

**GRATIS
TIDNING**
Dec-Jan 05/06
Nummer 33

Game reactor®

www.gamereactor.se

Sveriges största speltidning

Test Drive Unlimited

+ 24 andra Xbox 360-spel



Mario Kart
HUR BRA ÄR
EGENTLIGEN
DS-VERSIONEN?

Lara Croft
VI HAR KIKAT
NÄRMARE PÅ TOMB
RAIDER LEGEND

Bäst 2005

Gamereactor delar ut tretton priser

SUPERMAN RETURNS_50 CENT: BULLETPROOF_BETYG PÅ 15 XBOX 360-SPEL_CRACKDOWN

ONE WANTS TO FREE HIS PEOPLE...



CRAFT YOUR OWN COMBAT STYLE
USING SPEED KILLS AND THE EXPANDED
FREE-FORM FIGHTING SYSTEM.



SEIZE THE REINS OF A CHARIOT AND BATTLE
THROUGH THE CITY OF BABYLON.



UNLEASH THE DEADLY DAGGERTAIL
AS THE DARK PRINCE.

WWW.PRINCEOFPERSIAGAME.COM

...THE OTHER TO DOMINATE THEM.

PRINCE OF PERSIA THE TWO THRONES

ONE WARRIOR. TWO SOULS.



PlayStation 2

gameloft



UBISOFT

© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Prince of Persia created by Jordan Mechner. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia, Prince of Persia: The Two Thrones are trademarks of Jordan Mechner in the U.S. and/or other countries used under license by Ubisoft Entertainment. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. "X" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo, Nintendo GameCube, the Nintendo GameCube logo and the Seal of Quality icon are trademarks of Nintendo.

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.



ITY THAT WAS THE WEST



DIVERSE ACTION PACKED MISSIONS



COMBAT ON HORSEBACK



PlayStation®2



XBOX 360

NINTENDO
GAMECUBE

PC
DVD
ROM

ACTIVISION®

activision.com

CHEFREDAKTÖR Petter Engelin (petter@gamereactor.se)

REDAKTÖR Bengt Lemne (bengt@gamereactor.se)

ANSVARIG UTGIVARE Claus Reichel

GRAFISK FORM Petter Engelin

SKRIBENTER

Jesper Karlsson

Jonas Mäki

Roger Rosenlund

Mikael Sundberg

Anna Eklund

Lars Jensen

Peter Bernhardsson

David Fukamachi Regnfors

Sophie Warnie de Humelghem

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

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

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

INTERNET www.gamereactor.se

UPPLAGA 50 000 ex

PERIODICITET 10 nr/år (januari och juli uteslutna)

TRYCK Colorprint Danmark

DISTRIBUTION Pan Nordic Logistics

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

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

Gamereactor ges ut av Gamez Publishing®

TESTAD VERSION:

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

ÄLSKVÄRT SPEL:

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

REKOMMENDERAD ÅLDERSGRÄNS:

Vid varje recension i Gamereactor informerar vi om spelets rekommenderade åldersgräns enligt branschens egna PEGI-standard. PEGI är en förkortning av Pan European Game Information (paneuropeisk spellinformation). 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 högstadies- och gymnasieskolor, internet-caféer, enskilda specialbutiker och större köpcentrum.

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

12-05

Tack för ännu ett bra år (och god jul)

Borttappad julstämning, Christmas Nights och ett till synes händelserikt 2006

Jag är duktig på att skriva julrim, ganska i alla fall. Brukar ibland låta dem angränsa till limerickar vilket jag är erkänt grym på. Hade tänkt inleda månadens ledare med ett tramsigt julrim om det konstanta vansinne som uppstår dagarna innan tryckklämning här på redaktionen, men ångrade mig precis. Orsaken till detta är faktiskt att jag inte känner någon julstämning alls ännu. Bara häromdagen envisades Mäki med att pynta stora delar av redaktionen med kantstötta porslinstomtar och en sned, lite trasig julstjärna men inte ens då gav sig glöggssuget till känna. Julstämningen är viktig, och när jag nu förlorat den (på något märkligt sätt) för första gången på 28 år hävdar jag bestämt att det är ålderns fel, att jag helt enkelt är för gammal för jul. Min årliga tradition att spela Christmas Nights (Sega Saturn) varje dag fram till julafton har jag hittills inte hunnit med men när denna text är skriven och nummer 33 lämnats till vårt tryckeri ska jag upp på vinden omedelbarts och plocka ned Saturnen. Om julstämningen inte infinner sig då är allt hopp dessvärre förlorat.

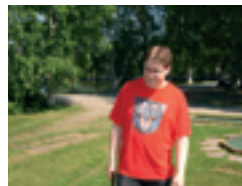
För alla er läsare hoppas jag att vi lyckats sprida julstämning med vår årliga, stora julkalender på Gamereactor.se som redan hunnit pågå i åtta dagar när detta nummer släpps i butik. Om du är nybliven Gamereactor-läsare kan jag berätta att vår julkalender består av minst en tävling varje dag från 1:a till 24:e december där priserna utgörs av en hel drös spel till olika format, tillbehör, konsoler eller DVD-filmer. I år har vi samlat ihop priser för närmare 50 000 kronor som du kan vara med att tävla om på Sveriges största spelsite. I övrigt har det varit ett jättebra år för Gamereactor. Vi har fortsatt att växa både som tidning och som site och befäst vår position som Skandinaviens största speltidning. Vi har hunnit med hundratals recensioner, massor av beta-tester och otaliga spelresor till en rad olika utvecklingstudios. Vi har lanserat en ny prenumerationstjänst samt lyssnat till era önskemål och erbjuder nu även Gamereactor Magazine som PDF-tidning för nedladdning från Gamereactor.se. Vi har också utökat vår redaktion med fyra stycken nya förmågor, anordnat de nordiska mästerskapen i Tekken 5 och fortsätter samtidigt att arbeta hårt med vår nya, onlinecommunity som förväntas vara färdig lagom till våren.

Det händer massor hos oss med andra ord, något som vi vet kommer att trappas upp ytterligare under 2006. Det må låta sockersött och malligt men det finns inget bättre jobb än det vi har och det finns inget roligare än att fortsätta att utveckla vår satsning med hjälp av er läsare och er viktiga feedback. Tack för ännu ett strålande år, god jul och gott nytt år. Nästa nummer av tidningen släpps 15:e februari, fram tills dess fortsätter vi att dagligen uppdatera Gamereactor.se med uttömmande recensioner, förtittar, artiklar och spännande spelnyheter.



Petter Engelin (Chefredaktör)

Medarbetare



Jonas Mäki

I mitten av november besökte Jonas Manchester. Men det var inte för att besöka Old Trafford och kika på fotboll utan för att se vuxna karlar i trikåer brottas. Just precis, den amerikanska wrestling-cirkusen WWE har varit på besök och Jonas besökte galan under två dagar och undersökte brottarnas spellunskaper. Mer om detta i vårt februari-nummer. Annars har mycket av Jonas tid gått åt till Xbox 360. De nya spelen, maskinen men kanske framförallt Xbox Live Arcade där spel som Geometry Wars 2 och Smash TV fyllt Jonas tid.



Petter Engelin

Den givna höjdpunkten för Petter den här månaden var utan tvivel när Xbox 360 äntligen levererades till redaktionen. Sedan följde några intensiva dygn där Condemned, Project Gotham Racing 3, Ridge Racer 6 och kanske framförallt NBA Live 06 gick varma i spelrummet. Att byta sportbilen mot motionscykel låter inte speciellt kul, men Petters överdrivna pizzakonsumtion tvingade honom att montera upp cykeln och samtidigt åkte sportbilen in i vintergarage. Nu är det regelbunden motion som gäller ändå fram till maj, då vintern lämnar Östersund.



Mikael Sundberg

Efter att Micke kom hem från sin drömmresa där han fick träffa teamet bakom hans favoritspel World of Warcraft har vardagen här hemma tappat lite av sin glans. Egentligen är det bara när han sitter och skapar nya slagskämpar i Soul Calibur 3:s figurskapa-läge som han är riktigt glad. När vi skulle utse årets spel så ville han få med World of Warcraft i nästan varje kategori, det gick inte vi andra med på men Micke är mycket nöjd med att Nintendo DS-spelet Castlevania: Dawn of Sorrow fick pris för bästa musik.

Beat your friends

**BUY ANY
OF THE 3
LOGITECH
CONTROLLERS**

**and get
SEK 100
back**

Annika Wikholm, 23
Driven off a cliff during 4th lap

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



Formula Force EX



Xbox Precision Vibration Wheel



PS2 Driving Force Ex

Brev & Mail

Gör din röst hörd på Gamereactors brevsida!

De 12 bästa Playstation-spelen

Jag har med spänning läst alla era topp 12-listor. Som till exempel världens 12 bästa bilspel. Då fick jag tanken om att ni skulle kunna göra en topplista med världens 12 bästa Playstationspelen. Själv har jag givetvis ett eget förslag. **12. Tekken 3** -Jag är väl ingen fightingspels-fanatiker precis, men detta spelet hade jag dock mycket kul med. **11. Resident Evil** -Själv tycker jag ettan är bäst. Läskigt och riktigt kul. **10. Colin McRae Rally** -Tycker även här att ettan var grym. Nyttänkande och med grym körkänsla som står sig än idag. **09. Silent Hill** -Ett mycket bra spel. Skräcken var mer påtaglig än i Resident Evil. Dessutom var det skönt med 3D-grafik istället för förrrenderade bak-grunder. **08. Wipeout 2097** - Där ettan kändes halvfärdigt var detta grymt. Kontrollen var strålände, Grafiken såväl som de feta klubb-beatsen kändes helt rätt. Ett strålände spel helt enkelt. **07. Parappa the Rapper** -Ett annorlunda spel som i alla fall jag tycker rockade fett. Det innehöll så sköna låtar och karaktärer. **06. Crash Bandicoot** - Fantastiskt plattformsspel. **05. Ridge Racer Type 4** -Ett spel jag rent ut sagt älskar. Snycgt, snabbt och kul. Dessutom har det världens bästa intro. Gamereactor verkar ha glömt bort det totalt dock, tyvärr. **04. Gran Turismo** - Precis som Petter tycker jag fortfarande att det första spelet är det bästa i serien. **03. Final Fantasy VII** -Precis som många andra uppskattar jag detta spel enormt mycket. **02. Ape Escape** -Innovativt, varierat, ursnyggt och proppat med grym humor. **01. Metal Gear Solid** -En av spelhistoriens bästa actionspel någonsin helt enkelt. Grym grafik, grymt soundtrack, grym story. Helt enkelt bäst till Playstation. Det var allt för mig. Tack på förhand!

/Nicklas

Jag är besviken på er!

Det händer mer och mer ofta, att ni på Gamereactor gör mig riktigt besviken. Jag har alltid gillat er tidning men börjar nu tvivla på er kompetens när det gäller betygsättning, för på slutet har flera bra spel fått riktigt dåliga betyg, och jag fattar inte varför. Det första exemplet på detta var er recension av The Matrix: Path of Neo. Spelet är genialiskt med urläcker grafik, mångsidig spelkontroll och roliga uppdrag. Ni skrev att grafiken var usel och att spelkontrollen var bristfällig. Betyget blev 4/10. Mitt betyg på Path of Neo är 9/10, jag älskar det och fattar helt enkelt inte hur ni kan ha så fel? Det andra exemplet är Shadow the Hedgehog som ni recenserade på Gamereactor.se och som också fick betyget 4/10. Jonas Mäki klagade på att ggrafiken var mörk, att hårdrocksmusiken var dålig och på spelkontrollen. Jag äger själv spelet och anser det vara det bästa Sonic-spelet på väldigt

länge. Grafiken är mörk, visst, men det ska vara så och spelkontrollen är supercool och välgjord. Jag som också gillar hårdrock förstår inte vad ni dillar om då ni säger att hemska gitarmattor ligger som en tät pläd över hela äventyret. Hur kan en sån bra tidning ha så fel, två gånger i rad?

/Kent Vidlund

Fel? Det finns inget rätt eller fel när det gäller personlig smak. Du älskar dåliga spel, vi gör det inte. Så enkelt är det.

Ni hade rätt om Shadow the Hedgehog

Jag köpte Shadow the Hedgehog, vilket jag nu ängra bittert. Spelkontrollen är svår och bandesignen hemsk. Såg verkligen fram emot det här spelet, trodde det skulle bli hur grymt som helst men ångrar verkligen mitt köp. Läste er recension på Gamereactor.se och håller med om allt ni skriver. Shadow the Hedgehog är och kommer alltid att vara ett skitspel!

/M1SH3

Besviken på förhand

Det talades på förhand om tidernas bästa konsolpremiär med massor av tunga spel, men så här veckan innan jag ska hämta min sedan länge förbokade Xbox 360 så känner jag mig märkligt nog inte speciellt upphetsad. Det beror säkert till viss del på att personliga favoriter som Ghost Recon 3 och The Elder Scrolls IV: Oblivion blev försenade, men egentligen borde väl spel som Project Gotham Racing 3 och Kameo räcka? Samtidigt kanske det är rätt bra att jag inte har för höga förväntningar på förhand, så att jag kan bli positivt överraskad. Och Ghost Recon och Oblivion kommer ju trots allt till våren, men att Xbox 360-premiären skulle vara speciellt lysande jämfört med andra premiären kan jag inte alls skriva under på.

/Bo_E

Gamereactor.se regerar ständigt!

Gamereactor.se är inte bara den absolut snyggaste spelsidan i Skandinavien, den är också den mest aktuella, den mest innehållsrika och absolut mest livliga ställe där det går att träffa massor av likasinnade speltokar. Ville bara säga det. Ville bara uppmuntra er att fortsätta regera även på nätet. Rock on!

/Laban

Jag är trött på Nintendo

Börjar ärligt talat bli lite trött på alla som hela tiden vill få det till att det är Nintendo som leder utvecklingen av nyttänkande spel och struntar i specifikationskriget. Snarast är det väl så att det var Nintendo som en gång i tiden startade hela sifferexercisen med SNES, och breddade på om hur mycket fler färger deras nya konsol hade jämfört mot Segas Megadrive.

Brev_Forumsnack

DITT EGET DRÖMSPEL



Erkänn. Alla, även du, vill väl göra ett spel. Om du nu fick chansen, vad skulle de heta, vilken spelsort och vad skulle spelet handla om?

/Da bear

Skulle vilja göra om slaget om Minas Tirith.

/Fritzhov

Mitt drömspel skulle vara en total Grand Theft Auto: San Andreas-ripoff eftersom jag anser att det inte finns en bättre spelidé än gangbangin i en fet stor miljö. Man skulle själv vara med i ett gäng. Spelet skulle vara dubbelt så stort som San Andreas (annars blir det för stort). Det skulle bestå av 4 städer, en stad med kallt klimat (snö på vintern), en stad i öknen, en stad uppe på ett berg, och en ghettoastad.

/G-Force

Jag skulle helt klart vilja göra ett Star Wars-spel, ungefär som Knights of the Old Republic fast med mer känsla och valmöjligheter. Man börjar spela som ett barn, man gör vanliga saker som barn brukar göra, redan här så kan man välja om man ska vara elak och till exempel ta nåns godis eller så stoppar man någon annan från att ta godiset.

/Krillan

Ett sexspel där spelet går ut på att ha sex med så många personer som möjligt och ha så bra sex med dem som möjligt (man får spela under sexakten för att göra den så bra man bara kan) för att ens status som älskare/älskarinna ska bli så hög som möjligt.

/D-Star

Mitt spel skulle vara en blandning mellan science fiction och krig som Halo. Spelet skulle utspela sig på Jorden under 2200-talet. De har inte gjort så stora framsteg med vapen och sånt, men teknologin inom datorer och sånt har tagit enorma steg. En ganska unik meteorit träffar jorden och förändrar hela världen. Krig bryter ut och många människor rycker in för att försvara Jorden.

/The End

www.gamereactor.se/forum

Sedan följde Nintendo 64, som ju skulle kunna rendera verklighetstrogen grafik och nu senast var det Gamecube. Är också hjärtligt trött på allt snack om den revolutionerande Nintendo DS. Den enheten kan precis ingenting som inte min snart tre år gamla mobiltelefon P800 redan kan. Varför blir det revolutionerande när Nintendo har tryckkänslig skärm och mikrofon, trots att andra har haft funktionerna hur länge som helst? Ser man till kommande Revolution så är det ju samma sak där, jag hittar ingenting som inte gått att göra förut.

Och när man tänker på spelen så kör Nintendo på med nästan uteslutande säkra kort. Uppföljare, uppföljare och åter uppföljare samt att man petar in Mario i allt möjligt bara för att få det att sälja bättre. Det är inte utan att man undrar hur det kan komma sig att det är på det här viset? Sony släpper Eye Toy Singstar och Buzz, medan Microsoft helt definierar online-spelande. Nintendo å sin sida kör på i gamla hjulspår och har inte gett branschen något nytt på väldigt länge, ändå räknas precis allt de gör som det mest nyskapande.

/Ramses III

Väldsamt beroende...

Det händer med jämna mellanrum att spel tas upp i de bredare medierna. Det brukar handla om spelberoende och spelvård och spelare utmålans som asociala människor och det är något konstigt och exotiskt att spela mycket spel. Jag tycker personligen att detta är nästintill kränkande då det inte alls är en sann eller nyanserad bild. Det känns irriterande att spel som Grand Theft Auto och Postal är de exempel som får mest exponering när spel är så mycket mer än de fåtal riktigt våldsamma spel som släpps varje år. Det känns lika irriterande att spel får samma konnotationer som drogberoende, när det väl snarare ska liknas vid TV-tittande eller musiklyssnande som kanske också helst ska ske i lagom stora doser. Jag vet att det finns många som tycker som jag, men vi måste göra våra röster hörda och inte låta de dåliga exemplen bli den enda bilden av vår hobby som visas upp!

/Ryudo

Vad heter spelet?

Jag är inte så insatt i det här med spel men jag såg att det fanns ett spel till Xbox där man har en kamera inkopplad till maskinen och därigenom ser man sig själv på TV:n och genom sina rörelser så slog man på olika fallande saker. Min fråga är, vad heter dessa spel? Vill köpa ett till min son som snart fyller år och hade därför varit tacksam för er hjälp.

/Bengt Schröder

Kameran du letar efter heter Eye Toy och finns bara till Playstation 2.

Upp till 40% snabbare spel
och grymt bra surroundljud
med hörlurar!

Sound
BLASTER



Xtreme Fidelity™
Hear it and Believe

Uppgradera ditt ljudkort till Sound Blaster X-Fi Fatal1ty FPS så får du det snabbaste och häftigaste spelljud du någonsin hört!



Kolla in på europe.creative.com/xfi **CREATIVE**

Tempo_Lista

SPEL KALENDERN

Vi listar viktiga datum

9 december Den här dagen släpps det en hel del spel. Bland dessa märks Battalion Wars till Gamecube. Annars är den stora titeln för dagen Prince of Persia: The Two Thrones från Ubisoft som släpps till Gamecube, PC, Playstation 2 och Xbox. Dessutom ses prinsen i Prince of Persia: Revelations till PSP och Battles of Prince of Persia till Nintendo DS samma dag.

24 december Vi räknar faktiskt med att ni kommer ihåg vilken dag julaften är, men glöm inte bort att kika in avslutningsluckan i vår julkalender som av tradition är den fetaste av alla. För säkerhets skull låter vi luckan ligga öppen även under juldagen och annandagen så att alla hinner vara med och tävla på www.gamereactor.se.

13 januari Dead or Alive 4 släpps till Xbox 360. Vi kan knappt hålla kroppsvätskorna i styr.

25 januari Det officiella spelet för OS i Turin, Torino 2006, släpps i svenska butiker.

26 januari Den här dagen släpps Namcos härliga We Love Katamari i Sverige. Bara att rulla iväg till butiken. Det är också dagen som Ridge Racer 6 till Xbox 360 parkerar i spelhyllan.

27 januari Mario & Luigi: Partner's in Time, Mario Party 7 och Top Spin 2 släpps.

3 februari Sega Classics Collection samt Namcos Urban Reign släpps denna dag.

10 februari Stubbs the Zombie: Rebel without a Pulse släpps till PC och Xbox.

15 februari Gamereactors 34:e upplaga finns att hämta i spelbutik nära dig. Ännu så länge är innehållet hemligt men räkna med recensioner av Ghost Recon: Advanced Warfighter, Black och Shadow of the Colossus.

17 februari Denna dag släpps bland annat Viewtiful Joe: Double Trouble till Nintendo DS.

18 februari Vi hittar två spel som ska släppas denna dag: Desperados 2 och Prey. Återstår att se om det senare klarar sig från 3D Realms patenterade föresningar.

24 februari Den första riktigt tunga releasedagen på det nya året. Då släpps: Black, Death Jr., Fifa Street 2, Ghost Recon: Advanced Warfighter, Lemmings (PSP), Mark Ecko's Getting Up: Contents under Pressure, Rise & Fall, Shadow of the Colossus, Socom 3 och Toca Race Driver 3.



Avsevärt mycket mer detaljerade skad modeller, massor av gnistor, partiklar och rök-effekter samt ursnygg rörelseoskärpa är bara en del av det visuella godis som Burnout Revenge till Xbox 360 kommer att bjuda på.

EXKLUSIVT!

Burnout Revenge till Xbox 360!

Gamereactor har de första bilderna från Criterion's Xbox 360-debut

I Burnout Revenge till Xbox 360 kommer dina synder aldrig bli förlåtna. Spelet kommer nämligen att hålla koll på exakt vem du har knucklat för att de någon gång i framtiden ska kunna utkräva hämnd. För det är onlineläget "Live revenge" som är den stora nyheten när Criterion konverterar sitt fjärde Burnout-spel till Xbox 360. Fokus ligger på rivalitet spelare emellan och om du är duktig kommer alla att jaga dig längs

banorna för att ta ut dig som är bäst rankad. Syftet är att det ska bli personliga vendettor och att du ska kunna utmana någon som tidigare förnedrat dig för att få din hämnd. Du kommer även att kunna spela in och dela med dig av dina favoritkrascher via Xbox Live.

I övrigt bjuder spelet på samma innehåll som höstens upplagor till Playstation 2 och Xbox. Tio nya så kallade "crash junctions"

har lagts till och det är fortfarande möjligt att tackla drönartrafiken för att hindra sina motståndare.

Burnout Revenge blir en första indikation på hur väl Criterion's grafikmotor Renderware kommer att hantera de nya konsolerna. Extra intressant är detta då Electronic Arts planerar att använda grafikmotorn i majoriteten av sina kommande spel till Playstation 3 och Xbox 360.

Superman Returns

Ska Stålmannen äntligen slippa skämmas?

Ett par av tidernas absolut sämsta spel har Stålmannen i huvudrollen. Jag pratar om Superman 64, Superman: Shadow of Apokalips och nu senast det tokusla Superman: Man of Steel. Men den allsidige superhjälten från Krypton planerar en storstilad comeback med nästa sommars biofilm Superman Returns och Electronic Arts har satt sin Tiburon-studio, mest kända för Madden-spelen, på att skapa ett spel som ska göra Stålmannen rättvisa.

Det är tydligt att Electronic Arts sneplat på hur Activision valde att göra med spelversionen av Spider-Man 2. EA Tiburon har skapat en gigantisk version av Metropolis för Stålmannen att leka i. Här kommer de stora händelserna i filmen utspela sig, men även en rad andra skurkar och utmaningar står på menyn. Staden innehåller tiotusen byggnader och är 180 kvadratkilometer stor.

- Vi har försökt matcha stålmännens rörelser och förmågor med designen av spelkontrollen. Det gäller att balansera vikten när man bär tunga objekt, säger producenten Chris Gray.

Upplägget i spelet påminner som sagt om

spindelmännens senaste spel. Det kommer att finnas en huvudstory med uppdrag, men du kommer även kunna spela en hel del fritt. Dock kommer det inte finnas småbrott för stålmannen att reda ut. Förströelserna kommer istället handla om att samla föremål, flyga omkring och spela diverse mini-spel. Stålmännens hjälteåda sker annars på stor skala och han kommer att rädda folk från brinnande byggnader, stoppa jordbävningar och hålla upp skyskrapor som håller på att falla samman.

Vi fick annars ta del av en sekvens där Stålmannen mötte en 40 meter hög Metallo, superskurken som absorberar föremål av metall. Metallo försöker förstöra staden och just staden är intressant nog även din hälsomätare. Stålmannen är ju som bekant närmast oförstörbar och istället för att beväpna skurkarna med kryptonitpistoler fungerar det så att Stålmannen inte står ut med att se sitt Metropolis förstört förgås av skuldkänslorna. En smart designlösning, i ett spel som inte bör ha några problem att kamma hem titeln som det bästa Superman-spelet.



Tempo_Notiser

John Carmack och Sid Meier hyllas

Eftersom spelbranschen inte uppmärksammas med stjärnor på Hollywood Boulevard som film-, musik- och TV-folk så har det skapats ett "Walk of Game" i San Francisco. I fjol, förädrades Shigeru Miyamoto. I år var det John Carmack från id Software och Sid Meier från Firaxis som valdes. Carmack och Meier kan sägas dominera varsin ende av utbudet av spel till PC. Medan Carmack gjort sig känd för spel som Doom och Quake har Sid Meiers livsverk handlat om tålamod och strategi i spel som Civilization och Pirates.

Take Two satsar på OS och Da Vinci-koden

Take Two har inte legat på latsidan den senaste tiden. Utgivaren som gjort det sitt mål att utmana EA om titeln som den största tredjepartsutgivaren har lagt beslag på licensen att göra spel på OS i Turin, som börjar i februari. Dessutom har Take Two tecknat ett avtal att göra spel på Da Vinci-koden. The Collective (Mark Ecko's Getting Up) utvecklar spelet som kommer släppas till en mängd olika format. Som om det inte vore nog har Take Two passat på att köpa upp Firaxis, Sid Meiers spelföretag som ligger bakom spel som Civilization och Pirates.

Nintendo Revolution blir billigast

Nintendos Reggie Fils-Aime har bekräftat att Nintendo Revolution kommer att lanseras till ett lägre pris än Xbox 360 Core System (2995 kr). Det var visserligen väntat att Nintendo skulle sätta ett lågt pris men nu är det alltså bekräftat. Kombinationen av ett lågt pris, samt den nya gyro-baserade handkontrollen ska locka människor som kanske inte spelat spel tidigare att bli en del av revolutionen. Tråkigt nog slog Fils-Aime även fast att Revolution inte kommer att stödja HDTV-upplösning.

Svenskt militärspel i fredens tjänst

Ett samarbete mellan Luleå Tekniska Universitet och Försvarshögskolan har nyligen presenterats där dataspelet Foreign Ground utvecklas för att användas i utbildningen av fredsbevarande styrkor. Tanken med spelet är att lära personalen att genom sitt agerande avvärja potentiellt farliga situationer bland flyktingar och ortsbefolkning. Det är naturligtvis en slående parallell att den amerikanska armén har använt gratispelet America's Army där man helt sonika skjuter varandra online till att rekrytera nya soldater, medan vi i Sverige ser vågar att utnyttja spelmediet på ett mer konstruktivt sätt.

Väpnad rånare ville ha Xbox 360

Att hysterin kring Xbox 360 nått farsartade nivåer insåg vi när det rapporterades att en att en rånare hotade butikspersonal på EB Games i Stafford, Virginia med en pistol ett par dagar innan den amerikanska premiären. Rånaren ville inte ha några pengar utan krävde istället att få två stycken sprillans Xbox 360 som butiken hade inne på lagret. Rånaren tog sig från butiken med sitt kap, men greps strax därefter av polisen. Nu riskerar rånaren flera års fängelse där han kommer att få gott om tid att tänka över sitt överdrivna spelintresse.

Nintendo avslöjar hårdvarusiffror

Nintendo har i samband med sin resultatrapport presenterat försäljningssiffror till och med september för alla sina konsoleer. Den alltmör trögsålda Gamecube har totalt sålts i 19,3 miljoner, varav omkring fyra miljoner sålts i Europa. Nintendo DS som precis firat ett års jubileum i Japan hade sålt i 8,8 miljoner exemplar världen över, medan Gameboy Advance toppar på smått osannolika 70 miljoner. Andra roliga siffror som avslöjades är att det totalt sålts 296 miljoner GBA-spel och 170 miljoner spel till Gamecube totalt sett (inklusive tredjepartsspel).

Bioware och Pandemic uppköpta

De två stora spelutvecklarna Bioware och Pandemic har båda två köpts upp av Elevation Partners, ett investeringbolag med förre EA-chefen John Riccitello i spetsen och med bland andra U2-sångaren Bono som en av investerarna. För de anställda och företagen kommer det dagliga arbetet inte påverkas. Elevation Partners har heller ingen avsikt att bli spelutgivare själva utan Bioware och Pandemic kommer även i fortsättningen att göra spel åt utgivare som Microsoft, Lucasarts, THQ med flera. Just nu arbetar Bioware med rollspelet Dragon Age samt Xbox 360-trilogin Mass Effect, medan Pandemic Studios jobbar med Full Spectrum Warrior: Ten Hammers samt fyra ännu inte offentliggjorda projekt. De nya ägarförhållandena bör dock garantera ett större oberoende och möjligheter att själva äga rättigheterna till nya spelserier för Bioware och Pandemic.



Fem minuter med...

Bjørn Toft Madsen, designer hos Rare som precis slutfört arbetet med Perfect Dark Zero

Vilken var din första spelmaskin?

- Min allra första spelmaskin, om jag tillåts vidga definitionen lite grann, var Game & Watch-spelet "Fire" från Nintendo. Och det bästa var att det kom helt oväntat. Min mor, som jobbade som barnmorska, tyckte inte direkt att det var god barnuppföstran att låta sitt barn sitta och spela spel, men en dag smög jag, min bror och min far ut och köpte spelet. Jag är säker på att han fick sota för det, men jag och min bror var alldeles för upptagna med att rädda folk som hoppade ur byggnader för att märka det.

Första spelet du köpte?

- Tillsammans med köpet av en Amstrad CPC 464 kom ett paket med fyra spel som innehöll Jet Set Willy, Daley Thompson's Decathlon, Beach Head och Sabre Wulf. Det är lite märkligt att just Sabre Wulf skapades av killarna som jag jobbar för idag. Jag spelade verkligen det spelet till döds.

