

GRATIS
TIDNING
Feb 2006
Nummer 34

Game reactor®

www.gamereactor.se

Skandinaviens största speltidning

Stor artikel

HETAST 2006

Vi har kartlagt hela det kommande spelåret

+
**QUAKE
WARS!**
Ursnyggt framtidskrig
-Vi berättar allt!



★ THE GODFATHER ★ BLACK ★ FINAL FANTASY XII ★ SHADOW OF THE COLOSSUS ★ CRYISIS

MARC ECKO'S

getting up

CONTENTS UNDER PRESSURE



www.gettingup.com

© 2005 ATARI Europe SASU. All Rights Reserved. Manufactured and Marketed by Atari Europe SASU c 2005 Atari, Inc. All Rights Reserved. c 2005 Ecko Unitd, Inc. EKCO LTD and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. Microsoft, Xbox and the Xbox Logos are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.



EVERY REVOLUTION STARTS WITH A MESSAGE



PlayStation.2



www.atari.no
www.atari.dk
www.se.atari.com

CHEFREDAKTÖR Petter Engelin (petter@gamereactor.se)

REDAKTÖR Bengt Lemne (bengt@gamereactor.se)

ANSVARIG UTGIVARE Petter Engelin

GRAFISK FORM Petter Engelin

SKRIBENTER

Jesper Karlsson
Jonas Mäki
Mikael Sundberg
Anna Eklund
Peter Bernhardsson
David Fukamachi Regnfors
Sophie Warnie de Humelghem
Jimmy Håkansson
Martin Forsslund
Kristoffer Hansson

PRENUMERATIONER www.gamereactor.se

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

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

INTERNET www.gamereactor.se

UPPLAGA 50 000 ex

PERIODICITET 10 nr/år (januari och juli uteslutna)

TRYCK Colorprint Danmark

DISTRIBUTION Pan Nordic Logistics

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

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

Gamereactor ges ut av Gamez Publishing®

TESTAD VERSION:

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

ÅLSKVÄRT SPEL:

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

REKOMMENDERAD ÅLDERSGRÄNS:

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

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

Gamereactor är en Skandinavisk gratistidning som ges ut av tre skilda redaktioner i Sverige, Norge och Danmark. Gamereactor finns hos närmare 1000 svenska butiker runt om i hela landet. Det största butikskedjorna som bjuder på vår tidning är: Onoff, Game, EB Games, Elgiganten och Expert. Vi finns även på flera hundra 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.

02-06

Vår bästa tidning hittills...

Petter pratar om exklusiviteter, stora artiklar, intervjuer och efterlängtade recensioner

Jag kan må skrivot det förut, men då får jag ta tillbaka det för den här månaden har vi gjort vår absolut bästa tidning någonsin i Gamereactors 41 månader långa livstid. Må låta skrytsamt men faktum kvarstår: vi har lyckats passa in allt vi ville ha med i månadens tidning, lyckats få tag i ett flertal exklusiviteter, arbetat natt och dag för att recensera alla månadens hetaste spel och rest mer än på flera månader för att kunna tillhandahålla ingående förhandstittar på stekheta, kommande titlar. Här ett litet axplock av vad numret du håller i handen innehåller:

Exklusiva nyheter: Vi har de första bilderna från Cryteks (Far Cry) kommande actionrökare Crysis, bildbevis på att Creative Assembly arbetar på Medieval: Total War 2, de första riktiga bilderna från John Woos Stranglehold samt en intervju med Tim Schafer, mannen bakom spel som Full Throttle, Grim Fandango och Psychonauts.

Prylar (ny avdelning): På er begäran har vi för första gången med prylar i Gamereactor, allt från läckra speltillbehör till mobiltelefoner, vägg-TV:s och Mp3-spelare.

Hetaste spelen 2006: Under två plågsamma veckor försökte vi samsas om vilka spel under det kommande spelåret vi skulle utse som de mest intressanta. Tandgnissel, vilda diskussioner, händelser, skrik och ett och annat mordhot ledde fram till en komplett lista av vad vi tycker att du ska förhandsboka i din lokala spelbutik.

Förhandssnack: Som vanligt har vi jobbat stenhårt för att kunna bjuda på mängder av matiga intryck från förhandsversioner av vårens hetaste, kommande spel. Vi har bland annat kikad närmare på The Godfather, Heroes of Might and Magic V, Far Cry Instincts Predator, Buzz: The Big Quiz, Frame City Killer, Quake Wars: Enemy Territory och Ghost Recon Advanced Warfighter.



Efterlängtade recensioner: Trots att spelåret knappt startat har vi redan hunnit spela igenom en hel drös bra spel som släpps nu under februari. Bland dessa märks Black, Shadow of the Colossus, Dead or Alive 4, Star Wars: Empire at War och Mark Ecko's Getting Up. Du hittar recensioner av alla dessa plus några till i slutet av tidningen. Trevlig läsning!

