-test

Gamereactor förhandstestar kommande spel

Innehåll

American McGee Presents: Bad Day L.A., Too Human, Dead Rising, Mass Effect, Project Gotham Racing 3 & Ninety-Nine Nights



Trots Anthonys enstöriga natur är samarbete ett nyckelinslag i spelet. Här tillsammans med Juan och hans motorsåg.



□ Format PC/XBOX □ Utvecklare ENLIGHT □ Utgivare ÄNNU OKÄNT □ Speltyp ACTION □ Premiär FEB 2006

American McGee Presents: Bad Day L.A.

Kaos, panik och allmän oreda råder i Enlights samhällskritiska actiontitel. David berättar...

Vi upplever alla ögonblick då vi får nog. Ögonblick då vår bågare rinner över och vi tänker: nu räcker det. För spelskaparen American McGee (knarkiga kultskräckäventyret Alice, bland annat) kom det ögonblicket i en bilkö utanför Los Angeles i form av en stor skylt från The Department of Homeland Control med texten: "Bio-chemical weapons attack! Are you prepared?". Det amerikanska samhällets alla rädslor och paranoior stod McGee upp i halsen. Och som en logisk konsekvens bestämde han sig för att göra ett spel.

Tänk dig att ett fraktflygplan med otestade läkemedel och kemiska vapen kapas av terrorister och kraschar på en motorväg. Tänk dig att ett fullpackat pendeltåg kör rakt in i en felparkerad tankbil. Tänk dig också en tsunami, en jordbävning, våldsamma upplopp, samt att det regnar meteoror från himlen. Tänk dig sedan att allt detta drabbar Los Angeles på en och samma dag och att du, i rollen som hemlöse Anthony Williams, befinner dig mitt i skiten. Då har du Bad Day L.A. i ett nötskal, spelet som liknats vid en parodi på The Day After Tomorrow med Dave Chapelle i huvudrollen och redan innan släpp bojkottats av en rad amerikanska intresseorganistaioner.

Anthony Williams är en före detta Hollywood-agent som tröttnat på den ytliga och innehållslösa tillvaron och istället valt ett liv som uteliggare. Spelets mål är att guida den cyniske Anthony genom Los Angeles denna synnerligen dåliga dag och hjälpa människor på vägen. Anthony är dock inte alltför pigg på uppdraget. Han avskyr Los Angeles, föraktar dess invånare och drar sig inte för att uttrycka det regelbundet. Under resans gång introduceras ett gäng sidokarakterer som Anthony mycket ofrivilligt tar med sig. Lille Sick Kid som förvandlats till halvzombie av de kemiska utsläppen, den mexikanske gästarbetaren Juan vilken man råkar köra på med en ambulans, blonda Beverly med begränsad intellektuell kapacitet och hennes argsinta hund, samt den krigshetsande och skjutglade Sarge som skriker autentiska Bush-citat som: "They hate freedom" och "Kill at



UTANNONSERAT - Fifa Street 2

Det kommer säkert inte som någon överraskning för någon att Electronic Arts ger ut ett nytt Fifa Street till våren. Med fler landslag och spelare kan vi bara hoppas att Sverige är med den här gången.



UTANNONSERAT - Pac-Man World Rally

Namcos gula maskot har inte utnyttjats i alls lika många spel som exempelvis Mario eller Sonic trots att han är betydligt äldre, men nästa år kommer en Mario Kart-klon till de flesta format med Pac-Man, hans fru och deras vänner bakom rattarna.



Hjälpa eller stjälpa? Det är helt upp till dig hur Anthony agerar i sin omgivning. Ett varningens ord dock, att vara elak har sina konsekvenser.

the whim of a hat!". Var och en har sina speciella vapen eller egenskaper som gör att Anthony låter dem hänga på. Sick Kid fontänkräks och Juan har både lövblåsare och motorsåg, för att nämna några.

Utvecklarna Enlight har gjort ett intressant val angående bandesignen. De har valt att inte skapa en stor och fri värld, såsom trenden är numera, utan istället satsat på att designa 10 totalt linjära banor. Helt enkelt för att de menar att det ger dem möjligheten att skapa ett genomtänkt spel där frustrationsmoment och plötsliga dödsfall minimeras. Alla banor handlar i grunden om att ta sig från punkt A till punkt B med livet i behåll, men inom dessa linjära ramar har spelaren stor frihet att välja hur hon/ han vill förhålla sig till sin omvärld. På första banan till exempel har ett flygplan kraschat och Anthony dras smått ovillig in i räddningsaktionen, beväpnad med en brandsläckare. En snäll spelare sliter häcken av sig för att släcka alla människor som springer omkring brinnandes på motorvägen. En elak spelare snor åt sig ett hagelgevär och leker Michael Douglas.

Det har dock sina konsekvenser att vara elak. Varje människa du räddar sänker hotmätaren som finns uppe i högra hörnet, och varje människa du har ihjäl (med eller utan avsikt) höjer den ett snäpp. Ju högre hotmätare, desto mer uppfattas Anthony som ett hot av sin omgivning. Något som ställer till problem i kontakt med uppretade poliser och arga folkhopar. På högsta nivån tror folk att Anthony är terrorist vilket gör det riktigt svettigt om öronen. En kul spelmekanisk gimmick som får ytterligare innebörd av det faktum att Anthony är svart. Parallellt till Rodney King-mordet och raskravallerna i Los Angeles i början på nittioalet ligger inte långt borta. Eller till

senaste årens hetsjakt på "terrorister" bland människor med arabiskt utseende, för den delen.

Designgruppen Kozyndan, baserade i just Los Angeles, står för formgivningen. Med pastellfärger och blyertsstreck har de gett spelet ett tecknat utseende långt ifrån det vanliga cel shading-köret. Och som alltid blir det mycket roligare när det är små tecknade figurer som löper amok och gör elaka saker, se bara på South Park och Conker's Bad Fur Day. Stor möda har även lagts på manuset som består av 25 000 ord dialog, vilket kan jämföras med en storproduktion som Black & White 2 som innehåller 30 000 ord.

I slutändan handlar det dock inte om hur politiskt inkorrekt eller provocerande Bad Day L.A. är utan om hur kul det är att spela. American McGee själv har sagt att han sätter humor och spelglädje i första rummet, vilket bådar gott. Linjär bandesign och användarvänligt upplägg kan vara genidrag för att stå ut i mängden bland alla Grand Theft Auto-kloner, om det är väl genomfört det vill säga. Release är planerat till första kvartalet 2006 vilket än så länge gör det svårt att sja om det färdiga resultatet. Personligen känner jag dock redan nu varma känslor för Bad Day L.A. Den sköna grafikstilen och det absurda upplägget verkar lovande. Att det dessutom försöker föra fram ett vettigt budskap kommer som en trevlig bonus.

David Fukamachi Regnfors

Gamereactor säger: Skön action och absurd humor blandas i spelet Michael Moore skulle gjort om han bara kunde... Vi fnissar redan åt Anthonys vardagsvansinne.

Beta-test

Gamereactor förhandstestar kommande spel



UTÄNNONSERAT - De tre musketörerna

Den svenska nykomlingen Legendo arbetar med det första spelet som baseras på Alexander Dumas klassiska bok. De tre musketörerna är ett plattformsäventyr, med grafikstilen hämtad från Viewtiful Joe, som kommer till PC i vinter.

Designen är annorlunda och blandar gammal mytologi med framtidsvisioner. Bland annat har Silicon Knights hämtat mycket inspiration från den nordiska mytologin.



□ Formatet XBOX 360 □ Utvecklare SILICON KNIGHTS □ Utgivare MICROSOFT □ Premiär VINTERN 2006



Too Human

Silicon Knights mastodontprojekt får äntligen se dagens ljus efter över tio års väntan...

I en inte alltför avlägsen framtid har en ny istid tvingat människorna att dra sig undan och fly till det fåtal bebodda platser som återstår. Generationer passerar och de kraftfulla artificiella intelligenser som en gång uppfanns glömdes bort. Men de utvecklades och har de av någon anledning börjat attackera de återstående spillrorna av mänskligheten.

Denis Dyacks och Silicon Knights koncept för Too Human arbetades fram redan 1993. Tanken på en cybernetisk gud som hela tiden fick höra att han var för mänsklig och behövde uppgraderingar för att klara av sin uppgift och rädda mänskligheten. Sedan dess har mycket kommit i vägen för Too Human-projektet. Det visades för första gången upp 1999 och då var formatet Playstation. Därefter ingick de ett avtal med Nintendo som andrapartsutvecklare, vilket naturligtvis uteslöt att Too Human skulle släppas till Playstation. Eternal Darkness: Sanity's Requiem var det första spelet som inkluderades i avtalet med Nintendo. Spelet var först på väg till Nintendo 64, men släpptes till Gamecube för tre år sedan. Därefter jobbade den kanadensiska studion tillsammans med Konami på konverteringen av det första Metal Gear Solid-spelet med undertiteln Twin Snakes. Too Human visades upp till Gamecube redan när maskinen avtäcktes i början av år 2001. Efter detta avbröt Silicon Knights samarbetet med

Nintendo och numera jobbar studion med två projekt. Dels Too Human-trilogin åt Microsoft och dels ett hemligt projekt med Sega som utgivare.

Jag träffar Denis Dyack i det lilla Silicon Knights-båset på X05-mässan. Klockan närmar sig två på eftermiddagen och han har suttit i halvtimmeslånga presentationer sedan klockan nio på morgonen.

- Jag har inte ens fått någon lunchrast, så ni får ursäkta att jag äter lite kakor, säger Dyack och pekar på det välfyllda kakfatet som ligger på soffans armstöd.

Av någon märklig anledning är det bara jag och vår danske chefredaktör Thomas Tanggaard som dyker upp och vi får en exklusiv pratstund med Dennis Dyack om deras kommande trilogi.

Too Human är ett actionspel i tredjepersonsvy där du styr den "cybernetiske guden" Baldur. På denne halvguds axlar vilar ansvaret för mänsklighetens överlevnad och han måste även ta reda på varför de artificiella intelligenserna börjat attackera. Det handlar om lika delar skjutande och närstrid.

- Jag vågar påstå att närstriderna kommer vara precis lika komplexa som slagsmålsspel med hundratals olika rörelser och kombinationer, säger Dyack.

Vi får inte se något direkt ur spelet utan Denis Dyack visar bara upp en trailer, som



UTANNONSERAT - They Hunger: Lost Souls

Ett zombiespel som använder sig av Valves Source-motor låter inte helt fel. Rutinerade Black Widow Games arbetar med spelet som ska släppas i vinter. Exakt hur är ännu inte klart, men en gissning är att det sker via Steam.



UTANNONSERAT - Children of Mana

Square Enix försöker återuppliva Secret of Mana-serien på bred front och en del av detta är Nintendo DS-spelet Children of Mana. Spelet ska vara en återgång till det som gjorde de första två spelen så populära till Super Nintendo.



För att bevisa att de här skärmdumparna inte är retuscherade visade Denis Dyack upp hur bilderna såg ut direkt i utvecklingsverktyget. Han prisade också Unreal 3-motorn, även om Silicon Knight jobbade hårt med att optimera motorn för deras speciella önskemål.

visserligen bygger på vad vi kommer att få se i spelet men med andra kameravinklar, samt en rad skärmdumpar. Det visuella imponerar helt klart och det är inte förvånande med tanke på att Too Human använder sig av Unreal 3-motorn, som även är grunden till Epics skrämmande vackra Gears of War.

- Vi använder en modifierad version och det är främst när det gäller antalet fiender och kameravinklarna som vi fått bearbeta Unreal-teknologin, säger Dyack.

Det är på gränsen till hybris att utannonsera en trilogi på en gång i spelbranschen, många ambitiösa projekt som Beyond Good & Evil och Shenmue har fått känna på hur det går när försäljningen inte blir som förväntat. Men Dennis Dyack nöjer sig inte med att vara kaxig nog att utannonsera tre titlar på en gång. Nej, för efter det första spelet, som ska släppas i slutet av nästa år eller i början av år 2007, lovar han att uppföljarna ska släppas med exakt ett års mellanrum.

I dagsläget vill Dennis Dyack inte säga någonting om spelets onlineläge. Men han konstaterar att Xbox Live är kärnan och själen av vad Microsoft vill åstadkomma med Xbox 360 och att Too Human naturligtvis kommer att bidra med något mycket intressant även när det kommer till onlinedelen.

Too Human ska innehålla strider av episkt format, mängder av attacker, vapen och uppgraderingar och hela konceptet känns på förhand mycket lovande. Grafiken och designen imponerar och enligt Dyack kommer vi att få se Too Human i spelbart skick i god tid innan nästa års E3-mässa. Dennis Dyack säger att spelindustrin äntligen har nått den punkt där den kan leverera samma visuella upplevelser som Hollywood, fast i interaktiv form. Det är ett uttalande som både skapar förväntningar och en viss skepsis. Spel som försöker vara filmer har historiskt sett haft en tendens att vara lite stela, men jag tror inte att Too Human blir ett filmiskt spel på samma sätt som det högtravande Metal Gear Solid 2 utan det är snarare i animationerna och samarbetet med stuntmän för att skapa rörelserna i spelet som det filmiska ligger.

Bengt Lemne

Gamereactor säger: Silicon Knights har genom åren skapat många bra spel, men det här är deras drömpjekt. Vi hoppas och tror att det kan bli en milstolpe inom genren.

Dead Rising

Hjärndöd zombieslakt i George Romeros fotspår

Format XBOX 360 Utvecklare CAPCOM Utgivare CAPCOM Speltyp ACTION Premiär FEB 2006

Zombien är det mest kultförklarade av alla filmmonster. Under årens lopp har zombien älskats, hatats och styckats (mest hatats och styckats) på vita duken fler gånger än Måns illrar har hår på kroppen. Dess levnadsbana har korsat många storfilmskapares och gett upphov till cinematiska klassiker som Plan 9 From Outer Space, Night of the Living Dead och Braindead. Så att Kenji Inafune har grävt djupt i den popkulturella skattkistan under arbetet med sin kommande zombietitel ter sig helt rätt och riktigt. Men är Dead Rising verkligen spelet som ska leda Capcom in i nästa generation?

Handlingen är som plankad rakt av ur George Romeros mästerverk Dawn of the Dead från 1978; nyhetsfotografen Frank är inlåst i ett köpcentrum kryllandes av odöda illbattningar på jakt efter sitt livs story. För att klara livhanken och hålla den hjärntörstande hopen stängd måste Frank improvisera fram vapen av de saker han kan lägga vantarna på. Som tur är har han tillgång till det mesta i sin omgivning. Kökskniv eller golfklubba? Motordriven gräsklippare eller djupfryst kycklinglår? Valet är ditt och man har ju som bekant inte roligare än vad man gör sig.

Om konceptet såg kul ut på papper var den spelbara version som Game-reactor testade vid X05 i Amsterdam långt ifrån lovande. Kontrollen var skrat-retande simpel: en hoppknapp, en slagknapp, slå upprepade gånger på valfri knapp för att skaka av eventuella närgångna zombies. Visst kunde man plocka upp i princip vad som helst som vapen – vi använde såväl basebollträ som kassaapparat – men knappbankandet blev ändå snabbt enformigt. Inte ens motorsågen livade upp då det visade sig att vi inte kunde säga itu våra fiender. Zombies vill man ju som sagt hata och stycka.

Grafiskt imponerade Dead Rising inte heller. Nu siktar visserligen Capcom på att rendera upp till 1000 zombies samtidigt, men när det ändå bara var de tre som stod närmast Frank som brydde sig om att attackera är det tveksamt om 997 zombies till som står och hänger i bakgrunden verkligen kommer bidra till spelupplevelsen. Inte som de agerar nu i alla fall.

Det är fortfarande oklart vilken roll Franks fotograferande kommer spela liksom de karaktärer man interagerar med och hjälper under spelets gång. Något som dock redan nu framstår med ovälkommen tydlighet är uppläggets enformighet och skriande behov av variation. Detta tillsammans med undermålig artificiell intelligens, tråkig spelkontroll och medioker grafik har tyvärr gjort att Dead Rising sjunkit från stekhett till likstelt på vår lista över kommande Xbox 360-titlar.

David Fukamachi Regnfors

Gamereactor säger: Dead Rising imponerar inte och Capcoms zombie är i behov av en rejäl blodtransfusion om den ska resa sig från de döda.



Köpcentret bjuder på både zombies, vapen och mat i överflöd. Vapen behövs för att hålla zombierna i schack och mat återställer hälsan. Frank kan dock inte äta och slå samtidigt, någon mätta får det vara.



UPPSKJUTET - Ghost Recon 3: Advanced Warfighter

Ubisoft valde att försena nästa Ghost Recon-spel i tre månader för att slipa lite extra på det. Inte helt dumt med tanke på att spelet, trots att det kändes bra, inte såg speciellt imponerande ut rent grafiskt X05-mässan.

Beta-test

Gamereactor förhandstestar kommande spel



- Vi har hämtat inspiration från klassiska science fiction-filmer som Alien och Blade Runner och Star Trek II: Wrath of Khan, svarar Casey Hudson på frågan om vilka filmer som inspirerat dem.

□ Format XBOX 360 □ Utvecklare BIOWARE □ Utgivare MICROSOFT □ Premiär VINTERN 2006

Mass Effect

Skaparna av Baldur's Gate har laddat om...

Microsoft valde att visa upp tre helt nya spelserier till Xbox 360 under X05-mässan som hölls i Amsterdam. Det handlade om Crackdown från Real Time Worlds, Too Human från Silicon Knights och det spel som fick stora delar av Gamereactors redaktion att slicka sig om munnen - Biowares Mass Effect.

Det kan tyckas märkligt, men det som dominerar utrymmet i vårt universum är det som vi människor vet allra minst om. Tomrummet mellan stjärnor och planeter - mörk materia och mörk energi. Det har länge varit ett populärt ämne för science fiction-författare att spekulera och bygga framtidsteknologier kring och nu har Bioware bestämt sig för att använda detta populära ämne i sin kommande rollspelstrilogi. Titeln Mass Effect syftar nämligen på två saker. Dels den ensamme hjälten maktposition och hans möjligheter att åstadkomma storskaliga förändringar över hela galaxen, men också den nya teknologi som bygger på den mörka materian. Mass Effect är tänkt att bli en trilogi som ska spänna över konsolens hela levnadstid. Mass Effect presenterades av Casey Hudson, som var en av de ledande krafterna bakom Knights of the Old Republic och en av Biowares två verkställande direktörer, Greg Zeschuk.

- Vi försöker ta allt det som varit bra i tidigare Bioware-rollspel och fördubbla det. Det finns val mellan gott och ont, men vi ville ha något större. Du kommer att bli mänsklig-hetens ledare och i den positionen kan du göra hemska saker eller bra saker på en galaktisk skala, säger Hudson.