Vilket är ditt absoluta favoritspel?

- Utan någon som helst tvekan Civilization II. De tog allt som var bra från det första spelet, vilket var en hel del, och la till ännu mer härliga saker. Tyvärr kan jag inte säga detsamma om Civilization III.

Favoritplattform?

- Jag skulle helst uppgä någon gammal retro-konsol, men skulle då ljuga. Måste erkänna att Xbox är min favoritkonsol. Inget slår Colin McRae med en bra handkontroll eller Halo för den delen. Gamecube ligger dock inte långt efter.

Ditt senaste inköp?

- Jag har lyckan att arbeta för ett företag som delar ut gratis spel till sina anställda, så det var faktiskt ett

tag sedan jag betalade något för ett spel. Jag tror det var Battlefield 2, som jag verkligen borde ha mer tid att spela.

Förutom Battlefield 2, vad spelar du just nu?

- Dungeon Siege II och Conker: Live & Uncut. Ibland spelar jag lite Sims 2 också, men jag kan helt enkelt inte investera den tid som krävs för ett sånt spel.

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

- Jag får inte säga Kameo och Perfect Dark Zero här va? Men jag längtar faktiskt efter dem. Men om vi bortser från Microsofts spel så är det antagligen expansionen till Battlefield 2.

Världens mest överskattade spel?

- Metal Gear Solid-serien. Det är spel av hög kvalitet, men det känns som animefilmer utan textning. Alla har dåliga frisyror och nästan all dialog känns märklig.

Världens mest underskattade spel?

- Ett shareware-spel kallat Wonderland. Det är inte så mycket att det är underskattat, utan snarare att ingen räknar med det alls.

Vilka är dina hobbies?

- Jag tränar på gym några gånger varje vecka, mest för att jag sitter stilla så mycket på dagarna. Och sen spelar jag Dungeons & Dragons med ett gäng gamla kompisar, man kan knappast tro att vi är en bunt vuxna män när vi sitter och spelar. Under resterande tid försöker jag ha ett socialt liv, med varierande framgång.

Varför älskar alla danskar ost?

- Vet faktiskt inte, vem älskar inte ost? Ost är ju bäst, det bästa.

MÅNADENS MINUS

Perfect Dark Zero

Det blev verkligen inte spelet vi hade hoppats på. "It's been hurting all the way with you Joanna".

50 Cent gör bort sig

Vi kan för våra liv inte förstå hur han tillåter att ett spel som 50 Cent: Bulletproof släpps med hans namn på. Det går liksom inte att hävda att man är nere med skiten varje dag när man lånar sitt namn till sånt här skräp.

Urtista januari

Snart är årets tristaste spelmånad här. Det släpps knappt ett enda nytt spel.

Bakåtkompatibilitet?

Vi hade det på känn, men bakåtkompatibiliteten till Xbox 360 fungerar dåligt. Vissa spel har sämre bilduppdatering och andra har ännu värre buggar. För att inte tala om alla spel som ännu inte fungerar alls. Släng inte ut din Xbox innan du testat hur dina gamla favoritspel fungerar på Xbox 360.



Xbox 360 är här!

Äntligen är den nya generationen här. Visst, premiärspelen har inte direkt slagit oss med häpnad, men de får ändå alla Gamecube-, Playstation 2- och Xbox-spel att kännas vardagligt grå, oerhört platta och sanslöst lågupplösta.

Nu även som PDF!

Nu kan du ladda ner Gamereactor som PDF-tidning från www.gamereactor.se. En extra service för er som inte lyckats plocka tidningen varje månad innan den tar slut.

Vår stora julkalender

På vår hemsida bjuder vi på mängder av tävlingar hela vägen fram till jul. Missa inte chansen att fylla på med några extra paket under julgranen!

Mario Kart DS

Så bra att det nästan är det bästa spelet i serien någonsin och det säger inte lite. Det är verkligen rätt spel att lansera online-tjänsten med.

Sam & Max

Telltale Games arbetar tillsammans med den ursprungliga skaparen Steve Purcell efter att ha köpt rättigheterna på en uppföljare till det klassiska äventyrsspelet Sam & Max. Extra kul eftersom Sam & Max Freelance Police lades ner av Lucasarts för något år sedan.

1920x1080i

Vi kan knappt hålla kroppsvätskorna i styr då vi kopplar in Xbox 360 till Sonys Quaila-projektor. Sjukt läckert!

MÅNADENS PLUS

Tempo_Nyhetskrönika

NÄR SKA XBOX DRA IN PENGAR?

Panik, maskinbrist och förlorade miljoner...



När du läser det här vet du hur mycket av paniken, bristen och hetsen från den amerikanska premiären som drabbades oss i Sverige när Xbox 360 lanserades den 2:a december. I USA rapporterades det om ett väpnat rån, folk som trampades ner utanför en Walmart och om vansinniga auktioner på ebay där vissa sålt sin nya Xbox 360 för 10 000 kronor.

Det är ingen hemlighet att en konsoltillverkare allt som oftast förlorar pengar på varje såld spelkonsol, åtminstone i början när den är som dyrast att tillverka. Det är väl egentligen Nintendo som varit bäst på att se till att de hela tiden tjänat åtminstone en liten slant. I Microsofts fall blev den första Xboxen en riktig förlustaffär, mycket på grund av Nvidias dyra grafikkort vilket ganska snart ledde till en tvist mellan de forna vännerna. Microsoft hade nämligen satt sig i en knivig situation när de lät Nvidia tillverka den riktiga kärnan av konsolen för de kunde då diktera priset på den enda komponenten som inte var utbytbar. Till den här generationen har Microsoft löst detta genom att låta ATI designa ett grafikchip, som Microsoft själva äger rättigheterna till. Därför kan låta tillverka komponenten där det är billigast. Men detta leder knappast till att Microsoft tjänar pengar från dag ett med Xbox 360. Snarare tvärtom.

Enligt insatta branschanalytiker förlorar Microsoft drygt tusen kronor per såld maskin i USA, en siffra som är ungefär densamma i Europa och något högre i Japan (där priset är lägre). Och detta handlar bara om rena tillverkningskostnader. Läger man till marknadsföring samt forskning och utveckling så inser man snabbt att det kommer att dröja länge innan Microsofts Xbox-division kommer att gå med vinst. Några saker kommer dock att underlätta ekonomin för Microsoft. Den här gången fungerar enbart licensierade tillbehör till deras konsol, vilket kommer att ge en stadig intäktsström. De löstagbara hårddiskarna, laddningskiten till handkontrollerna och givetvis frontplattorna är produkter där tillverkningskostnaden är låg.

Kanske är det därför som Microsoft valt att lansera det billigare Core-paketet. För att på lite sikt tjäna igen pengarna genom köp av tillbehör, precis motsatt taktik valde Sony nyligen när de lanserade det nya, dyrare Giga-paketet med PSP. Två olika taktiker, men samma dilemma, höga tillverkningskostnader för själva spelmaskinen.

_Bengt Lemne

»»» ski racing 2006



**All original slopes
and locations of the
season 2005 / 2006**

**Detailed
career mode**

**Authentic athletes
of the real
ski world cup**

18
Kvitfjell

**Featuring
Hermann Maier**



THE WINNERS' GAME
IS STARTING INTO THE NEXT SEASON
...in November 2005!

www.skiracing2006.com



© 2005 Deep Silver. © 2005 JoWood Productions Software AG. Developed by Coldwood Interactive. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox Live, and the Xbox and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. The RED BULL trademark and Double Bull Device are trademarks of Red Bull GmbH and used under license. Red Bull GmbH reserves all rights therein and unauthorized uses are prohibited. Photos © Atomic.

REAKTIONER

Det bärbara året

Micke Sundberg ägde aldrig en Gameboy som liten, vilket han kompenserat för tusenfalt nu i vuxen ålder.

Jag har en sak att erkänna. Jag ägde aldrig en Gameboy som liten. Okej, nu när jag har duckat för de rutna tomaterna (och kassetterna med Kwirk) kan jag förklara mig. Jag ville ha en, men jag hade precis lyckats tjata till mig en Amiga 500 och någon mer spelmaskin skulle det inte bli på ett tag. Ett tag, på fritids, var jag så desperat att jag byggde en Gameboy i trä med utbytbara kassetter och små kartongskivor med screenshots på Super Mario Land som jag sköt in innanför skärmen. Snygg blev den och skulle säkert vara värd en slant idag men den försvann.

Men egentligen missade jag väl inte så värst mycket? Via generösa (läs: bortskämda) kompisar fick jag spela toppspelen, Super Mario Land, Fortress of Fear, Alleyway, Turtles, alla de där gamla spelen som man satt och kisade över på den gulgröna superbilliga LCD-skärmen som var det häftigaste i spelvärlden under en kort period innan samma bortskämda kompisar kom dragandes med sina splitternya Megadrjavar.

Efter det hade jag ingen närmare kontakt med bärbara spel på tio år och egentligen var det nog lika bra så. Mängden superklassiker under dessa år kan räknas på batteriuppsättningen till den grå klossen (4 stycken AA-batterier), medan Nintendos lilla maskin glatt utplånade alla mer tekniskt avancerade och ambitiösa utmanare. Det kändes aldrig riktigt motiverat att köpa spel som då i ännu större utsträckning än nu var patetiskt ihopkrympta versioner av vanliga konsolspel. Jag menar, Killer Instinct i fyra gulgrönskalor och tjugo pixlar höga karaktärer?

Det var faktiskt SNK som fick mig att ta bärbart på allvar med sin mysiga Neo-Geo Pocket Color, och trots att jag först (med all rätt) hatade Gameboy Advance och alla dess ergonomiska och tekniska brister blev den (när den fick ett lock och efternamnet SP) sedermera en mysig burk med en fet uppsättning vansinnigt roliga spel som Metroid: Zero Mission, Castlevania: Aria of Sorrow, Bubble Bobble och Pinball Challenge Deluxe. Många av de senaste åren ägnade jag också åt outsidersn Gamepark 32 från Korea, en mysig PC i fickformat med både hemmabyggen och några trevliga originalspel. Men allt detta förbleknar i jämförelse med detta år, 2005, som jag nu i efterhand vill utnämna till Det Bärbara Året.

Aldrig någonsin förut har det funnits så många superkvalitativa bärbara spel på marknaden, spel som lätt mäter sig med de stationära upplevelserna. Och nej, det beror inte bara på Playstation Portable och dess högklassiga grafik. Nintendo DS har en precis



FEM BÄRBARA FAVORITER:



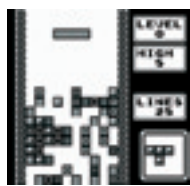
Bubble Bobble: Old & New

Ett av mina favoritspel genom alla tider med både originalet och en remake på samma kassett. Ett fantastiskt spel som jag aldrig tröttnar på.



Metroid: Zero Mission

Nyversionen av det första Metroid är ett av de allra bästa Gameboy-spelen någonsin med den blandning av utforskning och perfekt spelkontroll.



Tetris

Världens mest klassiska spel är förstås det oslagbara bärbara tidsfördrivet. Trots massor av olika varianter och ogenerade kopior är Tetris fortfarande världens bästa pusselspel, och så klart allra bäst till Gameboy.

lika stor plats i mitt hjärta, trots att jag först köpte den enbart för Castlevania. Och så fick vi ytterligare en Gameboy Advance, visserligen onödig men ack så läcker. Jag vill kunna bära med mig mina favoriter i plånboken, det räcker inte med att kunna stoppa dem i jackfickan. Jag har långt framskridna planer på att kidnappa Davids Gameboy Micro och kräva, låt säga, 999 kronor i lösensumma. Istället för att konkurrera kompletterar maskinerna varandra på ett utmärkt sätt och sitter snällt bredvid varandra på laddning medan jag sover.

Något måste det bero på när större delen av min speltid läggs på bärbara spel, men vad ska man annars göra när Virtua Tennis, Dawn of Sorrow, Lumines, Advance Wars, Ridge Racer, Nintendogs, Everybody's Golf och Super Mario 64 finns där i fickan, tillgängliga när som helst? Vart och ett av de spelen innehåller massvis med speltimmar av högsta klass. Så fort jag får en ledig stund kan jag banka ner några fler monster i Castlevania eller dra en bana golf utan att behöva rensa TV-fåtöljen från skräp och hitta fjärrkontrollen bakom stereohögtalarna, men det går precis lika bra att lägga en helkväll på att slå sitt rekord i Lumines eller erövra världen i Advance Wars.

Och jag tror faktiskt att 2006 blir minst lika bra. Capcoms hysteriska storsatsning på PSP med Mega Man Powered Up, Street Fighter Alpha 3, Extreme Ghouls'n Ghosts, Devil May Cry, Mega Man Maverick Hunter X och Breath of Fire 3. Världens bästa rollspel Suikoden 2 i bärbart format, med Suikoden 1, Shin

Megami Tensei, Harvest Moon, Landstalker och Tales of Eternia som trevliga alternativ och Final Fantasy VII: Crisis Core någon gång i framtiden. De superläckra pusselspelen Loco Roco med en rullande gul barbabappa, Tokobot med en rad gulliga minirobotar, Katamari Damacy, och så förstås den odödliga klassikern Lemmings i uppfräschat skick. Och inte ser det sämre ut på Nintendos sida med Phoenix Wright: Ace Attorney, Super Princess Peach, Magical Vacation, Metroid Pinball, New Super Mario Bros, Animal Crossing: Wild World, Bubble Bobble Revolution, SNK vs Capcom: Card-fighters DS, Final Fantasy III... och längre fram Metroid Dread och ett nytt Castlevania. Går det att ignorera en sådan lista? Och det bästa är kanske att bägge maskinerna är helt regionsfria och vi slipper alltså missa eventuella Japan- och USA-exklusiva höjare. Det är bara att konstatera faktum - man måste ha bägge två för att inte missa många av toppspelen nästa år.

Det enda hotet mot en ljus bärbar framtid är tyvärr det gamla vanliga: oändliga rader billiga nerkonverteringar av redan tråkiga multiplattformspel med filmhjälte X i huvudrollen. Spel som helt slösar bort den bärbara potentialen bland hackiga grafikmotorer och meningslösa pekinneövningar. Men jag är ändå optimist.

Att Sony äntligen utmanade Nintendo på den bärbara marknaden har redan gett strålande resultat för oss spelare och det lär bara bli bättre.

_Mikael Sundberg

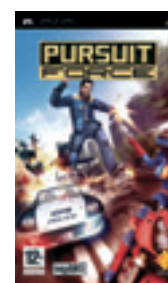
12+
www.pegi.info



PURSUIT FORCE

Have you got what it takes to be in the Pursuit Force? Will you do anything to stop crime... even if that means using methods you won't find in any police handbook? Engage in intense combat whilst hanging onto moving vehicles, dodge bullets, and defy gravity to jump between cars mid-chase to bring five of the Capital City's worst gangs to justice.

Pursuit Force™ © 2005 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Bigbig Studios Ltd. Pursuit Force is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. "PSP" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.



REAKTIONER

Upplåsningsbara spel? Nej tack!

Mäki är trött på alla låsta bilar, figurer och minispel och vill ha allt på en gång

En tendens som blivit allt mer påtaglig de senaste åren är hur utvecklarna gjort allt mer av innehållet i spelen till upplåsningsbart material. Idag känns det alltför ofta som att jag faktiskt köpt ett halvårslångt spel, där jag måste sätta igång med en enorm arbetsinsats för att börja kunna ha riktigt roligt på det sätt som är avsett.

Mervärde, kanske någon av er som läser tänker. Och visst, man kan se det så. Men frågan är om man allvarligt kan säga att det är ett mervärde att behöva spela Mario Party 4 i tio timmar ensam för att få fram den sista banan att använda i multiplayer. Alltså tio timmar av ren och skär tristess. Som att spela Fia med knuff ensam ungefär. I mitt fall tröttnade jag snabbt och jag har i ärlighetens namn än idag inte sett Bowser-banan i Mario Party 4. Jag är helt med på att Nintendo vill att det ska vara värt att spela spelet även för den ensamme och att man inte ska tröttna på alla banor för snabbt. Men då kunde de väl åtminstone ha låtit den sista banan låsas upp sedan man spelat visst mycket multiplayer? Detta är heller inte unikt för Mario Party 4, utan trots att jag spelat Mario Party 6 varje vecka i ett år har jag ändå inte låst upp allt. Till och med smådingar (unika för varje figur) måste låsas upp, allt eftersom. Gör det spelet bättre?

Hela den här terrorn har förmodligen startat i de många fightingspel som välldes ut under 90-talet. Att alla figurer inte skulle finnas valbara direkt blev kutym och folk liksom accepterade att de var tvungen att spela hjärndöda matcher mot en infantil och ofta fuskande datormotståndare för att få fram allt. Spelen blev helt enkelt mer och mer som em Ikea-möbel, där man sakta men säkert måste bygga för att kunna börja använda sin produkt på riktigt. Den absoluta brytpunkten sätter jag vid Marvel vs Capcom 2, där över 50 figurer fanns tillgängliga, men endast en bråkdel av dem från start. 2D-fighting mot datorn är ungefär lika spännande som att spela tennis ensam mot en vägg, men ingen klagade utan spelade snällt de där timmarna som krävdes för att göra spelet komplett. På senare tid har även bilspelet gått åt samma håll, liksom även sportspelen.

Ärligt talat, är det någon av er som läser detta, som tycker att spel som Street Fighter II, Powerstone eller Sega Rally blev sämre och fick kortare hållbarhet på grund av att man fick nästan allt innehåll serverat från start? Är det inte precis tvärt om, att man istället upptäckte hur underbara och roliga de var, just tack vare att man bara kunde ta upp och spela? Är det inte till och med så att man ibland tappat intresset för ett spel, bara för att det varit så

MÄKI LISTAR 4 ÖVERDRIFTER



Need for Speed: Underground 2

EA har under de senaste fyra åren varit väldigt flitiga med att låsa stora delar av materialet i deras spel. Bästa exemplet på detta är i Underground 2 där man tvingas traggla sig igenom timmar av meningslösa tävlingar i en idiotiskt småbil.



Marvel vs Capcom 2

I den japanska Dreamcast-versionen var man, för att få fram de runt 30 dolda figurerna, tvungen att spela arkadspelet och ta med sig sitt minneskort. Idiotiskt, minst sagt.



Powerstone 2

Blanda olika essenser och kort var en nödvändighet för att få fram alla vapen samt föremål i Power Stone 2. Dessa var praktiskt taget nödvändiga för att spelet skulle fungera som avsett. Omständligt, irriterande och oerhört tidsödande.



Mario Party 6

Trots ett femtiotal speltimmar har jag fortfarande inte låst upp allt i Mario Party 6. Schämme tamen Nintendo!



Day of Reckoning 2

För att få fram Hulk Hogan var man tvungen att spela 20 hjärndöda uppvisningsmatcher mot datorn. Snacka om tristess.



Soul Calibur 3 var spelet som fick bägaren att rinna över för Jonas. Efter närmare 2000 matcher har han fortfarande inte fått fram allt i spelet och att spela mot de datorkontrollerade motståndarna är så urbota hjärndött och trist att vi dessvärre aldrig lär få se allt som spelet faktiskt innehåller. Tack för det Namco!

skralt med saker att göra initialt i spelet?

Vad som fått mig att skriva denna krönika är egentligen Soul Calibur 3, där hela upplåsningshysterin skördar nya triumfer. Från start finns runt 20 figurer valbara och några få riktiga figurer behöver låsas upp. Vid en första anblick verkar det vara helt lagom mycket upplåsningsbart, tills man inser att det finns runt ett 30-tal figurer som inte är knutna till storyn som sakta men säkert måste kämpas fram. Ja, sedan finns ju den beryktade figuredatorn, där man kan få skapa sina egna kämpar. Från start går det inte att göra speciellt mycket kul alls med den, utan

"I fortsättningen vill jag ha hela spelet från start. Visst kan det få finnas hemligheter, men det får vara någon måtta"

praktiskt taget alla coola kläder, vapen, rustningar och till och med ansikten måste sakta men säkert spelas fram - företrädesvis ensam mot datorn. Kul? Nej, inte alls. Till detta kommer även huvudfigurernas extra vapen. Till en början finns endast två, men alla har minst tio, så det är bara att kämpa på med att få fram allt. Vi snackar lätt 10-20 timmar mot datorn, innan man kan känna att spelet känns färdigt.

Är detta verkligen ett mervärde? Naturligtvis inte. Utöver allt detta finns lite filmer och en hel radda bilder att låsa upp, liksom ett gäng banor. Det tycker jag dock känns som saker jag gärna låser upp. Någon ny arena för variationen, lite coolt artwork och kanske någon enstaka hemlig figur. Soul Calibur 3 är gjort för att spelas mot en mänsklig motståndare, och att i det läget tvinga spelaren att traggla på mot datorn lär bara avskräcka folk.

Den största skrällen med upplåsningsbart material, har Nintendo försökt sig på med deras Connectivity (koppla Gameboy Advance till Gamecube). Det finns Gamecube-spel som innehåller material man helt enkelt inte kan låsa upp utan att köpa en Gameboy Advance, en länkkabel och det nödvändiga spelet

ifråga. Ett exempel på detta är amerikanska versionen av Animal Crossing som nästan kräver tillbehöret e-Card-reader till Gameboy Advance för att man ska få full nytta av sitt spel. Det är naturligtvis inget annat än rent kriminellt girigt, att folk som betalt för sitt spel inte kan använda allt som finns lagrat på skivan.

Dessvärre är det här bara toppen på ett isberg och ingenting tyder på att det kommer bli bättre. Tvärtom. Utvecklarna anstränger sig för att leverera allt mer avskalade spel, där timmar av jobb krävs av dig för att du ska få ens det mest banala. Det känns som att

erbjuda spelarna ett spel där man startar med praktiskt taget ingenting har blivit ett legitimt sätt för utvecklarna att få höga betyg i hållbarhet. Man får helt enkelt bygga ihop sitt eget spel. Och visst tar det tid, men det är inte kvalitativ tid och absolut inte underhållning. Jag förstår dilemmat att försöka få ett spel, framför allt de avsedda att spelas av mer än en spelare, att räcka länge för den ensamme. Men detta måste få ett slut, att låsa allt innehåll från start gör spelet sämre för alla.

I fortsättningen vill jag att utvecklarna ger mig mitt köpta spel från start. Visst kan det få finnas hemligheter, men det får vara någon måtta på det hela. Istället för att mala på tio-tjugo timmar mot enfaldiga datormotståndare för att få tillgång till allt innehåll, vill jag ha det mesta från start så jag kan få spela dessa tio-tjugo timmar mot en kompis istället. Ska det prompt finnas hemligt material, får det vara sådant som inte direkt inverkar på spelet typ kostymer eller artwork. Kort sagt, jag är brutalt leds på hela upplåsningshysterin och jag hoppas att någon fler än jag reagerar. Jag vill helt enkelt inte betala över 500 kronor för spel som jag måste sätta ihop själv.

_Jonas Mäki

COBALT FLUX PRO PLATFORM

Världens bästa dansmatta
från USA har landat i Sverige!

Vill du ha en julklapp som ger dig massor
av skoj, som ger begreppet spel en
helt ny dimensionen och som dina
föräldrar också kommer att gilla?

Jens W. Aasgaard
Regerande norsk mästare

www.cobaltflux.com



Känner du att du behöver träna och motionera, men att gymmet inte är något för dig? Använd Cobalt Flux dansmatta tillsammans med något av alla de populära dansspel som finns till PC, Playstation 2 och Xbox. Kombinera underhållning och dans med träning och motion.



Cobalt Flux är enligt bland andra Playstation Magazine och Gamereactor ansedd som världens bästa dansmatta. "En arkadupplevelse i hemmet", Gamereactor. Cobalt Flux dansmatta är specialdesignad för att tåla långvarig och hård användning.



POSITIVE GAMING


cobalt flux®

Beta-test

Gamereactor förhandstestar kommande spel

Innehåll

Crackdown, Timeshift,
Castlevania: Curse of Darkness,
Phantasy Star Universe,
Lemmings, Test Drive Unlimited



Fysikmotorn får jobba på högvarv i Crackdown där explosioner och flygande bildelar är en del av vardagen. Den överdrivna fysiken och den tecknade stilen kompletterar varandra på ett spännande sätt.



□ Format XBOX 360 □ Utvecklare **REAL TIME WORLDS** □ Utgivare **MICROSOFT** □ Speltyp **ACTION** □ Premiär **HÖSTEN 2006**

Crackdown

Real Time Worlds första spel blandar GTA med övermänskliga förmågor och tecknad grafik...

På X05-mässan i oktober visades Crackdown upp för första gången inför spelpressen. Peter Moore stod framme på scenen och en mycket märklig trailer på knappa två minuter började rulla. Uppenbart förrederade skurkar såg arga ut, sköt på varandra och gjorde slutligen upp på ett hustak. Vi fick se en arg hjälte kasta en container på en bil, allt ackompanjerat av tung hip hop. Det kändes som ett spel som hamnat snett från början och behandlade det här med kriminella gäng och gatuvåld på helt fel sätt. Skulle detta vara Microsofts svar på Grand Theft Auto?

Den stora trendsättaren och spelet som definierade den förra konsolgenerationen var utan tvekan Rockstars tre Grand Theft Auto-spel. Friheten och det öppna upplägget och de enorma försäljningsframgångarna gav upphov till spel som True Crime, The Getaway, Total Overdose, Gun, Spider-Man 2, Mercenaries, Simpsons: Hit & Run och kommande spel som Saint's Row, Just Cause, The Godfather och Scarface. Uppdragsbaserad tredjepersonsaction i vidsträckta miljöer är något som vi kommer att matas med i stora doser framöver. Crackdown är en hybrid av den populära seriehjelteinriktningen och den mer hårdkokta tjuv och polis-varianten som är två av genrens huvudinriktningar. Bakom spelet ligger Real Time Worlds, med David Jones i spetsen, samma Jones som en gång i tiden arbetade fram Lemmings och det första Grand Theft Auto hos DMA Designs. Det här är något som Microsoft gärna nämner i sina pressreleaser, men det är också något som känns oerhört irrelevant när vi ska bedöma spelets potential. Det har hänt mycket i spelbranschen sedan det första GTA-spelet och en sådan merit är knappast en garanti för att Crackdown blir något i klass med Rockstars senaste GTA-spel.

David Jones visar sig dock vara rena rama motsatsen till Rockstars Sam Houser, och när han visar upp Crackdown är det spelet som står i centrum. Den tystlåtna och ödmjuka skotten greppar handkontrollen och jag kan knappt tro att det är samma spel som dagen innan presenterades med en nattlig, våldsam hip-hop trailer. Grafiken känns



UTANNONSERAT - Tamagotchi Connexion Corner Shop

Kommer ni ihåg Tamagotchi? Det här spelet utspelar sig i deras värld men istället för att mata, leka och träna ett husdjur handlar det om att sköta en affär. Det låter krasigt och det ser krasigt ut och kommer att släppas i början av nästa år till DS.



UTANNONSERAT - Me & My Katamari

Electronic Arts har bekräftat att Katamari Damacy till Playstation Portable kommer att släppas här i Europa. Någon gång nästa år är det sagt att prinsens bollkonster ska hitta fram till Sonys bärbara spelmaskin.



Polisen som tittar ner på husen på bilden uppe till höger har faktiskt inte släppts ner från ett flygplan utan visar upp en något överdriven hoppförmåga. Ur ett spelmässigt perspektiv öppnar hoppen upp nya anfallsvinklar och möjligheter, detsamma gäller för övriga förmågor. Du samlar hela tiden på dig erfarenhet som stärker dina egenskaper. Slåss du mycket exempelvis och lyfter tunga föremål så blir du starkare.

karikatyraktig och byggnadernas färgpalett verkar som hämtat ur en serietidning från den gamla goda tiden. Jones visar tillsammans med en medarbetare upp spelets kanske största attraktion, samarbetsläget där två superpoliser kan rensa staden från slödder. För staden där Crackdown utspelar sig är fullkomligt sönderkorrumperad och din uppgift är att bryta ner tre brottsyndikat genom att eliminera spelets 21 superskurkar. Du kan fritt välja i vilken ordning du ska angripa dessa, men brottsyndikaten har en intern organisation där var och en av bossarna har sin specialitet. Lyckas du plocka bort det asiatiska gängets vapenleverantör, kommer de ha sämre tillgång till tunga vapen exempelvis.

Det som på förhand känns mest osäkert är spelets handling och fingertopps-känslan när det kommer till att blanda våld och kriminalitet i en överdriven tecknad framtidsstad. Egentligen får vi inte veta speciellt mycket om handlingen alls. Det finns en uppenbar risk att Real Time Worlds satsat alltför mycket på öppenhet, frihet och valfrihet och glömt bort att storyn och karaktärerna är en mycket stor del av orsaken till att Rockstars spel blivit så populära.

Men om vi återvänder till spelets mest intressanta inslag; samarbetsläget där du tillsammans med en kompis via Xbox Live kan samarbeta och kombinera era förmågor för att skapa förödelse på gatorna. Jones och hans medarbetare lyfter upp en bil på taket av en hög byggnad. Den ene sätter sig i bilen och kastar sig ut genom dörren när den är på väg mot marken medan den andre sätter en välplacerad kula i bilens bensintank. En minst sagt mäktig scen där spelets fysikmotor visar sig på styva linan.

Crackdown utspelar sig i framtiden och är inte alls tänkt att vara realistiskt. Med tiden kommer du att utveckla övernaturlig styrka, snabbhet eller spänst. Jones visade hur han med sin uppgraderade superpolis kunde hoppa över fyrvåningshus och knyckla sönder bilar med bara händerna. Men inte nog med det, allt eftersom du avancerar i spelet kommer din förmåga att hantera bilar förbättras. Det betyder att när du rycker ut en förare ur sin bil och sätter dig bakom ratten kommer bilen anpassas till din karaktär. Tänk dig att Batman sätter sig i en vanlig bil och den då förvandlas till Batmobile, ungefär så fungerar det. Det ser lite löjligt ut, men den spelmässiga logiken i att spelarens erfarenhet och prestationer följer med till fordonet kan inte klandras.