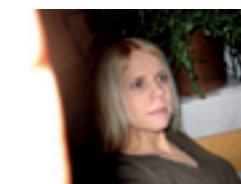
Petter Engelin (Chefredaktör)

Medarbetare



Martin Forsslund

Tillbaka efter sitt uppehåll från tidningen har vår mustaschprydd och nygifte hermafrodit spenderat senaste tiden tillsammans med Darth Vader, R2-D2 och de andra i Empire at War. Lyckosten fick en Xbox 360 av frugan i julklapp, men tvingas nu till förödmjukande handlingar för att gottgöra att han bara köpte strumpor till henne. De få stunder av lugn han får i radhuset spenderas med att väsa fula ord åt tyska racingentusiaster innan de får smaka framskärmt i Project Gotham Racing 3.



Anna Eklund

Den senaste månaden har varit jobbig för redaktionens eget filmorakel. Anna blev nämligen så uppskrämd av månadens DVD; Instängd (The Descent), att hon varken åt eller sov på hela fyra dygn. Medan vi andra har avnjutit hundratals skrikiga matcher i Buzz: The Music Quiz har Anna suttit bakom en dörr, ihopkrupen och alldeles likblek i ansiktet. Även Petter skrämdes nästan till döds av Neil Marshalls mästerverk men vägrar att erkänna det. Förutom skräckfilm gläds Anna oerhört åt diverse kvalitativa TV-serier.



Jimmy Håkansson

Jimmy är redaktionens senaste tillskott. När han inte klirrar ihop totalt osammanhängande meningar om spel så bygger han gärna en exakt (tolkningsfråga) kopia av Babels torn i duplo-lego med lilgrabben. Jimmy kan påträffas i Göteborg, hasandes till/från jobbet på Telia med lite Madchester i öronen. Till Jimmys favoritspel hör rollspelsklassiker som: Final Fantasy VII och Chrono Trigger. Han håller även Castlemania: Symphony of the Night, Super Mario 64 och Metroid Prime väldigt kärt.



"Den ruggigaste skräckfilmen jag sett på år och dar"

Stardust, Allt om film



"Brutal, blodig, skrämmande, häpnadsväckande..."

Empire



"Bästa skäckfilmen på väldigt länge"

Filmkrönikan, SVT

EN FILM AV NEIL MARSHALL

INSTÄNGD

UPPLEV SKRÄCKENS DJUP



KOMMER PÅ
DVD 8 MARS!



Köp den på



ginza.se

FÖR OSS SOM GILLAR FILM OCH MUSIK

Brev & Mail

Gör din röst hörd på Gamereactors brevsida!

Varför vänta på Playstation 3?

Jag kan inte begripa folk som säger att de ska vänta på Playstation 3 istället för att köpa Xbox 360. Oftast motiveras detta med hänvisning till att den ryktas bli mycket mer kraftfull att man vill vänta därför. Men ska man resonera så kan man ju lika gärna låta bli att köpa något alls, eftersom både Microsoft och Nintendo i framtiden kommer att släppa ny hårdvara som får Playstation 3 att framstå som en antikvit i jämförelse och PC-datorer ändå alltid kommer att leda grafikkriget. För övrigt lär inte de tekniska skillnaderna bli så stora ändå, bara att titta på denna generation hur nära Playstation 2 ibland kommer Xbox, trots att den är över två år äldre. Tänk Xbox 360 och Playstation 3 där det kanske skiljer som lite som sex månaders tekniskt försprång.

Varför inte spela i nuet istället och njuta av det som finns. Tänk om ni istället väntat ett år i onödan på en konsol som kanske inte får de spel ni vill spela, kanske inte är så tekniskt överlägsen som ni hoppats, saknar vettigt onlinestöd och dessutom riskerar att bli väldigt dyr. Jag har i alla fall gjort mitt val och har upplevt ett av de bästa skräckspelen hittills i Condemned, haft klassiska äventyrsupplevelser i Kameo, deltagit i hundratals nervpirrande onlinematcher i Dead or Alive 4 och spelat gamla klassiska arkadspel via Xbox Live Arcade. Så kul har jag fått ha, och runt hörnet i vår väntar The Elderscrolls IV: Oblivion. Senare under året kommer jag få ta del av spel som Gears of War, Forza 2, Rallisport Challenge 3 och ännu lite senare gör Master Chief comeback i Halo 3, medan de som väntar på Playstation 3 får fortsätta att vänta. När Playstation 3 väl är här kommer det, som till alla andra nya konsoler, finnas relativt få premiärspel medan vi som har Xbox 360 kan vada i ett stort spelbibliotek. Först 2007 lär ni väntare uppleva samma sak som jag redan gjort, det blir en häftig upplevelse för er men varför vänta i onödan när man redan nu kan få nästa generation?