Även om teamet redan arbetat i ett och ett halvt år med spelet, så är Mass Effect långt ifrån färdigt. I Biowares framtid kommer mänskligheten att expandera ut i rymden och lära känna varelser med ursprung från andra planeter. Du är den första mänskliga ledaren för "specter"-styrkan, ett sorts intergalaktiskt Förenta Nationerna, som försöker bevara fred och välstånd för galaxens invånare. En av ledarna för styrkan har brutit sig loss, knutit till sig egna arméer och hotar freden och det är när du försöker konfrontera honom som du kommer ett än större hot på spåren.

Spelaren bestämmer hur hjälten i spelet ska se ut, på X05 fick vi se ett exempel på hur





UTANNONSERAT - Pro Evo Soccer Management

Konami planerar nu även att tackla managementgenren. Dock verkar fokus inte ligga lika mycket på siffror och tabeller som i exempelvis Football Manager. Släpps nästa år till Playstation 2.



UTANNONSERAT - Empire Earth 2

Populära PC-spel får ofrånkomligen expansioner och Empire Earth 2: The Art of Supremacy är inget undantag. Tre nya kampanjer, två nya flerspelarlägen, tio nya enheter och en massa andra små förändringar har gjorts. Släpps i februari.



Precis som i Too Human är ett grundtema för Mass Effect konflikten mellan organiska och artificiella livsformer. Återstår att se på vilket sätt den konflikten kommer att manifesteras sig.

avancerat och välanimerat ett spelarskapat ansikte kan se ut på nära håll. Just ansiktsanimationer, uttryck och blickar är något som Bioware planerar att använda för att slippa berätta hela handlingen genom dialog. Människorna och varelserna i världen kommer inte bara att stå där och vänta på att du pratar med dem utan de kommer att ha egna agendan och interagerar med miljöerna. I Knights of the Old Republic var rösterna något som verkligen stack ut och den här gången satsar Bioware ännu hårdare på att ge karaktärerna mer personlighet genom att scanna in och fånga rörelser från mängder av skådespelare.

Stridssystemet kommer att påminna en del om det som fanns i Knights of the Old Republic. Du har tre karaktärer i din trupp, men den här gången går striderna i realtid och det handlar om att disponera och positionera sin trupp i hög utsträckning. Men i grunden arbetar ett minst lika djupt poängsystem som räknar ut hur mycket skada en träff gör som i tidigare rollspel från Bioware.

Något som känns mycket spännande med Mass Effect är möjligheten att utforska nya världar och planeter. Bioware har visat upp två utomjordiska raser hittills och det framgår inte riktigt om vi kan förvänta oss fler i det färdiga spelet, men med tanke på hur hemlighetsfulla de var så är oddsen goda. De trycker på att det finns en stor galax att utforska, leta efter föremål och undersöka i Mass Effect. Det handlar inte bara om att åka från planet till planet på samma i grunden linjära sätt som i Knights of the Old Republic utan mellan uppdragen kan du helt fritt ge dig ut på äventyr. Ännu har Bioware inte sagt något om galaxens storlek och antalet planeter som går att besöka, men det låter som de har byggt upp en relativt omfattande spelvärld. Bara konceptet tog ett helt år att utarbeta. Just nu jobbar Bioware för fullt med att justera stridssystemet och bygga på med spelets innehåll. Greg Zeschuk uppskattade att det återstår 12-18 månaders arbete.

- Vår förhoppning är att folk kommer att kunna fortsätta spela och utforska vår spelvärld medan de väntar på nästa del i trilogin. Det är kul att kunna arbeta in ledtrådar och kopplingar i handlingen mellan de tre spelen, som spelarna får upptäcka när de senare delarna släpps, säger Hudson.

Bengt Lemne

Gamereactor säger: Mass Effect är ett sånt där härligt överambitiöst superprojekt som får det att vattnas i munnen. Förväntningarna kan inte vara mer uppskrivade.

Project Gotham Racing 3

De snabbaste bilarna i de glassigaste städerna...

Format XBOX 360 Utvecklare BIZARRE CREATIONS Utgivare MICROSOFT
Speltyp RACING Premiär 2 DECEMBER

Som icke-bilspelesfantast är det få gånger ett spel i genren lyckas fånga mig. Project Gotham Racing 2 var dock ett av dessa undantag. Bizarre hade lyckats få till en skön tyngd på bilarna och trovärdig friktion samtidigt som hela upplevelsen kokade av otyglade hingstar och kryddats med sagolik grafik. Att, efter ha rattat tunga amerikanare runt Chicagos bakgator, äntligen få sätta tändarna i en solgul Porsche GT och bränna förbi Slussen och Kungsträdgården i tidig morgonsool var en närmast religiös upplevelse.

Med mångdubbel hårdvarukräm under huven har uppföljaren till Xbox 360 sett bättre och bättre ut för varje visning och seglat upp som en av de mest efterlängta släpptitlarna. Det var därför med viss förväntan som jag nyligen greppade kontrollen för en testrunda. Efter några knapptryck befinner jag mig i Las Vegas, sittande i en svinigt dyr rödlackerad Ferrari. Att varje bilmodell består totalt av svindlande 80 000 polygoner går inte att ta miste på.

Väl ute på banan handlar det fortfarande om lättfattlig och direkt stadsracing, den som spelat tvåan kommer känna igen sig utan större problem. Kudos-systemet har förändrats något, men belönar fortfarande förare som hittar rätt linje i kurvorna, slipstreamar bakom motståndare och får till snygga sladdar. Mitt intryck är att bilarna känns något tyngre än sist och att accelerationen inte är fullt så brutal som den borde vara.

80 stycken olika bilar kan verka lite, speciellt efter att ha spelat Gran Turismo 4, men då måste man ta hänsyn till att varje bil har tagit mellan fem och sju veckor att modellera. Som en i utvecklingsteamet uttrycker det: "Ingen har lust att lägga ner den tiden på en Ford Fiesta." Nej, här finns inga sega familjebilar eller jobbiga stadsjeepar längre, Bizarre har istället satsat på 80 av de mest exotiska sportbilarna som världen någonsin skadat. Bland de bekräftade tillverkarna finner vi namn som Aston Martin, Lamborghini, Maserati, Koenigsegg, McLaren, Porsche, Lotus, Ferrari och TVR för att nämna några. Antalet städer är lägre än i föregångaren, men å andra sidan är den totala racearean tre gånger så stor, så varför klaga. Totalt 48 banor utspridda i New York, Tokyo, London, Las Vegas och Nürnbergring plus möjligheten att köra dem alla baklänges.

Online-delen har utökats med flera nya spelsätt, bland andra King of the Track, där det gäller att ta över olika sektioner av banan genom att få högst kudospoäng på dem. Med ett ännu mer omfattande rankingsystem, nedladdningsbart material i form av extra bilar och banor samt möjligheten att ha upp till 30 000 åskådare per lopp har Project Gotham Racing 3 potential att få enhängiven och livskraftig community över Live. Recensionen kommer i nästa nummer.

David Fukamachi Regnfors

Gamereactor säger: Ursnygg stadsracing med massor av smaskigt innehåll. Project Gotham Racing 3 ser väldigt lovande ut... väldigt.



Den förhandsversion som Gamereactor testat flyter endast i 30 bilder per sekund. Bizarre lovar dock att det färdiga spelet ska gå i 60 bilder och att fartkänslan ska förstärkas.

Beta-test

Gamereactor förhandstestar kommande spel



UTANNONSERAT - Voodoo Nights

Den tjeckiska studion Mindware (Cold War) arbetar med ett actionspel till PC och Xbox 360. Spelet bygger på dynamiken mellan två polisbröder och dessa måste jaga rätt på ett kriminellt gäng med hjälp av deras övernaturliga förmågor.

Ninety-Nine Nights

Nittionio nätter och niotusenniohundra nittionio fiender att hugga ner. Micke berättar allt...

Format XBOX 360 Utvecklare PHANTAGRAM OCH Q ENTERTAINMENT Utgivare MICROSOFT Speltyp ACTION Premiär 2006

Jag tror inte att Koei visste det när de bestämde sig för att göra om sin lite bortglömda fightingtitel Dynasty Warriors till ett halvstrategiskt beat'em up, men faktum är att Dynasty Warriors 2, 3, 4 och 5 (och deras respektive expansioner) lagt grunden för en helt ny genre som kommer att blomma ut på riktigt i nästa generation. Playstation 3 kommer att få Heavenly Sword som bygger på samma koncept och Kameo innehåller scener som både inspirerats av Koeis spel och Sagan om Ringen-filmerna.

Ninety-Nine Nights ser till en början ut att bara sno hela grundidén rakt av - hugg ner tusentals fiender på enorma slagfält - men kanske finns det något mer bakom den grafiskt enastående fasaden. Det är trots allt Phantagram, utvecklarna bakom det läckra Kingdom Under Fire, och Tetsuya Mizuguchi, före detta Sega-utvecklare och spelgud, som ligger bakom denna intressanta Xbox 360-titel.

Sju olika figurer kommer att vara spelbara i det färdiga spelet, men just nu är det den kvinnliga krigaren Inphy som står i centrum. Ninety-Nine Nights bjuder på riktigt läcker karaktärsdesign och Inphy själv är klädd i en utsirad rustning som både framhäver konsolens prestanda och hennes uringning, praktiskt nog. Givetvis släpar hon runt på ett enormt svärd, som vi förstås vill använda så snart som möjligt.

Det tar inte lång tid att inse det läckra med spelet. Visst, det är coolt att hugga ner tio kinesiska soldater på en gång, men det är minst tio gånger så coolt att hugga ner hundra bepansrade orcher. Ninety-Nine Nights (varför råkar jag hela tiden skriva Nine Inch Nails?) utnyttjar förstås alla extra hästkrafter och bjuder på makalösa massscener med tusentals fiender samtidigt. Visst, om man granskar det riktigt noggrant är marken ganska platt och bakgrunderna rätt livlösa, men vad spelar det för roll när man är upptagen med att utplåna hela orchsläktet, en skvadron i taget? Inphy rusar rakt in i massorna och hugger vilt omkring sig. Två knappar på kontrollen räcker för att skapa nästan oändliga kombinationer, och snart lyfter vi från marken, fortfarande med ett moln av gröna motståndare runt oss. Vi landar sedan på fiendernas huvuden och hoppar från hjälm till hjälm över havet av orcher. Besegrade fiender släpper ifrån

sig sina själar (i form av praktiska lysande bollar) som vi snabbt omvandlar till vansinniga rusningar genom fiendeledden eller projektilattacker från luften. Detta i sin tur frambringar blå bollar, som fyller på ännu en mätare. Det hela slutar i en mindre atomexplosion som utplånar allt runtom oss. Helt hysteriskt, och förstås hysteriskt kul. Det här är Dynasty Warriors på speed.

Fast risken är att det blir lite enformigt i längden. Koeis spel bygger till stor del på alla sina karaktärer och den episka handlingen för att motivera ytterligare slakt. Vi har inte fått se något av handlingen än, men med tanke på hur bra Phantagram lyckades med det i Kingdom Under Fire behöver vi nog inte oro oss. Det kommer också att finnas strategiska inslag. Det finns faktiskt några medhjälpare som kan kallas in vid behov, och striderna kommer inte enbart att gå ut på att hugga sig fram. Dessutom utgår vi från att Mizuguchi tänker stoppa in något rytmiskt inslag som kräver lite mer taktkänsla i fäktandet. Oavsett vilket är Ninety-Nine Nights helt klart en av de mest lovande tidiga titlarna till Xbox 360, och jag längtar efter att få recensera det. Om inte Jonas knycker det först, alltså.

_Mikael Sundberg

Gamereactor säger: Skön omväxling från allt skjutande och körande i Xbox 360-utbudet. Konceptet är som gjutet för nästa generation - ju fler vi är tillsammans...



SID MEIER'S CIVILIZATION IV

OCTOBER 2005

"It has our dictator glands pumping conquer-juice into our bloodstream by the gallon."
 - GAME INFORMER



200 BC

216 AD

1468

1894

1945



- NEW RTS STYLE, INTUITIVE INTERFACE.
- UNPRECEDENTED LEVEL OF MODDING AND CUSTOMISATION
- 3D LIVING WORLD
- ALL NEW MULTIPLAYER
- HUNDREDS OF NEW FEATURES: Introducing religion, Holy Cities, missionaries, Great People, variable scale games and loads of new civic options: Imagine a communist regime with freedom of the press – or a republic without it.



www.CivIV.com



www.kemedia.com
 K.E. Media hänvisar till närmaste återförsäljare på tel. 0431 - 44 41 51





A Game By



idsoftware.com

Developed By



Published By



WWW.QUAKE4GAME.COM

© 2005 Id Software, Inc. All rights reserved. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. under license. Developed by Raven Software Corporation. QUAKE and ID are registered trademarks of Id Software, Inc. in the U.S. Patent and Trademark Office and/or some other countries. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.



www.pegi.info



PREPARE FOR THE
ULTIMATE WAR...

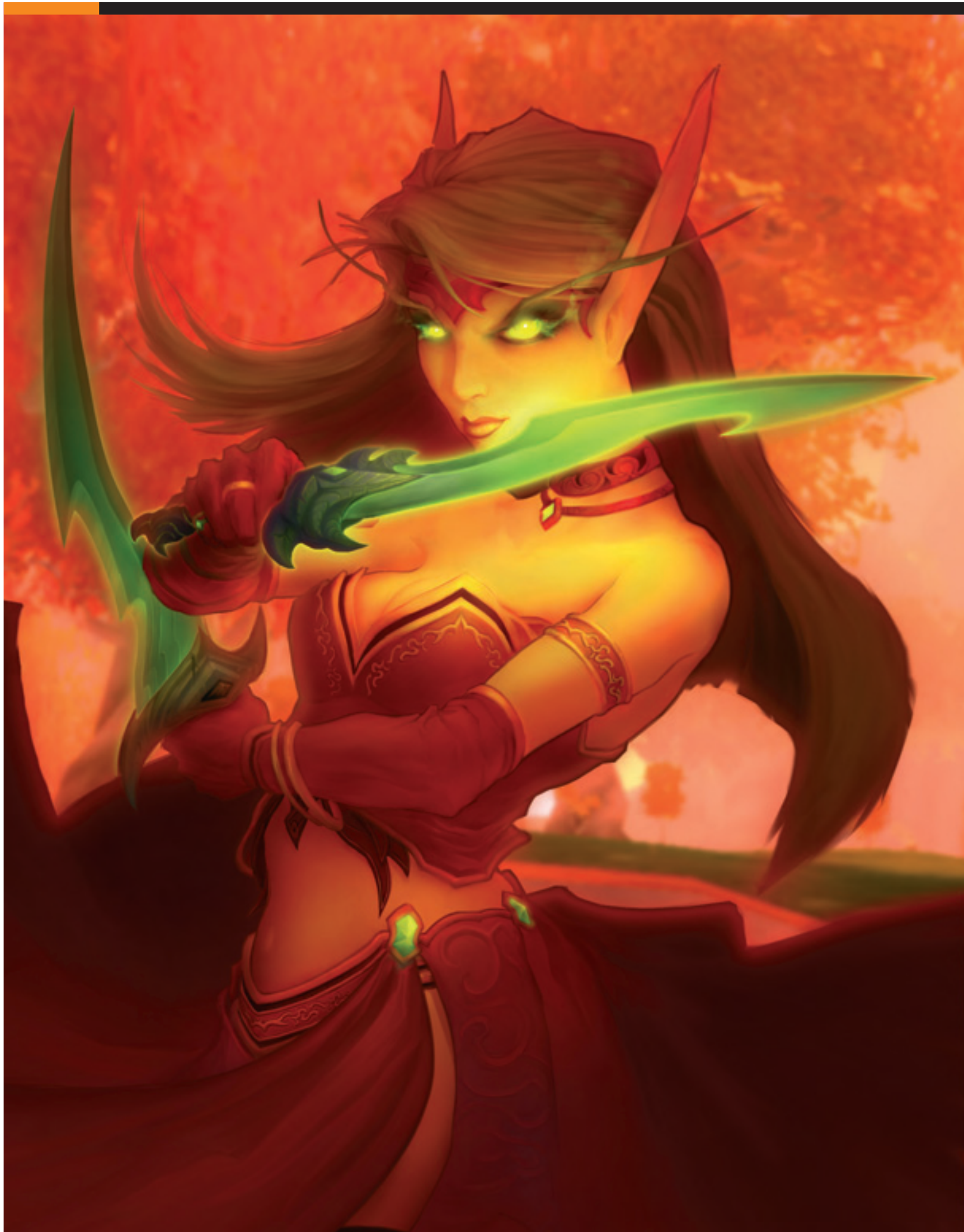
QUAKE 4™



In a war for Earth's survival, against an unrelenting enemy - the only way to defeat them, is to become one of them.

- ☪ Battle outdoors using tanks and walkers
- ☪ Fight with the support of an elite squad
- ☪ Annihilate the alien enemy with an arsenal of hi-tech weaponry
- ☪ Compete online in fast action, arena-style multiplayer

...THE INVASION BEGINS
AUTUMN 2005



Format: PC
Utvecklare: BLIZZARD
Utgivare: VIVENDI
Speltyp: ONLINEROLLSPEL
Premiär: 2006

WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

Gamereactor åkte till Los Angeles för att som enda nordisk tidning besöka Blizzard och se hur de planerar att förbättra världens största onlinerollspel...

Text & foto: MIKAEL SUNDBERG

Det märks på Quel'Thalas att alverna är besatta av magi. Inte nog med att alla träden skiftar i guld, här och var svävar små kristaller där demoner är förseglade. I sin jakt på magisk makt tvekar inte blodalverna att ta till förbjudna krafter.



BLODALVERNA Och deras hemland

Blodalverna är överlag mer finlemmade än nattalverna och har något mer naturliga hårfärger. Justin Thavirat, huvuddesigner på Blizzard, lovar dock att det kommer att finnas fler färger än rött att klä sig i.

Precis som övriga raser kommer blodalverna att börja i ett litet avgränsat område där fienderna inte är särskilt aggressiva och där man kan lära sig grunderna i spelet. Men ganska snart börjar de storslagna resorna. Först lär resan gå till staden Silvermoon, där Kael'Thas härskar över de kvarvarande blodalverna. Redan från början finns det pampiga platser att utforska, som det lilla stället på bilden nedanför.



med spel som Everquest 2 som räknar sina spelare i hundratusentalen. Bara koreanska Lineage 1 och 2, med ungefär två miljoner var, och Final Fantasy XI strax under miljonstrecket kan ens jämföra sig. Rob

Jag är Telperiel "Silver" Madell. Jag befinner mig i Blackrock Spire mellan Burning Steppes och Searing Gorge. Jag har varit här otaliga gånger nu, varje gång med nya kamrater, och det är lika spännande varje gång. Men trots alla mina äventyr längtar jag efter något mer, någon annanstans, Azeroth börjar kännas trångt. Hettan från dvärgarnas ugnar slår upp mot mig från djupet, och jag sveper håret ur ögonen och torkar smutsen från mina kinder, samtidigt som jag lyfter min nya hillebard från ryggen. På andra sidan väntar fienden, bakom mig förbereder sig magikerna på ännu en omgång. Så, då har alla gjort sig redo, och jag stormar först av alla över bron mot den kommande striden.