Naturligtvis finns det mängder av olika sorters vapen i spelet. Allt från enklare pistoler till hagelbössor och raketkastare. Du kan med hjälp av de analoga avtryckarna sikta in dig på närmaste fiende, medan kontrollupplägget i övrigt är simplificerat och nästan allt du gör i spelet sköter du med avtryckarna och de analoga spakarna. Jag fick tyvärr inte spela Crackdown själv, men spelet såg redan nu hyfsat polerat ut trots att ett år återstår av utvecklingen. Kanske var det mer av en specialutvecklad prototyp vi fick se, men det var inte utan att jag anade en hel del potential i Real Time Worlds kommande spel.

Bengt Lemne

Gamereactor säger: Blandar det bästa från superhjältevärlden med Grand Theft Auto, men det finns några frågetecken som Real Time Worlds behöver rätta ut.

Beta-test

Gamereactor förhandstestar kommande spel



UTANNONSERAT - Drakengard 2

Trots att det första spelet varken fick kritiker att jubla eller spelköpare att kasta fram plånboken så väljer Ubisoft att plocka över Square Enixs actionrollspel Drakengard 2 till Europa. I mars nästa år kommer spelet till Playstation 2.



Grafiken i Timeshift är ojämn. Vissa kosmetiska effekter ser oerhört läckra ut, medan modelleringen känns blockig och ful.



□ Format PC, XBOX, XBOX 360 □ Utvecklare **SABER INTERACTIVE** □ Utgivare **ATARI** □ Premiär **VÅREN 2006** (Xbox-versionen släpps senare)

Timeshift

Tidskontroll, onda diktatorer och en del nytänkande i Saber Interactives kommande...

Kyle Peschel är producent för Saber Interactive och kan mycket väl vara världens mest självgod spelproducent någonsin. Han är givetvis inte ensam om att skryta om sitt spel, men när Kyle brakar igång vet himlen inga gränser. Om man enbart skulle lyssna till honom kommer Timeshift att bli världens bästa spel.

- Jag har spelat förstapersonsskjutare med Andra världskrigstema längre än vad kriget i sig höll på. När vi satte oss ned och började skissa på vårt kommande spel ville vi ha något annorlunda, något nytt. Ett spel som inte får spelaren att ställa sig frågorna "Varför kan jag inte gå där?" och "Varför får jag inte göra sådär?" Resultatet blev Timeshift, inleder Peschel.

Timeshift är inte bara spelets titel utan också en innehållsförteckning. Man har som spelare möjlighet att stanna, slöa ned och spola tillbaka tiden. Detta är möjligt genom att spelet huvudkaraktär, Michel Swift, blev utsedd till regeringens försökskanin, att bli tidernas första tidsresenär. Från början tackar Michel nej, men allt eftersom handlingen fortskrider ändras Michels värderingar och till slut kryper han i den kärnbatteridrivna dräkten som låter honom kontrollera tidens flöde. Peschel fortsätter.

- Timeshift-funktionen är verkligen något jag älskar. Men vad innebär det egentligen? Är det som i Prince of Persia? Nej. Eller som Fear, Max Payne eller till och med The Matrix? Nej, nej och åter nej. Eftersom du har dräkten är du immun mot dina egna handlingar. Detta innebär att om jag skulle vilja skjuta en fiende, skulle denna försöka fly. Fryser jag dock tiden kan inte han röra sig, men jag kan det. När jag slöar ned tiden, försöker han fortfarande att fly, men då allt går i slowmotion för honom har han ingen chans att komma undan. Vänd på steken och säg att fienden nu lyckas skjuta mig. Spola tillbaka tiden och kulan åker tillbaka in i fiendens vapen, vapnet åker ned i hans hölster, och han går därifrån. Han kommer inte ens ihåg att han skadat mig. Jag kommer å andra sidan troligen att dö, då såret i min kropp fortfarande finns kvar. Så man är inte odödlig, trots allt, säger Kyle.

Men Timeshift handlar inte bara om tidsflöde och våld, utan innehåller även en historia. Spelets elaking, Chrono, har tagit över världen, och gjort om tidsräkningen från "efter Kristus" till "Chrono-eran". Världen som vi idag känner den existerar inte, utan har bytts ut mot en dystopisk och kall framtid. Året är 2007 och mänskligheten



INSTÄLLT - Starcraft Ghost (Gamecube)

Det blir inget actionäventyr med Nova för Gamecube-ägarna nästa sommar. Trots att spelet så sent som på E3-mässan i maj visades upp till Gamecube, så väljer Blizzard nu att fokusera på Playstation 2 och Xbox.



UTANNONSERAT - Mage Knight: Destiny's Soldier

Namco jobbar med Mage Knight: Destiny's Soldier till DS. Strategispelet är tillsammans med PC-spelet Mage Knight Apocalypse de första spelen som baseras på Wizkids Mage Knight-universum. Destiny's Soldier släpps nästa år.



Multiplayerdelen vill Saber inte riktigt prata om ännu. Osaken till detta är att de inte vet om de kommer att kunna implementera funktionen som låter spelaren frysa eller spola tillbaka tiden. Vi frågade Peschel om hur det skulle det se ut om två spelare frös tiden samtidigt? Svaret blev: "Dödsmatcherna i Timeshift kommer att rocka"

står på ruinens brant när Chrono härskar och styr med järnhand. Ditt uppdrag är givetvis att sätta stopp för hans onda planer och återskapa åtminstone en bråkdel av det vi är vana vid. Handlingen spänner ut över 40 olika banor, med varierande teman och miljöer. Allt från storslagna bergspassager till lagerlokaler och stadsruiner står på listan. Handlingen förs vidare på samma vis som i mästerverket Far Cry till PC, genom en blandning av konversationer, in-game-renderade sekvenser och helt förrenderade filmer.

Till sin hjälp att stoppa Chrono har man, förutom tidsmekanismen, en stor vapenarsenal att välja mellan. Det går inte bära fler än tre vapen samtidigt, och alla ska enligt Kyle vara unika och välbalanserade. Det handlar om framtidsvapen mixat med vapen som finns idag. En rolig detalj som inte finns i allt för många spel idag är att Timeshift innehåller ricocheter, alltså att kulor studsar mot hårda ytor istället för att försvinna i tomma intet. Samtidigt handlar det inte om att forcera sig igenom banorna på snabbast möjliga vis.

- Man behöver verkligen använda huvudet när man spelar det här spelet. Hur kan jag utnyttja tiden på bästa möjliga sätt? Om det är elektricitet i vattnet, kanske det inte är allt för klyftigt att hoppa i. Men stannar jag tiden, upphävs också elektriciteten, och jag kan enkelt gå över vattnet utan problem, poängterar Kyle.

Den artificiella intelligensen ska också vara något i hästvåg. Fiender som hela tiden agerar efter vad du som spelare gör, och aldrig går efter ett styrt mönster. Något som Kyle irriterat sig på i flertalet andra spel.

- Call of Duty... jag älskar det. Men andra gången jag spelade spelet upptäckte jag att fienden går på precis samma ställe varje gång, varje scenario var likadant - samma sak händer aldrig två gånger i Timeshift. Fienderna är så flexibla och smarta att de aldrig upprepar sitt beteende.

Eftersom Timeshift är ett spel som från början utvecklades till Xbox, är den grafiska kvaliteten av naturliga skäl inte spelets starkaste sida. Partikel- och rökeffekterna är supertjusiga, medan modeller och texturer andas gammal skåpmat. Hur Timeshift verkligen står sig i den stenhårda konkurrensen och hur mycket sanning det ligger i Kyle Peschels irriga säljsnack återstår att se.

Peter Bernhardsen

Gamereactor säger: Ett maffigt actionepos med innovativa designlösningar eller Blinx the Timesweeper med överdimensionerade vapen? Just nu är det svårt att avgöra.

Castlevania: Curse of Darkness

Castlevania-sagan fortsätter på 1400-talet...

Format PS2/XBOX Utvecklare KONAMI Utgivare KONAMI Speltyp ACTION Premiär FEB 2006

Koji Igarashi är en lustig herre. Efter att ha jobbat med Castlevania: Symphony of the Night bestämde han sig för att styra upp hela den då ganska bortglömda serien eftersom ingen annan på Konami brydde sig om den. Sedan dess har han gjort både det lysande Castlevania: Dawn of Sorrow och det extremt medelmåttiga Nanobreaker, med Castlevania: Harmony of Dissonance och Lament of Innocence någonstans mittemellan, och frågan är om Igarashi faktiskt är en skicklig spelare eller bara råkar ha tur två gånger.

Curse of Darkness halkar tyvärr mot den lägre delen av skalan. Allt jag störde mig på i Lament of Innocence verkar vara tillbaka och förutom huvudpersonen och handlingen är det nästan precis samma spel. Den här gången kretsar berättelsen kring Hector, tidigare en underhuggare till Dracula, som passade på att lämna det sjunkande skeppet när Trevor Belmont, Alucard och deras kompanjoner hade ihjäl damsugaren i Castlevania 3 (det gamla NES-spelet, ni minns). Hector trodde att han skulle kunna lämna sitt förflutna bakom sig, men han har förstås fel. En gammal kollega, Isaac, har ihjäl Hectors flickvän som straff för hans förräderi, och så blir det bråk igen.

Mellansekvenserna är faktiskt rätt fräscha. Isaac och Hector ser ut som vi börjat förvänta oss av Castlevania-serien. Hector är en vithårig hjälte i svart medan Isaac är rödhårig, androgyn och klär sig i bondagedräkt från 1400-talet. Men dialogen är riktigt väl framförd och lyckas sälja in den i grunden ganska vansinniga designen. När den inledande sekvensen är slut är det dock samma gamla spelupplägg som Lament of Innocence. Gå från rum till rum (som allihop ser likadana ut), banka ihjäl alla monster som dyker upp tills dörrarna öppnas (helt omotiverat) och upprepa. Det som talar för lite mer variation är de medhjälpare som går att frammana. Redan från början fixade jag en söt liten fe som följer efter mig och helar mig när det gör ont. Spelet har också ett rollspelssystem för att bli starkare ju fler fiender du spöar, så någon nytta finns det med alla dessa eviga motståndare som poppar upp igen så fort du lämnar rummet.

Efter den inledande timmen känns Curse of Darkness precis som Lament of Innocence, på gott och ont. Det är fortfarande kul att banka monster och vi slipper använda samma gamla piska hela tiden, men det är fortfarande inte i närheten av lika bra som Igarashis två 2D-klassiker. Innan februari när det släpps i Europa har jag nog bildat mig en slutgiltig uppfattning om spelet.

Mikael Sundberg

Gamereactor säger: Gillade du Lament of Innocence kommer du att gilla det här. Jag hoppas dock på någon sorts nyskapande längre fram i spelet.



Då Hector både sysslar med häxeri och smide kan han frammana hjälpande demoner och bygga om sina vapen med material han hittar i slottet. En händig karl den där Hector.

Beta-test

Gamereactor förhandstestar kommande spel



UPPSKJUTET - NHL 2K6

2K-serien har de senaste åren slagit EA:s hockeyspel på fingrarna, men inte alls lyckats lika bra försäljningsmässigt. Tyvärr känns det inte direkt som förutsättningarna förbättras när 2K6 nu försenats till januari.



Att spela Phantasy Star Universe online kommer att kosta en månatlig summa pengar. Beloppet är ännu inte fastställt, men det kommer att krävas internationellt betalkort.

Phantasy Star Universe

Segas fantastiska onlinesaga fortsätter...

Format PC/PS2 Utvecklare SEGA Utgivare SEGA Speltyp ROLLSPEL Premiär VÅREN 2006

Både Bengt och Sophie har spelat Phantasy Star Online över 1000 timmar vardera och själv räknar jag in långt över 2000 timmar. Yuji Naka och hans Sonic Team hade gjort ett spel som bjöd på en så fantastisk stämning och ett så perfekt stridssystem att det liksom inte gick att tröttna. Ser man på spelet rent objektivt hade det dock egentligen ingen vidare story, var ganska monotont och idag har tiden sprungit ifrån det för länge sedan.

Det är här Phantasy Star Universe kommer in i bilden. Nästan fem år efter att Phantasy Star Online släpptes till Dreamcast är det hög tid att förnya konsolvärldens i särklass bästa onlinerollspel, åtgärda alla brister och äntligen förse det med en story värdig de gamla rollspelen. Därför finns ett, enligt Sonic Team själva, hela 40 timmar långt klassiskt äventyr där man ikläder sig rollen som Ethan Waber, en ung militär på jakt efter sin lillasyster som hålls fången av en mystisk styrka kallad Seed. Självalet visar det sig snabbt att hela solsystemet öde vilar på hans axlar.

- Problemet med Phantasy Star Online är att det inte var tekniskt möjligt att erbjuda både en riktigt välskriven story och ett episkt online-äventyr på en och samma skiva, säger producenten Takao Miyoshi när Gamereactor träffar honom. Denna gång har jag gjort hela tre timmar mellansekvenser med tal som verkligen ger en annan trovärdighet och tyngd åt berättelsen.

För online-spelarna finns det nu inte mindre än tre fullsmockade planeter att besöka i det nya solsystemet Grarl. Totalt sett kommer det att finnas över 20 områden, att jämföra med Phantasy Star Online del ett och två som hade åtta områden och ändå alltså höll 2000 timmar, åtminstone för min egen del. Dessa är dessutom betydligt större än sist och för att undvika tristess vid längre transporter, har man lagt till diverse fordon. Det förändrar spelet rejält och man kommer med fordonen att lättare kunna undvika fiender man inte vill slåss med. Att ta sig för långt in i fiendeland utan tillräckligt hög nivå, är dock hälsovådligt och att inte ta striden innebär naturligtvis också att man går miste om viktiga erfarenhetspoäng. En annan grundläggande förändring är att man kan slåss i grupper om sex deltagare i Phantasy Star Universe. Precis som sist gäller det att uppsöka vattenhål för andra spelare och där se om man hittar någon som vill följa med på äventyr. Det älskade systemet med uttrycksikoner för snabb kommunikation finns kvar, liksom möjligheten att skriva text i små pratbubblor samt funktionerna för att dansa, hjula och skaka hand.

- Phantasy Star Online var och är fortfarande något av en föregångare för onlinerollspel när det kommer till att skapa sina egna unika karaktärer, säger Takao Miyoshi. Det har jag valt att trycka på och förändra ännu mer. Följaktligen finns alla inställningar kvar från föregångaren med en hel rad förbättringar som att man kan justera ögonbryns buskighet, graden av underbett eller damernas BH-storlek. Dessutom har vi lagt till en helt ny ras, kallad Beast, så det går att få precis den figur man vill ha.

Hela spelsystemet har omarbetats för att verkligen få så många funktioner som möjligt att fungera med en vanlig handkontroll, utan att det för den sakens skull ska kännas knepigt att lära sig. Därför kan man nu med enkla knapptryckningar blixtnsnabbt alternera mellan sina vapen, något som fansen av de tidigare spelen efterfrågat. Dessutom har man sett över den något bångstyriga kameran, som förutom att vara betydligt bättre nu också går att kontrollera manuellt med den högra analogspaken. För att underlätta skjutande med distansvapen kan man smidigt glida in i en förstapersonsvy som förenklar siktandet ordentligt även om det är viktigt att någon ser till att hålla ens rygg fri. Det är numera också möjligt för spelaren att använda två valfria mindre vapen simultant, vilket gör att man kan vara beväpnad för både närstrid och distans. Naturligtvis skapar det fler taktiska varianter och man kan tänka sig grupper som består av två personer som tar närstrid, två på mellandistans och två som helar, prickskjuter eller använder magi på distans.

Spontant känns det som producenten Takao Miyoshi förstått precis vad som var som gav Phantasy Star Online den speciella känslan och det känns hoppingivande när han talar om krafttag mot fuskare, minispel med Sonic Team-figurer, multiplayer mot andra spelare, en story som anknyter till alla tidigare spel i serien samt mängder av härlig Sega-trivia.

_Jonas Mäki

Gamereactor säger: En lovande nystart för konsolvärldens bästa onlinerollspel. Bevarar allt som var bra med föregångaren och fyller på med mängder av nya, goda idéer.

RAZER™



Razer Copperhead 2000dpi Gaming mus

Razer Copperhead är världens första laserspelmus med industrins mest exakta lasersensor med en enastående upplösning på 2000 dpi och 1000Hz avläsning.

Uppnå din konkurrenskraftighet i spelet med 32kB inbyggt minne för dina personliga inställningar och den ergonomiska designen som passar båda händerna. Den prisbelönta "On-The-Fly" känslighets-drivrutinen medföljer.



Razer Mantis

Razer Mantis är nästa generation av precisions spelunderlag tillverkade för spelare av spelare.

Speed och kontrollmattor av bästa kvalitet med yta av specialvävda fibrer i Fibertek™ ytan garanterar optimal kontroll, acceleration och hastighet på musrörelserna - finns i två utgåvor för high-sensitivity och low-sensitivity spelande.

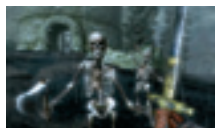
För information om närmast återförsäljare kontakta:



OrtoConnex Ab
tel. 46 8 564 90 850 fax: 46 8 564 90 859
email: order@ortoconnex.se www.ortoconnex.se

Beta-test

Gamereactor förhandstestar kommande spel



UPPSKJUTET - The Elder Scrolls IV: Oblivion

Bethesda Softworks lyckades inte bli klara med sitt episka rollspel till Xbox 360-premiären, vilket fick stora delar av redaktionen att gråta en skvätt. Nu är det sagt att spelet ska komma någon gång i februari eller mars, både till PC och Xbox 360.



Bränna gummi är inget som Peter är ovan vid utan gör det istället så fort han får chansen.

□ Format XBOX 360 □ Utvecklare **EDEN STUDIOS** □ Utgivare **ATARI** □ Premiär **MARS 2006**

Test Drive Unlimited

Peter Bernhardsson har köpt ett lyxigt hus på Hawaii och ett helt garage med sportbilar

Jag minns Test Drive från när jag var yngre, till Amiga 500. Fascinationen över att man faktiskt satt i förarsätet och inte såg bilen bakifrån övervågde det faktum att det var helt omöjligt att på något vis kontrollera bilen med den oförstörbara Tac 2-joysticken jag då använde som styrdon. Men det handlade om en upplevelse. När man efter en vinglig bilfärd till slut mosat fronten in i ett betongblock, spräcktes vindrutan och blod rann nedför skärmen - för en sjuåring var det till och med coolare än de nya gympadojorna med Turtles-tryck.

Test Drive Unlimited bygger på samma koncept. Ja, inte fladdrig styrning och blodiga vindrutor utan på en helhetsupplevelse bakom ratten. Hela spelet utspelar sig på Hawaii, närmare bestämt ön Oahu, en 1500 kvadratkilometer stor spelvärld som enligt utvecklarna Eden Studios är den största autentiskt uppbyggda landmassan någonsin i ett spel. I den version Gamereactor nyligen testat var bara vissa delar av ön tillgänglig, men det räckte gott och väl för att krama musten ur den vrålstarka Ford Mustang Shelby GT vars förarstol jag intog.

Men det är inte bara Oahu med tillhörande stadsgator och slingrade bergsvägar som är autentiskt. Varje bil är modellerad med en sådan detaljrikedom att det nästan angränsar till pervest. Innan man väljer sin bil ur sitt garage, går det göra precis vad man vill med den. Pumpa passande rockdängor ur stereon, lacka om karossen, lyssna på motorljudet, pyssla, pillä, ändra och syna varje liten skruv.

När Test Drive Unlimited börjar har man ett visst antal slantar att röra sig med, som ska gå åt till att handla hus, inreda hus, uppgradera bilar, köpa bilar och så vidare. Huset fungerar som en sparplats samt att du fyller på med troféer och förvarar bilar här. Man skulle kunna säga att huset tillsammans med din karaktär är som en jättelik avatar. Test Drive Unlimited beskrivs lagom klämkäckt som världens första MMORG, Massive Multiplayer Online Racing Game, vilket faktiskt stämmer ganska bra. Under vistelsen på Hawaii ser kommer man att möta massor av bilar, alla är styrda av levande, tänkande och fullt normala människor någon annanstans på vår planet och uppkopplade mot Xbox Live. Givetvis går spelet att spela offline, men det är online som Test Drive-upplevelsen är tänkt att avnjutas.

Även här fyller ditt eget hus en funktion, då detta kan fungera som klubblokal. Bilklubbar är ett känt faktum över hela världen, och nu ska de ta steget in i den digitala världen. Som skapare av en bilklubb kan du sätta vissa kriterier, som exempelvis att man enbart får äga Lamborghini och att man klarat en viss procent av spelet. Det finns mängder av inställningar och det kommer att finnas klubbar för olika tycken och smak. I klubbarna går det hålla interna turneringar, hålla statistik om spelarna och skapa sig ett rykte. Lite som ett gille i World of Warcraft.

Det spelmässiga är uppbyggt lite som i Need for Speed: Underground 2, där man kan utmana andra spelare genom att köra upp till dem och hänga sig på tutan. I



UTANNONSERAT - Megaman Maverick Hunter X

Capcom arbetar med en uppgraderad version av det gamla Super Nintendo-spelet Megaman X som ska släppas till PSP. Megaman Maverick Hunter X ska släppas i början av nästa år i USA och kommer säkert att hitta hit också.



UTANNONSERAT - Megaman Powered Up

Inte nog med att Capcom gör om Megaman X, de har också satt igång med en uppdaterad version av NES-originalet från 1987 till PSP. Något datum för lansering i Europa är inte bestämt.



McLaren F1, Mercedes SLR, Lamborghini Gallardo, Ford GT och Saleen S7 är bara några av de 250 vrålåken som kommer att finnas med i Test Drive Unlimited. Fyra olika Ferrari-modeller kommer enligt Eden själva också att finnas med men enligt utgivaren Atari har man ännu inte förhandlat klart om licensen till dessa.

onlinedelen har man löst det så att tävlingen i sig är ett separat race. Det är bara du och dina motståndare på sträckan ni ska köra, utomstående trafikanter försvinner då för en stund. Detta för att man inte ska kunna fuska genom att få hjälp av en kompis eller förstöra för andra genom att exempelvis köra ut i en korsning vid rätt tillfälle.

Men det är inte bara omedelbara och spontana utmaningar som finns tillgängliga. Mängder av mer organiserade tävlingar kommer att finnas att tillgå och varje vecka kommer det bjudas på stora turneringar. Genom Xbox Live ska man även regelbundet släppa nedladdningsbart material och det snackades om att man har licensierat över 200 bilar i dagsläget, en siffra som Eden menar kommer att växa med minst 50 ytterligare vrålåk innan releasen.

Den versionen av spelet som jag testade under ett Atari-event i Frankrike förra månaden var ungefär 50-60 procent färdigt, men redan nu ser spelet otroligt läckert ut och kan mycket väl ta upp kampen med Project Gotham Racing 3 och Need for Speed: Most Wanted som det snyggaste bilspelet till Xbox 360. Då ska det ju också sägas att Test Drive Unlimited inte kommer ut förrän om tidigast ett halvår medan båda konkurrenterna finns ute i butik när ni läser detta. Detaljrikedomen imponerar och den suddffekt som adderats när man blickar åt höger och vänster ser väldigt inbjudande ut. I den versionen jag testade fanns det dock mycket problem med skärmuppdateringen, men det är något man normalt sett rättar till relativt sent i utvecklingen. Bifysiken är tung, med realistisk gravitation och skönt överdriven friktion samt fartkänsla. Det är en mäktig känsla att navigera fritt genom kilometer av ursnygg, slingrande landsväg i Test Drive Unlimited. På det stora hela känns det här spelet som en våt dröm för den racingsugne. Eden Studios brinner verkligen för att skapa den ultimata helhetsupplevelsen, och fortsätter de i samma takt som nu kan de mycket väl lyckas.

_Peter Bernhardsson

Gamereactor säger: Snyggt, roligt, omfattande, ambitiöst och välfyllt - och ändå har Eden Studios bara hunnit halvvägs.

Lemmings

Spelvärldens mest älskade lämlar är tillbaka...

□ Format PSP □ Utvecklare **TEAM 17** □ Utgivare **SONY** □ Speltyp **PUSSEL** □ Premiär **24 FEBRUARI**

Ett av de första spelen jag någonsin köpte för egna surt förvärvade kronor (under de bistra finansåren i början av nittiotalet, till råga på allt) var Lemmings. Det bisarra pusselaktionspelet från en liten skotsk utvecklare tog över mitt liv. Varje ledig stund pysslade jag med de oändliga lämmeltågen som förr eller senare gick mot en oundviklig död när min sadistiska sida tog över och dubbelklickade på massförstörelseikonen. Jag ägnade skoltimmarna åt att teckna små lämlar som klättrade runt i marginalerna i mina böcker. När expansionen Oh No! More Lemmings släpptes köpte jag den omedelbart, och uppföljaren Lemmings 2: The Tribes är fortfarande ett av mina favoritspel genom tiderna. Kort sagt, de skotska grönhåriga lämlarna var mitt liv under flera år.

Därför var det med stor förväntan jag såg fram emot att få testa den nya, lyxiga Playstation Portable-versionen. Eftersom DMA Design sedan länge bytt namn till Rockstar North och gått över till att bygga Grand Theft Auto-spel föll det istället på Team 17, en annan gammal anrik Amiga-utvecklare, att göra konverteringen. Och de har lyckats rätt bra, men inte helt perfekt.

Lemmings bjuder på en hel massa banor, 160 stycken för att vara exakt. De första 120 är fördelade över fyra svårighetsgrader: Fun, Tricky, Taxing och Mayhem. Utöver dessa bjuder också spelet på 40 banor specialgjorda för den här versionen. De gamla banorna är exakta kopior av originalen, fast med betydligt snyggare grafik. I övrigt fungerar de precis som förut, och det tar inte lång tid att sparka igång de gamla hjärncellerna och börja styra de små kräken.

Spelet är egentligen ganska enkelt, i teorin. Du har åtta olika färdigheter att fördela på dina lämlar, till exempel att någon lämmel kan bygga en trappa, eller klättra på väggar, eller helt enkelt sprängas i luften och därmed göra hål i omgivningen. Men det blir snabbt mer komplicerat och det kan ta timmar innan du listar ut hur du ska klara de sista banorna. Hela tiden ackompanjeras spelet av mysig musik, men jag saknar de gamla Lemmings-remixarna av klassiska stycken.

Lemmings har konverterats till alla tänkbara format förut, men utan en mus blir spelet direkt mycket jobbigare och mindre roligt. Team 17 har försökt lösa problemet genom att styra pekaren med styrkorset och scrolla fram och tillbaka över banan med den analoga plattan, vilket känns bakvänt. Det går också att välja färdighet med L- och R-knapparna för att spara tid. Men styrkorset har en tendens att inte vilja styra diagonalt vilket förstås är en stor nackdel i det här spelet. Jag hoppas verkligen att de ger oss något annat alternativ till den färdiga versionen, för det vore synd om ett så lysande spel skulle falla på kontrollen.

I övrigt är alltså Lemmings ännu ett utmärkt pusselspel som tillsammans med Lumines, Mercury och kommande Loco Roco bådär gott för bärbara pusselfans. Man måste bara älska de grönhåriga små livet. Och sätta dit massförstörelsen en gång till. Kärlek gör ont. "Oh no!"

_Mikael Sundberg

Gamereactor säger: Ser utmärkt ut sänär som på att tvåspelarlåget och den mysiga musiken från originalet saknas.



Lämlarna är mer högupplösta och bättre animerade, men ser ut och uppför sig som de alltid har gjort. Det är dock lättare att hitta rätt lämmel i mängden med det nya markeringsverktyget.

BÄST 2005

2005 har varit ett väldigt bra spelår proppat med kvalitativa storspel och spännande överraskningar. Vi har utsett vinnarna

2005 års sista, skälvande timmar står för dörren med allt vad det innebär av decembermörker och juklappshets, och det har blivit dags för oss på Gamereactor att se tillbaka på året som gått. Den nuvarande konsolgenerationen går mot sitt slut och både Gamecube och Xbox gör sina sista julsånger, men trots detta har det gångna året bjudit på en diger samling titlar. Glada överraskningar, bittra besvikelser och storstilade comebacker har blandats i en härlig mix, och som medarbetare på Sveriges största speltidning har vi haft privilegiet att ha skrattat, skrikit och gråtit oss igenom dem allihopa.

2005 har förutom spel i mängder, även inneburit tre nya ansikten här på redaktionen. Peter, Sophie och David har alla befunnits värdiga att tas upp i denna innersta av kretsar tillsammans med Petter, Benke, Mikael, Jonas, Lars, Jesper och Anna. Dock, lika kul som det är att redaktionen växer, lika mycket problem ställde det till när vi satte oss ned för att summera 2005 och utse årets spel. Ja,

för lika ont som det gör när knoppar brister, lika svårt är det för nio vitt skilda viljor att enas. När viljorna i sin tur tillhör nio inbitna spelgalningar gränsar uppgiften till det omöjliga. Om Mikael hade fått bestämma hade World of Warcraft vunnit samtliga kategorier, även årets hårdvara och årets bärbara. Jonas ville ha en specialkategori för japanska spel, Lars tjtade oavbrutet om The Movies och David avslutade varje mening med "för övrigt menar jag att Luis Sera i Resident Evil 4 är årets spelkaraktär" ända tills Petter slog honom med en fryst baguette.

Det ni ser på de följande sidorna är alltså resultatet av allt detta hårda slit och tillika en av de största artiklarna i Gamereactors historia. För er skull har vi slitit, kämpat och våndats många långa nätter. För er skull har vi enats om vilka spel som varit allra bäst och vilka som sugit absolut hårdast. För er skull har vi sammanställt den definitiva listan, lösningen på era frågor och svaren på era böner. Här är årets spel 2005!





1. RESIDENT EVIL 4

Isande skräck, sanslöst effektiv atmosfär, genial teknik, perfekt svårighetsgrad och fantastisk spelbarhet gör Capcoms fjärde skräcksaga till årets spel 2005

Format **GC** Utvecklare **Capcom** Utgivare **Capcom** Gamereactors betyg **10/10**

För första gången i Gamereactors historia tar ett Gamecube-spel hem den prestigefyllda titeln årets spel. Och ska vi vara ärliga har det faktiskt inte ens varit någon diskussion, inga sura miner, vilda diskussioner eller plumpa påhopp. För Resident Evil 4 är årets bästa spel med stor marginal, någonting som vi alla varit rörande överens om. Leon S. Kennedy spännande äventyr bland mordiska bönder och den ohälsosamma sekten Los Illuminados skapade ordentlig panik på hela redaktionen, faktiskt till den grad då vissa av oss (inga namn nämnda) slog sönder en Gamecube i ren frustrationspanik. Resident Evil 4 var och är ett mästerverk och ingen av oss släppte handkontrollen förrän äventyret var slut, och presidentens dotter räddad.