/Före detta Sony-fantast

Livrädd och mycket imponerad

Jag klättrar över kedjan som är tänkt att hålla folk borta från rulltrapporna i stadens tunnelbanor... det är mitt i natten. Som den FBI-agent jag är tänder jag min ficklampa för att professionellt leta efter spår i mörkret som kan hjälpa mig i jakten efter en seriemördare. Jag undersöker golvet vid rulltrappan och bestämmer mig för att vända mig om när jag helt utan förvarning får en galen knarkare över mig, av bara kraften flyger jag ner för rulltrappan voltande baklänges och skriker för fulla muggar. Tillbaks till verkligheten, jag sitter på soffan vettskrämd och vågar inte röra mig, knarkarens galna uppsyn har etsat sig fast på min näthinna. Ändå kan jag inte sluta spela jag

måste få ett slut på helvetet och dessutom vet jag att jag inte kan somna heller.

Och vad vill jag ha fram med detta? Jo jag lydde ert råd, gick och köpte Condemned, väntade tills klockan slog midnatt, tog på mig mina hörlurar, skruvade upp ljudet och smekte igång min Xbox 360. Med påsar under ögonen och tre dygn borttappad sömn är det enda min paranoida hjärna kan tänka på vilka rör som jag slita loss från väggen och försvara mig med mot galna pundare som inget annat vill än att begrava ett järnrör i mitt ansikte. Därför vill jag tacka er på Gamereactor för att ni skrev en sån bra recension och fick mig att tänka om och köpa årets mest skrämmande spel. Än en gång tack! Gamereactor, nu ska jag försöka sova.

/Andreas Yngvesson

Ni har fel, helt fel!

Jag gillar inte er tidning. Har aldrig gjort. Trots detta plockade jag upp julnumret (33) och såg till min stora förvåning i listan över årets bästa bärbara spel 2005 att ni inte tagit med Meteos... min fråga blir därför? Är ni hjärnskadade? Meteos till Nintendo DS är fjolårets överlägset bästa pusselspel och utklassar allt som släpptes till PSP.

/Janusch

Spelmaskinen som äter skivor

Jag köpte en Xbox 360 (Premium Pack) på releasedagen som sedan dess tuggat i sig minst tre stycken spel. Tycker det är mycket märkligt att Microsoft överhuvudtaget kunde släppa en maskin som är så ofärdig rent hårdvarumässigt som Xbox 360 faktiskt är. Det kryllar ju av jobbiga barnsjukdomar i maskinen och de repade skivorna är för mig bara att slänga i sopkorgen. Usch, tacka vet jag Nintendo som behandlar sina kunder med någon form av respekt.

/Fox

Gamereactor som PDF = briljant!

Jag skriver för att tacka er. Jag flyttar till Kina om bara någon vecka, men kommer tack vare er briljanta PDF-tjänst (www.gamereactor.se) att kunna fortsätta att läsa er eminenta tidning, på nätet! Nåväl, jag ser väldigt mycket fram emot Gamereactor.se 2.0 och hoppas verkligen att ni fortsätter ert underbara arbete med tidningen, för tack vare er har jag slutat köpa alla de svenska och engelska tidningar jag köpt under många år, man behöver liksom inget annat än Gamereactor.

/Daniel

Varför köpa en Xbox 360?

I kampen mellan Xbox 360, Playstation 3 och Revolution så har ju bara Xbox 360 släppts ännu och vi får antagligen vänta länge på att de andra ska släppas på den europeiska

Brev_Forumsnack

SVÄRASTE BANAN?



Vilken bana som ni spelat är svårast? Det sista uppdraget i GTA: Vice City är skitsvårt.

/Player 1

En av de svåraste banor jag har kört någonsin är sista banan i Warcraft III när man ska hålla ut i 45 minuter mot Archimonde's styrkor. Svinsvårt!

/master_chief

Board Big Air i SSX On Tour är mycket svårt då man måste få över 250.000 poäng för att komma vidare i tävlingen.

/vire

Sista banan (Xen) i Half-Life. Var fan nära att ge upp. Den där banan är löjligt svårt och nästan för överdriven för att vara sant.

/Th3 End

Sista bossen i Metroid Prime tyckte jag var rätt svår.

/freddas

Morrowind... Jag kommer ingen vart!

/pott3

Uppdraget i Driver 2 när man ska jaga The gunman som skjut mot Tanner. Det är det näst sista uppdraget tror jag, och det är helt jävla omöjligt. Har dock klarat det en gång.

/G-Force

Sista banan i Ikaruga är extremt svår.