Jag är Mikael Sundberg. Jag befinner mig i Los Angeles, Kalifornien. En välbekant plats från spel och filmer, så välanvänd att den knappt känns verklig. Den sista platsen på jorden jag någonsin trodde att jag skulle besöka. Jag anlände kvällen före efter tjugo timmars restid och har lite lagom jet lag. Smogen ligger tät så långt ögat kan se och hettan är smått plågsam där jag står i min mörka Transformers-t-shirt utanför en anonym kontorsbyggnad. Men där inne skymtar en banderoll för World of Warcraft och en

"NAMNET BURNING CRUSADE SYFTAR PÅ TITANEN SARGERAS OCH HANS BURNING LEGION"

fullskalig modell av Nova från Starcraft Ghost. Jag står vid Blizzards högkvarter, och snart ska jag få se expansionen till det spel jag har ägnat långt över tusen timmar åt de senaste arton månaderna.

World of Warcraft har i skrivande stund över fyra miljoner spelare, en helt otrolig siffra om man jämför

Pardo, huvuddesignern på Blizzard, är överväldigad. "Vi väntade oss förstås att det skulle bli framgångsrikt, men särskilt Europa gick långt över våra förväntningar. Jag tror att det beror på att spelet är så lättillgängligt men ändå djupt och avancerat nog för mer krävande spelare." Så sätter vi oss ner i en liten biosalong, och

Jeff Kaplan och Shane Dabiri, designer respektive producent för spelet, börjar berätta om den kommande expansionen. Titeln kommer att bli World of Warcraft: The Burning Crusade, ett namn som gamla Warcraft-spelare säkert känner igen. Det kommer att bli stort, ett rejält stycke innehåll att utforska och uppleva. "Vi höjer maxnivån till 70 i den här expansionen", säger Jeff. "Det handlar om hur mycket material vi lägger till", inskjuter Shane. "Vi vill inte skapa en ny zon för spelare över nivå 60 och så hamnar alla där på samma gång, istället har vi flera områden att välja mellan."

Den mest uppenbara nyheten, för er som inte redan tjuvkikat på bilderna, är förstås att två nya raser tillkommer. En av raserna är fortfarande under planering och kommer att visas upp senare. Det enda vi vet är att det är en ras som redan finns i spelet, som bara inte är spelbar än. Det är dock inte de omryktade pandaren, panda-varelser med starka drag av samurajer. "Vi skulle inte kunna sälja spelet i Kina om vi hade pandor som sprang omkring och dödade varandra". Själv hoppas jag på att det blir de björnliknande furbolgerna.

Men först kommer Horden att få tillgång till de läckra blodalverna. Blodalverna var ursprungligen nattalver, men började syssla med magi, något som de vanliga alverna såg snett på. De utvecklades till högalver, som senare började kalla sig blodalver som en hyllning till sina fallna kamrater i krigen mot Horden. "Blodalverna är narkomaner på magi", menar Jeff.

"De respekterar naturen precis som nattalverna, men de ser på träden och säger: visst, det här är väl vackert, men hur kan vi göra det bättre? Och så skapar de sina hus och trädgårdar genom att manipulera naturen med magi".

Blodalverna är lite mindre än nattalverna och överlag lite vackrare och smäckrare än de ofta djuriska och muskulösa nattalverna. Det är förstås ett medvetet val från Blizzards sida för att få över fler spelare till Horden. "Horde-spelare kan göra en kofigur eller en kille med grön hud eller ett blått troll eller en kille som faller i bitar, men många spelare vill ha något mer normalt". Blodalverna kommer förstås att ha egna zoner att börja i, placerade i Quel'Thalas längst norrut i Azeroth. Jag fick se Eversong Forest, en magisk skog där allt verkar skifta i orange, men också ett område där allt är förvridet och bränt, sedan Arthas passerat med sin armé i Warcraft 3: The Frozen Throne. Det är just därför

"BLODALVERNA ÄR LITE MINDRE ÄN NATTALVERNA OCH ÖVERLAG LITE VACKRARE OCH SMÄCKRARE"

blodalverna har allierat sig med Horden: de har en gemensam fiende i Arthas, och dessutom var de odödas ledare Sylvanas ursprungligen en högalv. Hela tiden märks det att Blizzard bygger vidare på sin befintliga historia och lägger in mängder med referenser åt gamla spelare.

När det blir dags att presentera den nya världen dyker Chris Metzen upp. Chris ser mest ut som en övervintrad åttiotalsårdröcklare med tunga silverkedjor och örhängen, men han är förmodligen den största nördnen i rummet, undertecknad inkluderad. På sitt

kontor har han en vansinnig blandning av spelaffischer, Dungeons & Dragons-böcker och Transformers-figurer, och han kommenterar mycket riktigt Decepticon-loggan på min tröja. Det var han som tog den ödmjuka bakgrunden i det första spelet, "vi hade orcher, människor och Stormwind, det var allt", och skrev en liten snutt handling som inledning på Warcraft 2, och sedan dess varit storygurun för hela serien.

Chris sätter igång. "Det här kommer att bli lite komplicerat, men det är bra, jag gillar komplicerat." Namnet Burning Crusade syftar på titanen Sargeras och hans Burning Legion som numera håller till i Outland, det som finns kvar av orchernas gamla

hemvärld Draenor. "Sargeras är en väldigt elak... snubbe. Hans enda mål är att invadera världar, tömma dem på magi och utplåna allt liv, och sedan dra vidare. De enda som någonsin lyckats stoppa honom är orcherna och människorna. Nu håller han på att öppna nya portaler i Outland och bygga upp styrkor där, så folken från Azeroth tvingas öppna portalen till Draenor igen för att kunna stoppa honom."

"Ett av problemen med handlingen i World of Warcraft", fortsätter Chris, "är att våra nuvarande ledare, Thrall, Jaina och Tyrande, är hjältar. De kan inte

börja döda varandras barn, då funkar inte världen. Men vi vill att orcher och människor ska sparka skiten ur varandra, för sånt är kul. Vi gillar våld. Så därför öppnar vi porten till den gamla världen där alla minnen av krigen finns kvar. Där finns inte några ledare som kan hålla dem i styr, så de återgår till sitt gamla beteende". Outland kommer att bestå av flera olika zoner med helt olika upplägg. Zangar Marsh är till exempel ett landskap främst bebyggt med enorma svampar, och befolkat av nya myska varelser. Netherstorm är ett område som slitits sönder av magin från alla öppnade portalen, och består av lösryckta klippor som svävar i tomheten. Hur ska vi kunna ta oss runt i ett sånt



BLIZZARD Folket bakom spelet

CHRIS METZEN, MANUSFÖRFATTARE

Chris började med att skriva manualen till Warcraft: Orcs & Humans. Sedan dess har han skapat och skrivit samtliga Blizzards spelvärldar: Warcraft, Starcraft och Diablo. Han har också ett finger med i licensierade produkter såsom det kommande kortspelet och böckerna.

SHANE DABIRI, PRODUCENT

Producenten bakom World of Warcraft är liksom alla på Blizzard en hängiven spelare. System Shock är en gammal favorit, men just nu spelar han Battlefield 2, de enstaka stunder då han inte jobbar på sin tauren-druid alltså.

Några av de högalver som finns i spelet idag kommer att "upgraderas" till blodalver, men Chris poängterar att några kommer att finnas kvar som extra krydda, som ett förbrat folk. Jämförelsen med Sagan om Ringens noldoralver är slående.





Quel'Thalas är överkligt snyggt i dagsljus, men fullständigt magiskt om natten. Jeff slår om en strömbrytare och helt plötsligt badar de underliga och läckert utsmyckade byggnaderna i ett klart mörker som ser oerhört inbjudande ut.

QUEL'THALAS En magisk plats...

Quel'Thalas liknar inget annat i spelet. Blizzard försökte medvetet skapa så bisarra omgivningar som möjligt, för att visa hur blodalverna har omformat naturen med magi. Justin berättar lite om designtankarna bakom de nya omgivningarna. "Nattalvernas städer är inspirerade både av fornnordisk arkitektur och koreansk, medan blodalvernas är mer byzantinsk." Han tystnar. "Byzantinsk... är det ett ord?"



område?

"Vi introducerar flygande riddjur i expansionen", berättar Jeff. "Just nu planerar vi någon sorts drakar, som bara kommer att kunna användas i Outland, så ni får inte se några i Ironforge eller så. Vi ville kunna flyga runt på griparna i det ursprungliga spelet men det var inte byggt så. Den här gången kan vi planera för flygande riddjur redan från start. Det blir bara spelare på maxnivån 70 som kan använda dem, och på så sätt kan de komma åt helt nya områden och hitta nya uppdrag."

Men vad händer då med den ursprungliga

"VI INTRODUCERAR FLYGANDE RIDDJUR I BURNING CRUSADE"

Warcraft-världen, Azeroth? Blir Ogrimmar och Ironforge spökstäder när alla spelare strömmar genom portalen till Draenor? Nej, givetvis planeras massor av nytt material även där. World of Warcraft var ett nytt kapitel i Warcraft-berättelsen och The Burning Crusade blir ytterligare ett. Till exempel öppnas slottet Karazhan, ett spöklikt fäste i Deadwind Pass som äventyrslystna spelare kanske redan tagit sig en titt på utifrån. Där utförde magikerna Medivh och Khadgar sina experiment och de högre våningarna är befolkade av bisarra magiska varelser. Jag påpekar att det finns ett avspärrat område mitt i Stormwind och frågar Chris vad som finns där inne. Han blir tyst ett tag.

"Jag vet vad som finns där inne, men det kan jag inte berätta än... men det är riktigt coolt!"

Ännu mer spännande är dock Caverns of Time. "Nozdormu är tidens avatar och Caverns of Time är hans vardagsrum", menar Chris, och följdaktligen kan vad som helst hända. På så sätt får vi resa till olika viktiga platser i historien och delta i episka slag. Vi får hjälpa Medivh att öppna portalen till Draenor för första gången. Det kommer att finnas ett separat slagfält där vi får ligga i skyttegravarna i Draenor under kriget i det andra spelet. Vi får befria Thrall där han satt inspärrad i Durnholde Keep, innan han blev härskare över Horden i Warcraft 3. Och vi får hjälpa Thrall och de övriga ledarna i den sista avgörande striden mot demonen

Archimonde. Spelare som har följt serien kommer att känna igen sig, "det här är samma sak som i Night Elf 7, fast nu är jag med själv", men samtidigt får nytilkomna spelare en chans att se vad de har missat och lära sig mer om världen och dess historia. I teorin kan Caverns of Time byggas ut i all oändlighet och kanske också ge smakprov på händelser från framtiden, i vad som en dag blir Warcraft 4.

En stor fråga är förstas vad som händer med alla spelare som inte köper expansionen utan är nöjda med det befintliga paketet.

"Alla kommer att fortsätta spela på samma servrar, och därför kommer vi förstas att låta alla ladda ner exempelvis blodalverna eftersom de kommer att stöta på dem i världen. Men de nya områdena för expansionen, som Quel'Thalas och Outland, kommer att vara blockerade, och man kommer förstas inte att kunna skapa karaktärer med de nya raserna."

Därmed inte sagt att Blizzard har glömt bort sina trogna spelare. De kommer att fortsätta släppa kontinuerliga uppdateringar. Det är faktiskt samma grupp på 70 personer som arbetar på både det material som patchas in allt eftersom och själva expansionen, allt för att få det hela att passa ihop både design- och storymässigt.

En stor nyhet som kommer att släppas i och med version 1.9 i slutet av året, ganska snart när du läser det här, är Ahn'Qiraj, ett område i södra delen av Kalimdor. Alla som äventyrat i Kalimdor har nog stött på de jobbiga insektsvarelserna som verkar finnas överallt, och många uppdrag går ut på att försöka lista ut var de kommer ifrån. Men inte förrän nu har vi kunnat ta reda på det och faktiskt besöka deras hemplats. Det visar sig att insekterna styrs av ett folk som kallas Qiraji, ett insektsfolk med klara egyptiska förtoner. Genom en gemensam insats kommer spelarna på varje server att kunna öppna porten till Ahn'Qiraj och därmed komma åt två gigantiska zoner att slå sig genom. Den ena kommer att passa bättre för mindre dedikerade spelare som "bara" får ihop tjugo deltagare, ungefär som med nuvarande Zul'Gurub. Det sista området kommer däremot att bli det tuffaste i spelet, fyllt med nya monster som gigantiska Anubis-statyer och en karta som är två till tre gånger större än Molten Core. Vi snackar massiva strider och många timmars underhållning - och lika många timmars samordning och förberedelser. Men det finns ju också spelare som inte har tid eller ork att ägna hela dagen åt ett enda äventyr. Därför lägger Blizzard också till massvis med uppdrag för den ensamme spelaren. En annan kul finess i Ahn'Qiraj är att man kan skaffa sig särskilda insektsriddjur att rida eller flyga på, som bara fungerar i det området men givetvis innebär en rejäl statushöjare.

Detta alltså redan i version 1.9, men jag råkade också se en lista med planerat material ända till version 1.12. Det är alltså knappast någon risk att det kommer att ta slut på saker att göra fram till The Burning Crusade är ett nytt yrke: Jewelcrafting. Med

det kan vi skapa magiska ädelstenar med olika effekter, som sedan går att koppla till olika vapen och föremål. "Vi vet att spelarna gillar att finslipa sina prylar", säger Jeff. "Så vi tog konceptet från Diablo 2 att kunna förbättra sina vapen som man vill." Jämförelsen med Final Fantasy VII och dess materiasystem är förstås oundviklig och Jeff erkänner att det är en inspirationskälla.

Alla vi som spelat World of Warcraft länge har förstås otaliga frågor om kommande funktioner och finesser, och killarna gjorde sitt bästa för att besvara dem och förklara de begränsningar som finns i spelet. Exempelvis har många klagat på att alla karaktärer ser

likadana ut i grunden, att det inte går att justera längd och kroppsform.

"Vi fokuserar mer på utrustning som du byter hela tiden, snarare än i City of Heroes där du skapar en jättehäftig kostym från början och sedan har den hela spelet." Men Rob håller med om att många hellre plockar av sig hjälmen och vill se unika ut, och utlovar massor av nya frisyrier. Att skapa nya modeller är inget större problem, men när det handlar om animationer är det en fråga om att prioritera mellan nytt material och att trimma befintligt. Alla animationer i World of Warcraft är handgjorda och antalet skickliga animatörer är begränsat. "Frågan vi ställer oss är: vill vi

hellre ha fler olika danser eller skapa ett coolt nytt monster", menar Rob.

Det kommer inte heller att finnas några nya klasser. "Vi vill att varje klass ska vara helt unik. Vi har flera nya unika förmågor för varje klass i expansionen,

"VI VILL ATT VARJE KLASS SKA VARA HELT UNIK" /ROB PARDO

och vi vill hellre ge lite till alla än att ge alltihop till en ny klass", förklarar Rob. "Men vi kommer att lägga till nya klasser en vacker dag, bara inte i den här expansionen. I så fall skulle folk börja vänta sig en ny klass varje gång och det skulle bli ohållbart i längden. Vi siktar på en expansion om året."

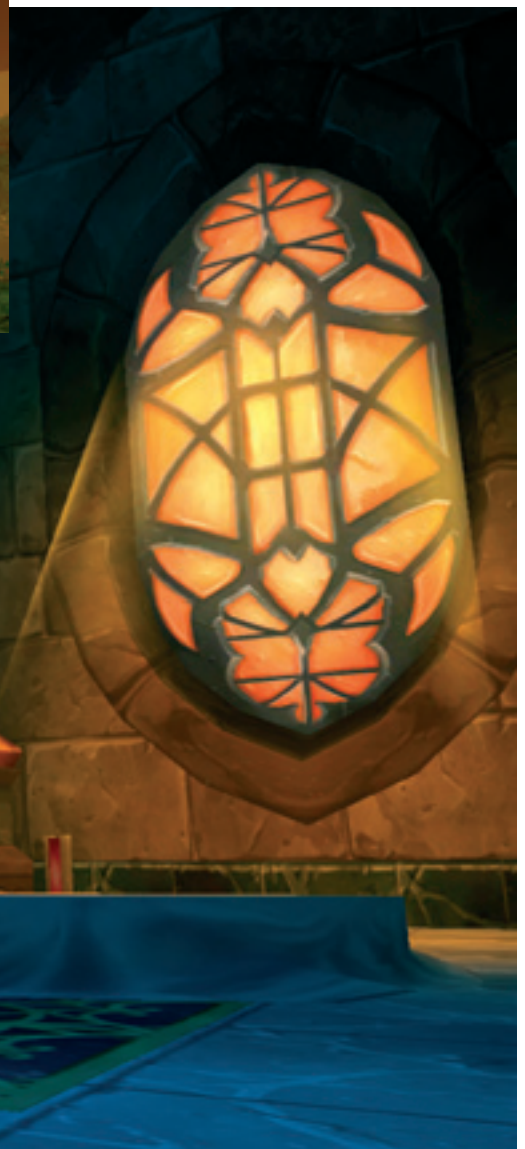
Det har länge ryktats om två andra funktioner: nya hjälteklasser att börja om i efter att ha nått maxnivån, och möjligheten att skaffa sig ett eget hus. "Vi kan inte säga något mer om det just nu. Vi jobbar på det, men om vi säger något redan så kommer folk att få förväntningar som vi kanske inte kan uppfylla." Problemet med hjälteklasser är också att det lätt skapar obalans och vansinniga siffror som inte betyder någonting, menar Rob och ger exempel på system i Everquest och Dark Ages of Camelot som snarare gjort



CAVERNS OF TIME Tarren Mill

Näst efter blodalverna och Outland är nog Caverns of Time den stora nyheten med expansionen. Där får du träffa Warcraft-kändisar på den tid då de bara var vanliga äventyrare. Jeff visade först Tarren Mill, där borgmästaren glatt proklamerade "Tarren Mill och Southshore ska vara vänner för alltid", ett uttalande som minst sagt skulle visa sig falskt. Sedan red han iväg till Durmholde Keep, intakt vid den tidpunkten, där Thrall sitter fängslad i sin cell. De som läst boken "Lord of the Clans" kan börja skrika hysteriskt nu, jag gör det redan. Och gamla Warcraft 2-spelare lär känna igen designen på den gamla Dark Portal, återskapad pixel för pixel från det ursprungliga spelet.

Karazhan har gäckat spelare i nästan ett år, där det ligger undagömt bland bergen öster om Duskwood. Snart ska vi få utforska de magiska salarna där Medivh en gång bodde, och besöka hans privata operahus.



Medivh var från födseln kontrollerad av Sargeras. Titanen fick honom att öppna portalen till Draenor och startade kriget mellan orcher och människor. Till slut stormades hans torn Karazhan av hans gamla vän Lothar och hans lärjunge Khadgar, och Medivh dödades. Nu är Karazhan övergivet, men knappast obebott.