Även om flera av de tidigare spelen i serien varit fantastiska har samtliga av dem ändå haft sin beskärda del irritationsmoment. Allt sådant var som bortblåst i Resident Evil 4 som istället för långsamma och ologiska pussel fokuserade på renodlad action och massor av effektiv atmosfär. Fienderna var

dessutom både fler, smartare samt betydligt snabbare. Till sist hade spelkontrollen helt setts över och nu kunde Leon smidigt hoppa över staket, slänga sig genom fönster och med lätthet tampas med flera fiender åt gången. Trots alla direkt grundläggande förändringar, behöll ändå Capcom exakt så mycket av det gamla som krävdes för att det fortfarande skulle kännas som ett äkta Resident Evil.

Även grafiskt var Resident Evil 4 ett fullständigt fantastiskt spel. Det är fortfarande, och kommer att förbli, smått obegripligt vad Capcom lyckades pressa ur Gamecube.

2005 var ett mycket starkt spelår, men hundratals timmar i World of Warcraft och tusentals matcher i Tekken 5 till trots, så blir vårt bestående, bästa spelminne Resident Evil 4. Spelserien som en gång startade skräckgenren, har åter visat vägen som alla skräckspel de kommande åren obönhörligt kommer att följa.

2. WORLD OF WARCRAFT

Format **PC** Utvecklare **Blizzard** Utgivare **Blizzard** Gamereactors betyg **9/10**



Vi har sedan länge tappat räkningen på våra sammanlagda speltimmar i Blizzards enastående och beroendeframkallande onlinevärld. Från en redan stark inledning har Blizzard konstant förbättrat World of Warcraft hela året med nya områden och strålände funktioner och med den utannonserade expansionen ser vi ingen ände på vårt beroende. Vår ädle chefredaktör muttrar ibland ilsket om att vi andra borde jobba istället för att spela hela dagarna men det är faktiskt fullkomligt omöjligt att lämna Stratholme eller Arathi Basin. Omöjligt!

3. TEKKEN 5

Format **Playstation 2** Utvecklare **Namco** Utgivare **Namco** Gamereactors betyg **9/10**



Vad händer om man tar föregångaren, slår sönder den och ersätter spillrorna genom att bygga upp det bästa tredimensionella slagsmålsspelet i år? Givetvis skapas Tekken 5. Klanderfri karaktärsbalans, underbart följ-samma animationer och ett superslimmat och våldsamt polerat spelsystem. Lägg därtill kolossalt läcker grafik samt grym spelkontroll så kan vi inte göra annat än att älska Tekken 5. På redaktionen har vi hittills spelat totalt 4600 matcher sedan releasen av spelet, vi hoppas hinna spela minst 1000 till innan årets slut.



1. GOD OF WAR

Sonys Santa Monica-studio trollade med Playstation 2

Format **Playstation 2** Utvecklare **Sony** Utgivare **Sony** Gamereactors betyg **9/10**

God of War är fortfarande, fem månader efter spelets europeiska premiär en fullständigt omöjlig ekvation. För det finns faktiskt inget annat Playstation 2-spel som ens kommer nära Sonys fantastiska actionepos rent tekniskt, inte ens nära. Kratos våldsamma vansinnesattacker fyllde skärmen som ofta var fullständigt ned-lusad med fiender och mäktiga specialeffekter. Bossfighterna var så enormt storslagna och så interaktiva att vi inte trodde våra ögon, och bandesignen och laddningstiderna fick oss att frissa vilt av förtjusning. När man spelar ett spel som God of War är det lätt att tycka att den nuvarande hårdvarugenerationen fortfarande har för mycket kvar att ge för att nu bli ersatt av Xbox 360 och Playstation 3... och ett sådant spel är definitivt vårt pris för årets teknik.

2. RESIDENT EVIL 4

Format **GC** Utvecklare **Capcom** Utgivare **Capcom** Gamereactors betyg **10/10**



Vi har hela tiden vetat om det, men det skulle dröja ända till Resident Evil 4 innan Capcom steg fram och visade vilket litet tekniskt monster Gamecube faktiskt är. Resident Evil 4 har ett utsökt sjaskigt utseende och man

kan nästan känna lukten av förruttnelse. Det har åstakommit genom en enorm detaljrikedom och makalösa texturer samt ett fullständigt enastående ljusarbete. Lägg till detta att alla områden man besöker dessutom är hiskeligt stora och att karaktärsmodellerna ser helt fantastiska ut. Ren magi, Capcom.

3. FEAR

Format **PC** Utvecklare **Monolith** Utgivare **Vivendi** Gamereactors betyg **9/10**



Monolith jobbade länge med Littech-teknologin, bara för att året därefter förnedras av konkurrenterna id Software och Epic. Med FEAR slår de tillbaka, hårt och hänsynslöst.

Effektfyrværkeriet höll i sig i drygt tio timmar och

bjöd på massor av godis. Slowmotion-läget lät oss se kulorna skära genom luften i ultrarapid, blodpartiklar sprutlackerar omgivningar, animationerna efterapade verkligheten på ett mästertligt sätt och såväl texturer som karaktärsmodellering imponerade. Monoliths nya teknik överglänste id:s Doom 3-motor och ger en fingervisning om att grafikkriget härnäst kommer att bli en tung strid.

Tröstpris till: Metal Gear Solid 3, Quake 4, Splinter Cell: Chaos Theory och Tekken 5



1. METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Hideo Kojimas tredje del vinner tack vare estetiskt briljans

Format **Playstation 2** Utvecklare **Konami** Utgivare **Konami** Gamereactors betyg **9/10**

I Metal Gear Solid 3 återvände Kojima till ursprunget. Ångande täta djungellandskap, månbelysta bergsområden och militärbaser dränkta i kalla kriget-estetik blandades med Yoji Shinkawas allra läckraste alster någonsin. Konamis designers lät Metal Gear-universumet genomsyras av tidsandan utan att förlora seriens unika atmosfär. Det är lika mycket Bondfilm som naturupplevelse och lika stilsäkert som präglat av passande överdrifter. Karaktärsdesign blir varken hårdare eller mer estetiskt tilltalande än Shinkawas uppsättning vettvillingar. The Pain, The Sorrow och The End var årets coolaste bossar, Eva årets coolaste kvinnliga karaktär och Big Boss årets tuffaste hjälte. Parat med ett filmiskt berättande, ursnyggt foto och läcker koreografi vinner Metal Gear Solid 3 kategorin årets mest väldesignade spel, enkelt.

2. PROJECT RUB

Format **DS** Utvecklare **Sega** Utgivare **Sega** Gamereactors betyg **8/10**



Trots, eller kanske tack vare, sin spelmässiga enkelhet lyckades Project Rub att imponera med sitt fantastiska bildspråk. Med en lågmäld färgpalett och en extremnygg presentation lyckades Sega leverera en mysig kärlekshistoria med flera komiska inslag. Saker så enkla som att hålla sin käreastas hand och knäppa upp en klänningsknapp förvandlades till små portioner av designmässig briljans, och Segas nytänkande betalade sig. Project Rub gick från klarhet till klarhet i varje stillbild och varje minispel.

3. RESIDENT EVIL 4

Format **GC/PS2** Utvecklare **Capcom** Utgivare **Capcom** Gamereactors betyg **10/10 (9/10 PS2)**



Det var inte bara den superba storyn och den fantastiska atmosfären som gjorde Resident Evil 4 till ett mästerverk, den utomordentliga grafiken och strålande designen spelade givetvis också in. Med en frän doft av dekadens och deprivation, allt förpackat i en välavvägd blandning av groteska monster, förvridna sektmedlemmar och galna motorsågsdörmare (närbesläktade med Leatherface), framstod Capcoms fjärde skräcksaga som ett designmässigt storverk.

Tröstpris till: Black & White 2, God of War, Guild Wars och Lumines



1. CALL OF DUTY 2

Strålände röstskådespeleri och fantastiskt surroundljud

Format **PC/Xbox 360** Utvecklare **Infinity Ward** Utgivare **Activision** Gamereactors betyg **9/10**

När vi återvände till andra världskriget sett ur Infinity Wards skarpa ögon var det med kraftig smäll. Redan i föregångaren var ljudet fantastiskt och vann faktiskt första pris i samma utmärkelse spelåret 2003. I Call of Duty 2 är allting strået vassare med engagerade röstskådespeleri, oerhört pampig musik och fantastisk 5.1-mix. Granatexplosioner, maskingevärseld, glassplitter och pansarvagnskanonernas bedövande träffar mullrar ur redaktionens spelrum ackompanjerat av vårt egna, vilda fnitter. Call of Duty 2 är ett undantag i spelsammanhang där lika mycket tid och kraft lagts ned på ljudet som det gjorts på grafiken. För alla med en rejäl surroundanläggning är detta en upplevelse som man absolut, absolut inte får missa.

2. CONDEMNED

Format **Xbox 360** Utvecklare **Monolith** Utgivare **Sega** Gamereactors betyg **9/10**



Condemned var så läskigt att Petter krävde att flera av oss andra gjorde honom sällskap i spelrummet. Han skakade när han bestämt förklarade hur viktigt det var att spela vissa spel

tillsammans för att sedan kunna diskutera vissa innehållsmässiga detaljer. Vi vet dock att detta inte var fallet, vi vet att vår storvuxne chefredaktör var livrädd. Detta eftersom Condemned erbjuder en fantastisk atmosfär som i mångt och mycket beror på en oerhört välgjord ljudbild. Allt från spelets röster till miljöljud, effekter och den briljanta 5.1-mixen är av superb kvalitet.

3. METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Format **Playstation 2** Utvecklare **Konami** Utgivare **Konami** Gamereactors betyg **9/10**



Ljudbilden som bjuds i Snake Eater är lika tekniskt kompetent som den är finurligt designad, inte minst i striden mot den väl kamouflerade prickskyttan The End. Allt från den effektiva surroundmixen till de strålände

dialogerna utgör en stor del i den täta atmosfär som Hideo förmedlar. För även om David Hayter (Big Boss) ständigt spelar över är röstskådespeleriet liksom ljudkvaliteten på dessa oslagbar i Metal Gear Solid 3. Något som kompletteras av samma briljanta musik som spelserien idag förknippas med.

Tröstpris till: Fear, God of War, Juiced och Star Wars: Battlefront 2



1. CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW

Odödliga klassiker och nya storverk blandas till perfektion

Format **DS** Utvecklare **Konami** Utgivare **Konami** Gamereactors betyg **9/10**

Castlevania: Dawn of Sorrow är ett fantastiskt spel på många sätt, men det som främst utmärker det är musiken. Från den allra första vandringen genom en snötäckt by till det sista slaget mot en uppsvullen superdemon är musiken strålände med en komposition som får oss att sitta och lyssna på spelets ljudtest även när vi inte spelar och nynna på melodierna hela dagarna. Gamla klassiker från tidigare spel och de nyskrivna låtarna är precis lika klockrena. När man hittar ner till slottets källarvåning och de första tonerna i "Vampire Killer" drar igång, samtidigt som zombier och fladdermöss anfaller i stora skaror, är det total ståpås. Det här är spelmusik när den är som bäst och en rejäl fjäder i hatten för DS:ens ljudchip.

2. FAHRENHEIT

Format **PC/PS2/Xbox** Utvecklare **Quantic Dream** Utgivare **Atari** Gamereactors betyg **8/10**



I ett spel som Fahrenheit där mycket av spelupplevelsen hänger på att spelaren bjuds in och omfamnas av atmosfären är musiken oerhört viktig. Musiken i Fahrenheit är komponerad av Angelo Badalamenti som kanske är mest känd

för sitt samarbete med David Lynch (Twin Peaks, Mulholland Drive) och hans toner passar utmärkt till spelets mörka, mystiska atmosfär. Det handlar om en musik som inte tar överhanden utan sveper in spelet i vackra, sällsamma toner och som ökar tempot när så krävs. Precis som det fungerar i en riktigt bra film så blir ingen scen eller episod i Fahrenheit sig lik utan Badalamontos kompositioner.

3. GUN

Format **GC/PC/PS2/Xbox** Utvecklare **Neversoft** Utgivare **Activision** Gamereactors betyg **7/10**



Neversofts ambitiösa western-äventyr spänner över ett brett register rent musikaliskt där inspirationskällorna heter Ennio Morricone, Elmer Bernstein, Lennie Niehaus och Basil Poledouris. En lätt

vissling, ett avlagset munspel... oftast är det den lilla mängd sparsamt framträdande musiken som gör den stora skillnaden. I Gun blandar Neversoft till ett ytterst delikat och oerhört varierat smörgåsbord och svepande präriemusik och tralliga saloon-slingor som tillför något alldeles enormt till spelets atmosfär.

Tröstpris till: God of War, Guild Wars, Lumines och Metal Gear Solid 3



1. FAHRENHEIT

Ett vackert avsked till en genre som är på väg att försvinna

Format **PC/PS2/Xbox** Utvecklare **Quantic Dream** Utgivare **Atari** Gamereactors betyg **8/10**

Lucas Kanes öde är en av de mest välberättade historier vi har stött på i spelväg och även om det fanns ett fåtal gamla Omikron-fans på redaktionen som redan hade spanat in Fahrenheit i förväg så kom det som en glad överraskning för oss alla. Ambitionsnivån och känslan för detaljer värmer ett gammalt äventyrshjärta och genom genial speldesign lyckas Quantic Dream med jämna mellanrum överbrygga gapet mellan en riktigt bra thriller och ett spel. Det är framförallt handlingen, stämningen, musiken och karaktärerna som lyfter Fahrenheit. Det är långt ifrån något felfritt spel, men det är också ett spel som du bör göra dig själv tjänsten att testa.

2. ANOTHER CODE: TWO MEMORIES

Format **DS** Utvecklare **Nintendo** Utgivare **Nintendo** Gamereactors betyg **8/10**



Blott tre år gammal blev Ashley Mizuki Robins vittne till hennes mors död, medan hennes far under mystiska omständigheter plötsligt försvann. Dagen innan hennes fjortonde födelsedag får hon ett kryptiskt brev från hennes far, vilket för alltid kommer förändra hennes liv. Det är upptakten för ett av de mer oväntade toppspelen under 2005 som åter fått oss att komma ihåg varför vi älskade de gamla äventyrsspele. Antother Code: Two Memories kombinerar på ett superbt sätt spelmekaniken från den gamla skolans äventyr med moderna minispel och blandar in en gripande historia. Vi trodde aldrig det skulle bli någon renässans för klassiska äventyrsspel, men på något sätt är det väl typiskt att det skulle till Nintendo för att väcka genren till liv igen.

3. PROJECT RUB

Format **DS** Utvecklare **Sega** Utgivare **Sega** Gamereactors betyg **8/10**



Vi vet egentligen inte var vi ska börja. Project Rub liknade absolut inget annat och hade en alldeles egen grafikstil, en fullständigt skruvad historia och helt sanslösa minispel där man skulle göra allt från att blåsa ut stearinljus till att bowla omkull folk som väntade på bussen. Project Rub kom från ingenstans och omedelbart blev det självklara köpet för dem som verkligen ville se vad Nintendo DS gick för. Det är nyskapande, utmanande, humoristiskt, omöjligt att lägga ifrån sig och alldeles fantastiskt underhållande.

Tröstpris till: Baten Kaitos, Glass Rose, Legend of Kay och Lego Star Wars



1. WORLD OF WARCRAFT

Efter 2500 speltimmar är valet av årets onlinespel givet

Format **PC** Utvecklare **Blizzard** Utgivare **Blizzard** Gamereactors betyg **9/10**

Något annat vore ju förstås otänkbart. Visst har det släppts ett stort antal högkvalitativa onlinerollspel det här året, framför allt City of Heroes och Guild Wars, och som vanligt en himla massa riktigt bra, onlinekompatibla actionspel men inget annat onlinespel är så ofattbart genomarbetat och storslaget som World of Warcraft. Det är våra kompisar i Azeroth som får oss att komma tillbaka kväll efter kväll och den sociala delen är något som varken vanliga rollspel eller hektiska actionrökare kan erbjuda, men att Blizzard har lyckats kombinera detta med en detaljerad och spännande handling och en lika detaljerad värld som passar bra både för ensamma spelare och grupper är det mest anmärkningsvärda.

2. BATTLEFIELD 2

Format **PC** Utvecklare **Digital Illusions** Utgivare **EA** Gamereactors betyg **9/10**



Ingen av oss blev särskilt överraskad när det visade sig att Battlefield 2 var lika beroende-framkallande som sin strålande föregångare. Bland annat genom den nya Commander-funktionen höjdes spelupplevelsen till nya nivåer och samarbete belönades på ett helt annat sätt. Klanderfri spelbalans, oändliga spelmässiga valfriheter, mängder av variation och välgjorda banor gör att Battlefield 2 även i fortsättningen kommer att vara ett stående inslag i varje arbetsdag här på redaktionen. Med den nya expansion installerad och det faktum att även Mäki nu gått med på att börja delta i de dagliga slagen bäddar för att vi kommer att fortsätta spela Battlefield 2, minst ett år till.

3. JUICED

Format **PC/PS2/Xbox** Utvecklare **Juice Games** Utgivare **THQ** Gamereactors betyg **9/10**



Racingtävlingar över nätet är inget nytt. Inte heller möjligheten att styla sin bil och därmed se helt unik ut i sin framfart på de digitala vägarna. Vad som Juice däremot erbjöd som inte gjorts tidigare var möjligheten att slå sina påsar ihop med kompisarna, skapa sitt egna team, utmana andra, rivaliserande gäng, satsa pengar, ära, respekt och ägarbevis för att hela tiden klättra på stegen som stadens bästa streetrace-förare. Här på redaktionen har Jesper och Petter spenderat hundratals timmar med onlinedelen i Juice Games strålande racingspel.

Tröstpris till: Black & White 2, City of Heroes, Forza Motorsport och Guild Wars

ÅRETS SPELKARAKTÄR

Ursnygg, garderob och cool personligheter gör Leon till årets stora vinnare



1. LEON (RESIDENT EVIL 4)

Iskall hjälte med cool personlighet och snygga kläder

Format **GC/PS2** Utvecklare **Capcom** Utgivare **Capcom** Gamereactors betyg **10/10 (9/10 PS2)**

När Leon debuterade i Resident Evil 2 var det som färsk, lite tontig och nytexaminerad polis vars första dag i poliskläder slutade i katastrof. Åtta år senare är han en snyggt stylad actionkung som iskallt antar uppdraget att på egen hand frita presidentens dotter från en otrevlig sekt belägrad på den spanska landsbygden. Leons mänsklighet var i Resident Evil 4 alltid närvarande, oavsett vilka faror han stötte på. Hans coola framtoning, smidiga rörelsemönster, vassa kommentarer och snygga utrustning gör honom till årets spelkaraktär. Det var länge sedan vi drömde om att vara en spelfigur, Leon har dock fått oss alla att kamma fram pojkbandsluggen under det senaste året.

2. BIG BOSS (METAL GEAR SOLID 3)

Format **Playstation 2** Utvecklare **Konami** Utgivare **Konami** Gamereactors betyg **9/10**



Efter att ha spelat som fåntratten Raiden i Metal Gear Solid 2, ville vi inte se ett till spel i serien utan den riktige Snake. Det gav Hideo Kojima blanka fasan i, och lät Metal Gear Solid 3 utspela sig under kalla kriget på 60-talet där man ikläder sig rollen som Big Boss. Namnet är något han blivit befordrad till personligen av USA:s president, sedan han sparat upp och dödat sin läromästare The Boss. Sammantaget är Big Boss en av de märkligaste och mest komplexa spelpersonligheter vi varit med om. Att äntligen få veta mer om hans bakgrund gjorde honom riktigt mänsklig och med facit i hand valde Hideo Kojima alldeles rätt. Vi kan inte tacka honom nog för att han gav oss en av årets mest intressanta huvudpersoner.

3. KRATOS (GOD OF WAR)

Format **Playstation 2** Utvecklare **Sony** Utgivare **Sony** Gamereactors betyg **9/10**



28 640 söndersmiskade fiender senare står Kratos där, på klippkanten. Athen står i lågor bakom honom, hans blick är fäst på det oroliga havet nedanför. Kratos uppdrag är slutfört, hans liv förbrukat. Krigsguden Ares är störtad, hämnden utförd. Vad som började som en grafiskt läcker våldsscocktail med klara Mortal Kombat-vibbar växte till ett av årets allra bästa spel med en av årets absolut mest intressanta och stenhårda karaktärer. Kratos brutalitet i kontrast till hans inre kamp gjorde honom till mer än bara en ren mördarmaskin.

Tröstpris till: Lucas Kane (Fahrenheit) och Jin Kazama (Tekken 5)

ÅRETS BESVIKELSE

Ravens strögsjukt levde inte alls upp till våra höga förväntningar



1. QUAKE 4

Spänningslös och allt för standardiserad framtidsfadäs

Format **PC/Xbox 360** Utvecklare **Raven** Utgivare **Activision** Gamereactors betyg **6/10 (4/10)**

Vi älskade Doom 3, och längtade givetvis ivrigt efter Quake 4. Hype var otrolig och när vi äntligen fick sätta tändarna i Ravens actiondräpare upptäckte vi ett blekt, standardiserat och framförallt identitetslöst spel utan ambitioner. Spelaren tvingades konstant pendla mellan olikfärgade datorskärmar för att låsa upp avlägsna dörrar, och i korridorerna mellan dessa låsta dörrar så var det fullsmockat med trist designad kanonmat med extremt förutsägbara rörelsemönster. Den charmiga retroflirt som gjordes i Doom 3 lockade på grund av effektiva skräckmoment, läcker teknik och bra atmosfär. Quake 4 lyckades dock inte alls med samma bedrift utan förblir en tråkig karbonkopia av ett åtta år gammalt, förlegat spel.

2. PERFECT DARK ZERO

Format **Xbox 360** Utvecklare **Rare** Utgivare **Microsoft** Gamereactors betyg **5/10**



När Joanna Dark efter nära tre års förseningar och två formatbyten, slutligen behagade anlända till festen delades de närvarande in i två läger; de som förlorade sig i hennes djupa uringning och de som försökte inleda en konversation. Vi på Gamereactor tillhörde grupp två och blev således djupt besvikna då det stod klart att lika upklädd och förförisk som fröken Dark var till det yttre, lika ointelligent och gammalmodig var hon inombords. För inga mappingtekniker eller rörelseoskärpa i världen kan dölja det faktum att Perfect Dark Zero var en av årets största besvikelser.

3. THE MATRIX: PATH OF NEO

Format **PC/PS2/Xbox** Utvecklare **Shibby** Utgivare **Atari** Gamereactors betyg **4/10**



Vi är flera Matrix-älskare på redaktionen och med Shinyns löfte om ett spel där alla svagheterna från Enter the Matrix skulle vara åtgärdade var förväntningarna på Path of Neo såklart skyhöga. Därför kunde inget förbereda oss på chocken som det färdiga, eller ska vi säga ofärdiga, Path of Neo bjöd på. Bandesignen var horribel, spelkontrollen bökgig och bångstyrig och spelet hackade som en trasig diablidsprojektor. Det blev inte bättre av att Shiny hade proppat spelet med hemsk design som inte alls påminde och den urcoola new age-känslan som Wachowski-brödernas filmer innehöll.

Tröstpris till: Killer 7, Oddworld: Stranger's Wrath, Rainbow Six 4 och Star Fox: Assault



1. METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Nyanserat berättat med krigshistorisk och politisk inramning

Format **Playstation 2** Utvecklare **Konami** Utgivare **Konami** Gamereactors betyg **9/10**

I Metal Gear Solid 3 blandade Hideo friskt. Politisk historia mixas med krigshistoria och blandas med små doser smart fiktion. Grisbukten, Dave Crocket-missilerna, Vostok-raketen och Sputnik rörs samman med en grupp hänsynslösa sovjetiska, övernaturliga Spetsnaz och en avhoppad amerikansk lönnmörderska till en underbart smakrik story som utklassade allt annat i år. Den politiskt och historiskt korrekta inramningen är begåvad och underbart förmedlad och skänker Metal Gear Solid 3 den storymässiga tyngd som de två föregående spelen saknade. Berättandet var inte alls lika påtvingat som i Sons of Liberty utan lämnade utrymme för fria tolkningar från spelarens sida. Tillkom gjorde nyanserad och väldigt genomarbetad karaktärsutveckling.

2. GUN

Format **GC/PC/PS2/Xbox** Utvecklare **Neversoft** Utgivare **Activision** Gamereactors betyg **7/10**



Även om Gun innehöll en del irriterande svagheter beträffande det spelmässiga var Hollywood-veteranen Randall Jahns sons story strålande. Colton Whites jakt på sin fars mördare ledde oss genom ett laglöst Montana där karaktärerna kändes extremt trovärdiga och dialogerna var superba. Fler spel borde innehålla en lika ambitiös och välskriven historia som Neversofts Gun.

3. FAHRENHEIT

Format **PC/PS2/Xbox** Utvecklare **Quantic Dream** Utgivare **Atari** Gamereactors betyg **8/10**



Redan när vi såg spelet i Berlin i våras, förstod vi att Fahrenheit skulle bli något alldeles extra. Historien tar sin början med den intet ont anande Lucas Kane, som får sitt liv förändrat genom att vara på fel ställe på fel tidpunkt. Berättandet sköts oerhört snyggt och precis allt i spelet är interaktivt. Det gör att man på ett helt annat sätt kommer i storyn som på klassiska Twin Peaks-premissen gör den ena frivolt efter den andra, så man till slut inte vet vad man ska tro. Intressanta karaktärer med välskriven dialog bidrar också till trovärdigheten, trots det annars övernaturliga temat. Fahrenheit är helt enkelt ett spel man verkligen bör ha spelat om man uppskattar en riktigt bra story.

Tröstpris till: Another Code: Two Memories, Condemned och God of War



1. PREDATOR: CONCRETE JUNGLE

Årets sämsta spel påminner mycket om polsk stegling...

Format **PS2/Xbox** Utvecklare **Eurocom** Utgivare **Vivendi** Gamereactors betyg **1/10**

Batman, Superman, Terminator, Robocop, Catwoman... att göra spel av gamla avdankade filmfigurer är ett projekt dömt att misslyckas. Eurocom tog ett av filmhistoriens coolaste monster och gjorde det till huvudperson i ett av spelhistoriens sämsta spel. Ologisk och seg kontroll, värdelös bandesign och skrattretande grafik är bara början. Det är få spel som får oss att gråta av förtvivlan. Predator: Concrete Jungle är definitivt ett sådant spel och McTiernans tidlösa rovdjur har precis som Catwoman, Robocop och Superman fallit offer för korkade licensavtal och inkompetenta spelutvecklare. Ingen av oss skulle någonsin kunna tänka sig att spela Predator: Concrete Jungle igen, inte ens under pistolhot. Och därför är det årets tveklöst sämsta spel 2005.

2. NARC

Format **PS2/Xbox** Utvecklare **Midway** Utgivare **Midway** Gamereactors betyg **2/10**



Hata är ett starkt ord, något som vi försöker undvika. Men vi hatar Narc. Verkligen avskyr det. Det är totalt genomuselt. Ingenting är bra med det. Absolut ingenting. Det första Narc-spelet kom i slutet på 80-talet som en strategiskt effektiv del i Nancy Reagans hårda kamp mot droginflationen som gällde i landet. I Midways bedrövlige uppföljare gäller det istället att konsumera drogerna för att i arbetet som hårdför knarkpolis erhålla förstärkta sinnen och oanade förmågor. Idén är lika urbotat korkad som meningslös, och kompletteras av värdelös spelkontroll, ett hopplöst spelupplägg, fånig attityd och grotesk grafik. Usch!

3. KILLER 7

Format **GC/PS2** Utvecklare **Capcom** Utgivare **Capcom** Gamereactors betyg **3/10**



Alt gick snett. Det på förhand högtintressanta och minst sagt originella designprojektet Killer 7 visade sig vara ett fullständigt uruselt spel fyllt av hopplösa funktioner, värdelös form-känsla och usel story. Vore vi bortkommet pretentiösa och tillknäppt låtsasviktiga skulle även vi, liksom annan svensk media, kunna lura oss själva genom att beskriva Capcoms dunderfadäs som innovativ spelkonst. Vi vet dock bättre. Killer 7 är ett extremfult ljuspistolspel, utan ljuspistol, inlindat i ljusgrå cel-shading och värdelös story.

Tröstpris till: Altered Beast, Bet on Soldier, Fired Up och Starship Troopers



1. GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES

Hela härligheten fick plats i Rockstars GTA till PSP

Format **PSP** Utvecklare **Rockstar** Utgivare **Take Two** Gamereactors betyg **9/10**

Liberty City är en väldigt stor stad och PSP en förhållandevis liten maskin. All konventionell logik talade för att ekvationen inte skulle gå ihop, just därför blev vi så mycket mer imponerade när Rockstar Leeds faktiskt lyckades. Grand Theft Auto: Liberty City Stories höjer ribban för alla framtida, bärbara spel och visar på allvar vad Sonys minsting faktiskt är kapabel till. Att det sedan baseras på seriens tredje och bästa del gör inte saken sämre. För även om Liberty City är sig likt sedan det senast begav sig för fyra år sedan, är dess bärbara avbild fylld av så mycket spelglädje, humor och känsla för detaljer att vi inte kan göra annat än kapitulera. Lägg till ett nyskapande och underhållande flerspelarläge och du har årets bästa bärbara spel, utan tvekan.

2. RIDGE RACER

Format **PSP** Utvecklare **Namco** Utgivare **Namco** Gamereactors betyg **9/10**



Tekniskt perfekt, estetiskt lekfullt och spelmässigt fulländat. Namcos PSP-debut har snurrat ivrigt i redaktionens testmaskiner i snart ett år nu, och aldrig tycks vi ledsna. Seriens patenterade arkadfysik,

den stekheta sommarsolen och de glassiga supersportbilarna tilltalar lika mycket idag som för tio år sedan, då Ridge Racer-konceptet föddes. Årets näst bästa bärbara spel!

3. CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW

Format **DS** Utvecklare **Konami** Utgivare **Konami** Gamereactors betyg **9/10**



Om det någonsin behövde bevisas så står det i alla fall klart nu. Castlevania är och kommer alltid att vara bäst i två dimensioner. Med en spelbarhet som aldrig sviker på grund av opålitlig kamera eller oprecisa analoga rörelser

blir det en sann digital glädje att storma fram genom Castlevania och ge sig på de läckra och utmanande bossarna. Som om det inte räckte med den perfekt balanserade spelbarheten i huvudäventyret bjöd också Dawn of Sorrow på ett minst lika påkostat sidoäventyr med tre unika karaktärer. Strålade animation och den otroliga musiken gör tillsammans med den totala spelglädjen detta till ett av årets bästa bärbara spel.

Tröstpris till: Advance Wars DS, Lumines, Mario Kart DS och Meteos



1. MICROSOFT XBOX 360

HDTV-stöd, briljant gränssnitt och grym funktionalitet

Tillverkare **Microsoft** Lanserades **December 2005** Pris **2995-3995-**

Microsoft har blandat enorm prestanda med lækker design och funktionalitet i överflöd. Den första spelkonsolen som fullt ut stödjer HDTV, den första spelkonsolen där trådlösa handkontroller är standard, en underbart utformad handkontroll och ett gränssnitt som sömlöst knyter samman spel, beroendeframkallande onlineupplevelser, film och musik. Vi ser fram emot att ha Xbox 360 under våra TV-apparater de kommande fem åren och se hur spelutvecklarna lär sig att utnyttja mer och mer av potentialen i konsolen. Microsoft har lagt ribban för vad den kommande konsolgenerationen ska innebära.

2. SONY PSP

Tillverkare **Sony** Lanserades **September 2005** Pris **2295-**



Om någon skulle lyckas med att livsstilsstämpla bärbart spelande så var det Sony. Företaget som tio år tidigare lyckades tvätta bort pojkrumskänslan med Playstation

fick TV-spel som begrepp att verka precis hur coolt och modernt som helst. Med PSP attraherades plötsligt en helt ny målgrupp som aldrig tidigare ens sneglat åt Nintendos Gameboy. Dagens prylfixerade Ipod-generation tog snabbt det kolsvarta widescreen-vidundret till sig och tack vare briljant prestanda och ett flertal multimediämöjligheter korar vi mer än gärna PSP till årets näst bästa hårdvara 2005.

3. NINTENDO DS

Tillverkare **Nintendo** Lanserades **Mars 2005** Pris **1195-**



Vi vet, vi var tveksamma till en början. Vi är dock inte sämre än att vi kan erkänna att vi hade fel. Nintendo DS har gett oss några av årets absolut bästa spelstunder och tack vare sina många funktioner bjudit på de mest annorlunda och originella spelupplevelserna i år. Vi har samlat stjärnor i Super Mario 64 DS, vi

har blåst iväg segelbåtar i Project Rub, vi har spelat trådlöst Hänga gubbe med Pictochat - och vi älskar det. Nintendo DS blev långt bättre än vi någonsin kunde ana och har under året bevisat att den är här för att stanna.

Tröstpris till: Buzz-kontrollen, Gameboy Micro och Logitech Driving Force Pro GT4



TRUE CRIME

NEW YORK CITY

**"BLACKER, HARSHER,
WILDER AT HEART."**

— OFFICIAL PLAYSTATION 2 MAGAZINE, UK



NOVEMBER

TRUE CONFLICT. TRUE POWER. TRUE NEW YORK.

TRUECRIME.COM



PlayStation 2



NINTENDO
GAMECUBE




ACTIVISION

activision.com

© 2005 Activision Publishing, Inc. Activision and True Crime are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Developed by Luxoflux. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, 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 Microsoft. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.





Format: PC, XBOX, XBOX 360, PS2, PSP
Utvecklare: CRYSTAL DYNAMICS
Utgivare: EIDOS
Speltyp: ACTION/ÄVENTYR
Premiär: VÅREN 2006

TOMB RAIDER LEGEND

Spelvärdens största superstjärna ligger under kniven hos de digitala mirakelmakarna i San Francisco, men kommer operationen att lyckas?

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

Det är något speciellt med San Francisco. Man känner det redan under inflygningen där den gyllene gatubelysningen får staden att gnistra som en skattkista i den kaliforniska natten. I dagsljus ges staden en känsla av överklighet tack vare den tunna dis som ligger över San Francisco Bay. Chinatowns spåkärringar och lyckoamuletter, samt det gamla hippiekvarteret Haight-Ashburys rökelse och skumma typer ger ett avbräck i mystiken och man förstår verkligen att det flörtas med det alternativa här i stan. Om det finns någon storstad i det moderna USA där det finns mer mellan himmel och jord än det ögat kan se så är det här i San Francisco.

Den kittel av inspiration som San Francisco representerar är något man kommer att behöva i Menlo Park, en timmes bilkörning från Golden Gate-bron, där Crystal Dynamics arbetar med att utföra ett tvättäkta mirakel. Efter en rad tvivelaktiga spel, och minst lika hopplösa filmer, så svävar spelvärdens största kvinnliga ikon, Lara Croft, i gränslandet mellan liv och död. Tillståndet för patienten är kritiskt och i rollen som moderna mirakelmakare finner vi alltså Crystal

Dynamics, som fått det otacksamma uppdraget att återuppliva Tomb Raider-serien. Detta efter att engelska Core Design praktiskt taget avlivade den med 2003 års största besvikelse - Tomb Raider: Angel of Darkness.

- Folk frågar mig om jag inte tycker att tiden sprungit ifrån Lara Croft, men ta till exempel en figur som Batman. Han har kört hårt under de senaste 50 åren, säger hennes skapare Toby Gard optimistiskt.

Toby Gard var mannen som en gång i tiden designade Lara Croft hos Core Design. Tomb Raider revolutionerade spelvärlden med en slagkraftig cocktail av banbrytande 3D-grafik, medryckande arkeologiaktion och storbystad sexighet. Det var dock det flitiga utnyttjandet av Lara Crofts välsvavade polygoner som blev för mycket för Gard som övergav serien och investerade de efterföljande sju åren med det olycksdrabbade Galleon.

Nu har Toby Gard kommit tillbaka till ursprunget - "för att hjälpa till att föra serien tillbaka på rätt köl", som han säger. Som konsult med särskilt ansvar för spelets handling har han valt att börja om från början helt och sätta fokus på Laras känslomässiga sida. Mer vill varken



Ett av de nya momenten i Tomb Raider Legend är möjligheten att jonglera sina fiender i luften med hjälp av frenetisk pistoleld i bästa Devil May Cry-stil. Frågan är bara om detta faller den gravplundrande unga damens alla fans i smaken. Men utifrån vad vi har testat känns striderna klart förbättrade.

"För mig är detta uppföljaren till det första spelet som Core Design aldrig klarade av att skapa" /Morgan W. Gray, producent

Gard eller någon annan avslöja men handlingens efterforskning av fröken Crofts bakgrund ligger fint i linje med Crystal Dynamics koncept för Tomb Raider Legend. Som producent Morgan W. Gray formulerar det:

- Den officiella beskrivningen från Eidos sida är att Legend är en pånyttfödelse av Tomb Raider-serien. Men för mig är spelet snarare en uppföljare till det första spelet som Core aldrig klarade av att skapa.

I Tomb Raider Legend finner vi därför den adliga och ärkebrittiska Lara Croft i hennes rätta element - grottor, hålor, katakomber, raviner och bergssidor. Resan går till Peru, Bolivia, Himalaya, Västafrika, Laras välkända villa och två-tre ställen till som utvecklarna inte vill avslöja. På dagordningen står akrobatiska klätterövningar, utstuderade fällor och vålavvägd action. När nu Core begick misstaget att utveckla spelseriens platser på bekostnad av speldesignen är Crystal Dynamics fast beslutna att gå åt motsatta hållet. Men det 150 man stora företaget har inte hämtat idén om att återvända till rötterna helt ur det blå, tvärtom faktiskt.

- När vi skulle gå igång med att utveckla Legend undersökte vi grundligt vad Tomb Raider-anhängarna fann tilltalande med serien. Vi loggade helt sonika på fansiternas forum under påhittade namn

och frågade rakt ut, berättar Gray. Fansen ville ha den klassiska Lara tillbaka visade sig och det får de, om än "i en form som moderna gamers kan värdesätta", som chefdesignern Riley Cooper (Soul Reaver II, Legacy of Kain: Defiance) formulerar det.

Under vårt besök visades två av banorna i Tomb Raider: Legends upp. Expeditionen till Bolivia är en av de första nivåerna i spelet och där får Lara uppleva allt man förvänta sig. Smart dialog, dödsföraktande akrobatik, snillrika pussel och häftiga skottväxlingar. Banan, som visades upp på en Playstation 2 med en Crystal Dynamics-kille vid rodret, är en fin utgångspunkt för att visa upp de nya ingredienser som utvecklaren försöker tillföra Lara-universumet. Och det verkar finnas förbättringar att hämta i alla avdelningar - spelkontroll, design, bild och ljud.

De senare Tomb Raider-spelen presenterade en Lara Croft för oss där utseendet var dikterat av en föråldrad 3D-teknologi. I Tomb Raider Legend möter vi den välkända hjältinnan i en ny polygonberikad och betydligt mindre karikatyrartad utgåva, även om vi fortfarande talar om ultrasml midja och bystigheter som säkert tilltalar en och annan. Hjältinnan matchas fint av exotiska omgivningar som både är detaljerade och vackert belysta. En väsentlig del av



Crystal Dynamics har strävat mot att göra Lara mer atletisk och mer smakfull både beträffande hennes kropp och hennes olika utrustningar. Lara är väldigt detaljerad i spelet och både starkare och snabbare än tidigare. Om man exempelvis kryper i gytta blir Laras kläder smutsiga vilket inte försvinner förrän nästa gång hon simmar.

”En av våra ambitioner är att göra Laras animationer lika nyskapande som de var i originalspelet när det kom”

originals charm var de Indiana Jones-inspirerade ramarna, åldrade grottor och hemlighetsfulla ruiner, och den delen av Tomb Raider-universumet kommer man att återuppleva i Legend.

Utvecklarnas mest prominenta skandinaviska inslag, den entusiastiska dansken Troels Folmann, är mannen bakom spelets bombastiska musik. Också här tänker man annorlunda - där föregångarnas ljudspår spelades in av London Symphony Orchestra så har Crystal Dynamics valt att utnyttja en simulerad orkester. Folmann, som för övrigt började hos Crystal Dynamics som doktorandstuderande och som också har ett förflutet som Gamereactor-skrubent, använder hela åtta PC-maskiner för att skapa musiken där sju av dem är dedikerade till varsin instrumentgrupp. Resultatet lägger sig elegant som en skimrande slöja över äventyret och blir en förlängning av spelets händelser.

Tomb Raider: Angel of Darkness hade många brister men den mest fatala missen var styrningen som var trög, tung och som hämtad ur den första generationens tredimensionella spel. I klassisk Resident Evil-stil kunde Lara bara vända sig om sin egen axel och röra sig fram och tillbaka. ”Det var lite som att styra en större pansarvagn”, som producenten Morgan W. Gray så träffande formulerade det. Alla Laras akrobatiska rörelser kan utföras både

snabbare och vackrare, om man kan hitta rätt knappkombination vill säga. Genom en magnetisk återhake ges också möjligheten att svinga sig från plattform till plattform i klassisk Tarzan-stil.

- Ett av våra stora mål med Legend är att göra Laras rörlighet och animation lika nyskapande och modernt som originalet Tomb Raider var när det kom”, säger chefdesigner Cooper. Det verkar också som han kommer få rätt. Över marken, till havs och på klippväggarna rör sig den moderniserade Lara Croft med en blandning av kattlik grace och rå girlpower som väcker glada minnen om bättre tider. Även striderna ser mycket lovande ut i Legend - autoaim-funktionen är väl ganska standard men spelets splittriga ”combat mode” med slowmotion-effekten hämtad från Max Payne och akrobatiska närmkamper verkar definitivt lovande.

Crystal Dynamics nöjer sig inte med att endast modernisera och uppdatera en älskad spelikon. Utvecklarnas anonyma huvudkontor, som med sin blandning av trä och mursten påminner om ett överdimensionerat hus från 60-talet, har tidigt i spelets utveckling danat ramen för den helt nya fysikmotorn. Motorn är tänkt att spela en avgörande roll i Tomb Raider Legends slutliga utformning. Fienderna kan exempelvis likvideras genom att skjuta på närliggande objekt som därefter välter över de inte ont anande skurkarna. Omgivningar och föremål kan även



Lara kan inte längre bära omkring på en bottenlös ryggsäck fylld av pistoler, första hjälpen och massor av andra föremål. Nu kommer hon bara kunna använda de föremål som hon rent fysiskt kan bära med sig i bältet eller i sitt hölster. Nytt för Tomb Raider Legend är att Lara nu också kan använda ett flertal olika sorters granater.

"Inget av pusslen i Legend som vi fick se var speciellt avancerade, men de bryter upp tempot på ett välkommet sätt"

användas som fällor. Ingen av de demonstrerade pusslen var speciellt avancerade, men de bryter upp tempot på ett välkommet sätt. Borta är Laras bottenlösa och oöverskådliga ryggsäck, fylld med nycklar, koder och allehanda föremål. Allt som du får användning för i Legend är din lykta, granater, din förnåma änterhake och så naturligtvis dina två skjutvapen. Morgan W. Gray lovar att pistoler, uzis raketgevär och hagelbössor kommer att finnas tillgängliga men understryker gång på gång spelets fokus på problemlösning och pussel.

- Vi vill gärna införa mer äventyr till actionäventyrs-genren. Det svåra ska vara att ta sig vidare, säger Gray.

Som en följd med det förgångna har spelets checkpoints fått form av diamanter och av dem finns det många eftersom Crystal Dynamics vill gärna att spelaren tar chanser. Det finns nämligen flera sätt att ta sig förbi de flesta förhindringar, vare sig det är

pussel, beväpnade soldater eller en av spelets topphemliga superfiender. Enligt Gray kan man antingen vara smart eller duktig i den bemärkelse att genomtänkt utnyttjande av omgivningen kan göra uppgiften lättare medan svår akrobatik ofta är svårare men en mer elegant lösning.

När jag efter en knapp timmes demonstration äntligen själv fick lägga vantarna på kontrollen har spelets omgivningar bytts ut mot en av de senare banorna. Efter en interaktiv introduktionsfilm där Lara klarar sig undan ett kollapsande golv genom mina timade knapptryckningar, så bjuds det på klassisk problemlösning. Vidare framfart kräver att tre stora kontakter på golvet hålls nere av tre klippstenar, men bara en är synlig och kräver att bli flyttad på plats av den superstarka Lara. Det visar sig dock snabbt att den andra stenen kan sänkas ner från en plattform genom Laras nya änterhake och så fort den når kontakten så uppenbarar sig en stig till den tredje stenen. När så

den tredje stenen är på plats är det endast en fråga om att antingen springa, svinga eller krypa sig fram genom banan.

En kort sekvens som efterlämnar många frågor obesvarade men också en mersmak. Ovanpå en timmes demonstration av Playstation 2-utgåvan följer ett test av Xbox-versionen som förutom en vackrare yta också bär på en del buggar. Lara orkar inte gripa tag i kanter och utsprång, kameran betar sig en aning konstigt och styrningen lämnar en del att önska. Men det är problem som kan åtgärdas - "och jag är säker på att testavdelningen jobbar med att åtgärda detta just nu i denna stund", bedyrar Morgan W. Gray även om det faktiskt är lördag.

Precis som resten av utvecklingslaget verkar Gray vara dedikerad att tillföra den avdankade Tomb Raider-serien en behövlig vitamininjektion och mycket tyder på att de är på rätt väg. Vem vet, kanske är miraklernas tid inte förbi trots allt?

"PLAY ONE OF THE MOST ENDURING LEGENDS IN MILITARY HISTORY."

—PlayStation World



Join the Big Red One, America's most legendary infantry division, to experience the cinematic intensity and chaos of battle as never before on consoles.

www.CALLOFDUTY.COM



XBOX
LIVE
ONLINE ENABLED



PlayStation®2



WITH NET PLAY

Mobile version
also available on



ACTIVISION®

© 2005 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Developed by Treyarch. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Online play requires internet connection and Memory Card (8MB) (for PlayStation 2) (each sold separately). Microsoft, Xbox, Xbox Live, and the Xbox and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.



activision.com

Be prepared
for the terror
that will come
with Christmas...



PC



GRAVITY



TIGER

12+

www.pegi.info

gamesrouter

www.GamesRouter.com

ROSE ONLINE

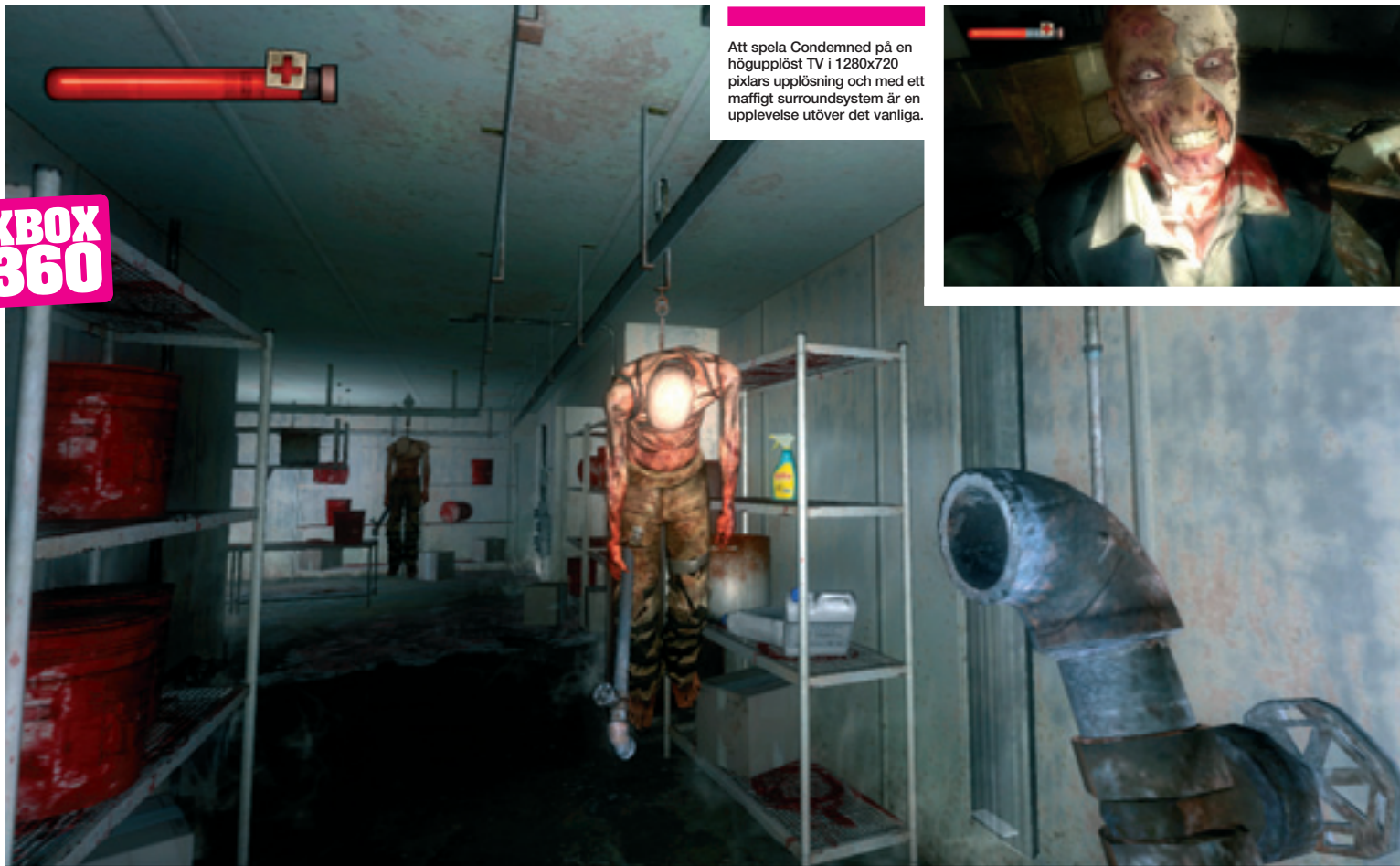
Rush On Seven Episodes



Recensioner

**XBOX
360**

Att spela Condemned på en högupplöst TV i 1280x720 pixlars upplösning och med ett maffigt surroundsystem är en upplevelse utöver det vanliga.



Condemned: Criminal Origins

Petter har betygsatt en av de mest skrämmande spelupplevelserna någonsin

Information

Plattform Xbox 360
Utvecklare Monolith Productions
Utgivare Sega
Speltyp Action
Premiär Ute nu
Antal spelare 1
Rek. Ålder 18 år
Testad version PAL

Plus Sanslöst läskigt, läcker design, underbart ljud, bra story och välgjord spelkontroll.
Minus Aningen kort, lite väl linjärt.



Jag har haft svårt att sova den senaste tiden. Jag mår illa, fryser och ser mördarens ärrade ansikte varje gång jag blundar. Efter att ha ganska nyligen ha testat Resident Evil 4 och Fear borde man tycka att jag utan problem skulle palla en skräckpräglad actionupplevelse till, men Condemned har varit en svår-bemästrad prövning för mig. En livsfarlig balansgång på gränsen till det totala nervsammanbrottet.

FBI-agenten Ethan Thomas arbetar som mordutredare på en specialenhet som enbart fokuserar på seriemord. Trots tidigare framgångar och en svag förmåga att förutse vissa saker har Ethans senaste utredningar inte givit några resultat. Öppningsscenen berättar om när Ethan anländer till mordplatsen för ännu ett offer som misstänks ha slaktats av en seriemördare som kallas The Match Maker av polisen. Underliga saker inträffar som leder fram till att The Match Maker överrumplar Ethan, stjälar hans pistol och kallblodigt skjuter hans två kollegor. Ethans enda utväg är att rymma från brottsplatsen ned i stadens

tunnelbana för att därefter påbörja jakten på den riktiga mördaren. Efterlyst och jagad beger sig Ethan ned i stadens undre värld där ett oidentifierat virus härjat under de senaste dagarna och förvandlat uteliggare, knarkare och allmänt drägg till frustande, urstarka mordmaskiner.

Redan efter några minuter in i spelet, med Ethans ficklampa tänd, vadandes genom en becksvarv källare, möter jag två av dessa smittbärare. Den ena är precis på väg att slå den andre med ett järnrör då han får syn på mig, släpper röret för att plocka upp en tunna som han med stor kraft slungar iväg mot Ethan samtidigt som han ger ifrån sig ett gutturalt skrik. Därefter börjar de båda slåss igen och medan den ene av dem träffar den andre i ansiktet med en brandyxa har jag lyckats rycka loss ett avloppsrör från närmaste vägg och gjort mig redo för att försvara mitt liv.

Condemned är rått, mörkt, brutalt och bjuder på en atmosfär otrevligare än något annat spel jag någonsin testat. Mina händer darrar när jag med nästan

samma frustande raseri svingar mitt järnrör mot den anstormande fienden. Järnröret träffar honom rakt över munnen, han faller ihop på golvet men lever fortfarande. Sakta ställer han sig upp, ger ifrån sig ett plågsamt, isande skrik av smärta, spottar ut blodet som samlats i hans mun och störtar sedan mot mig i en ny attack. Fienderna gömmer sig ofta, springer vidare till nästa rum och ställer sig bakom ett hörn eller försvinner för en stund för att sedan dyka fram när man minst anar det.

Tempot i Condemned är lågt, Ethan rör sig ganska långsamt och slagsmålen känns oerhört våldsamma med en passande tyngd i varje rörelse, och strålände karaktärsanimationer. Ethan dör enkelt av bara tre träffar från ett järnrör vilket innebär att man aldrig bara kan kasta sig in i en strid och veva för allt vad kjoltygen håller. Det gäller istället att först inleda med strömpistolen Ethan är utrustad med för att förlama motståndaren för en kort stund. Sedan är det oftast smartast att utdela en spark

En 2:a åsikt

Condemned blandar framgångsrikt beprövade skrämselgrepp från såväl Resident Evil 4 som från Fear, Silent Hill och Project Zero. Blandat med ett strids-system som för tankarna till slagsmålen i The Chronicles of Riddick, urläskert ljud och en grym story är detta ett av de absolut bästa Xbox 360-spelen hittills. **8/10**

Jonas Mäki

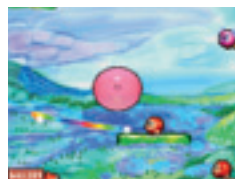


Betygen i Gamereactor Nr.32

The Movies PC / Activision	9/10
Call of Duty 2 PC / Activision	9/10
Age Of Empires PC / Microsoft	8/10
King Kong PC, GC, PS2, Xbox / Ubisoft	8/10
Fire Emblem: Path of Radiance Gamecube / Nintendo	8/10



Soul Calibur 3 Playstation 2 / Namco	8/10
Star Wars: Battlefront II PC, PS2, Xbox / Lucasarts	8/10
Need for Speed: Most Wanted PS2, Xbox / Capcom	7/10
Gun PC, PS2, Xbox / Lucasarts	7/10
Battlefield 2: Modern Combat PS2, Xbox / EA	7/10



Kirby Power Paintbrush Nintendo DS / Nintendo	7/10
Quake 4 PC / Activision	6/10
From Russia With Love GC, PS2, Xbox / EA	6/10
Pokémon XD: Gale of Darkness Gamecube / Nintendo	5/10
Turtles: Mutant Melee GC, PS2, Xbox / Konami	2/10



Ljudet i Condemned är något av det bästa vi någonsin hört. Musiken är suggestiv och passar utmärkt, ljudeffekterna är av fantastiskt hög kvalitet och 5.1-mixen fullständig briljant.

för att sedan följa upp med ett, två eller tre slag mot huvudet med utvalt till-hygge.

På sin väg genom slumkvarteren och de underjordiska gångarna under staden måste Ethan även samla bevis för att sedan kunna fälla seriemördaren han jagar. Varje gång någon form av bevismaterial finns tillgängligt dyker en liten ikon upp i nedre högra hörnet som uppmanar spelaren att trycka ned blå knapp för att på så sätt plocka fram ett av verktygen han bär på. Ethan kan samla DNA, han har en digitalkamera för att fotografera de mordplatser han stöter på, en luktsensor samt en lampa som tillåter för honom att lokalisera blodspår och annat som Match Maker lämnar efter sig.

Att samla bevis är spännande och fungerar ofta som en temposänkning efter en eller flera våldsamma fiendemöten. Ofta måste man leta igenom hela rummet på bevismaterial och efter att man fotograferat blodet, handavtrycket eller kanske avläst ett hårstrå för DNA skickas detta direkt till en av kriminalteknikerna på den lokala polis-kårens labb som fortfarande är på Ethans sida.

Likheterna med Fear är många och det märks tydligt att teamen hos Monolith för de båda spelen lånat massor av idéer från varandra. Ethan söker en okänd sanning precis som

agenten i Fear och i jakten på denna inser han också vem han själv egentligen är. Små, små fragment om vad som försiggår omkring honom och vad hans ledtrådar egentligen berättar ges i lugn takt och precis som i Fear skapas en effektiv mystik som får mig att vilja fortsätta, trots att rädslan är för stor och pulsen för hög.

Grafiskt sett är Condemned snyggt men inte vrålsnyggt. Modelleringen är aningen grovhuggen medan exempelvis ljus och färgsättningen briljerar. Designen på allt från de järnrör Ethan plockar upp till de förfallna miljöerna och de smittade, förvridna fienderna är underbart homogen och ständigt lika bedrövande lortig och mörk.

Ethan Thomas våldsamma, mörka, brutala och extremt skämmande äventyr innehåller tio kapitel och räcker i cirka 12-14 timmar.

Utmaningen är väldigt hög, våldet ocensurerat och överdrivet och atmosfären innebär konstanta rysningar. Jag har personligen aldrig spelat ett spel som gjort mig så rädd som Condemned - det bästa lanseringsspelet till Xbox 360 tillsammans med Call of Duty 2.

_Petter Engelin

9/10

Grafik 8 Spelbarhet 9 Ljud 10 Hållbarhet 8
En brutal upplevelse

Ridge Racer 6

Grått, stelt och med extremt långa laddningstider

Plattform Xbox 360 **Utvecklare** Namco **Utgivare** Namco **Speltyp** Racing **Premiär** 26 januari
Antal spelare 1-14 **Testad version** PAL **Rek. ålder** 3 år

Jag är en Ridge Racer-fantast. Jag älskar Ridge Racer och har så gjort sedan första gången jag hittade en glänsande arkadmaskin i Trocadero-gallerian i London sommaren 1995. Ridge Racer Revolution, Rave Racer, Rage Racer, Ridge Racer Type-4 - om jag räknade ihop alla timmar jag spenderat i Namcos solstinna racing-värld skulle Mickes 900 speltimmar i World of Warcraft framstå som småpotatis.

Efter att ha njutit i stora drag av den strålande PSP-versionen av Namcos extremt charmiga arkadkoncept var förväntningarna på Ridge Racer 6 enorma från min sida. Tyvärr lever spelet inte upp till hälften av dem och besvikelsen för öskt tankarna till det mediokra Ridge Racer V som släpptes till PS2-premiären.

Ridge Racer 6 innehåller samma upplägg, samma bilar och nästan exakt samma vansinniga bilfysik som PSP-spelet. Spelaren kastas in i vad som Namco valt att kalla World Xplorer, en internationell racingturnering som spänner över hela 111 olika lopp. Enda sättet att avancera är att hamna överst på prispallen och precis som i PSP-versionen låser varje vinst upp en eller flera nya bilmodeller.