/freddas

I Postal 2 kan man hugga av huvuden med spadar och sen spela fotboll med dem. Sen kan man kissa på kropparna. Man kan även fända på hundar som sedan springer in i folkmassor och orsakar totalt kaos... Det är ett hemskt spel.

/Nettoman

Det är sjukt svårt att fånga de sista brottslingarna i Mercenaries

/mygga_med_stil

Sista bossen i True Crime var svår och jag blev jävligt förbannad.

/G-Force

Uppdraget i Tony Hawk's Pro Skater 4 där man ska få 500 000 poäng i en combo är omöjligt.

/G-Force

www.gamereactor.se/forum

marknaden. Men jag har testat Xbox 360 ett par gånger nu och jag kan absolut inte påstå att jag är speciellt imponerad. Visst, grafiken är lite bättre men av de hittills släppta spelen finns det inget som kan mäta sig med nya PC-titlar som exempelvis Quake 4 eller Fear. Call of Duty 2 till Xbox 360 går till exempel inte att jämföra med PC-versionen, som är flera gånger snyggare på en ny, kraftfull dator. Dessutom är det inte många som har HDTV hemma och då försämrans ju upplösningen rejält. Xbox 360 presterar mycket men PC:n som spelplattform är idag både bättre och har en mer lovande framtid.

/David Eickhoff

Nintendos undergång är nära...

Tror ni att Nintendo kommer att gå i konkurs förr eller senare? Själv älskar jag Nintendo, men tycker ändå att de tappar lite. Alla tusentals Mariospel, samma sak hela tiden... Det börjar bli lite väl enförmigt. Om Nintendo Revolution inte säljer bra kanske Nintendo bör ge upp hoppet om att återigen koppla greppet om den stationära marknaden? Hoppas på att Revolution gör succé, men av vad jag hittills hört kommer maskinen att vara hårdvarumässigt svag och tredjepartsstödet lär bli uselt. Nintendos undergång är nära.

/Axel Riese

Ni glömde Master of Magic

Jag läste just eran topp 100-lista (jo, jag är lite sen) och kom till en skrämmande slutsats! Gamereactor känner inte till det fantastiska Master of Magic! Det skulle ha varit på topp 10, minst. För er som inte vet vad det är så var det ungefär som Civilization, fast i fantasy-version. Istället för nya tekniska framsteg forskar man i magi, fast man bygger fortfarande städer med granaries och sånt. I striderna så blir det mer som ett strategispel med både massor av olika enheter och särskilda hjältar som kan spöa hela arméer på egen hand. Det hela slutade med att man antingen erövrade hela världen eller skapade den ultimata magin för att utplåna alla andra. Jag spelade Master of Magic i säkert tusen timmar och hoppas fortfarande på en uppföljare. Eller kanske en version till DS? Som straff för att ni glömde spelet får ni tvinga någon utvecklare att göra det åt mig, annars ska ni få smaka på min vrede! Min Spell of Mastery är nästan färdig...

/Häxmästaren Tialoc

Gamereactor som PDF = briljant!

Jag skriver för att tacka er. Jag flyttar till Kina om bara någon vecka, men kommer tack vare er briljanta PDF-tjänst (www.gamereactor.se) att kunna fortsätta att läsa er eminenta tidning, på nätet! Nåväl, jag ser väldigt mycket fram

/Daniel

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

RYKTES SPALTEN

Resident Evil 4 till PC
Obekräftade uppgifter gör gällande att Capcom jobbar på Resident Evil 4: Directors Cut. Denna ska släppas till PC och möjligtvis även Xbox och innehålla kraftigt uppdaterad grafik samt ännu mera bonusinnehåll än Playstation 2-versionen.

Punch Out till DS
Nintendo sägs jobba på en Nintendo DS-version av deras klassiska boxningsserie Punch Out. Din motståndare syns på den övre skärmen, medan du har dina superstag och liknande på den nedre skärmen. Nintendo DS-versionen ska enligt samma källa bli det första Punch Out-spelet att stödja multiplayer.

EA gör onlinerollspel
Ryktet säger att EA är avundsjuka på kassakon World of Warcraft och nu håller på med ett eget onlinerollspel till Playstation 3 och Xbox 360 baserat på Sagan om ringen. Spelet ska ha minst dubbelt så stor värld som Blizzards succéspel och flera kända rollspelsmakare lär vara inblandade i projektet.

Portabel Xbox på väg?
Xbox-ansvarige Peter Moore antydde nyligen i en intervju att han var trött på alla undermåliga Ipod-utmanare och att Microsoft just nu arbetar på en egen bärbar enhet som kommer att bli det självklara valet för både musik, film, spel, fungera som handdator och ha överträffad bärbar grafik.