Spelare som undersökt invasionen av insekter i södra Kalimdor får svar på sina frågor redan innan expansionen. Att utforska Ahn'Qiraj kommer att bli det största åtagandet hittills.



spelarna missnöjda. "Det är en svår balans och vi vill inte bara göra något som ser häftigt ut på pappret utan faktiskt är roligt att spela."

När vi har gått igenom allt om den nya expansionen, eller åtminstone allt som de vill berätta för tillfället, får jag tillfälle att ställa andra frågor som dykt upp. Kommer det exempelvis någonsin en konsolversion? Där är Rob tämligen bestämd. "World of Warcraft är ett PC-spel från grunden. När vi började hade generationen just kommit igång och det var inte aktuellt då. Visst skulle vi kunna göra en version till

"SPELET SKA HÅLLA I MINST FEM ÅR" /ROB PARDO

exempelvis Xbox 360, men det är så många frågor som måste lösas. Vi vet inte om det finns en hårdisk i köparens maskin. Hur fungerar själva kontrollen som är så tangentbordsbaserad när man sitter med en handkontroll? Skulle det ens vara ett socialt spel när man inte längre kan chatta? Om vi hade börjat från början med ett nytt spel, visst, men i bästa fall skulle World of Warcraft bli en nerskalad konsolkonvertering." Och det, är vi överens om, skulle inte vara bra varken för spelarna eller för Blizzard.

Jag frågar också Chris hur långt Warcraft-fenomenet kan växa. Det finns redan sju officiella Warcraft-böcker, olika rollspelsversioner och brädspel, och ett kortspel är på gång. Kommer Warcraft att bli



BLIZZARD Folket bakom spelet

JUSTIN THAVIRAT, GRAFISK DESIGNER

Vem kom på nattalvernas vansinniga öron? Justin, grafisk designer, har inget bra svar på den frågan. "Det bara blev så... men de fick en väldigt karaktäristisk siluett. De olika raserna har liksom inbyggda uniformer, man behöver inte fundera på vilken sida de tillhör."

ROB PARDO, PRODUCENT

Berättelsen om Rob bevisar att hårt arbete lönar sig. Han började som speltestare på Interplay 1994 där han bland annat testade CD-ROM-äventyret Voyageur. Bara ett år senare var han producent för bilspelen Fatal Racing, och tre år senare blev han en medlem av kärngruppen på Blizzard i och med Warcraft.

ett kommersiellt universum jämförbart med Star Wars eller Dungeons & Dragons? "Allt vi gör utanför spelen är officiellt, det finns inga inofficiella utgåvor där handlingen krockar. Men det är spelen som gäller, vi är i spelbranschen och lever på att göra spel. Vi släpper böcker och sånt för att berika världen som vi ser i spelen, inte för att tjäna pengar." Därmed inte sagt att Blizzard är rädda för att licensiera ut sina titlar. I Korea

finns allt från energidryck och gympaskor med Warcraft-motiv och bokhyllorna i de kontor vi passerar bångnar med actionfigurer och enstaka burkar av den Coca Cola med Warcraft-tryck som lanserades inför releasen i Kina.

Så den stora frågan är då: hur ser vår framtid ut som World of Warcraft-spelare? Själva expansionen är fortfarande en bra bit bort. "Den kommer inte att släppas i år i alla fall." Men Blizzard har planer för de närmaste tolv månaderna och siktar på att spelet ska hålla i minst fem år. De skissar redan på nästa expansion, men de kommer att fortsätta bygga på den befintliga grafiska plattformen. De nya modellerna i The Burning Crusade kommer att innehålla ungefär 20 procent fler polygoner, och på så vis kommer grafiken stegvis att uppdateras allt eftersom tiden går. Men som alltid är grundtanken att så många som möjligt ska kunna spela utan att stoppas av höga systemkrav. Och World of Warcraft 2? "Inte så länge World of Warcraft fortfarande är populärt."

World of Warcraft har breddat och förenklats en komplicerad och svåråtkomlig genre och bjudit in icke-initierade spelare. Det finns knappt någon som inte har hört talas om spelet, vet någon som spelar eller spelar själv. Nu öppnas bokstavligen en helt ny dimension som kommer att ta ytterligare hundratals timmar av vår tid. Till sist undrar vi väl alla, finns det något som Blizzard inte kan göra med sin värld? Rob Pardo tänker riktigt länge. "Nej."

_Mikael Sundberg

EVERYONE FIGHTS... NO ONE QUILS

STARSHIP TROOPERS

"THE SCALE IS ASTONISHING AND IT LOOKS THE PART...
THE NUMBER OF ENEMIES IS UNLIKE ANYTHING EVER
EXPERIENCED IN AN FPS BEFORE"

PC GAMER JULY 2005



Download the playable demo from www.starshiptroopersgame.com



PC DVD-ROM
STRANGELITE
LONDON AND BIRMINGHAM



Starship Troopers: The S. © 1998, 2005 Tristar Pictures, Inc. All Rights Reserved.
Empire and "E" are either trademarks or registered trademarks of Empire Interactive.
Empire Ltd in the UK/Europe and/or other countries. All Rights Reserved.

COMING TO PC NOVEMBER 2005



Format: PLAYSTATION 2
Utvecklare: SONY
Utgivare: SONY
Speltyp: ÄVENTYR
Premiär: FEBRUARI

Text: THOMAS TANGGAARD (Gamereactor Danmark) Översättning: LARS JENSEN

SHADOW OF THE COLOSSUS

Från sällsamma borgar till gigantiska kolosser - vi har tittat närmare på Sonys storslagna äventyr.

Över de smaragdgröna och sepiafärgade klipporna svävar några fåglar. Vinden susar genom åldrade dalar medan de för länge sedan döda träden knakar under dess krafter. Denna värld är annorlunda, magisk och samtidigt oändligt farofyllt. Detta är de enorma kolossernas hemvist, landets legendariska vandrande slott och stenborgar som rastlöst släntrar runt på väderslitna klippor och karga ängar. Jorden mullrar under varje steg de tar och deras gigantiska kroppar står som en mörk siluett mot den askgrå himlen medan ljudet av tusentals änglaröster bjuder mig välkommen. Jag sitter på min svarta häst Agro med mitt glänsande svärd pekandes mot himlen. Om ett

ögonblick vet jag min nästa destination, min nästa utmaning. Ännu en stenhjätte kommer att falla i jakten på att få min älskade tillbaka bland de levande igen. Jag kan inte leva utan henne och jag kommer att göra vad som helst för att ändra hennes tragiska öde.

Shadow of the Colossus målar från starten upp en av de mest fabelaktiga bilder jag någonsin sett i spelsammanhang. Det antyds bara vad som kanske har hänt med din älskade. Istället för att bre på med tunnslitna klichéer om onda trollkarlar och sönderfallande kungariken så låter Sony dig själv sätta ord och känslor på äventyret. Du skapar faktiskt ditt äventyr, ditt uppdrag och meningen med allt. Det är en stark kraft



Striderna är oerhört pampiga och vi kommer på oss själva med hakan nere vid golvet när den stackars hjälten kastas fram och tillbaka som en vante över ryggen på jättarna.



De övergivna och storslagna landskapen ger nästan en högtidlig känsla, och det är inte utan att man nästan tycker synd om bjässarna när de faller till marken, som om man gör intrång på helig mark.

”Även om Fumito Ueda och Kenju Kaidos kommande spel inte är en uppföljare till Ico så känner jag mig ändå hemma”

som utvecklarna redan med Ico bemästrade till fullo. Vem kommer till exempel inte ihåg Yorda? Genomskinlig, feaktig och alldeles hjälplös satt hon inspärrad i en trång bur. Du hade ingen aning om varför hon satt där eller vem hon var men du visste att hon förtjänade ett bättre öde, ett bättre liv. Även om det aldrig yttrades två meningar mellan mig och Yorda så förstod vi varandra ändå. När jag tog hennes hand och förde henne genom otaliga gånger, uppför vinglande trappor och över smala broar så litade hon tryggt på mig. När jag innerligt bad henne att hoppa över ett bottenlöst håll så gjorde hon det. Hon visste att jag ville hennes bästa. När mörkrets hantlangare flöt upp genom slottets golv och manifesterades som flyktiga skuggor och jag hörde hennes skräckslagna rop, så kom jag med detsamma. Ingenting skulle få skada min nyfunna vän.

Även om Fumito Ueda och Kenju Kaidos kommande spel inte är en uppföljare till Ico så känner jag mig ändå hemma när jag spelar de första banorna av Shadow of the Colossus. Jag har hela tiden en känsla av att slottet jag hjälpte Yorda att fly från ligger precis runt nästa krön, jag är nästan säker på att om jag kisar mot horisonten så kan jag skymta slottets olycksbådande torn. Ändå är det också något nytt, friskt och oändligt attraherande med Shadow of the Colossus. Själva tanken bakom spelet är i grunden helt olikt den i Ico, men ändå inte. I Ico skulle jag kämpa mig igenom en oändligt stor labyrint av gånger, rum och korridorer. I Shadow of the Colossus är min labyrint en vandrande mastodont som konstant förändrar reglerna och kräver min fullständiga uppmärksamhet. Deras svagheter är utspridda på den

skrovliga och bepansrade ytan och de är inte helt lätta att nå.

Spelet kastar omkull den grundläggande tanken med spelbossar. Om klimax i varje spel är de enorma, starka och krävande bossarna, vad händer då om du gör ett spel som bara består av sådana? Och kan man överhuvudtaget göra ett spel som inte har någon kanonföda, inga horder av generiska fiender som ska besegras? I Shadow of the Colossus är de gigantiska kolosserna nämligen både banan och fienden, vilket totalt kastar om allt som man normalt förknippar med spel. Att komma åt bossarna sker genom minutiös planering och en stor portion tålmod. Deras svagheter uppenbaras av ditt svärd och de synliga designmässiga ledtrådarna är lätta att förstå. Man kan gripa tag i mindre klippavsatser som kan användas för att hiva sig upp på utsidan av kolossen medan små viadukter och springor också fungerar för ändamålet.

Designmässigt är det också lätt att se Uedas inspiration och förkärlek till Ico. De stora jättarna är organiska, närmast djurliknande väsen som rör sig genom landskapen som en stor forntidslämning. Deras ansikte och kroppar är ett virrvarv av mayaindianernas vackra, men samtidigt ohyggliga masker, aztekernas finskurna dockor och goternas vackra spiror och polerade, svarta ytor. Trots deras storlek rör de sig med graciöst och helt olikt något annat djur och de ingjuter redan från första anblick respekt och fruktan. Ovan dem finns en grå och livlös himmel men ändå är allting omgivet av ett sällsamt ljus, inte helt olikt det man känner igen från Icos slätter. De två spelen delar tveklöst samma sinnesvärld och allteftersom du tar dig

Mycket av designen och tekniken från Ico känns igen, men Shadow of the Colossus har en helt annan spelkänsla som inte påminner något annat spel.



Ico

Det kriminellt förbisedda Ico har inte sålt mer än lite drygt en halv miljon exemplar. Trots att utvecklarna vann flera Game Developers Choice Awards och även blev hyllade av en enig presskär hamnade titeln snabbt i butikernas realådor. En stor anledning till detta kan vara Sonys närmast ickeexisterande marknadsföring av spelet som är ett av de bästa till Playstation 2.



En pojke och hans svarta häst

I Shadow of the Colossus tar du dig ingen vart utan din häst och trogne följeslagare Agro. Landskapen är enorma och det är en väldigt mäktig känsla att galoppera fram på de drömlika slätterna. Agro kan springa ikapp samtliga av spelets jättar och för dig till sidan av dem så att du kan klättra upp på deras rygg. Han kommer sedan alltid tillbaka till dig med ett enkelt knapptryck.

genom de olika kolosserna så skiftar miljöerna och spelets färgpalett blir mer generös. Det askgrå byts ut mot mjuka blå toner och det fläckvis gröna gräset förvandlas till böljande fält av grönt.

De små ledtrådarna som gav mig uppfattningen om att Ico och Shadow of the Colossus delar spelvärld finns där hela tiden. Varje gång man dödar en koloss så skickas man medvetlös tillbaka till ett tempel där märkliga, genomskinliga, svarta väsen intresserat väntar på att du ska vakna, varpå de försvinner. Jo ledtrådarna finns där för de som har ögonen med sig. En annan aspekt som också finns i båda spel är avsaknaden av en skärm belamrad med information. Du hittar kolosserna med hjälp av ditt svärd som pekars i en valfri riktning och sedan väntar man på svar. Om ett svagt mullrande går genom svärdets skaft så är det åt det hållet som nästa utmaning väntar. Där finns inga invånare med information i utbyte mot uppdrag, inga minispel som ska genomföras i en oändlighet för att tjäna tillräckligt med pengar, och absolut inga lådor som ska skjutas eller staplas för att komma vidare. Den typiska ABC-designen som världens utvecklare ofta brukar och missbrukar ställer Fumito Ueda sig frågande till och det fungerar perfekt! Bara ett fåtal enkla hjälpmedel behövs; den så kallade grab-metern som låter dig veta hur länge du kan hålla fast är livsviktig. Utan den har du ingen aning om hur länge du kan hålla fast i djurets man eller hur hal en yta egentligen är. Du måste också veta när dina krafter återvänder till

”Färden på hästryggen över smala stenbroar, genom vindpinade raviner och över karga slätter i jakten på jättarna av sten är förtrollande”

dina armar så du kan klättra vidare. Ett par hälsomätare har utvecklarna också varit tvungna att inkludera - en för dig och en för monstret - men det är också allt. Resten av bilden fylls av de vackraste scenerna man kan tänka sig.

Rent tekniskt är det imponerande att gamla Playstation 2 överhuvudtaget orkar med Uedas ambitiösa projekt. Det finns till synes inga gränser för hur stora de olika kolosserna kan bli och det är sällan som utvecklarna hållit igen på vackra skuggor, partikel-effekter och detaljerade vidsträckta landskap. Tyvärr har det också sitt pris. Det känns som om Shadow of the Colossus kunde behöva lite mer plats, det känns som om det förtjänar Sonys kommande Playstation 3. När du hänger 30 meter uppe i luften på ett gigantiskt monster och försöker köra in ditt svärd i ryggen på det samtidigt som du kastas från sida till sida så bryts en del av förtrollningen. Bilduppdateringen fladdrar till och sjunker, det eleganta monstret hackar i sina graciösa rörelser och känslan att vara i ett magiskt land suddas ut. Det är inte mycket men det är nog för att du ska märka det.

Ändå är Shadow of the Colossus tveklöst ett av de mest attraktiva äventyren någonsin. Färden på hästryggen över smala, delvis raserade stenbroar, genom vindpinade raviner och över karga slätter i jakten på jättarna av sten är förtrollande. Endast beväpnad med ett svärd, en pilbåge och de bara nävarna kastar du med huvudet före in i dödliga strider och äventyret ombord på en av dessa kolosser kan inte liknas vid något annat spelögonblick. Aldrig förr har en boss varit så central för både bandesign, strategin och själva kampen. Det kan mycket väl vara så att Ueda och Kaido själva tycker att Shadow of the Colossus, som de jobbat med i över tre år, tagit för lång tid att göra men det är ett spel som kommer att bli ihågkommet mycket längre än så. Det är ett tidlöst äventyr i en värld där spelarnas fantasi får leva fritt och fylla i tomrummen.

_Thomas Tanggaard



Det är en helt unik känsla att springa runt som en panikslagen höna mellan benen på en tjugo meter hög stentjur medan den trampar stora gropar i marken och sprider grus omkring sig. Allt ackompanjerat av tunga ljud effekter och enastående musik som i Shadow of the Colossus bildar en njutbar helhet.



Recensioner



Svulstig kolfiberstyling gör din bil snyggare och ökar statusen bland de andra förarna i staden.

Need for Speed: Most Wanted

Kaotiskt och explosivt när Need for Speed återgår till rötterna. Vi har testat

Information

Plattform GC, PC, PS2, Xbox
Utvecklare EA
Utgivare EA
Speltyp Racing
Premiär 25 november
Antal spelare 1-4
Rek. Ålder 3 år
Testad version PS2, PAL/Xbox, PAL
Plus Underhållande bilfysik, stor stad, exotiska bilar.
Minus För enkelt, blek bandesign.

Need for Speed-serien har aldrig stått i centrum för mig. Det har alltid funnits något vid sidan om som alltid varit bättre, roligare eller snyggare. Förra hösten ändrade på det. Allt började med att Burnout 3: Takedown inte var det spel jag sökte. Flatout visade sig inte vara den bensinluktande praktfest som många sade samtidigt som Forza Motorsport inte var i närheten att släppas. Då kom räddningen från ett oväntat håll. Spelet jag pratar om är Need for Speed: Underground 2. Jag har alltid haft någon form av smyg-fascination för lyxiga vrålkår med mycket krimskrams på sig och Underground 2 var lite som att hamna i paradiset. Man matades med möjlighet på möjlighet att

förändra, modifiera och snickra om sitt fordon i absurdum. Jag spenderade nog mer än hälften av min speltid inne i garaget.

I Rockport City är livet tufft. Eftersom att staden består av evig höst och är helt draperad i färgerna orange, brun, gul, beige och grå, är det inte så konstigt att polisstyrkan är tidernas argaste. Som nykomling i staden gör polisen det klart för mig att gaturacing inte är något man ser med blida ögon på. Med de arga konstaplarnas förmaningar i bakhuvudet stöter jag ihop med Razor och Mia. Razor är stadens coola kille, en sån där häftig snubbe som stjälar lunchpengarna av småbarn. Mia är snäll, vacker och förförisk. Efter

lite nödvändig tupp-fåktning med Razor är det dags att köra, med bilarna som insats. Razor är arg och aggressiv, men det gör inget då mellanregistret på min BMW M3 åter upp hans Ford Mustang utan problem. Men motorn ryker och hastigheten sjunker. Razor har mixtrat med min bil. Loppet är förlorat, bilen är historia och polisen plockar upp mig.