Banorna är 15 till antalet med ett fåtal av dem direkt från PSP-spelet. De nydesignade banorna är på det stora hela dock inte alls av samma goda kvalitet som jag är van vid och Ridge Racer 6 framstår därför som ett stressprojekt där Namcos designers inte fått tid på sig att skapa de slingrande och kurvtäta vägarna som exempelvis PSP-spelet var smockfyllt av. Vägbanan är ofta alldeles för bred och tillsammans med spelets bristfälliga fartkänsla framstår Ridge Racer 6 som långsamt och på tok för enkelt. Faktum är att jag

inte hade några som helst problem att redan under det första varvet säkra förstaplatsen framför spelets urkorkade motståndarilar för att sedan ligga mitt i de femfiliga motorvägarna och bara vänta på att få gå i mål. För inte ens mot slutet av World Xplorer-turneringen, med spelets snabbaste bilar känns Ridge Racer 6 ens nära på lika frenetiskt ilsnavt som Ridge Racer till PSP vilket såklart förtar mycket av tjusningen med Namcos spelserie som alltid handlat just om vansinniga farter och härligt bredbenta arkadsladdar.

Den vansinnesdoftande bilfysiken är intakt från PSP-spelet sånär som på att det blivit ännu enklare att hämta igen sladdarna. Många gånger känns Ridge Racer 6 nästan automatiserat då de breda vägarna och busenkla fysiken gör att man enkelt vinner varje lopp utan att varken nudda en motståndarbil eller ett vägräcke.

Inte heller grafiskt imponerar Ridge Racer 6 som faktiskt är det minst attraktiva spelet till Xbox 360 som jag hittills testat. Bildmodellerna är allt för enkla och trots snygga reflektioner i lacken är ljussättningen begränsad och tråkig. Tillkommer gör livlöst brungrå banor utan spelseriens patenterade händelserikedom och extremt långa laddningstider.

Trots många bilar, flirtig fysik och ett stabilt och ganska underhållande Live-läge (då främst spelläget Global Time Attack) är Ridge Racer en oengagerad och steril spelupplevelse som inte alls kommunicerar den lekfullhet som serien gjort sig känd för.

_Petter Engelin

5/10

Grafik 6 Spelbarhet 5 Ljud 4 Hållbarhet 6
Namco har legat på latsidan



Banorna i Ridge Racer 6 är dessvärre ganska tråkiga med brungrå, sterila buggnader och allt för breda vägar. Som tur är finns ett par av banorna från den strålande PSP-versionen med i spelet.



Fienderna känns mer naturliga än i tidigare spel, med undantag för vargarna som dyker upp och suger i sig sandkraft. Detta kan vara särskilt farligt då du är den sandknarkande Mörka Prinsen.

Prince of Persia: The Two Thrones

Prinsen återvänder till sitt Persien och drabbas av en personlighetsklyvning

Information

Plattform GC, PC, PS2, Xbox

Utvecklare Ubisoft

Utgivare Ubisoft

Speltyp Äventyr

Premiär 6 december

Antal spelare 1

Rek. Ålder 16 år

Testad version Guld

Plus Unik spelkänsla, stora omgivningar, spektakulära animationer och bra dialog.

Minus Frustrerande omtagningar.

Jag har en god vän som jag träffar en gång om året. Vi är inte alltid vänner och ibland gör han inte alls som jag hade tänkt mig, och när han dök upp förra året och svor och uppförde sig som en skitstövel var jag på god väg att säga upp vänskapen. Men det visade sig att det fortfarande var samma trevliga kille, trots allt. Precis samma sak hände i år, och jag har haft lika kul som någonsin förut.

Efter att ha trotsat ödet i Warrior Within återvänder en sliten prins till sitt Babylon tillsammans med Kaileena. Det visar sig att staden är under belägring, och knappt hinner prinsen säga päron-split förrän hans båt sänks av anfallande fiender. Det visar sig att allt hoppande i tiden har haft en del oväntade konsekvenser och folk som borde vara döda inte längre är det. I en liten olycka med tidssand får Prinsen ett kedjevapen fastbränt i armen, och från och med det

ögonblicket börjar någon tala till honom, en röst i huvudet som är lika obehagligt artig och intelligent som oroväckande skoningslös. Det är förstås den mörka prinsen, summan av alla hans dåliga karaktärsdrag, som försöker ta kontroll över honom.

Vad vi får ta kontroll över är däremot två tämligen olika karaktärer. Och vilken glädje det är. Prince of Persia har en väldigt speciell kontroll som perfekt mixar förbestämda animationer med stor precision. Och det skulle inte fungera på något annat sätt, eftersom spelet hela tiden bjuder på komplicerade situationer där det krävs precisionshopp och utomordentlig timing.

Själva utmaningen ligger i att hitta rätt väg genom passager som först verkar oframkomliga, och sedan lyckas med bedriften att ta sig förbi. Och det är alltid lika ljuvligt att äntligen svinga sig runt den sista pinnen, springa längs

väggen, ta avstamp och precis nå fram till nästa avsats där sparplatsen och ett ögonblicks vila väntar. Det är svårt men oftast rättvist, och kameran gör faktiskt ett strålande jobb med att visa vägen och ge dig alla förutsättningar för att pricka rätt. Efter att ha spelat två tidigare spel känns det tryggt att sätta igång med grunderna, samtidigt som spelet bjuder på flera nya finesser som gör klättrandet och hoppandet ännu mer varierat och klurigt att lista ut. Jag gillar särskilt att det går att använda dolken för att kila fast sig i väggen och ta avstamp för att komma vidare.

Det är i strid som skillnaden mellan de bägge prinsarna märks mest. Medan den vanliga prinsen hoppar runt, kastar sig över huvudet på fienden och försöker sticka folk i ryggen är mörka prinsen mer stationär och använder gärna sin kedja för att åsamka skada. Det påminner förstås lite om God of War, men den

En 2:a åsikt

Det är glädjande att se att Ubisoft på bästa sätt lyckas knyta ihop säcken och avsluta trilogin och den pånyttfödde prinsen med samma briljans som de startade den med. The Two Thrones är en lyckad mix mellan de tidigare två spelen och innehåller massor av härliga pussel och läckra strider. 9/10

Petter Engelin



Att dyka ner från ett hustak och sänka en motståndare på några sekunder är både effektivt och tillfredsställande, men sikta helst på de irriterande bågskyttearna först. Bägge prinsarna kan även smyga sig fram och attackera sitt byte ljudlöst.

ökade anfallsstyrkan har ett pris. Mörkis är som en haj, han måste hela tiden röra sig för att inte själv dö. I strid fylls hans energi på hela tiden av sand från besegrade fiender, men många av hans plattformssektioner blir onödigt frustrerande när han dör halvvägs bara för att man inte hann lista ut rätt väg tillräckligt snabbt.

Ubisoft har snackat rätt mycket om "speed kill"-funktionen och minst nittio procent av alla bilder visar prinsen i färd med att hugga någon i nacken. I själva verket är inte funktionen så värst nödvändig. Visst, det är praktiskt (och elegant) att slå ut en ensam fiende på sekunder, men det är i större strider som jag hellre skulle behöva lite hjälp. Istället blir det som vanligt rätt röriga ögonblick medan man frenetiskt rullar runt och försöker hugga sönder lite sandmonster utan att själv få ett svärd i ryggen. Men som sagt, det är i själva verket rätt liten del av spelet som ägnas åt strider. En annan nyhet är vagnracen där prinsen får köra som en galning genom Babylons gator och preja in andra förare i stenmurar. Det är inte direkt någon avancerad körning det handlar om, men ett trivsamt avbrott i klättrandet.

Det som gläder mig allra mest är att berättandet har återvänt till sagoformen från ettan. Det är Kaileena som berättar själva historien medan prinsen kutar runt. Hon anmärker på hur hans mål förändras från att bara söka hämnd till att faktiskt rädda sitt folk och bli en värdig prins, samtidigt som vi ser den gradvisa förvandlingen till sandmonster. Samtidigt finns det en hel del

dialog mellan prinsen och hans inre röst, vilken ofta är både välskriven och väl framförd. Just att det känns som en dialog och inte en lång rad av lösryckta röstklipp är ganska ovanligt i sammanhanget. Musiken är också, lyckligtvis, tillbaka i gamla klassiska spår, utan onödig hårdrock. Den enda egentliga bristen med ljudet är effekterna som ofta känns lite plastiga.

När jag först började spela kändes grafiken faktiskt ganska tafflig. Nu när spelet utspelar sig i en stor stad snarare än i instängda slott och enstaka utomhusvyer krävs helt andra prestationer av grafikmotorn, särskilt när man kommer upp på hustaken och kan se långt bort över staden. Kompromissen märks främst på prinsen själv som ser rätt kantig ut och på bilduppdateringen som har en tendens att sjunka i Playstation 2-versionen. Men det är inget som direkt påverkar spelkänslan och den strålande ljussättningen gör mycket för att dölja små misstag i modellering och texturering.

Trots en seg start är The Two Thrones lika spektakulärt och underhållande som sina föregångare. Med undantag för några frustrerande sekvenser är det både intuitivt och imponerande att kontrollera Prinsen. Det här är underhållning och läcker spelakrobatik på hög nivå - bokstavligen.

_Mikael Sundberg

8/10

Grafik 8 Spelbarhet 8 Ljud 8 Hållbarhet 8
Hat-trick för Ubisofs prins

Shadow the Hedgehog

Sega slår spiken i kistan för Sonic-seriens rykte

Plattform GC, PS2, Xbox **Utvecklare** Sega **Utgivare** Sega **Speltyp** Plattform **Premiär** Ute nu
Antal spelare 1-2 **Testad version** PS2, PAL/Xbox, PAL **Rek. ålder** 12 år

Sonics svarta motsvarighet, Shadow, dök upp för första gången i Sonic Adventure 2 där han hade de allra bästa banorna och rörde sig genom att liksom glida fram, som om han åkte skridskor. Han blev snabbt populär, och många menade att han till och med var coolare än Sonic själv. Den skaran lär dock minska snabbt sedan de testat Shadows första självbetitlade soloäventyr.

Redan när man startar spelet står det klart att Sonic Team velat göra ett mörkare, och mer våldsamt äventyr än vad vi är vana vid. Istället för japanska tuggummigitarer består musiken av deprimerande hårdrock och färgsättningen känns stereotyp dystert. Nattsvarta stadsbanor, pistoler och arga killar i slängkappor blandas i sin tur med de sedvanligt gulliga och detaljfattiga figurerna från Sonics tredimensionella värld och de händelserika plattformsbanorna (kompleta med loopar och mängder av gyllene ringar).

Helheten är spretig, minst sagt. Man förstår inte riktigt vilken målgrupp Sega tänkt sig för spelet, något som inte blir mer tydligt då Shadow plockar fram ett maskingevär, svär så fradgan sprutar och bränner av en salva automateld mot de mörkgrå slembobborna som utgör spelets grundläggande hot.

Ett stort problem med spelet är miljö- och banddesignen samt alla otydliga delmål som gör att jag alltför ofta fastnar och inte har en aning om hur eller vad jag ska göra härnäst. Visserligen finns hjälpboxar utplacerade efter banorna, men alltför ofta talar de inte om vad man behöver veta utan kan säga något så banalt som: "Tryck på knappen". Och visst kan jag väl trycka på knappen, men var fasen finns den? Det gör att spelet blir svårt att ta till sig,

och att man inte bara kan ta upp och spela som Sonic-spel annars ska vara. Nu är det bara när det vankas klassiskt plattformshoppande, som man har någon egentlig behållning av spelet.

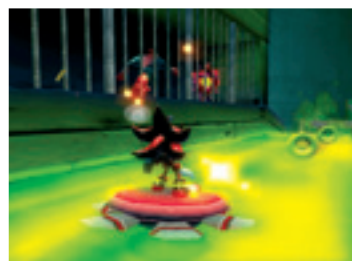
Jag brukar kasta mig över allt Sonic Team släpper ifrån sig och de har gjort några av mina absoluta favoritspel någonsin. Innan jag spelade detta tyckte jag väldigt mycket om Shadow och såg honom som Segas svar på Marios nemesis Wario. Sega har dock valt en helt annan väg och svärter ner sin antihjälte så totalt att jag inte tror att han har någon riktig framtid.

Shadow the Hedgehog lever inte ens upp till det medelmåttiga Sonic Heroes och känns mest av allt som ett skamlöst försök att mjölka ur ytterligare pengar ur det numer duktigt skändade varumärket.

_Jonas Mäki

4/10

Grafik 4 Spelbarhet 3 Ljud 3 Hållbarhet 4
Ett riktigt fiasko



Shadow dök upp för första gången i Sonic Adventure 2 där han hade de allra bästa banorna och rörde sig genom att glida fram. Han blev snabbt populär, vilket fick Sega att skapa detta ruttna spel.



Den boxande blomman Pummelweed är ett exempel på den sköna avslappnade designen som kännetecknar Kameos krigarformer.

Kameo: Elements of Power

Rare hittar tillbaka till sin gamla goda form med den magiska älvan Kameo

Information

Plattform Xbox 360

Utvecklare Rare

Utgivare Microsoft

Speltyp Äventyr

Premiär Ute nu

Antal spelare 1-2

Rek. Ålder 12 år

Testad version PAL

Plus Vackra miljöer och imponerande effekter, variationsrik spelmekanik, massor av charm.

Minus För kort, smärre kontrollproblem.

Det förtrollade älvriket styrs av drottning Theena som har två döttrar. Hennes man kungen försvann för många år sedan och när hon väljer att låta den kraftfulla förvandlingskraften gå i arv till hennes adopterade dotter Kameo, förvrids den biologiska dottern Kalus av ilska. Hon går så långt att hon frigör den onde trollhövdingen Thorn ur sitt sten-fängelse. Kalus och Thorn kidnappar Kameos släktingar och samtidigt rasar kriget nere i ett område som kallas Badlands, ovanför vilket det skyddande magiska kungadömet svävar. Kameo rusar genast iväg för att rädda sin familj, men i spelets upptakt besegras hon av Thorn som också berövar henne för många att förvandla sig. Hon måste nu återfinna sina tre förlorade krigarformer och hitta de övriga sju för att kunna besegra det onda trollet. Handlingen i Kameo: Elements of Power är inte svårare än så, även om det finns några små vändningar och överraskningar längs äventyret. Men den lättviktiga handlingen passar som handen i handsken i ett spel som inte tar sig själv på allt för stort allvar och därför lyckas utmärkt med att underhålla mig.

Djupt inne i skogen hittar jag ett

uråldrigt förvildat träd som håller farbror Halis fången innanför barken. Med en bister uppsyn skickar trädet ut sina rötter för slå undan fötterna för mig och skakar loss gröna troll som faller ner attackerar mig från sin höstfärgade trädkrona. Jag måste först förvandla mig till den boxande blomman Pummelweed för att boxa iväg de exploderande snäckskalerna mot trädet och när de exploderar gäller det att med stenhögen Rubble lobba in bumlingar i munnen på den mullrande eken. Det här är ett bra exempel på hur bossarna fungerar i Kameo. De är stora, kräver en hel del taktik och det är inte det lättaste att komma underfund med hur man ska göra första gången man stöter på dem. Det finns tyvärr inte speciellt många bossar, en i slutet av varje större nivå samt en hel rad så kallade skuggtroll som du måste besegra för att få tillgång till nya krigar-former.

Kameo är ett äventyrsspel ur den klassiska skolan, där dina krigarformer hjälper dig att ta dig fram genom nivåer och löser enklare pussel. Den boxande blomman kan borra sig ner i marken och på så vis ta sig under stängda grindar, med vattenkrigaren Deep Blue kan du

släcka eldar och ta dig fram under vattnet och med iskrigaren Chilla kan du precisionskasta isspjut och klättra uppför isiga bergsvägg. För det mesta finns det bara en lösning på varje givet problem, men efter ett tag blir det nästan intuitivt vilken krigarform du ska använda härnäst och spelet saknar sannerligen inte variation. Tyvärr finns det ett problem med att det är så varierat. Rare har valt att använda samma kontrollupplägg för samtliga tio krigare, där man utför olika attacker med avtryckarna och har andra krigare som snabbval på de vanliga knapparna. För det mesta funkar det utmärkt, men i just Kameos fall är hennes enda attack en spark som kräver att man trycker in bågge avtryckarna och när man bara trycker in en så hoppar man eller börjar sväva. Som ni förstår är det inte idealiskt i trånga situationer. Jag är inte heller helt nöjd med hur man kontrollerar vattenkrigaren under ytan. Du gasar nämligen med den vänstra avtryckaren och styr i alla riktningar med den vänstra analoga spaken. Det blir lite trixigt i när det är trånga utrymmen. Men bortsett från dessa problem, så är det mycket imponerande vilket gediget gäng krigare

En 2:a åsikt

Vid sidan av Condemned, är det faktiskt Kameo jag fastnat för allra mest till Xbox 360. Rare bjuder på ett gammaldags äventyr med genuint mysig sagodesign och charmigt spelupplägg. Spelkontrollen hade kunnat varit bättre men sammanfattningsvis är Kameo klart köpvärd.

8/10

Jonas Mäki



som Rare ställer till ditt förfogande och du kan även uppgradera deras för-mågor genom hela äventyret genom att samla på frukter. Annars handlar det väldigt lite om samlande som Rare tidigare haft en tendens att överdriva i sina spel.

Även om handlingen inte är den mest engagerande i Kameo så är det svårt att inte gilla spelets olika karaktärer och den övergripande designen. Det märks dock att det huvudsakliga spelet från början utvecklades till förra generationens konsoler, då spelets vanliga nivåer sällan bjuder på speciellt många fiender eller överdriven storskalighet. Däremot rasar ett krig med tusentals troll och älvkrigare nere på den stora Badlands-slätten som binder samman spelets byar och de större nivåerna. Badlands är en mycket imponerande syn. Kameo har under äventyret vissa specifika uppdrag som måste utföras på tid nere på slagfältet, men annars befinner hon sig mest i lugnare miljöer.

Kameo är ett mycket vackert spel. Naturligtvis pressar Rare inte hårdvaran

i Xbox 360 speciellt hårt, men det finns platser och scener som klart och tydligt visar oss en försmak av vad vi har att vänta under de kommande åren från maskinen. När det kommer till musiken har Rare fångat stämningen i spelets olika miljöer perfekt och alla ljudeffekter och röster är väljorda.

Tyvärr är själva huvudäventyret inte speciellt långt, även om det för normal-spelaren säkert tar omkring tolv timmar att spela igenom. Därefter finns möjligheten att spela de mer omfattande nivåerna tillsammans med en kompis, men eftersom spelet inte höjer svårighetsgraden så susar man igenom samarbetsnivåerna relativt snabbt. Det är synd för jag hade gärna spelat vidare med Kameo i några timmar till, för så roligt, varierande och charmigt är hennes äventyr.

Bengt Lemne

8/10

Grafik 8 Spelbarhet 7 Ljud 9 Hållbarhet 7 Charmigt och väldigt väljort

Mario Kart DS

Ännu ett strålande kart-spel med Mario i huvudrollen

Plattform Nintendo DS Utvecklare Nintendo Utgivare Nintendo Speltyp Racing Premiär Ute nu
Antal spelare 1-8 Testad version Amerikansk Rek. ålder 3 år

När Nintendo dammar av klassiska Mario Kart, passar man på att återigen gå tillbaka till sina rötter. Borta är alltså de dubbla förarna samt de märkliga fordonen från Double Dash och spelet återanvänder dessutom klassiska Mario-fiender vi inte sett till sedan 8-bitarstiden.

Det räcker med att ta ett varv runt någon av de 16 nya banorna i Mario Kart DS för att inse att serien på allvar är tillbaka igen. Precis allt känns rätt och för en gångs skull har Nintendo inte känt sig tvingade att på något krystat sätt dra nytta av den tryckkänsliga skärmen. Istället används den som en översiktskarta där man enkelt kan se var man har de andra förarna. Kartan är så detaljerad att man faktiskt kan navigera efter den, för att till exempel elegant köra framför motståndare och sedan nesligt släppa ett bananskal som får dem att åka av vägen.

Allra viktigast i Mario Kart-spelen är multiplayerstödet, och här finns alla gamla spelsätt som funnits med sedan Super Nintendo-tiden plus flera nya. Särskilt värt att nämna är Mission mode, vilket istället för klassiska race går ut på att klara tilldelade uppgifter som att med sin go-kart besegra bossar från Super Mario 64 eller att försöka krocka ned sina motståndare över en kant. Med hjälp av en enda kassett kan man spela upp till åtta spelare samtidigt, och det är ganska

precis lika underhållande som man kan tro. Den verkligt stora nyheten är dock att Nintendo överger sina gamla principer och faktiskt satsar på online-spelande. Även om det fungerar smidigt, är det inte fullt så roligt som jag hade hoppats på. Det går till exempel inte att kommunicera med sina motståndare och när ett race är över går det inte att få tag på spelarna för att lägga till dem i sin kompislista. Jag begär inte Xbox Live, men detta känns lite för avskalat. Dessutom går tolv av spelets banor inte att använda och endast fyra spelare kan delta i ett online-race.

Rent visuellt är spelet en fröjd för ögonen och det är första gången jag imponeras över tredimensionell grafik till Nintendo DS. Banorna har alla sitt eget unika tema, varav flera baseras på klassiska Nintendo-spel. Bland annat finns ett race ombord på båtfortet från Super Mario Bros 3 samt ett i Luigis spökherrgård.

Visst finns mindre irritationsmoment som att bonusföremål fått en om möjligt ännu större betydelse, men sammantaget är jag överväldigad av Mario Karts fenomenala bärbara återkomst.

_Jonas Mäki

9/10

Grafik 8 Spelbarhet 9 Ljud 7 Hållbarhet 9
Bäst i serien sedan originalet



Förutom de 16 nya banorna, finns även 16 klassiska från de fyra tidigare spelen i Mario Kart-serien. Dessvärre saknas många favoriter som spökhuset från Super Mario Kart och Wario Stadium från Mario Kart 64.



Project Gotham Racing 3 är faktiskt det enda spelet hittills till Xbox 360 som inte stödjer maskinens fulla upplösning (1280x720).

**XBOX
360**

Project Gotham Racing 3

Oambitiös Xbox 360-debut med trist upplägg och snygga bilmodeller

Information

Plattform Xbox 360

Utvecklare Bizarre Creations

Utgivare Microsoft

Speltyp Racing

Premiär Ute nu

Antal spelare 1-8

Rek. Ålder 3 år

Testad version PAL

Plus Underbart detaljerade bilar, strålende bilfysik, välgjord Live-del.

Minus Blekt upplägg, usel musik, stödjer endast 1024x600.

Att knöla sin blodröda Enzo mot vägräcket är nästan smärtsamt i Project Gotham Racing 3. Skadorna på bilen ser läskigt realistiska ut, den högupplösta, extremt detaljerade grafiken och den perverst välgjorda bilmodellerna skvallrar om allt för hög ingångshastighet, felberäkning av kurvans snävhets och en lite väl fartglad gasfot. Jag smiskar i backväxeln och styr ut Ferrarin på asfalten igen, forcerar i ettans växel och stampar plattan i mattan.

Project Gotham Racing 3 är det fjärde spelet i serien (det första hette Metropolis Street Racer) och följer samma grundrecept som sina föregångare. Det handlar om arkaddoftande stadsracing med en realistisk underton, om att samla kudos-poäng genom att köra extravagant och brett, om att vinna utmaningar för att ha råd med dyrare bilar och givetvis om att tampa online. Bizarre har till skillnad från det före-

gående spelet valt att inte strukturera tävlandet kring olika bilklasser utan istället fokuserat på en rad tävlingar i spelets fyra städer (Tokyo, New York, Las Vegas och London) som låses upp allt eftersom man vinner föregående race.

Project Gotham Racing 3 är mer anpassat för den icke-initierade föraren än något av de tidigare spelen och bjuder på hela 72 upplåsta bilar redan från start (bilutbudet består sammanlagt av 80 bilar). Som vanligt kretsar tävlingarna kring små utmaningar som oftast innefattar att man ska navigera snabbt runt en bana med koner, köra ett varv på kortast möjliga tid eller lyckas med ett angivet antal omkörningar. Precis som med det föregående spelet bildar dessa utmaningar, som staplas på varandra i mängder, vad som mer känns ett ganska tröttsamt träningsläge än kärnan i ett bra racingspel. Varje tävling

pågår under en väldigt kort period och efter att ha passerat den 947:e gula konen i ordningen, gjort åtskilliga omkörningar och lyckats varva stadens torg innan tiden tagit slut för 121:a gången tröttnar jag på karriärläget i Project Gotham Racing 3. Även om jämförelsen med Gran Turismo både är felaktig och orättvis är den i det här fallet helt ofrånkomlig. För det som kallas körkortstest och fungerar som en chans för spelaren att lära sig hantera sin bil och bekanta sig med spelets fysikmotor utgör i det här spelets fall själva huvudutmaningen. Det är helt enkelt inte speciellt underhållande.

Kudos-systemet är inte lika framträdande längre och då själva vinstpengarna i varje tävling utökats rejält från föregående spel är det inte alls lika nödvändigt att samla kudos genom snygga sladdar och läckra trick. En välkommen förändring anser jag som

En 2:a åsikt

Trots att Project Gotham Racing 3 inte stödjer 1280x720 utan renderas i en lägre upplösning är det stundtals så oerhört vackert att jag nästan börjar gråta. Att kryssa genom Londons gator i en brandgul Ford GT är en härlig upplevelse, speciellt om man gör det online tillsammans med ett gäng raceglada polare. **8/10**
Jesper Karlsson



Fysikmotorn i Project Gotham Racing 3 är en klar förbättring mot föregående spel. Bilarna väger nu aningen mer, går lite snabbare och man känner lättare av den mängd vridmoment som de flesta av spelets bilar presterar. Även bromsarna är bättre och det är nu lite enklare att provocera ut bilens bakända.



Vyn från bilens insida är något av det läckraste som någonsin skådats med extremt detaljerad grafik och motion capture-baserade animationer för förarens händer och armar.

alltid retat mig på det faktum att fysikmotorn aldrig uppmanat till bredbenta sladdar och vilda donuts utan snarare snävt skurna kurvor och smarta spårval. Nu innebär höga kudos-poäng egentligen bara att man erbjuds möjligheten att inhandla diverse konceptbilar, vilket i sig är ganska meningslöst. Detta tillför balans till det aningen ogenomtänkt upplägget från Project Gotham Racing 2. Vad som däremot inte är en särskilt lyckad förändring är den nu betydligt lättare svårighetsgraden. Motståndarbilarnas artificiella intelligens är fortfarande lika kompromisslöst aggressiv men trots detta är det alldeles för enkelt att tjäna enorma summor pengar redan från start i Project Gotham Racing 3. Bara efter en timme hade jag lyckats tävla ihop närmare en miljon vilket innebar att jag kunde köpa både en Enzo samt en brandgul Lamborghini Gallardo med pengarna jag hade tjänat. Med båda dessa vrållåk i mitt garage dör givetvis min strävan efter att avancera ytterligare i spelet då det egentligen bara finns någon enstaka Le Mans-bil i spelet som faktiskt är mer kraftfull än Ferraris Enzo.

Förutom vissa skillnader i spelstrukturen och i kudos-systemet i karriärläget har Bizarre valt att skilja på karriärdelen och onlinedelen vilket också inneburit att man inte kan använda sina intjänade kudos som man vunnit i karriärläget, på nätet. Detta är en mycket bra och välkommen förbättring som på alla tänkbara sätt kommer att göra onlineracingen både mer jämn och betydligt mer beroende-framkallande. Rent tekniskt är Live-upplevelsen fläckfri med en perfekt utformad lobby, snabba menyer och väldigt stabil skärmappdatering.

En annan del av spelet som är

oerhört väl utförd är fysikmotorn som i jämförelse med Project Gotham Racing 2 bjuder på lite mer tyngd och lite mer fart. Det är tack vare tillförd tyngd nu aningen enklare att provocera ut bakändan på sin bil för att sedan, snyggt och städat, hämta in den igen. Friktionen och gravitationen har överdrivits på samma härliga arkad-premissor som i Juiced medan vridmoment och fartkänsla faktiskt hamnar ganska nära verklig asfaltsracing. Spelkontrollen är perfekt anpassad till fysiken och känns väldigt välvägd och exakt.

Beträffande det tekniska så är jag, förutom de perverst valgjorda och extremt detaljerade bilmodellerna, aningen splittrad när det gäller Project Gotham Racing 3. De lättöverskådliga menyerna, de korta laddningstiderna och den oerhört avancerade ljussättningen imponerar medan städerna fortfarande känns lika spöklikt livlösa och färgfattigt trista som i tidigare spel. Tillsammans med de stela utmaningarna och den obefintliga känslan av riktig racing kommunicerar Project Gotham Racing 3 dessvärre samma stelhets som föregångaren och det faktum att spelet inte stödjer 720p som utlovat utan faktiskt endast 600p är såklart en besvikelse.

Trots ett aningen förbättrat upplägg, ett garage nu enbart fyllt av supersportbilar och en polerad onlinedel känns Bizarres Xbox 360-debut mer som Project Gotham Racing 2.1 än Project Gotham Racing 3.

Petter Engelin

7/10

Grafik 8 Spelbarhet 7 Ljud 7 Hållbarhet 7
Project Gotham Racing 2.1

NBA Live 06

Perverst snygg grafik och förbättrat spelsystem

Plattform Xbox 360 Utvecklare EA Utgivare EA Speltyp Sport Premiär Ute nu
Antal spelare 1-4 Testad version PAL Rek. ålder 3 år

Det känns redan när spelet startar. Detta är något nytt, en utveckling av basket om spelsport och inte bara snyggare grafik. EA har helt klart överträffat sig själva i NBA Live 06 som inte bara ser helt underbart ut rent grafiskt utan även bjuder på förbättrad spelbarhet, bättre AI och mer detaljerad statistik än något tidigare spel i serien. Ambitionsnivån blir tydlig redan i huvudmenyn som föreställer en tredimensionell inomhusplan. Sex enorma ljustavlor föreställande ligans just nu hetaste spelare tänds en efter en efter planens sidor, korgen fälls ned och byggs ihop medan Dwyane Wade och Lebron James springer in på planen. Medan spelet laddar, medan du eller din motspelare väljer lag, regler, matchlängd eller rosters går det hela tiden utmärkt att känna på bollen, bekanta sig med kontrollen och skjuta några skott, som uppvärmning.

När matchen är igång märks flera direkta förbättringar jämfört med Xbox och Playstation 2-versionen. Spelets tempo är något lägre, post-up-spelet är vida förbättrat med fullkomligt fantastisk artificiell intelligens hos dina mot- och medspelare. Man behöver inte längre utföra små, jobbiga kommandon med hjälp av handkontrollen för att få sina medspelare att förstå att man vill ha en screen på utsidan för att kunna gå på skott. Man behöver heller inte krångla för att få sitt eget lag att följa mer komplexa spelstrategier, men behöver aldrig oroa sig för att ens medspelare ska göra bort sig i det defensiva spelet heller, äntligen.