Gameboy Advance 2
Nintendo lär ha haft en näst intill färdig prototyp av uppföljaren till Gameboy Advance, klar för att visas under årets E3-mässa i maj. Denna nya Gameboy hade mängder av multimediefunktioner samt bättre prestanda än PSP och var tänkt att lanseras om Nintendo DS skulle ha floppat. Nu blev det inte så och denna prototyp kommer alltså aldrig att serietillverkas.

Halo 3 redan i år?
USA:s största kedja för spelbutiker har nyligen börjat ta emot förhandsbokningar på Halo 3, vilket de brukar göra först när ledningen fått veta att spelets premiär är nära förstående. Det skulle alltså betyda att Halo 3 är långt mer färdigställt än många trott och att Microsoft faktiskt planerar Master Chiefs återkomst i år, till glädje för alla spelare och till fasa för konkurrenterna.

Metal Gear Solid Online
Hideo Kojima är tydligen mycket imponerad av Xbox Live 360 och den oöverträffade funktionalitet som Microsoft bjuder på, och har enligt säkra källor planer på att göra ett Metal Gear Solid Online till både PC och Xbox 360.



Crysis är baserat på Cryteks nya grafikmotor, Cry Engine 2.0 och ser perverst läckert ut.

Efter Far Cry kommer Crysis

Vi har de första bilderna från tyska Cryteks kommande actionrökare...

Efter att tyska Crytek blev klara med sitt kritikerrosade Far Cry började de genast att arbeta på Cry Engine 2.0 och det första spelet som använder denna imponerande teknik blir actionspelet Crysis.

Ett oidentifierat objekt kraschar på en ö i Stilla havet. Det är ingen meteorit, eftersom skadorna inte tycks speciellt stora och det skickas trupper till ön från Nordkorea, Kina och USA. Spelaren intar rollen som Jake Dunn, som leder en hemlig amerikansk

operation som syftar till att ta reda på vad som skett utan att det ska skapa en öppen konflikt med Nordkorea vars trupper landsattes först. I början av Crysis kommer det därför att bli en hel del smygande, men när utomjordingarna för första gången blottar sina fula trynen blir människorna på ön snart tvungna att samarbeta.

Du har en dynamisk relation till samtliga soldater på ön som påverkas av dina handlingar. Förutom att spelet ser oerhört

snuggt ut så är det fysiken som verkligen imponerar. Om ett objekt ser ut att kunna rubbas så kan det göra det och vidrör ditt ben en ormbunke så börjar den vaja och du kan även bryta av grenar och grässtrån när du smyger i vegetationen. Utomjordingarnas vapen förvandlar soldater och omgivning till istappar med realtidseffekter som får hakan att falla i backen. Crysis ska släppas i slutet av året till PC, men räkna även med att versioner till Playstation 3 och Xbox 360 är på gång.



Arméerna är numera uppbyggda av soldater med unika ansikten, olika rustningar och varierade animationer. Dessutom smutsas deras stolta krigsmunderingar med tiden ner av blod och lera under stridens gång.

Första bilden från Medieval: Total War 2 The Creative Assembly återvänder till medeltiden

Nu är det äntligen dags för en helt ny del i Total War-serien, även om det handlar om ett andra spel som utspelar sig på medeltiden. Närmare bestämt är det åren 1080-1530 som behandlas i spelet och en nyhet den här gången är att kartan även inkluderar Central- och Sydamerika där aztekerna är den dominerande fraktionen.

Totalt finns det 21 spelbara fraktioner och de har över 250 olika nyskapade enheter. Trots ökad detaljrikedom så kommer slagen även i fortsättningen inkludera över 10 000 man och det utlovas förbättrade metoder för att inta fiendestäder. Religionen har också fått ökad betydelse och du kan starta korståg

med påvens välsignelse för att tukta hedningarna.

Det kändes minst sagt överraskande att det blev Sega som köpte upp den välmeriterade engelska spelutvecklaren The Creative Assembly i fjol, men det verkar inte ha påverkat företagets planer nämnvärt. Förra hösten kom deras första konsolspel i form av Spartan: Total Warrior och expansionen till Rome: Total War som hette Barbarian Invasion. Det är inget tvivel om att Sega gjorde en god affär när de satsade på engelsmännen och vi räknar med att sitta som fastlimmade framför skärmarna när spelet släpps nästa vinter.

Tempo_hårdvara

Ny, snyggare Nintendo DS

Nintendo hämtar inspiration från Apples stilrena produkter

Vi har tidigare rapporterat att Nintendo jobbat med en ny modell av DS. Det visade sig vara helt sant och den nya modellen DS Lite ska lanseras i Japan den 2:a mars. DS Lite väger 218 gram att jämföra med originalets 275 gram och är något mindre på alla håll och kanter (speciellt är den tunnare när den är ihopfälld). Designen känns klart inspirerad av Apples iPod och på det hela taget ser den mycket stiligare ut än den gamla modellen. Något officiellt lanseringsdatum eller pris här i Sverige har inte presenterats, men räkna med att den blir något dyrare än den nuvarande modellen och att den släpps under våren.