Lyckligtvis kunde inte polisen åtala mig för något, då jag inte ägde någon bil längre. Men det kändes ändå inte så bra att stå i en främmande stad, utan bil, utan vänner, utan någonstans att ta vägen. Som en skänk från ovan kommer dock undersköna Mia till undsättning. Hon ringer några samtal, ger mig startkapital och fixar ett ställe att inkassera

En 2:a åsikt

Jag gillade Need for Speed och när det begav sig älskade jag Need for Speed: Hot Pursuit 2. När då EA mixar dessa två spel till ett är lyckan total. Visst är bilarna för enkla att manövrera, visst är slowmotioneffekten onödigt och utmaningen för låg, men detta är oerhört roligt och väldigt snyggt. **8/10**
 _Jesper Karlsson



F.E.A.R.
PC / Vivendi
Resident Evil 4
Playstation 2 / Capcom
Black & White 2
PC / EA
Buzz: The Music Quiz
Playstation 2 / Sony
Nintendogs
DS / Nintendo

9/10

9/10

9/10

8/10

8/10



Pro Evolution Soccer 5
PC, PS2, Xbox / Konami
SSX on Tour
GC, PS2, Xbox / EA
Brothers in Arms: Earned in Blood
PC, PS2, Xbox / Ubisoft
Sly 3: Honor Among Thieves
Playstation 2 / Sony
Mortal Kombat: Shaolin Monks
PS2, Xbox / Midway

8/10

8/10

8/10

7/10

7/10



Ultimate Spider-Man
GC, PC, PS2, Xbox / Activision
L.A. Rush
PS2, Xbox / Midway
Mario Superstar Baseball
Gamecube / Nintendo
Darkwatch
PS2, Xbox / Ubisoft
Pursuit Force
PSP / Sony

7/10

6/10

6/10

5/10

4/10



Staden som Most Wanted utspelar sig i är betydligt mer inbjudande än i Underground-spelen, mest på grund av ursnygg ljussättning och träffande design. Att dessutom tidockeln snurrar ger möjligheten att även tävla dagligt, istället för bara på natten som innan.



skönhetsömn på. Tydligt har Razor använt min älskade BMW till att bli stadens mest efterlyste förare. Något jag givetvis inte finner mig i, utan tar upp jakten på honom.

Med blåjus i backspegeln blir livet helt plötsligt mycket mer stressigt. Varje litet snedsteg kan orsaka kavalkader av polisbilar, helikoptrar och vägspärrar, att vara på sin vakt är att rekommendera. Tyvärr känns inte den artificiella poliserna alltför smarta, utan agerar mer som murbräckor. Vägspärrarna blir inte heller svårforcerade tack vare den nya "speed break"-funktionen. Det är en form av bullet time som gör att tiden går i ultrarapid. Det största felet EA gjort är att de givit spelaren oändligt med speed break. Det går när som helst att använda den, hitta en perfekt lucka i vägspärren och smidigt glida igenom. Samma sak gäller med nitron. Av någon bisarr anledning fylls lustgastuberna på allt eftersom man gör sköna bredställt, undviker medtrafikanter snyggt och liknande saker. Detta gör att lustgastuberna är fulla ungefär halva tiden av ett lopp. Att banorna inte heller innehåller hårnålskurvor utan är mer långa raksträckor med vaga antydningar till svängar gör racingen för enkel.

Att uppgradera sin bil fungerar på ungefär samma vis som i Underground 2. Kombinationerna är oändliga, och allt från ljudsystem och hydraulik till fälgfärg

och motorkapacitet går att ändra. Att man dessutom har en av spelvärldens största plånböcker gör inte saken sämre, då bilutbudet blivit betydligt mer exklusivt. Borta är överflödet på japanska trimobjekt och nu är det istället den europeiska bilmärknaden som hamnat i fokus med Lamborghini, Porsche och Aston Martin som frontmärken, även om det ett helgerån att designa om Lamborghini Gallardos superläckra chassi.

Jag har spelat både Playstation 2- och Xbox-versionen av spelet, men det förekommer fortfarande problem med skärmuppdateringen och diverse grafikbuggar i båda dessa versioner.

Men Need for Speed: Most Wanted är, missarna till trots, ett roligt racing-spel. Bilfysiken är skön och erbjuder med lättsamhet grymma bredställt i höga hastigheter. Realistiskt? Inte direkt, även om en bil nu faktiskt väger lite mer än tidigare. Men jag saknar helt klart utmaningen som fanns i Underground 2 och det märks att EA sneglat lite väl mycket på Criterions Burnout-spel.

Peter Bernhardtsson

7/10

Grafik 8 Spelbarhet 7 Ljud 7 Hållbarhet 8
Jag hade väntat mig mer...

Quake 4

Efter åtta års väntan är uppföljaren till Quake 2 här

Plattform PC Utvecklare id/Raven Utgivare Activision Speltyp Action Premiär Ute nu
Antal spelare 1-16 Testad version Guld Rek. ålder 18 år

Vad är det som gör oss mänskliga? Är det våra kroppar av parfymrad hud och mjukt kött? Är det kanske vårt medvetande? Vad händer om något av det, eller kanske till och med båda, tas ifrån oss? Den utomjordiska rasen Strogg kom till oss och började ett korståg för att utrota oss och ta våra kroppar för att förvandla dem till förvridna krigsmaskiner. Stroggernas attack mot Jordan slogs tillbaka men när vi slog till mot dem var det något som gick fel.

Det inledande anfallet skjöts till pytt i panna och endast en marinsoldat överlevde landstigningen tack vare att hans transportkapsel träffades av en cowboy-flygare. I Quake 2 fick vi styra denne namnlöse soldat genom hans kamp mot stroggerna och när han slutligen förintade strogg-ledaren Makron. Ögonblickligen efter att Quake 2 har slutat tar Quake 4 vid och placerar spelaren i rollen som Korpral Matthew Kane, en stenhård marinsoldat som gör sin debut i elitförbandet Rhino Squad.

Historien upprepar sig och Rhino Squads landningsfartyg skjuts ner. Väl på marken lyckas de överlevande omgruppera sig och med hjälp av andra förband lyckas de slå ut försvaret som dödar människorna som försöker ta sig ner på Stroggos yta. Detta är en krigshistoria där kramar, kärlek och diplomatiska tejudningar har bytts ut mot tusentals stympade människokroppar och fler liter blod och sörja än man kan föreställa sig.

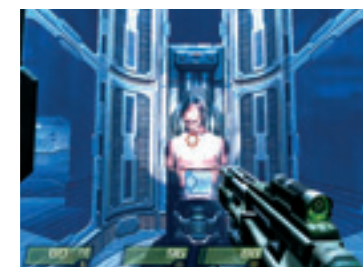
Mina förväntningar på Quake 4 har varit astronomiska och tragiskt nog lyckas Raven inte leva upp till hälften av dem, även om vissa moment i spelet är väldigt väl utförda. Quake 4 är en extempolerad produkt som utvecklats för otaliga miljoner dollar, men som trots flera år av utveckling och en av marknadens just nu kraftfullaste grafikteknologier, känns förlegat, enformigt, stelt och väldigt standardiserat. Andefattigt speldesign som bygger på gamla designval varvas med kaskader av förutsägbar action för att försöka dölja spelets strukturella svagheter.

För även om den tekniska biten i Quake 4 är fantastisk och även om utmaningen är balanserad och stämningen suggestiv, hård och elak är Ravens efterlängtnade actionfest flera mil efter spel som Fear, Far Cry och Half-Life 2. Inte minst eftersom de även misslyckats med multiplayerläget som känns krampaktigt litet och proppat med obalanserade vapen.

Jesper Karlsson

6/10

Grafik 9 Spelbarhet 5 Ljud 9 Hållbarhet 5
Medelmåttig stroggslakt



Rent tekniskt är Quake 4 ett mästerverk med mer detaljer, fler fiender, bättre ljussättning och kortare laddningstider än Doom 3. Däremot är designen tråkig och bjuder inte på några överraskningar.



Man kan enkelt skapa sina egna skådisar i spelet. Processen är lika detaljerad som i The Sims 2 och med lite tålmod kan man återskapa riktiga skådespelare eller sina vänner (eller ovänner).

The Movies

Välkommen till Peter Molyneux magiska filmvärld... Lasse har satt betyg

Information

Plattform PC
Utvecklare Lionhead
Utgivare Activision
Speltyp Simulation
Premiär 11 november
Antal spelare 1
Rek. Ålder 12 år
Testad version Guld

Plus Oerhört omfattande, innovativt, underbar musik och perfekt svårighetsgrad.

Minus Inte helt kloeken kontroll.

Året är 1920 när Gamereactor Productions för första gången slår upp sina portar för allmänheten. Filmbranschen är ännu ingen bransch utan fortfarande i sin vagg, inlindad i stora idéer och visioner. Det är innanför mina vitmenade murar som ska dessa ska uppfyllas och magi skapas i form av rörliga bilder välfyllda med romantik, spänning, skräck och äventyr.

Jag ska skapa stora stjärnor som kommer att erövra filmpublikens hjärtan genom sina briljanta rolltolkningar i mina välskrivna manus. Dagar har blivit till nätter, nätter har blivit till mornar medan jag konstant suttit försjunken i en skapandeprocess där perfektion och fulländning har varit målen. Men att förmedla mina upplevelser med The Movies är svårt. Lionhead, med Peter Molyneux i spetsen, har som vanligt satt ribban högt när det gäller innovation och

möjligheter så det finns mycket att berätta.

Men varje träd är från början ett frö och varje film börjar med ett manus, så låt oss strunta i stjärnorna och alla andra detaljer för en stund och hoppa på den viktigaste och mest spännande delen av The Movies: manusförfattandet. Antingen låter jag mina manusförfattare skriva ett manus som jag sedan kan bygga vidare på om jag vill eller så ger jag mig på The Movies absolut bästa moment. Att skapa ett manus från grunden är en oerhört spännande och avancerad process. Genom att välja genre och scener, som där finns en uppsjö av, så skapar jag själva stommen till mitt konstverk. Efter det väljer jag kulisser, rekvisita, sinnestämning hos skådespelarna, belysning och hundra andra grejer för att göra filmen precis som jag vill ha den. Denna process kan

ta så lång tid man vill, dagar i vissa fall. Jag håller till exempel på att återskapa hela Gamereactor-redaktionen för att låta dem agera i en romantisk krigsfilm där samtliga ska ha stor afrofrisyr och vara klädda i elisabethanska underkläder. Jag ska sedan spela in egen dialog via mikrofon och låta skådespelarkaraktererna läppsynka till den. Så pass fri är manusprocessen, även om jag gärna ser ett scenskaparverktyg i en framtida expansion. Att se resultatet sedan slå ut i sin fulla blom när filminspelningen börjar är så oerhört underbart att jag får hejda barnsligt fnissande från att bubbla upp ur min strupe.

I standardspelläget är man dock hela tiden begränsad i sitt manusskapande till hur långt man nått i forskning inom filmteknik, ljud, effekter, rekvisita och så vidare. Man måste också nå vissa mål

En 2:a åsikt

Jag har nyss färdigställt en film om en ledsen vampyr. Mängder av tokroligt splatterblod har gått åt för att skildra den gråtande blodsugarens sista dagar. Ska nu fortsätta med en gangsterrulle hade jag tänkt, lite Coppola, lite Scorsese och en himla massa stenhårda repliker. Jag älskar The Movies, älskar det. 9/10

Petter Engelin



Man kan exportera sina filmer från spelet och sedan ladda dessa på The Movies hemsida för bedömning från andra The Movies-fantaster. Räkna även med storskaliga tävlingar i framtiden där kanske mer än ära och prestige ligger i potten.

som The Movies har satt upp för att få tillgång till viktiga uppgraderingar. Dessa krav gör The Movies svårt att behärska, det tog mig till exempel 40 år att få min första utmärkelse. Man måste hela tiden ligga långt framme i utvecklingen och anpassa genrer till publikens rådande tycke och smak. The Movies har också en förmåga att hålla mig konstant fångslad vid skärmen.

Spelet har en enorm repertoar av godsaker som i standardspelläget pytsas ut lite åt gången för att konstant hålla en på svältgränsen. Jag förvånas också gång på gång över hur omfattande The Movies egentligen är. Hela tiden finns det nya byggnadsmöjligheter, rekvisita och andra tillägg att forska fram och Lionheads öga för detaljer gör sig ständigt påmint. Ett perfekt bevis på detta är den konstant ackompanjerande radiostationen som sätter en i stämning under de olika epokerna, från 20-talets jazziga toner till 70-talets funkiga rytmer. Musiken presenteras av radiopratare som kommer med tidstypiska kommentarer och nyhetsrubriker spetsade med rejäla doser humor. En av höjdpunkterna var 50-talets radiopratare som konstant refererade till kommunismen som det mest onda någonsin.

Men även solen har sin fläckar och The Movies är inte bäst på alla punkter. En titel som försöker mycket blir också lidande inom vissa områden. Det jag saknar mest i spelet är artificiell intelligens hos mina anställda. Forskare går inte och forskar själva utan jag

måste placera dem i forskningsbyggnaden varje gång ett nytt utvecklingspaket blir tillgängligt. Mina skådespelare socialiserar inte heller självmant med varandra, vilket är viktigt för filmkvaliteten, utan jag måste själv se till att de umgås. Det blir mycket små saker att hålla reda på vilket blir påfrestande när jag ovan på detta måste utsmycka och planera filmparken för att ha en chans i filmgalan som hålls vart femte år. När det gäller parkens utseende hade jag helst sett att man skippade tvånget och istället hade det som en frivillig bonus. Man har nog att se till utan att behöva oroa sig för att man inte placerar ut tillräckligt med rosenbuskar.

Men allt det där bleknar vid jämförelse med The Movies kvaliteter. Det är tveklöst en av de absolut bästa simulatorerna jag någonsin spelat. Det finns så otroligt mycket att hitta på, att skapa och att uppleva, men trots detta kan jag med enkelhet komma på massor av detaljer att utöka spelet med. Jag har heller inte ens nämnt hälften av spelets innehåll i denna recension, det skulle behövas ett extranummer för det.

The Movies är inget mindre än ett fullsmockat verktyg för att skapa filmisk magi och det är bara min fantasi som sätter gränserna.

_Lars Jensen

9/10

Grafik 8 Spelbarhet 9 Ljud 9 Hållbarhet 9
Magiskt filmskapande

Game reactor Julkalender

1-24 december - priser för över 50 000 kr

Miss a inte årets julkalender på: www.gamereactor.se





Soul Calibur 3

Namcos medeltida slagskämpar är tillbaka i gammal god form

Information

Plattform Playstation 2

Utvecklare Namco

Utgivare Namco

Speltyp Slagsmål

Premiär 18 november

Antal spelare 1-2

Rek. Ålder 16 år

Testad version PAL

Plus Ursnyggt,

innehållsrikt, klockren spelkontroll, möjligt att skapa egna kämpar.

Minus Knapphamrarvänligt, bökigt att låsa upp allt innehåll.

Så är det för fjärde gången dags för Namco att lufta sina beväpnade slagskämpar i Soul Calibur 3. Denna gång har man valt att helt slopa versioner till Gamecube och Xbox för att bättre kunna optimera spelet för Playstation 2 eller om det nu var så att Sony råkade förlägga en säck med slantar i Namcos kassakista. Hela ensemblen från föregångaren är kvar och kämparna Setsuka, Tira, Zasalamel samt den ugglehövdade Olcadan har tillkommit. Dessutom har man åter lagt till klassiska figurer som Li-Long, Rock och Siegfried, vilka på grund av omständigheter i storyn hade tagits bort i tidigare spel.

Mycket av förhandssnacket om Soul Calibur 3 har kretsat kring den fenomenala funktionen som låter dig skapa helt egna kämpar. Som för att visa hur flexibel den faktiskt är har Namco, till alla dessa över 20 standardfigurer, dessutom lagt till ett otal kämpar som

inte har någon del i storyn. Sammanlagt landar slutsiffran därmed på smått oslagbara 50 spelbara figurer, varav alla faktiskt känns bra. Skulle man mot all förmodan inte tycka att det räcker är det sedan fritt fram att skapa nya figurer på löpande band. Själv lyckades jag utan större svårigheter få till en riktigt bra kopia av Kasumi från Dead or Alive, komplett med kortsvärdet wakizashi.

Soul Calibur vore dock inte Soul Calibur om allt innehåll serverades på silverfat och i vanlig ordning är det som att köpa ett Lego-rymdskepp som måste byggas ihop, bit för bit. Någon skulle kanske kalla detta för mervärde, men faktum är att det är så oerhört mycket som måste läsas upp att den absoluta majoriteten som köper spelet faktiskt inte ens kommer att få fram alla de figurer som finns dolda.

Namco har sin vana trogen sett till att göra spelandet mot datorn så spänn-

ande och varierat det någonsin går. Man får slåss mot jättestatyer, kämpa mot fiender med förgiftade vapen och möta flera åt gången. Dessutom finns en rad mellansekvenser, avsedda att föra storyn framåt, med små reaktionsspel som gör att man inte ens kan slappna av mellan matcherna. Dessa reaktionsspel påverkar utgången av både storyn och matcherna och går därför inte att trycka bort. Därmed tvingas man se långa dialoger och annat varje gång Soul Calibur 3 spelas igenom. Själv har jag sett Zasalamel förolämpa min favorit Maxi i en alldeles för lång sekvens över 50 gånger redan. Det är kul att de vågar göra något nytt, men Namco driver det för långt och gör att det känns som att man måste tillbringa onödigt mycket tid med datorn för att kunna ha riktigt skoj mot en kompis.

Något jag alltid gillat med Soul Calibur-serien är de härligt medeltida

En 2:a åsikt

Bland de många nyheterna märks framför allt att banomas yta begränsats och man står tätare inpå varandra. I övrigt är de flesta förändringar till det bättre och jag ser med eld och lågor fram emot att få ge mig i kast för att lära mig spelsystemet utan och innan. Namco verkar ha gjort det - igen. **9/10**

Emil Eriksson,
tvåfaldig svensk
mästare i Soul
Calibur 2



Alla figurer har tillgång till tio olika vapen. Det är mer än det kosmetiska som skiljer och vissa vapen är snabbare eller starkare. Dessutom kan de ha rena specialfunktioner som att motståndaren blir förgiftad av en träff, eller att man inte kan blockera dem.

stereotyperna, som friskt blandas utan minsta hänsyn till historien. Alla har de dock känts åtminstone hyfsat trovärdiga, något som Namco delvis tycks ha glömt i detta spel. Nu duger det inte längre med brun vadmal som Li-Long en gång hade i originalet, utan här är det neonfärger som gäller. Mest sanslös är nya psykopaten Tira som slåss med sylvass rockring, har lila manga-inspirerat hår och går klädd i snorgrün trolldräkt. Många kommer säkert gilla spelets nya inriktning, även om jag själv tycker att Namco överdrivit designen lite väl.

Bakgrunderna har blivit långt mer dramatiska än sist. Nu händer det något hela tiden och man får slåss i vulkanen Fuji, inne i brinnande herrgårdar och i japanska trädgårdar. Dessutom är bakgrunderna delvis interaktiva och ömtåliga saker går sönder om man kastar sin motståndare mot dem. Allra mest spektakulär är Egypten-banan där man omringad av obelisker, sfinxer, tempel och hundratals hieroglyfer slåss på en hängande plattform. Allt gungar och roterar medan helt sanslösa ljuseffekter spelar över kämparna. Här skulle jag normalt ha smält som smör och dyrkat spelet som den grafiknörd jag är, men det gör jag inte och det är faktiskt Namcos eget fel. Tekken 5 som lanserades för drygt ett halvår sedan är nämligen grafiskt strået vassare än Soul Calibur 3, och visar hur ett tredimensionellt slagsmålspel faktiskt kan se ut på Sonys fem år gamla Playstation 2. Därmed stannar grafikdomdet på mästertligt, men inte bäst.