Man kan nu också, on-the-fly, styra valet av spelsystem med det digitala styrkrysset vilket fungerar utmärkt och är en liten men viktig förbättring. Det lägre tempot är det redan flera recenser som uttalat stark kritik mot, jag är av den motsatta åsikten. Äntligen kan man och bör man spela NBA Live mer som riktig basket spelas med aningen

mer tid att bygga sina anfall på samt svårare datormotstånd och mindre optimistisk skottstatistik.

Hårdvarukraften i Xbox 360 har tillåtit EA:s grafiker att skapa de mest porträttlika spelarnas någonsin i ett sportspel som tack vare strålande animationsarbete lever på ett sätt som aldrig tidigare skådats. Detaljrikedomen i det grafiska är enorm. Vid repriserna efter att ha dragit på sig en foul går det att se hur svetten rinner nedför Dwyane Wades hals medan han lunkar fram till strafflinjen och böjer knäna samtidigt som han snurrar bollen i sina händer. På planen rör han sig oerhört smidigt, pumpfejkar och kliver undan för ett hoppsskott från insidan.

På minuskontot hittar vi vissa problem med att länka ihop vissa animationer vilket får spelarna att se ryckiga ut, speciellt under korg när det räckta till. Dåligt är också det nya systemet för att skjuta straffar och att standardinställningen för spelets kamera måste justeras varje gång en ny match startar. Ett annat minus är även avsaknaden av tre viktiga spellägen som fanns med i Playstation 2 och Xbox-versionen av spelet. Dynasty mode, Slam Dunk Contest och Franchise Mode har alla av någon utgrundlig anledning plockats bort. Detta är såklart tråkigt men eftersom jag själv aldrig hade speciellt roligt med några av dessa lägen utan istället alltid fokuserar på Create-a-player och Season Mode är det inget som stör mig speciellt mycket.

Trots ett fåtal minus är dock NBA Live 06 ett stort steg för basketgenren och ett oerhört läckert sportspel med fantastisk teknik.

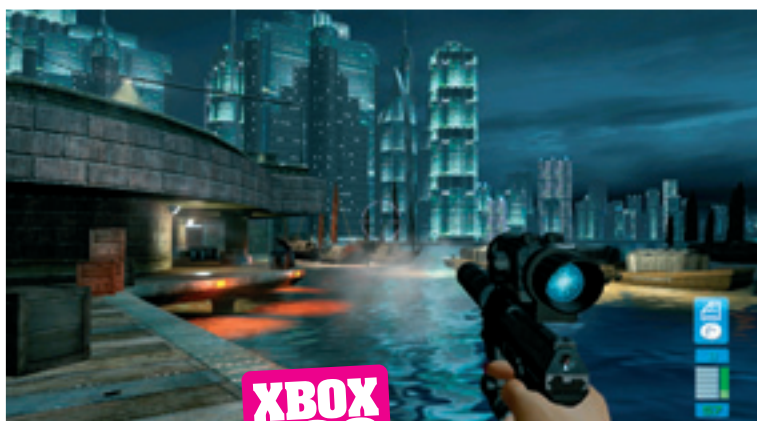
Petter Engelin

8/10

Grafik 9 Spelbarhet 8 Ljud 9 Hållbarhet 7
Strålande basket



Gamle stjärnguarden Steve Kerr har nu anslutit till kommentatorbåset och tillsammans med oförfätlige Marv Albert bjuder de på de bästa kommentarerna i ett sportspel någonsin.



**XBOX
360**

Perfect Dark Zero

Efter fyra och ett halvt års utveckling har Joanna Dark äntligen anlänt...

Information

Plattform Xbox 360

Utvecklare Rare

Utgivare Microsoft

Speltyp Action

Premiär Ute nu

Antal spelare 1-32

Rek. Ålder 16 år

Testad version PAL

Plus Sköna vapen, välgjort co-op-läge, läcker ljussättning.

Minus Usel artificiell intelligens, ologisk och dålig bandesign, larvig story och dåligt ljud.

Inga spel bedöms så skoningslöst som de riktigt försenade. Är de dessutom hypade av spelutgivaren och efterlängtrade av fansen när förväntningarna ofta osunda nivåer. I dessa fall handlar det inte längre om spelet i fråga är "bra" respektive "dåligt", utan helt enkelt om det lever upp till förväntningarna eller inte. Ju mer försenat och upphäussat spelet är, desto hårdare och mer brutalt blir också dess fall om det inte levererar. Valve, Capcom och Nintendo hör till den lyckliga skara spelutvecklare som lyckats hantera detta mardrömsscenario. Rare gör det inte.

Man skulle kunna ursäktas brittena med att utvecklingsprocessen varit mer än problemfylld. Efter att redan ha genomgått ett formatbyte från

Gamecube till Xbox var spelet i det närmaste färdigt då Microsoft beordrade att det istället skulle släppas till Xbox 360. Att Rare måste haft ett veritabelt helvete med att skriva om all kod och dessutom klämma in nya funktioner för att rättfärdiga Joanna Darks öden och äventyr som en nästa generationens spelupplevelse kan vi väl alla förstå, och om Perfect Dark Zero under den grafiska ytan känts som ett Xbox-spel hade jag kunnat köpa den ursäkten. Tyvärr ligger problemen på ett djupare och mer fundamentalt plan än så. Perfect Dark Zero beter sig i allt väsentligt som sin fem år gamla storasyster till Nintendo 64.

Missförstå mig rätt, jag tyckte faktiskt om Perfect Dark när det kom, men att

Rare rapar upp samma recept år 2005 luktar både gammalt, taffligt och korkat. När Microsoft å sin sida nämner det i samma ordalag som Halo och utnämner det till Xbox 360:s flaggskeppstitel luktar det desperation och brist på omdöme.

Spelets största, om än långt ifrån enda, brist är fiendernas totala avsaknad av intelligens. Det var visserligen något det klagades på redan i Goldeneye, men att de fortfarande, åtta år senare, beter sig som spattiga hönor med grava bokstavsdiagnoser är bara inte acceptabelt. Det finns inget som helst logiskt, taktiskt eller mänskligt i fiendernas sätt att agera, deras enda mål är att springa omkring som ystra illrar för att du inte ska kunna träffa dem samtidigt som de själva avlossar salva efter salva, vilka

En 2:a åsikt

Jag gillar vapnen, det hektiska tempot och spelets ursnygga ljuseffekter. Perfect Dark Zero är dock, trots vissa glädjämnen ett gammaldags, tråkigt actionspel gjort av utvecklare som uppenbarligen sovit sig igenom den fantastiska utveckling som skett i genren de senaste fem åren **6/10**
_Petter Engelin



Handlingen i Perfect Dark Zero utspelar sig innan föregångaren och berättar om hur Joanna tar upp agentyrket. Den är dock både släppt berättad och klichéartad i största allmänhet.

mirakulöst nog alltid träffar dig oavsett om du står två meter framför dem eller hukar under en gran femtio meter bort i en snöstorm.

För att kompensera att deras artificiella intelligens ligger på miniräknarnivå slänger spelet in tjugovis med fiender vid varje upptäckligt tillfälle. Istället för skottväxling med fyra smarta vakter får du alltså femton stendumma. Jippie. I kombination med miljöernas slående icke-interaktivitet reducerar den artificiella (o)intelligensen varje eldstrid till ett tröttsamt knapptryckande utan vare sig finess eller variation.

Lägg till en spelmotor som skrattar varje ansats till smygande och taktik i ansiktet, bandesign som är så oinspirerad, virrig och allmänt usel att det behövs små blå pilar på marken för att du överhuvudtaget ska fatta vart du ska, samt linjära uppdrag utformade helt utan tanke på valfrihet eller alternativa tillvägagångssätt och slutresultatet blir helt enkelt inte kul att spela.

Grafiken levererar vad som kan förväntas av en konsol i nästa generation. Ljus- och skuggeffekterna är formidabla och de stora miljöerna är såväl vältexturerade som välmappade. Designen är dock lika patenterat Rare-gräslig som vanligt och Joannas stylist borde avrättas med nackskott.

Beträffande spelkontrollen har Rare försökt innovera, vilket gett blandade resultat. Att ha ett analogt zoomreglage på vänster avtryckare är ett snilledrag, liksom det faktum att Joanna kan bära med sig olika många vapen beroende på hur mycket plats de tar, men vare sig den omtalade cover-funktionen eller

rullningen är i praktiken särskilt användbara eller genomtänkta.

Multiplayerdelen är stabilt genomförd med en rad Counter Strike-influerade spelsätt. Ändå har jag svårt att bli så överdrivet fångad av flerspelarläget, det är visserligen kompetent, men erbjuder ingenting som inte har setts förut.

Det som räddar Perfect Dark Zero från underkänt är co-op-läget. Det går att spela såväl med delad skärm som link-kabel och Xbox Live vilket öppnar stora möjligheter för den samarbets-törstige. Det är faktiskt både kul och välgjort, och med en trogen vapen-dragare vid sidan kan jag stundtals bortse från att vakterna betar sig som parningssjuka illrar och att uppdragen är smärtsamt tråkiga.

Sammantaget är det dock ohjälpligt att inte känna att tiden sprungit ifrån Rare. Utan vare sig det nytänkande eller den innovation som Half-Life 2, The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay eller Halo erbjuder, eller ens det överflöd av detaljer och den kvalitetskänsla som utmärkte föregångaren är Perfect Dark Zero i alla avseenden en besvikelse.

Det heter ju att den som väntar på något gott aldrig väntar för länge. Må så vara, men i fallet med Joanna Dark skulle vi alla slutat vänta för länge sedan.

David Fukamachi Regnfors

5/10

Grafik 8 Spelbarhet 5 Ljud 4 Hållbarhet 6
En stor besvikelse

We Love Katamari

Psykedelisk uppföljare med supercharmig story

Plattform Playstation 2 Utvecklare Namco Utgivare Namco Speltyp Pussel Premiär 26 januari
Antal spelare 1-2 Testad version PAL Rek. ålder 3 år

Som ett resultat av sin lille sons hårda arbete i det föregående spelet har den bombastiske kungen av Kosmos blivit omåttligt populär. Så populär att han ständigt får förfrågningar av vanliga dödliga att fixa till de mest triviala saker i deras alldagliga liv. Kungen av Kosmos är däremot den lataste regent som någonsin skådats, vilket resulterar i att han skickar sin lille son, prinsen av Kosmos, att göra grovjobbet.

Spelsystemet i We Love Katamari är väldigt troget sin föregångare, Katamari Damacy, på flera punkter. Precis som sist är det upp till den lille centimeter-höga prinsen att rulla olika bollar, sfärer eller andra runda objekt över lösa ting för att få dem att fastna - allt för att lösa diverse mänskliga problem. Att göra en liten sumobrottare större genom att rulla denne över sockrigt snask, att rulla bollar till snögubbar och att rulla upp antika värdefullheter till en välgörenhetsgalä är bara några av de minst sagt vrickade uppdrag som den lille prinsen får ta sig an.

Det man blev besatt av i Katamari Damacy återfinns i We Love Katamari. Spelets enkla och blockiga grafik, intuitiva spelkontroll och helsköna, och minst sagt skruvade, attityd och dialog är en välkommen återbekantskap. Det som var föregångarens kanske största

dragplåster var musiken och de ljud-spår som We Love Katamari är begåvat med är minst sagt medryckande, men dessvärre inte lika klockrena som föregångarens.

Ingen uppföljare kommer utan vissa nyheter. En av dessa är att We Love Katamari är försett med ett tvåspelarläge. Detta tvåspelarläge fungerar halvdant, främst eftersom båda spelarna kontrollerar samma boll. Att vara ett med sin medspelare är av yttersta vikt eftersom bollen inte rubbas en tum om man inte samarbetar. En annan nyhet är att nästan alla banor får ytterligare uppdrag efter att de har blivit avklarade en gång. Ett mycket välkommet inslag som dessutom gör spelet snäppet mer utmanande.

We Love Katamari är en uppföljare i ordets rätta mening. Namco har inte ändrat på det som gjorde föregångaren så populär. Den flummigt skruvade speliden, den enkla grafiken och den japanska musiken kan nog komma att skrämja bort en del spelare, We Love Katamari bör man dock inte missa.

Sophie Warnie de Humelghem

8/10

Grafik 7 Spelbarhet 8 Ljud 8 Hållbarhet 7
Knasigt, urskönt, roligt



Den lysande föregångaren till We Love Katamari; Katamari Damacy släpptes aldrig i Europa. Så för de flesta kommer We Love Katamari ändå att vara något helt nytt och helt hysteriskt roligt.



Fifa 06: Road to Fifa World Cup

I Fifa till Xbox 360 är det bästa ur årets upplaga borta

Plattform Xbox 360 Utvecklare EA Utgivare EA Speltyp Sport Premiär Ute nu
Antal spelare 1-4 Testad version PAL Rek. ålder 3 år

Electronic Arts lyckades väldigt väl med årets upplaga av Fifa. Det hade bra balans i spelbarheten och den artificiella intelligensen hade förbättrats. Givetvis kändes det därför på förhand som att Fifa 06: Road to Fifa World Cup skulle bli ett av mina mest spelade premiärspel till Xbox 360. Men istället för att lägga till "vägen till VM" som en bonus, så har EA valt att plocka bort alla klubbtag och det superba karriärläget från spelet som släpptes till allehanda format tidigare i höstas.

I förhållande till det känns det som en klen tröst att kvala sin väg till VM i Tyskland med ett landslag. Visst, det är fortfarande ett gediget fotbollsspel, men när det inte heller lagts till något direkt nytt i det spelmekaniska och spelarna ser så där konstigt plastiga ut, kan jag bara konstatera att det egentligen inte finns något vettigt skäl att

köpa det här spelet om du redan äger Fifa 06 eller ännu bättre ett av de senaste två årens Pro Evolution Soccer-titlar.

Electronic Arts hade bollen på straffpunkten och målvakten nere i ena hörnet, men bränner skottet i tredje vningen.

Bengt Lemne

5/10

Grafik 6 Spelbarhet 7 Ljud 7 Hållbarhet 3
Framstresst och innehållslöst



Madden NFL 06

Ett steg framåt och två steg tillbaka för 360-versionen

Plattform Xbox 360 Utvecklare EA Utgivare EA Speltyp Sport Premiär 16 december
Antal spelare 1-4 Testad version PAL Rek. ålder 3 år



Madden NFL 06 innehåller hyfsat uppdaterade spelarlistor, men EA har exempelvis inte fått med att Vikings quarterback Daunte Culpepper skadats för resten av säsongen.

Från det att man startat sin första match går det inte undgå att notera vilket arbete EA lagt ned för att verkligen visa att Madden NFL 06 till Xbox 360 är mer än en simpel uppgärdering. Grafiskt är Madden NFL 06 nämligen strålande och bjuder på superdetaljerade spelare som stundtals ser nästan läskigt fotorealistiska ut.

Att grafiken står i fokus hos EA blir dock lite för uppenbart när man väl börjar spela, för till skillnad från tidigare versioner av Madden NFL 06 är smärtsamt mycket innehåll borttaget. Det som mest påverkar spelbarheten är att man inte längre kan utmana domslut. Det leder stundtals till helt absurda situationer där till exempel ofullbordade passningar kan förväxlas med fumble – utan att du kan göra någonting åt det.

Även utanför matcherna har spelet sträppt på innehåll och det finns inte

längre något träningsläge, man kan inte skapa sina egna spelare och online finns bara det absolut allra nödvändigaste. Nå, allt har inte försämrats och spelets menyer är långt bättre än förr och animationerna är sanslösa samt att man kan få tips av gamle John Madden själv om vilka spel man bör välja.

I grund och botten är Madden NFL 06 trots allt ett solitt football-spel, men sammantaget känns det tyvärr som att jag spelar en toksnygg version av Madden 2001. Grym grafik är helt enkelt inte nog för att få mig att köpa Madden NFL 06 en gång till.

Jonas Mäki

6/10

Grafik 8 Spelbarhet 6 Ljud 7 Hållbarhet 5
Ny grafik - gammal spelmotor

Call of Duty 2

En strålande konvertering av ett fantastiskt spel

Plattform Xbox 360 Utvecklare Infinity Ward Utgivare Activision Speltyp Action Premiär Ute nu
Antal spelare 1-32 Testad version PAL Rek. ålder 16 år

Jag älskar Call of Duty 2. Så avslutade jag min recension av PC-spelet i förra numret av Gamereactor. Det känns därför fantasilöst att inleda den här texten på samma sätt men just nu kan jag inget annat göra.

Jag älskar Call of Duty 2 till Xbox 360, faktiskt ännu mer än PC-originalet. Nu tror du säkert att jag blivit spritt sprängande galen som föredrar en konsolkonvertering av ett strålande PC-spel framför, ja, det strålande PC-spelet men så är faktiskt fallet. Orsaken till detta? Till att börja med flyter Xbox 360-spelet bättre. Visst visst, det handlar om vilken dator man spelar PC-diton på men oavsett kräm i grafikortet, mängd arbetsminne och processorhastighet hostar PC-spelet till ibland och saknar i stort riktig kantutjämning.

Jag fick heller inte den partikeluppbyggda röken att se riktigt bra ut på någon av våra nya testdatorer, problem som aldrig upplevs i Xbox 360-spelet, som känns oerhört välanpassat.

Spelkontrollen är fantastiskt bra, tekniken bakom spelet briljerar med



Ljudet i Call of Duty 2 är fullständigt briljant.

underbar skärmmuppdatering och fantastiska effekter och 5.1-ljudet är inget annat än mäterligt. Faktum är att det enda spelet till Xbox 360 som ens kommer nära beträffande maffig ljudbild är faktiskt Condemned.

Har du inte spelat PC-versionen av Call of Duty och suktar efter en stenhård actionupplevelse till din nyinköpta konsol är detta helt rätt val.

Petter Engelin

9/10

Grafik 9 Spelbarhet 9 Ljud 10 Hållbarhet 7
Till och med bättre än PC-versionen

Quake 4

Ravens sömniga actionbagatell imponerar inte

Plattform Xbox 360 Utvecklare Raven Software Utgivare Activision Speltyp Action Premiär Ute nu
Antal spelare 1-8 Testad version PAL Rek. ålder 16 år



Live-delen i Quake 4 fungerar hyfsat men multiplayermatcherna är väldigt sömniga.

Jag är inte alls speciellt förtjust i Quake 4 till PC och således heller inte i Xbox 360-versionen. Ravens ultratraditionella framtidsfädas, proppad med trist design och sömniga eldstrider, är det sämsta lanseringspelet till Xbox 360. Den optimerade Doom 3-motorn, 1280x720-upplösningen och widescreen-läget gör att Quake 4 är snyggt och vore det inte för att skärmmuppdateringen stundtals hackar som en diablidsprojektor skulle grafikbetyget motsvara det vi gav till PC-upplagan.

Handlingen är givetvis exakt densamma. Quake 4 tar slut exakt där Quake 2 slutade. Människan slår tillbaka mot stroggerna en andra gång och spelaren axlar rollen som korporal Matthew Kane. Efter några timmars

traggligt skjutande av samma ljusgrå zombies (med robotunderliv) tillfångatas Kane av stroggerarna och förvandlas själv till en maskinell mördarmaskin.

Spelkontrollen är densamma som i Xbox-versionen av Doom 3 med samma lite sladdriga känsla. Att kontrollera Kane med 360-kontrollen känns helt naturligt för alla som spelat Halo-spelen, eller konverteringen av Doom 3.

Call of Duty 2 är ett betydligt bättre val om du är sugen på ett actionspel till din nyinköpta Xbox 360.

Petter Engelin

4/10

Grafik 6 Spelbarhet 4 Ljud 6 Hållbarhet 5
m777mm...m

Tony Hawk's American Wasteland

Vilda volter och högupplösta kickflips i 360-versionen

Plattform Xbox 360 Utvecklare Neversoft Utgivare Activision Speltyp Sport Premiär Ute nu
Antal spelare 1-4 Testad version PAL Rek. ålder 12 år

Efter fyra grymma Pro Skater-spel bytte Neversoft, som vi alla vet, inriktning och Tony begravnades i plumpa Jackass-skämt och jobbig diskbänksrealism. Två spel senare byter de riktning igen och som tur är framstår Tony Hawk's American Wasteland som ett mästerverk i jämförelse med Tony Hawk's Underground 2.

Xbox 360-versionen är exakt samma spel som det till Playstation 2, Xbox och Gamecube sånar som på mer högupplösta texturer, några läckra mapping-effekter och betydligt mer komplex ljussättning. Tony Hawk's American Wasteland erbjuder en stor del av den



södra delen av Los Angeles som utrymme för vilda trick och grymma kombos. Spelet innehåller inte en enda laddningstid utan streamar informationen till grafikprocessorn medan man spelar. Denna teknik fungerar ännu bättre på Xbox 360 som naturligtvis innehåller mer arbetsminne, mer grafikminne och en betydligt mer kraftfull processor än de andra upplagorna.

Tony Hawk's American Wasteland är en regelrätt och ganska oambitiös konvertering och ser inte alls lika snyggt ut som exempelvis Kameo eller NBA Live 06. Grym spelkontroll, skönt upplägg och bra musik gör det dock till det bästa spelet i serien sedan Tony Hawk's Pro Skater 4.

Petter Engelin

7/10

Grafik 6 Spelbarhet 7 Ljud 7 Hållbarhet 7
6218 kickflips senare...

King Kong

Ubisoft gör inte King Kong rättvisa till Xbox 360

Plattform Xbox 360 Utvecklare Ubisoft Utgivare Ubisoft Speltyp Äventyr Premiär Ute nu
Antal spelare 1 Testad version PAL Rek. ålder 12 år

Även om jag inte föll pladask för King Kong förra månaden, går det inte att blunda för dess många förtjänster. Spelbarheten är väldigt varierad och äventyret erbjuder en närmast oöverträffad filmisk upplevelse med apan Kong och manusförfattaren Jack Driscoll i huvudrollerna.

Spelmekaniskt är allt sig likt från de andra versionerna av King Kong. Det innebär i praktiken förstapersonsaction när man axlar rollen som Jack, och tredjepersonsaction när man spelar Kong. Rent grafiskt har Ubisoft velat överraska och verkligen dra nytta av det nya formatet Xbox 360. Tyvärr känns det som ett rent hafsjobb och många gånger bidrar den kraftigare hårdvaran till att snarast förstärka intrycket av hur primitivt uppbyggt spelet faktiskt är. Allt

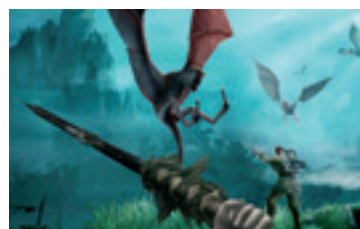
från texturer på omgivningarna, laddningstider, specialeffekter och polygonmodeller är nämligen under all kritik.

King Kong är fortfarande apkungen nummer ett, och äventyret som sådant är fortfarande väl godkänt. Jag tycker dock att Ubisoft borde ha lagt ned mer krut att göra spelet och apan rättvisa till Microsofts nya konsol. Som det är nu kan jag inte rekommendera folk att köpa spelet till Xbox 360 framför någon annan version av spelet, snarare tvärtom.

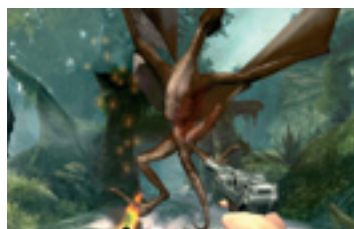
Jonas Mäki

5/10

Grafik 4 Spelbarhet 7 Ljud 9 Hållbarhet 5
Dålig konvertering av ett bra spel



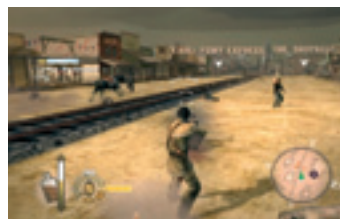
King Kong är det fulaste lanseringsspelet till Xbox 360 där den högre upplösningen inte hjälper alls.



Gun

360-versionen hade kunnat varit så mycket mer...

Plattform Xbox 360 Utvecklare Neversoft Utgivare Activision Speltyp Action Premiär Ute nu
Antal spelare 1 Testad version PAL Rek. ålder 16 år



Bortsett från det medelmåttiga men snyggt inramade Red Dead Revolver och det pinsamt usla Dead Mans Hand är vilda västern en klart under-representerad epok i spelsammanhang. Orsaken till detta vet jag faktiskt inte, och hur länge och intensivt jag än funderar kan jag inte att komma att tänka på en enda bra anledning till varför man som utvecklare hellre väljer en stålgrå framtidsvärld som bakgrund till sitt actionspel än en sandbeige ökenstad fylld av lortiga revolvermän och livsfarliga indianer.

I Gun axlar jag rollen som Colton White, mångfacetterad revolverman som efter att bevittnat mordet på sin far påbörjar en resa med hämnd som slutdestination. Colton reser från flodbanken i östra Montana till Dodge City där hans enda ledtråd i jakten på mördaren är en guldmedaljong.

Storyn i Gun är superb om än aningen kort. Berättelsen om Colton och hans sandbruna vendetta är skriven av Hollywoodveteranen Randall Jahnsson och andas ambition och kvalitet. Röstsådespeleriet, berättartekniken och storyns många överraskningar håller mig hela tiden på hjälpenn i väntan på nästa dramatiska vändning eller avslöjande.

Xbox 360-versionen är såklart snyggare än Xbox och Playstation 2-upplagan med bättre ljussättning mer högupplösta texturer. Gun är däremot inte alls speciellt snyggt i direkt jämförelse med de snyggaste spelen till maskinen som hittills släppts och plågas fortfarande av instabil skärm-uppdatering trots den betydligt mer kraftfulla hårdvaran i Xbox 360. Det känns som om Gun bara nyttjar en tiondel av maskinens egentliga kapacitet vilket får den här versionen att framstå som en stressad standardkonvertering.

Petter Engelin

6/10

Grafik 5 Spelbarhet 7 Ljud 8 Hållbarhet 6
Sömnig konvertering

Need for Speed: Most Wanted

EA:s ursnygga vansinnesracing nu till Xbox 360

Plattform Xbox 360 Utvecklare EA Utgivare EA Speltyp Racing Premiär Ute nu
Antal spelare 1-4 Testad version PAL Rek. ålder 3 år

Ett av de absolut snyggaste lanseringsspelet till Xbox 360 är faktiskt EA:s konvertering av Need for Speed: Most Wanted. De laglösa tävlingarna äger rum på samma höstbruna landsvägar och stadsgator som tidigare med undantaget att allt från bilmodeller till effekter och spelets väldesignade omgivning ser betydligt bättre ut än vad de gjorde i Playstation 2- och Xbox-upplagan.

Handlingen är en central del och kretsar kring dig och dina ambitioner att klättra på listan över Rockport Citys svarta lista över efterlysta tävlingsförare. Med polisen hack i häl och massor av ettriga rivaler är storyn faktiskt riktigt underhållande, trots extremt överspel i de filmade mellansekvenserna och en hel del tontiga detaljer.

Själva spelet är ännu mer arkaddoftande än i de två tidigare Underground-spelen då EA bland annat tillfört slow motion-effekten från



Most Wanted till Xbox 360 är oerhört snyggt även om det hackar och hostar lite ibland.

Midnight Club 3. Detta tillsammans med den lite väl överdrivna friktionsfysiken och spelets bristfälliga AI gör att Most Wanted saknar riktigt utmaning. Det är ändå spännande att försöka undkomma polisen, och grafiken - den regerar!

Petter Engelin

7/10

Grafik 9 Spelbarhet 7 Ljud 7 Hållbarhet 7
Ursnygga polisjakter

Mario Smash Football

Elstängsel-kalabalik och glidbacklingar i svampriket

Plattform Gamecube **Utvecklare** Next Level Games **Utgivare** Nintendo **Speltyp** Sport **Premiär** Ute nu
Antal spelare 1-4 **Testad version** PAL **Rek. ålder** 3 år

Det låga tempot och händelsefattiga upplägget gör enligt mig fotboll till världens tråkigaste sport. Det enda sättet att göra fotboll roligt är genom att tar bort delar av spelartrupperna, reglerna och förminska planen avsevärt, precis vad Nintendo gjort i Mario Smash Football.

Mario, Luigi, Yoshi, Peach och de andra får därmed axla rollen som lagkapten över lag bestående av Toads, Koopa Troopers och andra birollsinnehavare i Mario-spelen. På planen handlar det självklart att vinna matchen genom att ta till skojfriskt och underhållande våld i stora mängder. Regler såsom offside, avbrutet spel och färgglada kort existerar inte, utan det är fritt fram att glidbackas eller knuffa in sin motståndare i det omringande elstängslet för en stunds friskt grillande. Likheter med Sega Soccer Slam är många, Mario Smash Football känns bitvis faktiskt som en mindre lyckad kopia av Segas underhållande bollfest.

Extravaganta specialattacker och olika powerups såsom röda och gröna skal, svampar och stjärnor finns självklart att tillgå och bidrar till att under-



Skal, bomber, och andra saker används flitigt för att undvika att motståndaren kommer till avslut framför målvakten.

hålla kungligt när man spelar med vänner. Grafiken går i invant färgglad och typiskt mjuk Nintendo-design som känns förutsägbart charmig och ganska odetaljerad. Mario Smash Football roar gott i goda vänners lag, men spelar man själv blir man snart uttråkad. Ett annat problem är bristen på variation och djup i spelkontrollen.

Jesper Karlsson

6/10

Grafik 6 Spelbarhet 7 Ljud 5 Hållbarhet 7
Underhållande partyfotboll

Half-Life 2 (Xbox)

Mycket välgjord konvertering av världens bästa spel

Plattform Xbox **Utvecklare** Valve **Utgivare** EA **Speltyp** Action **Premiär** Ute nu
Antal spelare 1 **Testad version** PAL **Rek. ålder** 16 år



Alla som läst Gamereactor under de senaste åren vet hur extremt mycket vi tjugiga vi varit beträffande briljansen i Valves mästerverkliga uppföljare. Inte nog med att vi gav det vårt högsta betyg i förra årets decembernummer, vi utsåg även Freemans episka äventyr i City 17 till världens bästa spel någonsin i vår topp 100-lista.