Tempo_Notiser

"Revolution kommer att överraska oss"

Ubisofts Matheiu Ferland, producent för Splinter Cell: Double Agent och en av dem som var med och skapade det första Splinter Cell-spelet, var mycket imponerad och entusiastisk över Nintendo Revolution när Gamereactor nyligen träffade honom. "Nintendo kör ett helt eget race, jag tror vi alla kommer bli överraskade av Revolution. Vi har utvecklingskit och handkontroller och håller på att fylla på olika spelmekaniska koncept. Vi har dock inget färdigt, övergripande, spelkoncept än så länge."

Metal Gear Solid och Silent Hill-serier till PSP

Konami planerar att lansera digitala serieversioner av sina populära spelsrader Metal Gear Solid och Silent Hill till PSP. Först ut är Silent Hill Experience, som ska lanseras samtidigt som Silent Hill-filmen har premiär till sommaren. UMD-skivan innehåller förutom de animerade och ljudsatta serierna, även musik från de fyra spelen i serien samt en intervju med filmens regissör Christophe Gans (Vargarnas Pakt). I Snakes fall kommer Metal Gear Solid Digital Comics vara en samling av de serietidningar som släppts i USA, försedda med animationer, ljud och musik. Konami har ännu inte offentliggjort vad dessa special-UMD-skivor kommer att kosta.

Förbud mot lättklädda damer på årets E3

Arrangörerna av världens största spelmässa, E3, som hålls i Los Angeles i maj varje år har bestämt sig för att försöka sätta stopp för alltför avklädda båsbrudar under årets mässa. Det har visserligen alltid funnits regler för hur



mycket hud som modellerna som hjälper till att marknadsföra diverse spel får visa upp, men det har inget brytt sig om. I år kommer dock de företag som bryter mot reglerna få böta omkring 40 000 kronor om deras flickor är för nakna. Tanken är givetvis att försöka förbättra spelbranschens image, men nu blir det lite svårare för oss att undvika de riktiga skitspelen på mässgolvet (som för det mesta presenteras med halvnakna damer).

Black kommer till Xbox 360 i November

Under releasefesten för Black i Rumäniens huvudstad Bukarest snappade Gamereactors utsände upp information om en kommande version av spelet till Xbox 360. Enligt Criterion ska spelet släppas i november och om vi tillåter oss att spekulera lite så känns det logiskt med ett matigt onlineläge. Med tanke på att de planerar att släppa Xbox 360-versionen så pass sent ska vi nog inte utsluta att det även släpps till Playstation 3.

Quentin Tarantino gör Half-Life: The Movie?

Det har under den senaste månaden florerat rykten om att kulturregissören Quentin Tarantino (Pulp Fiction, Kill Bill) är ute efter rättigheterna för att göra film av Half-Life. Det framgår inte riktigt om Tarantino skulle vara intresserad av att själv regissera eller producera filmen. Kombinationen Half-Life och Tarantino känns dock oväntad och kanske inte helt optimal. Vi vill trots allt inte se en Gordon Freeman som går runt och svär hela filmen igenom...

Segas charmiga apor rullar vidare

Efter att ha ägnat sig åt rulla omkring i labrynter och diverse sporter i partyformat är det dags för Segas mysiga apkvartett att få sig ett eget plattformsäventyr. För utvecklingen står engelska Traveller's Tales som bland annat skapat Crash Twinsanity och Lego Star Wars. Utöver själva äventyret kommer det finnas 50 nya pusselbanor samt sex mini-spel (varav tre är helt nya). Spelet släpps till Gamecube, Playstation 2 och PSP till sommaren.

Mortal Kombat för sjunde gången

Ed Boon kämpar vidare med sin blodiga slagsmålsserie Mortal Kombat. Vi har nu nått fram till det sjunde spelet och undertiteln är Armageddon. I spelet samlas alla karaktärer från de tidigare spelen, totalt hela 60 stycken, och dessutom kommer man att kunna skapa sin egen slagskämpe. Dessutom ska spelet innehålla ett onlineläge när det släpps i oktober till Playstation 2 och Xbox. Enligt vad Gamereactor erfar förbereds även Mortal Kombat: Monks (oklart om det är en konvertering av Shaolin Monks) till PSP.

Tempo_Lista

SPEL KALENDER

Vi listar viktiga datum

17 februari Advent Rising, Full Auto, Mark Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure, Shadow of the Colossus och Star Wars: Empire at War släpps.

24 februari Black, Exit och Lemmings (PSP), Project Zero 3, Suikoden Tactics och Toca Race Driver 3 när spelhyllorna.