Inget fightingsspel är bättre än sitt spelsystem och här glänser Soul Calibur 3. Där del två drogs med några onödiga

brister har nu nästan allt rättats till. Striderna är inte lika hysteriskt snabba, attackerna gör inte lika mycket skada, det är svårare att ta sig tillbaka in på banan sedan man slagits ut över kanten. Alla figurer har också förändrats från grunden, och balanserats in absurdum. Dessutom har systemet för hur striderna fungerar när en spelare ligger på marken gjorts om med ett strålande resultat, som gör Soul Calibur 3 till genrens bästa på området. Som vanligt i Namcos slagsmålspel, finns det dock slagkombinationer kopplade till praktiskt taget allt. Det gör att vad man än trycker på så sprutar det ut blixtnabba slagkombinationer. Därmed är spelet knappamrarnas våta dröm och man kommer obönhörligen besegras av nybörjare varannan match under de första tjugo timmarna.

Förväntningarna på Soul Calibur 3 var skyhöga och spelet lyckas faktiskt leva upp till det på de flesta punkter. Grafiken är strålande, spelsystemet bättre än någonsin och innehållsmässigt är det mer packat än något annat spel i genren. Dock finns en rad irriterande småfel som jag inte riktigt kan släppa. Bland annat är många attacker fortfarande alltför målsökande och spelet för knappamrarnavänligt. Även om Soul Calibur 3 är världens överlägset bästa vapenbaserade fightingsspel, så är det en väldigt smal subgenre och i långa loppet får spelet stryka på mållinjen av sitt eget system - Tekken 5.

_Jonas Mäki

8/10

Grafik 9 Spelbarhet 8 Ljud 7 Hållbarhet 8
Mästertligt slagsmål

Age of Empires III

Den tredje tidsåldern är här och Lars har hårdtestat

Plattform PC Utvecklare Ensemble Studios Utgivare Microsoft Speltyp Strategi Premiär Ute nu
Antal spelare 1-8 Testad version Guld Rek. ålder 12 år



Jag gav mig av från Malta i en tidsålder då den ena stora upptäckten avlöste den andra. Den nya världen skulle erövrats och rikedomar bortom vårt förstånd föras hem. I Ensemble Studios tredje del i Age of Empires avlöser musköternas ivriga salvor och kanonernas ilska bröl varandra i en kaskad av vackra effekter.

Det är en ny tid som möter mig när jag stiger iland på Sydamerikas kust, en värld i full 3D. Vågornas svall mot de vita stränderna är mjuka och inbjudande, medan spanjoreernas tornande fort injuter respekt. Arméernas destruktivitet, främst de stora kanonernas, är av ett slag som jag aldrig tidigare upplevt och när jag själv kommer i besittning av dessa metallmonsters råa styrka blir upplevelsen närmast religiös.

Varje skott mot fiendens byggnader orsakar en förödelse som jag snabbt förläskar mig i. Detaljrikedomen hos Age of Empires 3 är närmast oslagbar inom dagens strategigenre - varje kanonsalva får byggnader och människor att reagera härligt verklighetstroget. Byggnader splittras sönder och människor kastas omkring i en oavbruten, kaotisk dans ackompanjerad av kanske de bästa ljudeffekterna någonsin inom strategigenren. Kanonernas vrål känns verkligen som en gastkramande hälsning från underjorden. Det mullrar dovt när kanonkulan lämnar loppet och när den väl träffar målet skakar allting för att till sist explodera i en kaskad av ljudeffekter. Vid sådana tillfällen sitter jag som förstummad och med den underbara grafikens hjälp kan jag så när förnimma lukten av rök och svavel omkring mig.

Men medan Age of Empires III innehåller imponerande detaljnivå på det grafiska och ljudmässiga planet så



En av nyheterna i Age of Empires III är hemstadsfunktionen. Allt eftersom man tar sig genom kartorna så samlar man på sig erfarenhetspoäng vilka kan användas för att skicka efter förstärkning från ens hemstad.

är det just detaljer som hindrar spelet från en total succé. Mina soldater kan till exempel inte bestiga murar för att beskjuta de anfallande fienderna utan istället står de och skuter igenom stadsmuren som om den inte vore där. Mina soldater saknar helt självbevarelsefunktionsdrift och kastar sig huvudstupa in i en strid oavsett hur övermäktigt motståndet än är, detsamma gäller mina nybyggare. Detta känns igen från föregångarna men känns idag föråldrat i jämförelsen med framstegen som genren gjort på sex år.

Age of Empires III bjuder på en strålande upplevelse trots sina mindre brister. Kartorna är välplanerade och bjuder på ständig omväxling, mycket genom den ganska välberättade handlingens vändningar. Årets utbud av strategispel är närmast löjligt stort och Age of Empires III tillhör de bästa av dessa.

_Lars Jensen

8/10

Grafik 9 Spelbarhet 8 Ljud 8 Hållbarhet 8
Vacker och värdig uppföljare

Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutant Melee

Ninjasköldpaddorna i värdelös slagsmåls smörja

Plattform GC, PC, PS2, Xbox Utvecklare Konami Utgivare Konami Speltyp Action Premiär Ute nu
Antal spelare 1-4 Testad version PS2, PAL/Xbox, PAL Rek. ålder 12 år



Totalt finns 20 obalanserade figurer att välja mellan.

Trots att de två senaste Turtles-spelen varit riktiga bottenapp, tycks inte Konami ha lärt sig sin läxa och fortsätter pumpa ut skräp. I Mutant Melee når man den absoluta botten i ett spel som saknar precis alla former av spelglädje.

Problemet är att förutom action i tredjeperson har man även valt att satsa på multiplayer där upp till fyra personer kan göra upp med varandra samtidigt. Men att fokusera på två vitt skilda speltyper när man inte ens har kompetens nog att få till en av dem, kan naturligtvis inte sluta i annat än katastrof. Största problemet med spelet är

den halvfärdiga spelkontrollen. Förmodligen saknar de helt betatestare hos Konami, för det finns ingen som helst precision i striderna och vartannat hugg jag utdelar träffar aldrig någon fiende utan klyver istället luftmolekyler. Mutant Melee är redan i grunden ett svårt spel med fiender i en aldrig sinande ström, och när de då inte ens går att slå blir det snabbt helt omöjligt. Som möjlig lök på den ruttna laxen springer även fienden omkring och plockar upp de vapen och kraftbonuser som finns på banorna. En helt galen lösning som får mig att skrika av ren frustration.

I något sorts perfekt Yin/Yang-förhållande gillar jag Ninja Turtles exakt lika mycket som jag hatar deras senaste spel. Grönt känns dessvärre inte längre så skönt.

Jonas Mäki

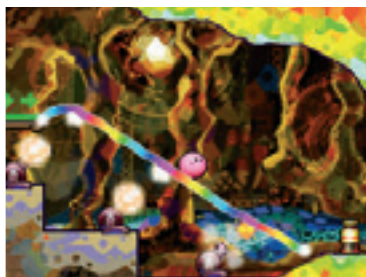
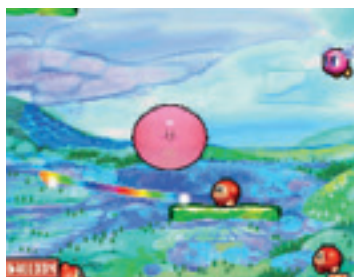
2/10

Grafik 4 Spelbarhet 1 Ljud 3 Hållbarhet 1
Acklig sköldpaddssoppa

Kirby Power Paintbrush

Fluffbollen återvänder i ett fartfyllt plattformspussel

Plattform DS Utvecklare Nintendo (Hal) Utgivare Nintendo Speltyp Pussel Premiär 25 november
Antal spelare 1 Testad version Amerikansk Rek. ålder 3 år



Allt från kritteckningar till kubistisk konst utgör bakgrunderna i Kirby Power Paintbrush.

Den rosa mysuffen Kirby har förvandlats till en boll! Ingen större skillnad kan tyckas, men Power Paintbrush är knappast ett vanligt plattformsspel. Banorna är uppbyggda som gigantiska hinderbanor och det enda sättet att styra Kirby är genom att peta på honom med pekpinnen eller rita upp banor han kan åka längs med. Det låter simpelt men är faktiskt riktigt kul och efter den första försiktigheten får jag den rosa prickens att störta fram i toppfart.

Av någon anledning påminner upplägget en del om både Metroid och Sonic, två andra spel där man kan förvandlas till kula, hur konstigt det än kan verka. Även om det ofta går snabbt

att ta sig genom en värld finns det ganska mycket att syssla med, och spelet har en del hemligheter att låsa upp. Det tar inte så värst lång tid att klara alla banorna, men spelet lämpar sig utmärkt till att bara spela korta perioder och försöka hitta snabbare sätt att ta sig fram.

Dessutom bjuder Power Paintbrush på fräsch design som varierar ordentligt mellan världarna. Jag gillar Kirby, igen.

Mikael Sundberg

7/10

Grafik 7 Spelbarhet 8 Ljud 7 Hållbarhet 7
Charmigt plattformspussel

James Bond 007: From Russia with Love

Brosnan får ursäkta, den riktige Bond är tillbaka

Plattform GC, PS2, Xbox Utvecklare EA Utgivare EA Speltyp Action Premiär 18 november
Antal spelare 1-4 Testad version PS2, PAL Rek. ålder 16 år

I brist på nytt material bestämde sig EA istället för att blicka bakåt. Långt bakåt. 43 år för att vara exakt då Kalla kriget rasade som värst och den kanske allra bästa Bond-filmen någonsin spelades in, Agent 007 ser rött.

De klassiska Bond-filmerna innehöll mindre action till förmån för mer elegans och finlir samt kändes överhuvudtaget mer trovärdiga. Därmed är de egentligen mindre lämpade för spel och EA har fått balansera på en tunn lina för att i högre grad än de tidigare Bond-spelen verkligen bjuda på äkta Bond-känsla, utan att det ska inkräkta för mycket på spelbarheten.

Bond-känslan är faktiskt på topp i From Russia With Love, något som till stor del beror på omsorgen över de små detaljerna. Följaktligen kan man till exempel pilla på Q:s saker i hans laboratorium, medan han med en suck ondgör sig över hur barnslig 007 är. Men framför allt har man återigen kontaktat den riktige James Bond - Sean Connery - för att låta honom spela in helt nya repliker till spelet. Det gör han såklart med bravur och att åter höra honom säga: "My name issssh Bbond... Jamesssh Bbond", gör nästan bara det spelet köpvärt.

För att det skulle bli ett riktigt njutbart spel av From Russia With Love har EA trots allt varit tvungna att ta sig vissa friheter. Bland annat har action-scenerna förlängts ordentligt och andra påhittade har lagts till. Största delen av spelet är hederlig action i tredjeperson. Det är en vild mix av tokröj med automatvapen och smygande där man iförd smoking ska ta sig obemärkt fram för att utföra uppdrag. Mestadels är detta

riktigt underhållande, fränsett att skärmuppdateringen stundtals kan vara lite ojämn.

Utöver det finns det biljakter i spelet där man får chansen att pressa musten ur Bonds klassiska Aston Martin. Dessvärre är det aldrig speciellt kul att ratta den brittiska gentlemannasportbilen och jag kan inte för mitt liv begripa varför EA som ger ut så många bra bilspele, inte låter något mer kvalificerat utvecklingsteam ta hand om de hjulburna delarna av spelet.

From Russia With Love är inget perfekt spel, men lyckas bra med att fånga den där klockrena Bond-känslan. Det går inte annat än småle åt Connerys småplumpa antydningar när han samtalar med damer eller hur nonchalant han är när M påpekar att världen står på randen till ett tredje världskrig. From Russia With Love är inte det bästa Bond-spelet, men det är den absolut bästa Bond-simulatore och det räcker en bra bit.

Jonas Mäki

6/10

Grafik 7 Spelbarhet 6 Ljud 8 Hållbarhet 6
My name issssh Jonasssh Bond



Under ett av spelets senare uppdrag får man, iklädd jet pak-rygsäcken från Bond-filmen Åskbollen, flyga framför Londons finaste landmärke, Big Ben.



Gun

Atmosfär och variation finns det gott om i Neversofts ambitiösa actionrökare

Information

Plattform PS2, Xbox
Utvecklare Neversoft
Utgivare Activision
Speltyp Action
Premiär 11 november
Antal spelare 1
Rek. Ålder 16 år
Testad version PS2, PAL, Xbox, PAL

Plus Atmosfäriskt, omfattande, varierat och med underbart röstskådespeleri.

Minus Slarvig spelkontroll, ologisk uppdragsdesign.

Den välpolerade västernromantiken från De 7 vågade livet existerar inte i Gun. Inte heller de kritvita leendena från Tombstone eller de nytvättade vitskjortorna från Macahans. Nej, Neversofts efterlängtade actionrökare berättar om en råare tidsålder, en smutsigare, mer våldsamt, hänsynslös och otrevlig epok än vad vi vant oss vid. Det är HBO-succén Deadwood och Eastwoods briljanta regidebut De skoningslösa som stått mall för mästernyckten Colton Whites hårdhänta hämndhistoria. Ett spel som är lika bra som det är coolt, men också lika irriterande som det är slarvigt utfört.

Gun kan spelmässigt beskrivas som en hybrid mellan Max Payne och Grand Theft Auto III. Man ser Colton ur ett traditionellt tredjepersonsperspektiv och färdas fritt i staden där äventyret utspelas. I början av spelet mördas Coltons far vid ett bakhåll ombord på en flodbåt. Det blir spelarens uppdrag att ta reda på vem som låg bakom attacken

och hämnas faderns död, något som visar sig bli betydligt svårare än väntat. Colton färdas till Empire City och handlingen drivs framåt i den takt spelaren väljer och berättas genom mängder av väldigt välgjorda mellans-ekvenser. Precis som i GTA går det hela tiden att avvika från huvudmålet och ta på sig massor av olika småuppdrag, dels för att tjäna pengar men även för att skapa vänner i staden och höja invånarnas förtroende för Colton.

Handlingen är oförutsägbar och uppdragen som för Colton närmare sin fars mördare är varierade och ofta spännande. Neversoft har lagt oerhört mycket krut på variationen i spelet som ibland nästan känns överdriven. Colton jagar indianer, föser boskap, försvarar oskyldiga bönder, spränger fängelser och agerar krypskytt på taket till stadens saloon. Det finns hela tiden ett visst mått frihet vilket inbjuder till dagslånga ritter ut på prärien för att skalpera en indian eller bara spränga lite järnvägs-

spår. Och det är då, när denna frihetskänsla uppenbarar sig och hästen under Colton accelererar in i eftermiddags-solens röda strålar som spelet känns som allra bäst. Tyvärr är dock problemen för många för att betyget ska bli högre än sju, trots underbar atmosfär och ett strålande upplägg.

Spelkontrollen är lite för slarvigt utförd och uppdragsdesignen är ibland fullständigt ologisk. Beträffande den grafiska biten är Gun inbjudande men långt ifrån ursnyggt. Designen är klockren och oerhört homogent utförd, medan den tekniska biten dessvärre är ganska undermålig. Om du känner att du kan ha överseende med dessa svagheter är Gun ett spel som du ska kika närmare på.

_Petter Engelin

7/10

Grafik 7 Spelbarhet 7 Ljud 8 Hållbarhet 8
Zeb Macahan, vem då?

En 2:a åsikt

Ser man till atmosfären, finns det inget westernspel som slår Gun på fingrarna. Dessvärre är det spelmekaniska både gammalt och ofärdigt. Det är svårt att sikta på fienderna, missar man får man göra om alltför mycket, uppdragen känns klumpigt utformade och alltför ofta blir jag besegrad av en fiende jag inte ens sett. 5/10
_Jonas Måki

King Kong bjuder på en dynamisk svårighetsgrad. Det betyder att spelet blir lättare om du dör två gånger på samma bana. Antingen blir fienderna färre eller så blir dina expeditionskamrater bättre på att bekämpa fienderna på egen hand.



King Kong

Världens åttonde underverk är det bästa filmspelet sedan Riddicks äventyr

Information

Plattform GC, PC, PS2, Xbox (Xbox 360 - släpps i december och testas i nästa nummer)

Utvecklare Ubisoft

Utgivare Ubisoft

Speltyp Actionäventyr

Premiär 21 november

Antal spelare 1

Rek. Ålder 12 år

Testad version PS2, PAL/Xbox, PAL

Plus Underbar atmosfär, vackra miljöer, bra musik och genomtänkt spelmekanik.

Minus Något kort och lite för linjärt, små grafiska missar.

Ön ser ut som en enda stor klippformation som små miniatyrvågor studsar mot. Det är ön som regissören Carl Denham har pratat om – Skull Island. En ö som bär på en rad stora hemligheter. En vacker och sällsam, men samtidigt dystert och förrädisk ö som utgör skådeplatsen för ett klassiskt äventyr.

För äventyrfilmer blir inte mer klassiska än King Kong från 1933. Filmregissören Carl Denham ger sig iväg på en expedition för att spela in sin nya film och på samma ö bor en gigantisk gorilla som faller för filmens kvinnliga stjärna. Apan fångas och förs till New Yorks Broadway där han visas upp, bryter sig loss, fångar sin kvinna och klättrar upp i Empire State Building. Det har säkert heller inte undgått någon att Peter Jackson, efter sin oerhörda framgång med Sagan om Ringen, satte sig ner för att göra om den klassiska filmen

som gav honom inspirationen att en gång i tiden börja skapa film. Filmen har premiär nu i december, men redan innan dess kommer ni kunna ta del av spelet som skapats av Ubisofts Montpellier-studio med Rayman-skaparen Michel Ancel i spetsen.

Det märks omedelbart att det inte handlar om ett licensspel i mängden utan ett genomarbetat och atmosfäriskt spel som står stadigt på egna ben. Spelet tar vid en bit in i filmen och du tar rollen som manusförfattaren Jack Driscoll (förste styrman i originalfilmen), när han tillsammans med filmens stjärna Ann Darrow, regissören Carl Denham och den vapenkunnige Hayes tar sig iland på ön.