När Valve nu släpper den extremt efterlängtnade Xbox-konverteringen av Half-Life 2 är det svårt att inte ryckas med fullständigt, än en gång. Gordons kamp mot förtryckarstaten Combine, hans strävan efter frihet och den mystik som ligger som en tung filt över hela äventyret gör mig återigen knäsvag.

Vad gäller själva konverterings-

arbetet har Valve lyckats med nånting som jag absolut inte trodde var möjligt. Miljöernas storlek, den detaljrika och nyanserade grafiken, de fantastiska modellerna komplett med de uttrycksfulla och realistiska ansiktena samt den banbrytande fysiken - allt finns med i Xbox-versionen av Half-Life 2 som på många sätt får andra konverteringar, som exempelvis Max Payne 2 eller Far Cry Instincts att framstå som tekniskt undermåliga. Det enda egentligen problemet är att skärmmupdateringen ibland sjunker under acceptabel nivå. Förutom detta är Half-Life 2 till Xbox ett tekniskt underverk som än en gång bevisar att Microsofts nu pensionerade maskin fortfarande har massor kvar att ge.

För dig som fortfarande inte upplevt världens bästa actionspel är det av yttersta vikt att du springer och köper det här spelet, nu!

Petter Engelin

9/10

Grafik 9 Spelbarhet 10 Ljud 9 Hållbarhet 9
Ett fantastiskt spel

Call of Duty 2: Big Red One

David har skjutit skrikande tyskar för brinnande livet

Plattform GC, PS2, Xbox **Utvecklare** Treyarch **Utgivare** Activision **Speltyp** Action **Premiär** Ute nu
Antal spelare 1-16 **Testad version** GC, PAL/PS2, PAL/Xbox, PAL **Rek. ålder** 16 år

Åååååååååå, vad andra världskriget är uttjat som tema. Snälla speltillverkare, 1900-talet var det mest krigsplågade århundradet i mänsklighetens historia, det måste finnas någon annan konflikt att basera era spel på! Fast det klart, om det är romantiserad krigsaction a la Jerry Bruckheimer som ska krängas passar andra världskriget väldigt bra; onda tyskar, ett lamslaget Europa och hjältemodiga amerikaner. Det skulle dock vara intressant med ett spel som komplicerade krigstemat lite mer.

Nåja, är det mod, mandom och morska män man är ute efter levererar Call of Duty 2: Big Red One på alla punkter. Det är i mångt och mycket som att kliva in i en Hollywoodfilm, med allt vad det innebär av höga produktionsvärden och autentiska detaljer. Du är medlem i den amerikanska arméns första infanteridivision, även kallad Big Red One, och ska som en del av denna försvara konvojer, attackera städer och ge tyskarna trubbel i största allmänhet. Du och din grupp avancerar genom linjära banor där det gäller att hålla huvudet lågt och siket stadigt. Ni börjar i Nordafrika för att sedan avancera upp genom Italien, landstigningen i Normandie och sluta vid östfronten.

Spelkontrollen är välgjord och det går utan problem att vifta runt med något av alla de autentiska gevär och automatkarbiner som finns återgivna i spelet. Ett favoritinslag är handgranaterna som är grymt sköna att kasta iväg och givits en perfekt blandning av effektivitet och användarvänlighet.

Grafiskt blandas fina miljöer med häftiga explosions- och kaskadeffekter till en tilltalande och atmosfärisk mix.

Som vanligt har det även gjorts ett håstjobb med research och varena gevär, uniform och fordon är över-sållade med minutiös detaljkänsla. På minuskontot finner vi en hel del ryckiga animationer och, som brukligt är med multiformatstilar, ett ganska trist texturarbete. Av konsolversionerna är Xbox snäppet vassare än Gamecube och Playstation 2, tack vare en jämnare bilduppdatering.

I sin strävan att skapa ett så filmiskt spel som möjligt tappar tyvärr också Treyarch några bitar i processen. Att hela spelet egentligen består av massa scriptade sekvenser ger onekligen dramatik åt varje ögonblick, men skapar också frustration då du ofta hindras av osynliga väggar och kraftigt begränsas i sättet du vill hantera situationer. Känslan av att befinna sig på räls infinner sig tydligt de gånger då du tvingas spela om uppdrag och finner att fiendernas agerande är styrda efter strikta, förutbestämda scheman.

Call of Duty 2: Big Red One underhåller på precis samma sätt som en Hollywoodfilm och har följaktligen samma brister. Det är inte fritt, sofistikerat eller känslomässigt engagerande, men den täta atmosfären, de häftiga tempoväxlingarna samt den imponerande audiovisuella presentationen gör det hela till en trevlig bekantskap. Står du ut med det uttjatade temat väntar här ett antal timmar underhållande tyskdödande för den hågade.

David Fukamachi Regnfors

7/10

Grafik 7 Spelbarhet 7 Ljud 9 Hållbarhet 6
Stabil nazi-slakt



Call of Duty 2 lyckas som sagt var att leverera en filmisk upplevelse och det är framförallt den superba ljudbilden som gör det. Det viner, smälls, knattras och sprängs så det står härliga till.



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. 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.

Recensioner

Sonic Rush

Väldigt traditionell Sonic-premiär på Nintendo DS

Plattform Nintendo DS **Utvecklare** Sonic Team **Utgivare** Sega **Speltyp** Plattform **Premiär** Ute nu
Antal spelare 1-4 **Testad version** Europeisk **Rek. ålder** 3 år

I dessa tider när tredimensionell grafik så sakteliga även tar över den portabla spelmarknaden, är Sonic fortfarande lika pannkakspalt som alltid. Eller, ja, nästan i alla fall för när det vankas möte med överskurken Eggman blir spelet plötsligt tredimensionellt.

Sonic Rush känns som en ultimata version av Sonic Advance-spelen. Allt har trimmats till tusen och spelet bjuder på hiskeliga adrenalinkickar när man springer runt i loopar så stora att det krävs två skärmar för att visa dem. Spelkontrollen är klockren och det krävs riktiga ninjanerver för att undvika attacker medan man rusar fram i raketfart. Tyvärr kan jag ändå känna att spelet är lite för begränsat. Visst är det på alla vis tekniskt bättre än samtliga föregångare, men jag hela tiden en gnagande känsla av att jag faktiskt gjort det här förut, flera gånger.

Den verkliga behållningen i Sonic Rush visar sig faktiskt vara de fenomenala tredimensionella bossfighterna. Där ges chansen att röra sig fritt, vilket ger spelet mer liv. Den tecknade grafiken är häpnadsväckande läcker och jag hoppas att en eventuell uppföljare ser ut



Grafiskt är Sonic Rush ett tvådimensionellt fyrverkeri. Dessvärre missar man mycket av alla sanslösa detaljer när man rusar förbi allt i överljusfart.

såhär hela spelet igenom.

Även om jag hör till skaran som föredrar Sonic framför Mario, går det inte förneka att det börjar kännas som att kotten sett sina bästa dagar. Sonic Rush är finslipad till tusen, men känns idag för primitivt för att aspirera på de verkliga toppbetygen.

Jonas Mäki

7/10

Grafik 8 Spelbarhet 7 Ljud 5 Hållbarhet 6
Klassisk Sonic-action, på gott ont

50 Cent: Bulletproof

Bling bling, pistoler och taskig attityd i Bulletproof

Plattform PS2/Xbox **Utvecklare** Genuine Games **Utgivare** Vivendi **Speltyp** Action **Premiär** Ute nu
Antal spelare 1 **Testad version** Xbox, PAL **Rek. ålder** 18 år



Avrättningarna är läckra och härligt våldsamma, men tyvärr är allt annat tråkigt och dåligt utfört.

Eat that matthafakkha! Det är det sista jag hör innan jag får en hagelkärve i ryggen och faller ihop i en liten köttthög på golvet. Det är också det sista jag någonsin hör av 50 Cent: Bulletproof. Detta är historien om 50 och hans kompisar, fyra killar beväpnade till tänderna och helt utan samveten.

Actionupplägget är simpelt och efter bara en liten stund har man tröttnat helt och hållet. Spelmekaniken är trasig och slumpmässig då fiender dyker upp från ingenstans. Små områden utgör spelplanen, och ofta handlar det bara om att döda ett fåtal fiender innan man

kan gå vidare till nästa laddningsskärm och därmed nästa zon i spelet. Kontrollen är ryckig och trög, och att manövrera kameran går segt som sirap. Dessa två faktorer gör 50 Cent: Bulletproof till en plåga att spela.

Grafiken är suddig med dålig modellering och lågupplösta texturer. Effekter är usla och miljöerna är lika fantasilöst trista som de är fula.

Det enda positiva jag kan se är de hutlöst våldsamma och bitvis otroligt underhållande sätten som man kan döda en fiende på. Det finns gott om avrättningar man kan spela till sig genom att avancera genom arkadläget i spelet.

Men trots lustiga avrättningar är tyvärr 50 Cent: Bulletproof ett slarvigt skräppspel utan egentliga kvaliteter och då spelar det ingen roll hur många musikvideos, remixer eller extramaterial som finns att låsa upp.

Jesper Karlsson

3/10

Grafik 3 Spelbarhet 3 Ljud 3 Hållbarhet 4
Värdelöst...

Grand Theft Auto: Liberty City Stories

Petter har rest tillbaka till Liberty City...

Plattform PSP **Utvecklare** Rockstar **Utgivare** Rockstar **Speltyp** Action **Premiär** Ute nu
Antal spelare 1-8 **Testad version** Amerikansk **Rek. ålder** 18 år

Liberty City är som hemma för mig. Det tar bara några sekunder innan jag ryser av välbehag av det faktum att jag minns varje hörn, varje gränd och känner till varje gata i staden. För hur märkligt det än må låta för vissa av er, är Grand Theft Auto III det absolut bästa spelet i serien enligt mig och en av de absolut bästa spelupplevelserna jag haft nöjet att avnjuta. När då Rockstar nu ger mig en chans att återvända till ett helt nytt äventyr i samma stad är lyckan fullkomlig.

För det är svårt att se på bärbara spel på samma sätt igen efter att ha njutit av 35 superba speltimmar i Liberty City Stories. Rockstar har framgångsrikt lyckats stoppa in hela den magiska spelvärlden från Grand Theft Auto III i ett litet, litet PSP-spel. För hur märkligt det än låter är Liberty City precis lika snyggt som i Playstation 2-spelet, lika detaljerat och fyllt med lika stora mängder fotgängare och bilar. Och det är en speciell känsla, väldigt speciell. Att kryssa genom trafiken i Red Light District och sladda in på tvärgatan som leder in till Chinatown i en stulen bil på PSP är fantastiskt.

Storyn kretsar kring Toni Cipriani (som fanns med vid fem tillfällen i Grand Theft Auto III, då med Michael Madsens röst), lejd hejduk till den hänsynslösa maffiafamiljen Leone och allting utspelar sig tre år innan händelserna i Grand Theft Auto III. När spelet börjar återvänder Toni till Liberty City efter att ha varit bortrest på uppdrag av familjens överhuvud; Don Salvatore. Härifrån gäller det för Toni att snabbt och snyggt utföra alla de småuppdrag som ges till honom för att klättra i rang

inom Leones brottssyndikat.

Spelet börjar med ett gäng enklare uppdrag för att låta spelaren vänja sig vid spelkontrollen men tar snabbt fart och blir precis sådär hiskeligt spännande och utmanande som Grand Theft Auto III var. Storyn drivs framåt av massor av mindre mellansekvenser proppade med samma geniala dialog och strålade röstskådespeleri som Rockstar gjort sig kända för. Popkulturella referenser och smarta gangsterparodier finns det gott om, liksom välgjord karaktärsutveckling, tokroliga radiokanaler och spännande vändningar i storyn. Här finns också karaktärer från både Grand Theft Auto: Vice City och San Andreas vilket får en att le med hela ansiktet när de väl dyker upp.

I jämförelse med Grand Theft Auto: Vice City och speciellt San Andreas håller inte storyn i Liberty City lika hög klass och karaktärerna känns sällan lika genuina som CJ och hans gäng men i jämförelse med Grand Theft Auto III är Liberty City Stories klart godkänt när det kommer till handlingen.

Spelmässigt är allting som vanligt, massor av varierade och extremroliga uppdrag blandas med total frihet och massor av möjligheter. Genial spel-design är det minsta man kan kalla den öppna och dynamiska strukturen i samtliga tredimensionella Grand Theft Auto-spel, givetvis även Liberty City Stories.

Det enda egentliga spelmässiga minus som jag kan komma att tänka på är faktiskt den stundtals stökiga kameran, i övrigt är detta magi i fickformat.

Petter Engelin

9/10

Grafik 9 Spelbarhet 9 Ljud 9 Hållbarhet 9
Ett av årets bästa spel



En nyhet i Liberty City Stories som samtliga av Playstation 2-spelen saknat är multiplayerläget. Upp till åtta spelare kan spela samtidigt i sju olika spellägen, vissa mer traditionella än andra.

LUCKÖPPNING VARJE DAG OCH PRISER FÖR ÖVER 50 000 KRONOR PÅ WWW.GAMEREACTOR.SE





Jag tror att jag är för gammal
för en chokladkalender i år,
därför är Gamereactors stora
julkalender perfekt. Tävla varje
dag på www.gamereactor.se

**Game
reactor®**
Julkalender
Världens bästa julkalender helt enkelt...

Topplistor

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

Månadens mest spelade Redaktionen nuvarande fem favoriter

Plats	Speltitel	Format	Utgivare
01	 Call of Duty 2 Xbox 360 / Activision		
Trots att både Petter, Jesper, Lasse och Peter redan hade spelat igenom Infinity Wards strålande uppföljare när Xbox 360-versionen väl anlände var vi alla tvungna att njuta av det briljanta äventyret en gång till.			
02	 Condemned Xbox 360 / Sega		
Omgiven av mörker med ficklampan och järnröret som våra enda vänner har vi den senaste månaden njutit i stora drag av Monoliths ultrabrutala actionskräckis. Skrämmande intensivt och designmässigt stilrent.			
03	 Civilization IV PC / Take Two		
Det är ett under att Benke alls hunnit med sina arbetsuppgifter den här månaden. Så mycket tid har han spenderat med Civilization IV. Vi vet redan säkert att även Lasse och Jonas snart kommer trilla dit på allvar.			
04	 GTA: Liberty City Stories PSP / Rockstar		
Liberty City i dina handflator. Kan livet bli mycket bättre? Det är frågan som vi ställt oss efter att ha kopplat ihop våra PSP-maskiner på redaktionen och roat oss kungligt i staden som gjorde GTA-fenomenet större än allt annat.			
05	 Mario Kart DS DS / Nintendo		
Det är möjligt att Super Mario Kart fortfarande är det bästa spelet i serien, men Mario Kart DS är det första som vi kan köra online och det innehåller förutom en rad härliga nya banor också flera av våra gamla favoriter.			


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

Månadens mest efterlängttade Redaktionen nuvarande fem önskespel

Plats	Speltitel	Format	Utgivare
01	 The Elder Scrolls IV: Oblivion PC, X360 / Take Two		
Bethesda underbara rollspelserie har många fans bland redaktionsmedlemmarna. Jonas, Lasse och Micke väntar ivrigt på spelet och blev alla lika ledsna när det stod klart att spelet skulle försenas.			
02	 World of Warcraft: The Burning Crusade PC / Vivendi		
Förra månaden skrev Mikael en lång artikel om den första expansionen till World of Warcraft. Vi har redan börjat fundera kring framtida plundringståg.			
03	 Final Fantasy XII Playstation 2 / Square Enix		
Hade ni också glömt bort att Square Enix jobbat på ännu ett spel i Final Fantasy-serien? Ingen fara, det vore faktiskt inte så konstigt efter alla förseningar som drabbat projektet. Vi längtar dock, ivrigt!			
04	 Dead or Alive 4 Xbox 360 / Tecmo		
Peter, Petter och Jonas slickar sig alla häftigt om munnen varje gång en ny bild från Tecmos kommande slagsmålsfest släpps. Vi ser fram emot att bjuda på Sveriges första recension på www.Gamereactor.se			
05	 Animal Crossing: Wild World DS / Nintendo		
Kombinationen Animal Crossing och Nintendo DS är klockren och det är inte utan att vi är lite avundsjuka på japaner och amerikaner som redan nu får ta del av det underbart varma och mysiga spelet. Ge oss... nu!			

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

Månadens retrospel



AIRBALL
Atari ST / 1987

Jag rullar en boll genom iskalla labyrinter där varje felsteg innebär punktering och omedelbar död. Nej, jag är en boll, förvandlad till en uppblåst gummitrasa av en elak magiker. Handlingen i Airball är en sån där ljuvligt bisarr bagatell som bara riktigt gamla spel kan bjuda på. Men det är själva spelet som är det minnesvärda. Airball skapades på den tiden då 3D stavades "isometrisk" och det inte fanns någon inbyggd nåd i speldesignen. Med fyra ynkliga liv försökte jag gång på gång ta mig längre i den vansinniga labyrinten där allt verkar vara vasst och direkt olämpligt för nära bollkontakt. Hela tiden pyser luften sakta ur mig och jag måste fylla på mitt förråd på pumpar som även de helt ologiskt står utplacerade i slottet, men fyller jag för mycket sprängs jag i små blå slamsor. Sjukt svårt på ett sätt som vi aldrig ser idag, och ackompanjerat av en evig musikslinga som fick mig att längta till mina kusinens Atari ST och ännu ett försök att besegra Airball. Jag har inte lyckats än.

Försäljningslistor

För mer detaljerad försäljningsstatistik varje vecka www.gamereactor.se

Försäljningstoppen **Sverige** (november)

Plats	Speltitel	Format	Utgivare
01	Call of Duty 2 PC / Activision		
02	Civilization 4 PC / KE Media		
03	Age of Empires 3 PC / Microsoft		
04	The Sims 2: Julpaket PC / EA		
05	World of Warcraft PC / Vivendi		
06	Star Wars: Battlefront 2 PS2 / Lucasarts		
07	Football Manager 2006 PC / Sega		
08	The Sims 2: Nattliv PC / EA		
09	Battlefield 2 PC / EA		
10	En decemberdröm PC / Pan Vision		

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



Försäljningstoppen **USA** (oktober)

Plats	Speltitel	Format	Utgivare
01	Socom 3: US Navy Seals PS2 / Sony		
02	NBA Live 06 PS2 / EA		
03	GTA:Liberty City Stories PSP / Take Two		
04	Madden NFL 06 PS2 / EA		
05	Dragonball Z: Budokai Tenkaichi PS2 / Atari		
06	Pokémon XD: Gale of Darkness GC / Nintendo		
07	FIFA 06 PS2 / EA		
08	The Warriors PS2 / Take Two		
09	Soul Calibur 3 PS2 / Namco		
10	Tony Hawk's American Wasteland PS2 / Activision		

Statistik från NPD Funworld.



Försäljningstoppen **Japan** (november)

Plats	Speltitel	Format	Utgivare
01	Mobile Suit Gundam: Fed vs. Z.A.F.T. PS2 / Bandai		
02	Shadow of the Colossus PS2 / Sony		
03	Daito Giken Pachislot Simulator PS2 / Daito Giken		
04	Daredemo Asobi Taizen DS / Nintendo		
05	Pokémon MD: Blue Rescue Force DS / Nintendo		
06	Mario Party 7 GC / Nintendo		
07	Pokémon MD: Red Rescue Force GBA / Nintendo		
08	Training for Adults: Work your Brain DS / Nintendo		
09	Pokémon Touroze DS / Nintendo		
10	Tamagotchi Corner Shop DS / Bandai		

Statistik från Media Create.



VINN EN SIGNERAD DS

Med Shigeru Miyamotos autograf på!

Shigeru Miyamoto är en av spelvärldens absolut främsta producenter och ligger bland annat bakom Super Mario och Zelda-spelen. Gamereactor har lyckats få tag på en pärlemorvit japansk Nintendo DS med Miyamotos autograf på locket. Den här maskinen går inte att köpa.

1. Vilka av följande spel har Shigeru Miyamoto producerat?

1: Ikaruga ☒ Star Fox 64 2: Resident Evil 4

2. Varifrån fick Miyamoto idén till spelet Pikmin?

1: Från sin fru ☒ Från ett TV-program 2: Från sin trädgård

3. Vilket av följande instrument spelar Shigeru?

1: Banjo ☒ Trummor 2: Flöjt

4. Vilket år är Shigeru Miyamoto född?

1: 1966 ☒ 1975 2: 1952

5. Vilket var Shigerus första spel?

1: Legend of Zelda ☒ Super Mario Bros 2: Donkey Kong

Skriv ned rätt svarsalternativ, märk ditt brev eller mail med "Shigeru" och skicka det till tavling@gamereactor.se eller till: Gamereactor, Hamngatan 10, 831 33 Östersund. Glöm inte att skriva ned ditt eget namn och adress!



DVD-Recensioner

Fler recensioner: www.gamereactor.se/DVD



Kalle och Chokladfabriken

Warner, släpps 25 januari / Text av Anna Eklund

Det enda man kan vara säker på när det gäller Tim Burton är att man inte kan vara säker på något. När filmvärldens mest framträdande magiker sätter igång att trolle vet man aldrig vad som ska komma ut ur hatten. Men trots det finns det faktiskt en sak som man kan vara säker på oavsett om Burton ägnar sig åt blodiga spökelegender, serieäventyr eller parodiska sci-fi-hyllningar. Och det är att alla hans filmer är visuella fester där inbjudningskortet går ut till alla som uppskattar teatralisk dekor och spektakulära kostymeringar. Det går bara att föreställa sig hur Burtons ögon måste ha tindrat när han kom på idén att filmatisera Roald Dahls välkända saga.

Fastän huset där Kalle (Freddie Highmore) bor snarare kvalificerar sig som första klassens rivningskåk och hans familj inte har råd med annat än utspädd soppa har han storslagna drömmar. En av Kalles allra högsta önskningar är att få besöka den excentriske Willy Wonkas mytomspunna chokladfabrik som aldrig visats för allmänheten. Lyckligtvis sammanfaller Kalles dröm med att Wonka sensationellt nog låter utlysa en tävling där den som hittar en gyllene biljett får tillträde till hans fabrik. Trots att global hysteri utbryter i jakt på biljetterna blir Kalle en av fem överlyckliga barn som kan se fram emot en visit hos Wonka.

Precis som många av Roald Dahls andra böcker är Kalle och Chokladfabriken stundtals en ganska bisarr historia när sensmoralen ska förmedlas. Barnen är rena karikatyrer med sina utstuderade egenskaper och Burton håller inte igen det minsta utan låter de lyckliga vinnarna gå tämligen groteska öden till mötes som att till exempel förvandlas till ett mänskligt tuggummi. Men naturligtvis överskuggas filmen av en sprudlande lekfullhet där Burton fått chansen att löpa amok med färggrälla kulissbyggen och förryckta karaktärer.

Vanvetigast av alla är naturligtvis den androgynaktiga och helrubbad chokladfabrikanten Willy Wonka där Johnny Depp bjuder på ett överspel som inte är av denna värld, om man inte möjligtvis råkar heta Jim Carrey. Burtons ständige vapendragare, den prisbelönta kompositören Danny Elfman har sett till att Kalle och Chokladfabriken lika mycket är en audiell upplevelse som en fröjd för ögat. Förutom oerhört stilfullt specialkomponerad filmmusik bjuds det på en del energiska musikalnummer signerat fabriken mystiska arbetare.

Fastän det här är en saga i ordets sanna bemärkelse, där moralkakorna duggar tätt och Kalles framtoning blir lite väl godhjärtad, så är det inget som filmen lider av när det väl blir dags att summera helheten. Med sitt ohämmade grafiska bildfyrværkeri är Kalle och Chokladfabriken en uppvisning i hur enkel men god underhållning ska utformas. **8/10**

The Land of the Dead

Universal, släpps 14 december / Text av Petter Engelin

George A. Romero är en klåpare. Så, nu har jag fått det sagt. För även om gubben alltid anses som kultigt cool har alla hans filmer sedan Night of the Living Dead (1968) luktat ljumske. Så även Land of the Dead där Romero uppenbarligen fått tuppjuck av zombiehysterin som Zack Snyders modernisering av Dawn of the Dead väckte till liv. Idén är god dock, en dyster framtid, människorna har anpassat sig till det faktum att jorden befolkas av massor av hungriga zombies och därmed byggt en stad omringad av en enorm mur. Handlingen kretsar kring den maktgalne Kaufmann, rebelliske zombiedräparen Riley och om en zombie som av någon konstig anledning lär sig tänka och därmed inleder en gigantisk offensiv mot staden. Problemen hopar sig. Land of the Dead är nämligen proppad med logiska luckor, tvivelaktigt berättande, fult foto, dåligt skådespel och pinsam dialog. Romeros överdrivna fascination för blodiga specialeffekter gör bara saken sämre... **4/10**

Stealth

Universal, släpps 18 januari / Text av Petter Engelin

George A. Romero är en klåpare. Det har vi redan fastslagit. En annan riktig klåpare är Rob Cohen, den matinéstinkade actionorgasmens (och usla dialogens) främste företrädare. Cohen är en hemsk filmskapare, som trots usla produktioner och uppenbara tillkortakommanden som regissör, beviljas budgetar stora som Norges statsskuld för det ena idiotiska projektet efter det andra. För Stealth lider av samma berättarmässiga brister, samma meningslösa dialoger och patetiska upplösning som xXx och i viss mån även The Fast and the Furious. Stealth är namnet på ett automatiserat jaktplan med artificiell intelligens. Under ett rutinuppdrag flippar systemet ur och börjar kärnvapenbomba tjetjenska småstäder för brinnande livet. Härefter följer en genomrutten katt-och-rättalek mellan löjtnant Ben Gannon och det extremsmarta automatplanet som skapar direkta kräkkeflexer. **2/10**

Wild at Heart - Special Edition

Universal, släpps 14 december / Text av Anna Eklund

Liksom för många andra regissörer ur den lite äldre generationen så tog det ett tag innan David Lynch anammade DVD-formatets fördelar och potential. Därför har vi i Sverige blivit utan riktiga bra utgåvor av hans filmer medan andra länder retroaktivt har kompletterat Lynch-utbudet med nya och mer påkostade utgåvor. Sailor och Lulas våldsamma kärleksodyssé genom den amerikanska södern på flykt undan de krafter som försöker separera dem går nu att avnjuta i en nyutgåva där extramaterialet bjuder på massor av intressant intervju- och inspelningsmaterial. Även en halvtimmeslång dokumentär om filmen och bildgalleri medföljer. Att det är just Wild at Heart som nu föräras med en svensk special edition är extra glädjande med tanke på att det tillsammans med Lost Highway och Mulholland Drive är den film som bäst personifierar det säregna, skruvade och magiska universum som blivit David Lynchs signum under hans 25 år av filmskapande. **9/10**

The Island

Warner, släpps 11 januari / Text av Anna Eklund

Jorden år 2050. Efter en global miljökatastrof har de överlevande tvingats bosätta sig i ett högteknologiskt skyddskomplex där alla hoppas att få chansen att flytta till en ö som sägs vara världens sista oförstörda plats. Lincoln (Ewan McGregor) och Jordan (Scarlett Johansson) vill inget hellre än att få förflyttas till ön men kommer istället någonting stort på spåret och blir inblandade i en härva av ljusskygga genetiska experiment. The Island tar avstamp i sci-fi-genrens förkärlek till en dystopisk människosyn och världen efter den stora katastrofen. Emellanåt lyckas regissören Michael Bay komma åt paranoiautlösaren och skildringen av ett futuristiskt men stilrent Los Angeles tyder på en god designkänsla. Den hysteriskt övertydliga produktplaceringen angränsar dock till äckligt, och Scarlett Johansson gör sitt livs sämsta rolltolkning. The Island är snugg med tekniken. **5/10**

The Amityville Horror

Scanbox, släpps 31 december / Text av Anna Eklund

Familjen Lutz tror att de gjort ett riktigt kap när de köper sitt nya drömhäus. Men vi som har sett originalet från 1979 vet att den förra familjen som bodde där blev brutalt mördad och kan därför kosta på oss att småle en aning när makarna Lutz pratar om hur skönt det ska bli att flytta in. Naturligtvis är det upplagt för en repris av det scenario som de förra ägarna råkade ut för. Den här gången är det pappan i familjen som råkar ut för husets förbannelse och det dröjer inte många dagar innan han hunnit utveckla de rätta psykopattakterna. Atmosfären är genuint småkuslig och vid ett fåtal tillfällen är skrämeeffekterna oförskämt effektiva. Men överlag är kvaliteten alldeles för skiftande och när nivån är som allra lägst känns det som om att man tittar på bortklippta feltagningar från The Shining. **6/10**

Fantastic Four

Fox, finns ute nu / Text av Fredrik Alverland

Till Stan Lees stora glädje filmatiseras hans karaktärer som aldrig förr med mer eller mindre lyckat resultat. Nu har det blivit Fantastiska Fyrans tur och historien om hur deras liv som superheltar tar sin början. En självklar jämförelse blir med Brian Singers X-Men-filmer. Med humor, starkt utvecklade karaktärer och en ständigt närvarande seriekänsla underhöll båda X-Men-filmerna medan Fantastic Four bara känns som plastigt matiné fylld med tomma kalorier. Fantastiska Fyran är en larvig barnfilm proppad med glättiga effekter och trista skådespelare som helt missar den publik som sedan länge uppskattat serietidningen. **3/10**

RACE THE WORLD



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

MARIO KART DS

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!



nintendo
Wi-Fi
connection

3+

www.pegi.info



LET'S KICK. SOME ASS.

© 2005 NINTENDO. TM. ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. DOLBY, PRO LOGIC, AND THE DOLBY SYMBOL ARE TRADEMARKS OF DOLBY LABORATORIES. MANIAC USED UNDER LICENSE FROM DOLBY LABORATORIES. © 2005 NINTENDO.



FAIR PLAY? FORGET IT!

That's football like you've always wanted to play it! Use an arsenal of nasty tricks and knock over opponents with banana skins, stop them with huge bombs or push them into electric fences. Be the champion in the tournaments or join your friends for the ultimate multiplayer mash-up. May the dirtiest player win!

Only for Nintendo GameCube



www.nintendo.se • www.nintendo.no • www.nintendo.dk