2 mars Den nya modellen av Nintendo DS kallad DS Lite lanseras i Japan till ett pris av 16,800 yen (cirka 1100 kronor).

3 mars Mars ser ut att bli en riktigt späckad spelmånad och det börjar med: Fifa Street 2, Fight Night Round 3, Ghost Recon Advanced Warfighter, Slaget om Midgård 2 och The Sims 2: Arbetsliv.

10 mars En relativt lugn dag i spelbutikerna men några av er kommer säkert springa iväg och köpa Burnout: Revenge (Xbox 360), Drakengard 2, Dungeons & Dragons Online: Stormreach eller Painkiller: Hell Wars.

14 mars Det 35:e numret av Gamereactor finns att hämta i butiker över hela landet!

17 mars Jack Bauer dyker upp på en butikshylla nära dig i 24: The Game. Samma dag släpps även Driver: Parallel Lines, Football Manager PSP, Onimusha: Dawn of Dreams, Sonic Riders och Worms Open Warfare.

20 mars Mängder av spelutvecklare från hela världen samlas på Game Developer's Conference i San José. Räkna med att några intressanta nyheter dyker upp, även om det mesta krutet sparas till E3-mässan.

24 mars Två av vårens mest efterlängta spel i form av The Elder Scrolls IV: Oblivion och The Godfather släpps samma dag. Även: Age Escape 3, Faces of War, Final Fight: Streetwise, Key of Heaven och Megaman Powered Up släpps. Och just ja, Petter fyller år.

31 mars Många spelföretag avslutar sina räkenskapsår den sista mars och därför brukar det alltid vara en anhopning av spelreleaser i slutet av månaden, men i år verkar det något extremt då följande spel ska släppas: Animal Crossing: Wild World, Buzz: The Big Quiz, Brothers in Arms PSP, Desperados 2, Far Cry Instincts: Predator, Field Commander, Heroes of Might & Magic V, Moto GP 2006, NBA 2K6, NHL 2K6, Odama, Outrun 2006: Coast 2 Coast, Phoenix Wright: Ace Attorney, Resident Evil: Deadly Silence, Ghost Recon Advanced Warfighter, Splinter Cell: Essentials, Super Monkeyball: Touch & Roll och Übersoldier. Räkna dock med minst ett par förseningar bland dessa spel.

OBS! Samtliga premiärdatum är preliminära.



Chow Yun-Fat spelade Yuen Tequila i John Woos Hard Boiled (Lashou shentan). I Stranglehold fortsätter storn om den hårdföre polismannen.

Första bilderna på John Woos Stranglehold Hollywood-regissören gör en uppföljare till Hard Boiled... i spelform!

Det har länge talats om John Woos intåg i spelindustrin med produktionsbolaget Tiger Hill Entertainment. Nu visas deras kanske mest ambitiösa titel hittills upp i form av Stranglehold som ska släppas till PC, Playstation 3 och Xbox 360.

Stranglehold är ett actionspel sett ur tredjepersonsperspektiv som utspelar sig i Hong Kong och Chicago. Spellet kommer att

bjuda på många av de formgrepp som John Woo gjort sig känd för i sina filmer (Face/Off, Hard Boiled, The Killer) och Chow Yun-Fat (Crouching Tiger, Hidden Dragon) repriserar sin roll som inspektör Tequila från Hard Boiled (1992). Givetvis framstår spelet på förhand som en våt dröm för alla spelfantaster som älskar Hong Kong-action. För själva utvecklingen av spelet står Midways

Chicago-studio som utvecklade det välgjorda men något bortglömda Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy till Playstation 2 och Xbox vilket lovar gott även på det spelmässiga planet.

Vi kommer inom kort träffa teamet bakom spelet och ta oss en närmare titt på detta mycket lovande projekt som ska släppas i slutet av det här året.



Av det vi hittills sett av John Woos Stranglehold blandas hårdkokta och kortfattade dialoger med samma överdrivna slowmotion-effekter som Woo bjuder på i filmerna Hard Boiled och Hard Target.





Första bilderna från Killzone till PSP

Bärbar action i tredjeperson

Förutom Killzone 2 som holländska Guerrilla just nu arbetar med till Playstation 3 kommer kriget mot Helghast att fortsätta även i bärbart format.

Killzone: Liberation tar vid där handlingen i det första spelet slutar. Helghast-trupperna på Vektra har slagits tillbaka och är försvagade, men de är långtifrån slagna. En hänsynslös Helghast-general vid namn Metrac är beredd att göra vad som helst för att vända kriget till sin fördel. Det blir Templars uppgift att på egen hand försöka befria den gisslan som Metrac tagit. Det första som slår en med Killzone: Liberation är givetvis att Guerrilla valt att byta perspektiv från PS2-spelets förstapersonsvy till en tredjepersonsvy snett uppifrån. Guerrilla Games menar att förstapersonsperspektivet inte riktigt lämpar sig i ett spel till PSP. Upplägget i Killzone: Liberation kommer också att sätta mer fokus på smygande och taktik vilket underlättas av kamerans placering. Guerrilla Games har redan arbetat på spelet i ungefär ett år och det är tänkt att det ska släppas till hösten.