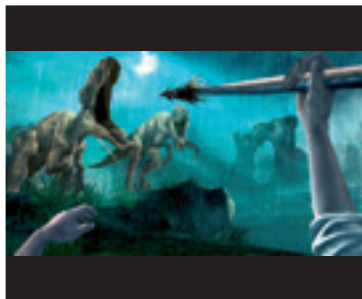
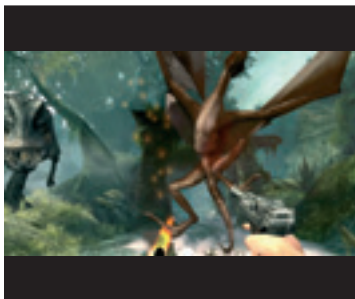
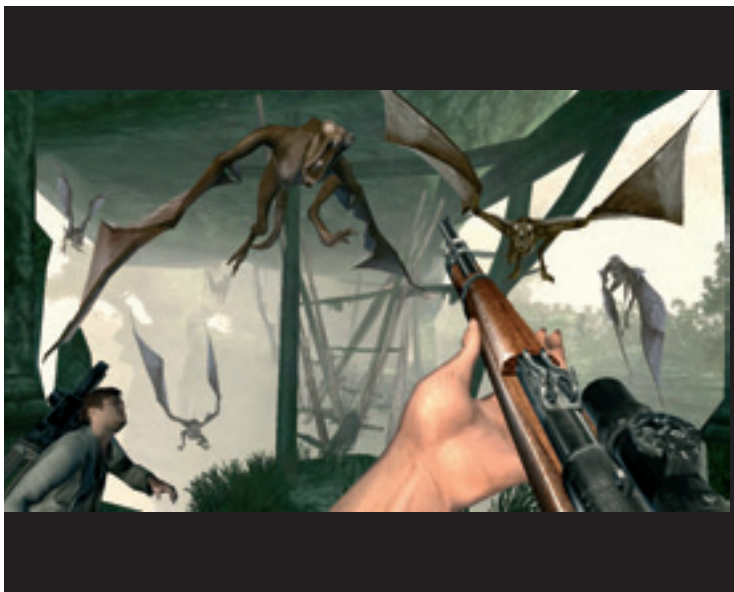
Som Jack ser du allt i förstapersonsvy. Det finns inga indikatorer för antalet kulor, hälsa eller några hårkors på skärmen. Allt för att skapa bättre inlevelse.

Miljöerna imponerar och känns levande. Det är Peter Jacksons Weta-studio i Nya Zeeland som har designat alla varelser och miljöerna på ön och det märks att de har gjort ett fantastiskt jobb. Mellan varven hittar du vapenlådor som skickats ner med fallskärm från kapten Englethorns flygplan, men mellan ammunitionsförråden måste du klara dig med de spjut, pinnar och ben som du använder som vapen.

Hela kontrollsystemet för hur du siktar och kastar spjuten är fräscht och enkelt i sin utformning. De första fienderna vi möter är några förväxta krabbor och det fortsätter i samma stil med förväxta tusenfotingar, förväxta fladdermöss, förväxta grodyngel och dinosaurier. Efter några kapitel blir Ann och Jack tillfångatagna av öborna och Ann offras av infödingarna till den store Kongs ära. Det är här äventyret tar fart på riktigt och

En 2:a åsikt

Teamet bakom King Kong är ett rutinerat och begåvat sådant. Producenten Michel Ancel's meritlista talar för sig själv. Varför de efter det geniala Beyond Good & Evil valde att göra ett licensspel förstår inte jag, framförallt inte med tanke på hur linjärt och inrutat King Kong är. God atmosfär och bra röstskådespel räcker en bit, men inte hela vägen. **6/10**
_Petter Engelin



Jack tillsammans med en eller flera av de andra expeditionsmedlemmarna försöker rädda filmstjärnan.

När du spelar som Jack är du relativt vek. Den finns ingen hälsomätare, men du tål bara en smäll, sedan måste du undvika en till träff under några sekunder när skärmen blir blurrig och Jacks hjärta bultar hårt. Ett annat exempel på smart ljuddesign är den gälla ton som stegras när en av dina kamrater är i fara.

Om en expeditionsmedlem dör har nämligen Jack misslyckats. Det gäller att vara smart, spara på ammunitionen och använda sig av öns naturliv för att på smidigast möjliga sätt ta sig fram genom djungeln. Genom att döda ett djur kan du locka bort andra djur så att du lättare kan ta dig fram. Pussel-lösningen är inte speciellt avancerad och handlar mestadels om att använda eld för att bränna buskar och hitta tråpinnar som används som "nycklar" till öbornas tråportar som finns utspridda på ön.

En bit in i äventyret kommer ögonblicket när man får ta kontrollen över Kong och då handlar det om en tredjepersonsvy där Kong klättrar, svingar sig och slår sig fram i djungeln. Det är en mäktig känsla när man dundrar igång Kongs vrede och smiskar upp dinosaurier till höger och vänster. Det märks dock att spelet i första hand är designat med Jack i åtanke, då miljöerna är lite för små för Kong och kameran kan triskas en aning. Det känns ändå som en trevlig belöning att

få gå loss på öns varelser med Kongs styrka i bagaget efter att man smugit och kämpat sig fram genom att kasta vassa pinnar på arga velociraptorer. Men spelets 42 korta kapitel innehåller många stora händelser, som när jag får springa mellan brontosaurernas ben för att hämta eld samtidigt som mängder av arga köttätande dinosaurier försöker hindra mig eller när Kong räddar Ann från de förvuxna fladdermössen. Det är intressant att notera hur Ubisoft med enkla medel som förutbestämda händelser och enkel artificiell intelligens skapar en hållbar illusion av öns farliga djurliv.

Stämningen och atmosfären i King Kong är fantastisk. Miljöerna och de mäktiga scenarion som utspelas kittlar fantasin, men King Kong är inte ett helt problemfritt spel. Det går inte att blunda för att spelet är mycket linjärt och att du sällan har några valmöjligheter för hur ett problem ska lösas. Det finns också några smärre grafiska problem, som brist på kollisiondetektion när du spelar som Kong och instabil skärm-uppdatering på ett par ställen under äventyret. Vissa texturer i Playstation 2-versionen känns också alltför lågupplösta. Men det är brister som bleknar i förhållande till den spelupplevelse som King Kong bjuder.

_Bengt Lemne

8/10

Grafik 8 Spelbarhet 8 Ljud 9 Hållbarhet 7
Atmosfäriskt och spännande

Fire Emblem: Path of Radiance

Strategiskt rollspel av toppklass, nu till Gamecube

Plattform Gamecube Utvecklare Intelligent Systems Utgivare Nintendo Speltyp Rollspel
Premiär Ute nu Antal spelare 1 Testad version NTSC Rek. ålder 12 år

Sakta men säkert växer utbudet av kvalitativa japanska äventyr till Gamecube, men ända fram till Fire Emblem: Path of Radiance har det helt saknats strategiska rollspel. För oss stackars svenskar är detta första gången vi får spela Fire Emblem på en stationär konsol, då vi tidigare endast kommit i kontakt med serien via Gameboy. I Japan har dock serien hängt med sedan 8-bitarstiden, och när man spelat Path of Radiance förstår man varför.

Eftersom spelet helt kretsar kring fältslag där man med en markör flyttar runt sina figurer, är det också väldigt linjärt. Ingen möjlighet ges till fritt utforskande och det är därmed som gjort för en tät berättelse där man gör allt i tur och ordning. Intelligent Systems har tagit fasta på detta och bjuder på en riktigt storslagen berättelse om ett band legosoldater som dras in i något mycket större.

Det unika med Fire Emblem: Path of Radiance är att samtliga figurer du förfogar över har en välskrivnen bakgrund, ett namn och en trovärdig personlighet. Samtidigt som det gör spelet mer levande, gör det också att man känner mycket mer för dem i strid. För likt i verkligheten kommer man aldrig tillbaka om man dör, och det gör att jag drar mig in i det sista för att göra

saker som riskerar att döda någon av mina kämpar. Det finns både fördelar och nackdelar med detta, och besegrade favoritfigurer har fått mig att starta om ett slag otaliga gånger.

De som spelat Gameboy-spelen i serien lär snabbt bli varma i kläderna med det mestadels välbekanta spelsystemet. Den grundläggande tanken är att en figur med svärd lätt besegrar en motståndare med yxa, vilken i sin tur besegrar en person med lans, som besegrar en person med svärd. Fire Emblem: Path of Radiance är väldigt lätt att komma in i och det enkla, men intuitiva, systemet bjuder på precis lagom djup utan onödigt krångel.

Dessvärre har man inte lagt ned lika mycket kärlek på det visuella som på berättandet och spelsystemet. Det gör att spelet ser ut som ett Dreamcast-spel från 1999. Visserligen är inte grafiken så viktig i ett spel som detta, men mer lummiga omgivningningar och större detaljrikedom hade varit pricken över i:et i ett annars superbt spel.

Rollspel av den här typen när nästan aldrig väst, vilket är väldigt synd. Det extremt linjära upplägget lämpar sig oerhört bra för en välskrivnen story och spelsystemet är fenomenalt. Fire Emblem: Path of Radiance bör vara en absolut nödvändighet i varje Gamecube-ägares spelhylla, och jag hoppas att den sparsmakade grafiken inte avskräcker någon från ett inköp.

_Jonas Mäki

8/10

Grafik 5 Spelbarhet 9 Ljud 8 Hållbarhet 8
Fantastiskt underhållande



Nya för spelserien är rasen laguz, som när de tar stryk sakta men säkert förvandlas till verkliga bestar. Sedan förvandlingen är klar sliter de bokstavligen talat motståndet i stycken.



En av nyheterna i Call of Duty 2 är att man nu har en livmätare som återhämtar sig själv om man snabbt söker skydd efter att ha blivit träffad. Ungefär som i Halo 2.



Call of Duty 2

Erwin Rommel får på nöten då Petter intar Sydafrika i Infinity Wards uppföljare

Information

Plattform PC
Utvecklare Infinity Ward
Utgivare Activision
Speltyp Action
Premiär Ute nu
Antal spelare 1-32
Rek. Ålder 16 år
Testad version Guld

Plus Intensiva och spännande eldstrider, snygg grafik, bra spelkontroll och superb t ljud.

Minus För kort.

Intensitet, närvaro och tempovariation - hörnstenarna i Infinity Wards två år gamla actionklassiker och givetvis även i uppföljaren. Call of Duty 2 är tillagat efter samma succé-recept som det första spelet där hårt filmiskt berättande blandas med skriptade fältslag och explosiv händelseutveckling. Striderna är högljudda, händelserika och känslösamt påfrestande.

Precis som i föregångaren tar det på krafterna att bekämpa skrikande tyskar med den inlevelsekänslan som Call of Duty 2 framkallar. Jag är svettig och andfådd efter tio timmar bakom fiendens linjer och ser redan fram emot att återvända till skyttegravnen för andra spelomgång.

Spelet är precis som sist indelat i tre olika segment där man i tur och ordning gestaltar en amerikansk, rysk och engelsk soldat i Andra världskrigets mest dramatiska skede. Spelet börjar i Moskva där jag som rysk menig tvingas försvara stadens tog mot anstormande

tyskar, ett av spelets starkaste uppdrag både beträffande tempo, spänning och storskalighet. De ryska ungdomarnas enorma övertygelse och kämpaglöd skiner igenom i det tätt regisserade slaget och även om Call of Duty är långt ifrån en simulator ges en nästan obehagligt av realism då tyskarna forcerar sig fram genom de sönderskjutna kvarteren.

En stor spelmässig förbättring i Call of Duty 2 i jämförelse med det första spelet är fiendernas artificiella intelligens. Tyskarna flankerar, ger eldunderstöd och söker snabbt skydd vid kraftig eldgivning vilket givetvis förstärker känslan av riktigt krig något alldeles enormt. Upplägget är nu också mer dynamiskt och låter spelaren själv styra tempot på striderna genom att antingen forcera hårt eller använda en mer taktisk försiktighet och försöka flankera fienden.

Efter att ha slagits i ett iskallt Ryssland fortsätter kampanjen i Nordafrika där spelaren intar rollen som brittisk

soldat. Den tyske generalen Erwin Rommel har ryckt fram genom Afrika med obehaglig hastighet och måste nu stoppas. Ditt uppdrag blir att tvinga Rommel österut och eldstriderna i detta kapitel av Call of Duty 2 utkämpas oftast i tätbebyggt område inuti sandbruna, afrikanska småstäder. Variationen är god och spänningen är hela tiden på topp.

En stor del av inlevelsen kommer givetvis ifrån den tekniska briljant som Call of Duty bjuder på. Grafiken är enastående med superb animation och mängder av toppmoderna teknologier och mappingfilter. I slutändan är Call of Duty 2 ett fantastisk spel vars enda svaghet är att det precis som föregångaren är för kort. I övrigt är detta en av vinterns absoluta höjdpunkter.

_Petter Engelin

9/10

Grafik 9 Spelbarhet 9 Ljud 9 Hållbarhet 7
Superb krigsföring

En 2:a åsikt

Trots att jag i årlig-hetens namn är oerhört trött på actionspel i Andra världskrigsmiljö är det svårt att värja sig mot Call of Duty 2. Intensiteten i eldstriderna, det begåvade berättandet, variationen och den underbara grafiken får mig att fortsätta tills den sista nazisten ligger livlös på marken. **8/10**

_Jesper Karlsson

HJÄLTAR SÖKES



Fast i evig vinter, i den vita häxans våld, behöver landet Narnia en hjälte. Före fyra unga krigares färdigheter i team-up mode och co-op gameplay, kämpa mot en armé av ondskefulla varelser och återställ freden i landet.

En sagovärld väntar på dig

12+

www.pegi.info



PlayStation 2



NINTENDO DS

GAME BOY ADVANCE

www.kemedia.com
K.E. Media hänvisar till närmaste
irförsäljare på tel. 0431 - 44 41 51



www.buenavistagames.com

THE CHRONICLES OF NARNIA, NARNIA, and all book titles, characters and locales original thereto are trademarks of C.S. Lewis Pte Ltd. and are used with permission.
© DISNEY ENTERPRISES, INC. and WALDEN MEDIA, LLC. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. All rights reserved.
GameBoy Advance and the GameBoy Advance logo are trademarks of Nintendo. Nintendo DS, the DS logo, and the Official Seal are trademarks of Nintendo.

Pokemon XD: Gale of Darkness

Blek uppvisning av Nintendos fickmonster...

Plattform Gamecube **Utvecklare** Nintendo **Utgivare** Nintendo **Speltyp** Rollspel **Premiär** 18 november
Antal spelare 1-4 **Testad version** NTSC **Rek. ålder** 3 år

Pokémon-världen är väldigt mångsidig och jag uppskattar att Nintendo till sin stationära konsol valt att göra riktiga rollspel med deras älskade fickmonster, istället för rena samlarspel som till Gameboy. Precis som med föregångaren Pokemon Colosseum kan jag dock känna att Nintendo fejar ur halvvägs och inte riktigt våga löpa linan fullt ut. Storyn är för invecklad för ett litet barn men alltför pueril för en tonåring, grafiken väldigt lågbudget och spelupplägget så traditionellt som det bara kan bli.

Pokemon XD utspelar sig i ett helt nytt område, med helt nya städer och har naturligtvis därmed också en helt ny huvudperson. Denna gång kretsar spelet kring det onda företaget Cipher Syndicate som kommit på ett sätt att förslava pokémonens med vilka de sedan håller befolkningen i staden Orre i schack. Naturligtvis blir det din uppgift i rollen som pokémon-nybörjaren Michael att befria alla förslavade fickmonster, för att med deras hjälp störta Cipher Syndicate en gång för alla.

Som jag nämnde ovan är Pokemon XD oerhört traditionellt, så pass mycket att det påverkar spelet negativt. Man går hela tiden från punkt A till punkt B utan möjlighet till improvisation och problemlösningen består av klassiskt knuffande av lådor eller möjligen något enklare pussel. Till råga på allt är svårighetsgraden för lågt ställd och det går fort att bli på tok för mäktig med sina små monster. Det förtar mycket av spänningen från striderna och gör att

spelets respektabla 40 timmar långa historia aldrig riktigt blir engagerande.

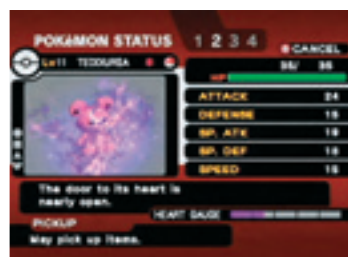
Detta är så grundläggande problem, att det överskuggar mycket de kvaliteter spelet faktiskt har. Till exempel hör musiken till den bästa jag hört i ett Gamecube-spel, det finns riktigt mycket bonusinnehåll, designen är ypperlig och bortsett från en seg start på spelet är dialogen oväntat underhållande. Dessutom finns en hel trave minispel åla Mario Party, som faktiskt är riktigt välgjorda. Framförallt blev Battle Bingo snabbt en favorit här på redaktionen.

Pokémon är oerhört viktigt för Nintendo och att man i det läget inte lägger ned rejält med tid och pengar för att utveckla ett ordentligt äventyr övergår mitt förstånd. Nu sitter jag här med en sorts billig halvmesyr, som om Nintendo vill känna efter om det finns något intresse för riktiga rollspel i Pokémon-världen. Det är väl klart det finns, det är dock just sådana här spel som effektivt ser till att döda det intresset.

_Jonas Mäki

5/10

Grafik 5 Spelbarhet 6 Ljud 8 Hållbarhet 6
Enbart för dig som vill fånga alla



Om man ansluter sin Gameboy Advance till Gamecube kan man ladda över sina pokémoner från Pokémon Ruby och Sapphire samt spela med dem mot sina vänner.

Battlefield 2: Modern Combat

Digital Illusions onlinekrig tar klivet över till konsol...

Plattform PS2, Xbox **Utvecklare** Digital Illusions **Utgivare** EA **Speltyp** Action **Premiär** 18 november
Antal spelare 1-24 **Testad version** PS2, PAL/Xbox, PAL **Rek. ålder** 12 år



Miljöerna i Battlefield 2: Modern Combat är väldigt omfattande och ofta täckta av snö.

Battlefield 2: Modern Combat skulle egentligen släppas för nästan tio månader sedan. EA och Digital Illusions sköt upp spelet för att kunna implementera en enspelarkampanj. Det skulle de aldrig ha gjort. Detta är nämligen den sämsta delen i spelet och ett enda virrvarr av konstiga designprioriteringar och meningslös uppdragsdesign.

Vad som däremot glänser i Battlefield 2: Modern Combat är, precis som förväntat, multiplayer-delen. Precis som i PC-förlagan handlar det om frenetisk onlineaction mot mänskliga motståndare. Upp till 24 spelare kan tampus mot varandra och trots enklare

spelkontroll och mer arkadaktigt upplägg än PC-spelet bjuder Battlefield 2: Modern Combat på samma härliga känsla av frihet och storskalighet.

Vapnen är balanserade, tempot perfekt och onlinestödet, både i PS2 och Xbox-versionerna, innehåller ett väldigt välgjort upplägg. Vad som däremot inte är speciellt övertygande är den stökiga fordonsfysiken och den suddiga och detaljfattiga grafiken.

_Petter Engelin

7/10

Grafik 5 Spelbarhet 7 Ljud 7 Hållbarhet 8
Ghost Recon 2 är bättre

Star Wars: Battlefront II

Battlefront II är allt föregångaren borde ha varit

Plattform PC, PS2, Xbox **Utvecklare** Pandemic Studios **Utgivare** Lucasarts **Speltyp** Action
Premiär 4 november **Antal spelare** 1-64 **Testad version** Xbox, PAL **Rek. ålder** 12 år

Där föregångaren mest var en sämre kopia av Digital Illusions mästerverk Battlefield, känns Battlefront II som ett riktigt välgjort actionspel på helt egna meriter. Spelet är alldeles fullproppat med allt Star Wars man kan tänka sig och denna gång går det även att spela som alla viktiga goda/onda personer från de sex filmerna, såväl som vanliga fotsoldater.

Fältslagen är minst lika storslagna som sist, med enorma farkoster, tjutande laservapen och gigantiska välbekanta omgivningar. Piloterna har fått större betydelse denna gång, eftersom man också lagt till regelrätta rymdstrider. Man kan börja till fots inne i ett gigantiskt skepp som håller på att bordas, kämpa sig fram till hangarerna för att där ta ett skepp, med vilket man sedan kan flyga ut rymden med och kanske lyckas besegra fienden därifrån. Jag har, kort sagt, aldrig varit med om såhär maffiga strider online.

Det mesta känns som sagt förbättrat, men jag får fortfarande känslan av att man borde satsa mer på att göra spelet underhållande även för dem



Denna gång kan upp till 24 spelare göra upp online på Playstation 2, 32 stycken på Xbox och hela 64 på PC.

som spelar offline. Dessutom tycker jag jedi-riddarna är lite för bra, vilket gör att det springer omkring oproportionerligt många sådana och viftar med sina kulörta lasersvärd. Sammantaget är dock Battlefront II betydligt bättre än sin föregångare och ett givet köp för Star Wars-fantaster samt alla som har minsta känsla för episka slag.

_Jonas Mäki

8/10

Grafik 8 Spelbarhet 9 Ljud 8 Hållbarhet 8
Superb rymdsåpa



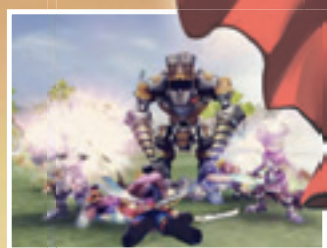
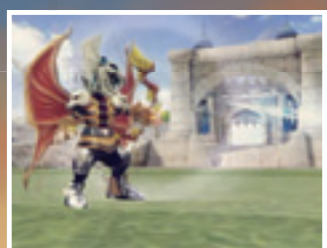
ROSE ONLINE

Rush On Seven Episodes

Jump on board!

www.gamesrouter.com

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



12+
www.pegi.info

PC

gamesrouter
www.GamesRouter.com

TRIGGER
GRAVITY

EXPERIENCE THE BRUTAL



EPIC STORYLINE



MASSIVE STREAMING WORLD

www.GUNTHEGAME.com

18+

www.pegi.info

NEVERSOFT

© 2005 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and GUN is a trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Developed by Neversoft Entertainment, Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from owner. 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.



THE WEST



DIVERSE ACTION PACKED MISSIONS



COMBAT ON HORSEBACK



PlayStation 2



XBOX 360



ACTIVISION

Topplistor

Ny omröstning varje vecka www.gamereactor.se

Månadens mest spelade

Redaktionens nuvarande fem favoriter

Plats	Speltitel	Format	Utgivare
01	Mashed: Fully Loaded Xbox / Empire		
02	World of Warcraft PC / Vivendi		
03	Fear PC / Vivendi		
04	Buzz: The Music Quiz Playstation 2 / Sony		
05	The Movies PC / Activision		

Det finns inget spel som vi spelat så mycket den senaste månaden som Mashed: Fully Loaded. Löljigt grundläggande men sjukligt underhållande flerspelarvansinne när det är som allra bäst.

En av nordens flitigaste World of Warcraft-spelare heter Mikael Sundberg och arbetar på den tidning du håller i handen. Mikaelns längtan efter den kommande expansionen har fått honom att spela ännu mer än vanligt.

De på redaktionen som inte hann uppleva Monoliths skräck förra månaden har gjort det nu istället. David, Jonas, Peter och Lasse har skjutit väsende soldatkloner för brinnande livet sedan sist. Fear regerar...

Riktigt bra partyspel underskattas ofta, men vi på Gamereactor vet bättre. Den gångna månaden har vi spelat ohälsosamma mängder Buzz och lärt oss att Micke inte kan nånting om musik förutom dansband.

Det är något visst med att regissera sin egen film ändå. Speciellt om den innehåller en svältfödd dvärg vid namn Benke, en arg mördare vid namn Petter och en snabbpratande, nervös djurrättsaktivist kallad Mr Mäki.

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

Månadens mest efterlängtda

Redaktionens nuvarande fem önskespel

Plats	Speltitel	Format	Utgivare
01	Zelda: Twilight Princess GC / Capcom		
02	Tekken 6 Playstation 3 / Namco		
03	Ridge Racer 6 Xbox 360 / Namco		
04	Suikoden 5 Playstation 2 / Konami		
05	Unreal Tournament 2007 PC / Midway		

Det var egentligen meningen att Legend of Zelda: Twilight Princess skulle släppas den här månaden, tyvärr sköt Nintendo upp spel till nästa år. Just nu finns det inget spel som vi längtar så mycket efter.

Medan Jonas och Mikael glatt spelar hundra Soul Calibur 3-matcher om dagen sitter Petter och suckar över filmerna som visar Jin Kazamas svettiga kropp i närbild, och drömmer om den dagen Tekken 6 släpps.

Bredbenta arkadsladdar i stekande sol, formsköna framtidsbilar och outhärdlig, japansk rock. Seriens viktigaste ingredienser blandas i Ridge Racer 6 med ursnygg, högupplöst grafik. Vi väntar med stor iver...

Konamis senaste rollspel verkar rent otroligt påkostat med mellansekvenser och dialog som får vilket Final Fantasy som helst att skämmas. Dessutom ser striderna ut att vara både fartfyllda och läckra.

Som namnet antyder är det långt kvar till nästa del i Epics fantastiska actionserie släpps, men det ser redan kriminellt snyggt och outhärdligt polerat ut. Onlinestrider kommer aldrig att bli desamma igen.

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

Månadens retrospel



GUNSMOKE
Arkad, NES / 1988

Gunslingers, Desperados, Mad Dog McCree, Gun och Red Dead Revolver - alla har försökt men ingen har lyckats överträffa Capcoms genombrijanta 80-tals-shooter Gunsmoke. I grunden var det en klassisk vertikalskjutare, men med en del riktigt smarta idéer. Som cowboy och prisljägare gick man genom städer och berg och mejade ner fiender på löpande band, men bossarna dök inte upp förrän du hade hittat den åtråvärda wanted-affischen. Spelet bjöd också på ett för den tiden väldigt avancerat system med flera olika vapen, där automatkarbinen var lika dyr som omätligt effektiv. Det hela rundades av med minnesvärd musik och den läckra sekvensen efter varje bana då wanted-bilden på respektive skurk skjuts sönder och samman. En sann klassiker som framkallar svåra nostalgikänstor.

Försäljningslistor

För mer detaljerad försäljningsstatistik varje vecka www.gamereactor.se

Försäljningstoppen Sverige (vecka 43)

Plats	Speltitel	Format	Utgivare
01	Football Manager 2006 PC / Sega		
02	Pro Evolution Soccer 5 PS2 / Konami		
03	F.E.A.R. PC / Vivendi		
04	Quake 4 PC / Activision		
05	Pokémon Emerald GBA / Nintendo		
06	The Sims 2 PC / EA		
07	The Sims 2: Nattliv PC / EA		
08	NHL 06 PS2 / EA		
09	FIFA 06 PS2 / EA		
10	World of Warcraft PC / Vivendi		



Försäljningstoppen USA (september)

Plats	Speltitel	Format	Utgivare
01	Madden NFL 06 PS2 / EA		
02	NBA Live 06 PS2 / EA		
03	Mario Superstar Baseball GC / Nintendo		
04	Madden NFL 06 Xbox / EA		
05	Rainbow Six: Lockdown Xbox / Ubisoft		
06	Nascar 06 PS2 / EA		
07	Tiger Woods PGA Tour 06 PS2 / EA		
08	WWE Day of Reckoning 2 GC / THQ		
09	Burnout Revenge Xbox / EA		
10	NBA Live 06 Xbox / EA		



Försäljningstoppen Japan (oktober)

Plats	Speltitel	Format	Utgivare
01	Dragon Ball Z Sparking! PS2 / Bandai		
02	Famicom Mini: Super Mario Bros GBA / Nintendo		
03	Tamagotchi Corner Shop DS / Bandai		
04	Adult Brain Training DS / Nintendo		
05	Hoissou Pachinko: Neon Genesis Evangelion PS2 / D3		
06	Dynasty Warriors 5 Moshō Den PS2 / Koei		
07	Pokémon Touroze DS / Nintendo		
08	Gentle Brain Exercises DS / Nintendo		
09	Urban Reign PS2 / Namco		
10	Code Age Commanders PS2 / Square		



VINN ETT FUSSBALL-BORD!

Tävla med Gamereactor och vinn ett Football Manager Fussball-bord värt 4500 kronor!

1. Vad heter laget som Zlatan Ibrahimovic spelar i?

1: Manchester United X: Ajax 2: Juventus

2. I vilken av dessa klubbar har Sven-Göran Eriksson varit tränare?

1: Malmö FF X: Chelsea 2: Sampdoria

3. Vad heter Liverpools manager?

1: Gerard Houllier X: Rafael Benítez 2: José Mourinho



PRISER!

1:a PRIS: Football Manager 2006-Fussballbord (värt 4500:-)
2:a-10:e PRIS: Football Manager 2006 (PC).

Skriv ned rätt svarsalternativ, märk ditt brev eller mail med "Football" och skicka det till tavling@gamereactor.se eller till: Gamereactor, Hamngatan 10, 831 33 Östersund.

DVD-Recensioner

Fler recensioner: www.gamereactor.se/DVD



Batman Begins

Warner, släpps 23 november / Text av Anna Eklund

Sedan Tim Burton lämnade över regissörskapet till Joel Schumacher har det varit några mörka år för Läderlappen. Och när jag skriver mörka så menar jag tyvärr inte det på något bokstavligt sätt. Snarare tvärtom eftersom Schumacher förvandlade DC Comics nattsvarta fladdermus till ett pompöst färggrällt jippo. Men inget ont som inte har något gott med sig. När uppdraget att göra den femte delen i serien tillföll Memento-regissören Christopher Nolan hade han uppenbarligen dragit betydande lärdomar om hur det inte ska gå till.

Batman Begins tar, precis som titeln antyder, oss tillbaka till begynnelsen där allting började. Vi får se hur den unge Bruce Waynes liv slås i spillror när hans föräldrar rånmördas. Vi förstår varför han driven av hat och skuld-känslor blir besatt av att bekämpa brottsligheten i det korrupta Gotham City. Vi följer när han genom skoningslös träning fulländas i ninjakonst och gör fladdermusen till sin egen maktsymbol. Steg för steg faller alla bitar på plats och när monumentet äntligen ska avtäckas så uppenbarar sig den mest gedigna personetableringen som en serie-tidningsfilm någonsin har mäktat med. Christopher Nolan vet precis hur slipstenen ska dras och utan att på något sätt ha gjort något nyskapande har han varit minutiöst noga med att satsa helhjärtat på alla beståndsdelar. Således bjuder Batman Begins på ett oerhört genomtänkt manus, välbalanserat tempo, magiska dialogsekvenser och framförallt ett så gott som fulländat karaktärs-galleri.

Efter skurkar som Jokern och Pingvinen har äntligen Scarecrow (Cillian Murphy) fått ätra scenen som superskurk. Hans psykotiska ögonuttryck utgör en spektakulär visuell kontrast till Katie Holmes rådjursblick i rollen som Bruce Waynes barndomsvän. Kvalitetsnamn som Morgan Freeman och Gary Oldman bidrar naturligtvis till viss tyngd i skådespelarensemblen men ingen är i närheten av att stjäla någon stjärnglans från Christian Bale. Han behärskar rollen som bortskämd rikemansson med samma eleganta övertygelse som när han porträtterar den svartsynta hämnaren som nattetid inte tvekar att själv begå brott för att skapa rättvisa.

Visst skulle man sanningsenligt kunna påpeka att det märks att Nolan inte är van att regissera actionfilmer och att slagsmålssekvenserna är stressade och lite slarviga. Men det är av sekundär betydelse. Redan i inlednings-scenen när ett hav av flygande fladdermöss bildar den klassiska Batman-symbolen blir man tillräckligt knäsvag att förlåta det mesta. Och när sedan Bruce Wayne lakoniskt inflikar att "Det inte är vem man är som spelar någon roll utan vad man gör" så är kapitulationen total. Årets i särklass bästa superhjältefilmatisering har landat och nedslaget är mörkt, smart och förstklassigt. **9/10**

Cursed

SF, finns ute nu / Text av Anna Eklund

Inte nog med att syskonen Ellie och Jimmy råkar ut för en bilolycka, strax efteråt blir de överfallna av en vargliknande varelse. När de upptäcker förändringar hos sig själva i stil med abnorm styrka och kraftigt hårväxt står det klart att de fått en släng av ett varulvsvirus. Inte något man går till skolsystemen för med andra ord. När klassikern i genren, En amerikansk varulv i London, gavs ut 1981 spåddes det en lysande framtid för varulvsfilmer. Det blev precis tvärtom. När så en föredetting som Wes Craven efter fem års regifrånvaro plötsligt får för sig att återuppliva ett sådant förlegat tema så behöver man inte vara någon olycksbarn för att förstå att något är fel. Närmare bestämt så är allting fel. Cursed dryper av malplacerad 80-talskänsla och bedrövliga specialeffekter. När det äntligen är dags för slutscenerna är de så beklämmande att någon på fullt allvar borde överväga att stämna Craven. **3/10**

Liftarens guide till galaxen

Buena Vista, släpps 30 november / Text av Anna Eklund

Douglas Adams interstellära epos om Arthur som några sekunder innan jordklotet förstörs tvingas ut i rymden är antagligen en av de mest citerade och avgudade böckerna någonsin. Med andra ord har det funnits mångahängivna fans som bara väntat på att få tycka till om hur en filmatisering ska göras, vilket delvis förklarar varför det dröjt så pass länge innan någon vågat sig på att göra en spelfilm. Garth Jennings tog sig till slut an uppgiften och levererar mot all förmodan ett underhållande Monty Python-doftande rymdäventyr vars anda känns trogen originalverket. Någon optimal filmatisering är det dock inte, budgeten är fortfarande för liten för att göra boken rättvisa och kärlekshistorien känns krystad. Men den klarar sig undan med hedern i behåll och delfinkabarén i inledning är fullständigt obetalbar. **6/10**

Mr. & Mrs. Smith

SF, släpps 23 november / Text av Anna Eklund

Paret Smiths äktenskap är allt annat än normalt. Bägge lever hemliga dubbelliv som yrkesmördare åt rivaliserande organisationer och istället för romantiska middagar står det avrättningar på menyn. Slutligen spricker bubblan och de får i uppdrag att röja varandra ur vägen. Det blir upptakten till en actionfest där makarna Smith försöker ta kål på varandra med alla medel som står till buds. Såväl den digra vapenarsenalen som den ultrateknologiska spionutrustningen kommer väl till hands när det ska avgöras vem som egentligen är familjens bästa lönnmördare. Angelina Jolie och Brad Pitt är oförskämt snygga och träffsäkra som det äkta paret och Vince Vaughn dyker upp i en minnesvärd roll. På många sätt är Mr. & Mrs. Smith stilfull och elegant underhållning men i slutändan hämmas den alltför mycket av sin enkelspårighet och tunna manus. **7/10**

Star Wars: Episod III - Revenge of the Sith

SF, finns ute nu / Text av Petter Engelin

George Lucas - begåvad producent, briljant visionär, usel regissör. Den sista och avslutande delen i Star Wars-sagan är nämligen det slutliga beviset på detta. Problemfyllt och tröttsamt tråkigt är bara förnamnet då Lucas blandar dåligt skådespel med plastiga datoreffekter för 800 miljoner. För till skillnad från de ursprungliga tre filmerna har Lucas ä en gång misslyckats med den mänskliga aspekten i hans gigantiska rymdsaga, han tvekar i berättandet, hans manus är tunt och förutsägbart och hans förmåga att rättvist regissera Evan Mcgregor och Hayden Christensen blir till slut så uppenbart att jag skäms, för hans skull. Revenge of the Sith är en blek popcornmatiné av samma bristfälliga kvalitet som The Phantom menace och Attack of the Clones, oavsett vad alla rabbiata fanboys säger. **4/10**

Världarnas Krig

Paramount, släpps 16 november / Text av Anna Eklund

Tvåbarnspappan Ray (Tom Cruise) tillhör den oansvariga typen. Varken han eller barnen ser fram emot att spendera helgen ihop. Och värre blir det. Vad som börjar som dåligt väder visar sig vara en mångårig planerad attack av utomjordiska tripodmaskiner. Syftet? Att utrota mänskligheten. Med tanke på Spielbergs förkärlek till utomjordingar och hans vana trogen att sätta familjen i centrum kändes det mest som en tidsfråga innan han skulle ge sig på Wells litterära klassiker. Första halvan av Världarnas Krig är precis så gäckande apokalyptisk som man hade hoppats på. Men efter hand som fokus riktas på relationen mellan fader och dotter hemfaller störet åt virriga sidospår där Tim Robbins meningslösa karaktär gör entré. Och den märkligt lakoniska upplösningen illustrerar bara att även en demonregissör som Steven Spielberg slarvar ibland. **6/10**

Layer Cake

Columbia, finns ute nu / Text av Petter Engelin

Engelsk gangsterfilm, en genre som föddes med The Long Good Friday och Get Carter och återupplivades med Guy Ritchies Lock, Stock and Two Smoking Barrels från 1998. Layer Cake är regisserad av Matthew Vaughn som producerade Lock, Stock and Two Smoking Barrels och Snatch. Handlingen kretsar kring en namnlös knarklangare spelad av stekhete Daniel Craig. En amfetaminaffär med en av traktens mer högljudda smugglare går fel och Craigs karaktär finner sig mitt i en våldsam uppgörelse mellan syndikatets högsta höns och ett gäng jugoslaviska lego-knektar. Upptakten påminner mycket om Ritchies filmer där flera våldsamma parallellhandlingar vävs samman till en härlig helhet innehållande ursnyggt foto och stenhårt skådespel. **8/10**

HE'S A HERO... BUT WHOSE HERO?



YOU DECIDE.

He's a hedgehog with a history -
if only he could remember it!
Has he been created to save
humanity, or to destroy it?

Only your actions can uncover the truth.

SHADOW™
THE HEDGEHOG

Out November 18th



www.sega-europe.com

RACE THE WORLD



TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2005 NINTENDO.



www.pegi.info



Mario Kart goes global! Race players from all around the world on 32 wild tracks, with the built-in Nintendo Wi-Fi Connection. Bung bananas at Germans, shoot red shells up a Frenchman's exhaust – or keep it local with wireless 8-player racing using just one copy of the game. The world's ready to roll: are you?

WWW.NINTENDO.SE • WWW.NINTENDO.NO • WWW.NINTENDO.DK

TOUCH ME!