Det nya, isometriska tredjepersonsperspektivet och mer fokus på taktiskt smygande för tankarna till Metal Gear Solid.

Tim Schafer har producerat några av redaktionens absoluta favoritspel, däribland The Day of the Tentacle och Grim Fandango.



En pratstund med Tim Schafer

Mannen bakom kultklassiker som Full Throttle, Grim Fandango och högaktuella Psychonauts svarar på våra frågor...

Vilket var ditt första spelminne?

- Jag kommer ihåg Space Race, som var Ataris andra spel efter Pong tror jag. Det var ett upprättstående arkadkabinett med två rymdskepp som rörde sig upp längs skärmen och undvek några farliga små punkter. Men bäst av allt kommer jag ihåg dagen som min far hade med sig en Odyssey hem. Det följde med en hel bunt spel, som egentligen i grund och botten alla var Pong i olika varianter.

När bestämde du dig för att arbeta med spel?

- Jag brukade alltid göra spel för att det var roligt till min Atari 400, men det slog mig aldrig att jag verkligen kunde få betalt för att arbeta heltid med det. Sedan såg jag en platsannons från Lucasarts när jag gått ut college och jag sa till mig själv: "Det här måste vara ett skämt. Det är helt överkligt. De gjorde ju Rescue och Fractalus!" Så det var egentligen en ren tillfällighet.

Vilket av dina spel är du mest stolt över?

- Jag är jättestolt över allihopa (skratt). Jag vet att det är lite fejt att säga så, men det beror verkligen på vem jag talar med. Om jag talar med en spelutgivare så är jag mest nöjd med Full Throttle för att det drog in mest pengar. Om jag snackar med någon som gillar äventyrsspel av den gamla skolan så är jag mest stolt över Day of the Tentacle. Om jag talar med någon som påstår att de inte gillar spel, så skulle jag vara mest stolt över Grim Fandango för att när jag berättar vad det handlar om så verkar det rubba den personens förutfattade meningar om vad ett spel är för något.

Vilket är ditt favoritspel?

- Svår fråga. Jag har alltid haft många olika favoriter. Jag älskade Super Mario 64 och The Legend of Zelda: Ocarina of Time, och Zork, och Herzog Zwei och Skies of Arcadia... Åhnh, och Blast Corps!

Vilket är din favoritkonsol?

- Om man ser till helheten så tror jag att jag haft roligast tillsammans med min Dreamcast. Rayman 2 regerade!

Vad tänkte du när du såg handkontrollen till Nintendos Revolution?

- Jag vill spela med den nu på direkten! Jag vet inte hur det kommer att kännas. Kanske kommer den att återinföra konceptet med en muspekare i mitt liv. Jag är inte säker på om det är något bra eller dåligt.

Humor blir allt sällsyntare i spel. Varför?

- Folk imiterar bara den senaste försäljningssuccén och den senaste tiden har dessa varit mörka och våldsamma. Det blir lite av en ond cirkel där någon måste slå sig fram och skapa något nytt som folk i sin tur kan börja imitera. Men jag tror också att det är läskigare att försöka sig på att skapa något roligt för om du misslyckas med ett mörkt och våldsamt spel så är det fortfarande mörkt och våldsamt. Men misslyckas du med något som är tänkt att vara humoristiskt men inte alls är speciellt roligt enligt spelköparna så är det ingenting. Så det krävs mod! Vilket tyvärr betyder att vi alla är förlorade.

Tempo_Lista

FYRA GRYMMA PARTYSPEL

Vi tipsar om de bästa partyspelen just nu



Buzz: The Music Quiz PLAYSTATION 2

På redaktionen är vi alla numer svårt beroende av Buzz. Man skulle till och kunna gå så långt att kalla oss för Buzz-missbrukare. Sonys musikfrågesport är så enkelt, så lättspelat och samtidigt så fruktansvärt vanebildande att vi numer har schemalagt två matcher varje dag, oavsett arbetsmängd. Spring och köp... nu!



Mashed: Fully Loaded PS2/XBOX

Alla som någon gång spelat något av Codemasters Micro Machines-spel känner sig hemma direkt i Xplosivs extremt beroendeframkallande party-racer. I Mashed: Fully Loaded gäller det att krocka eller skjuta ned sina motståndare samtidigt som man undviker diverse hinder på banorna. Oerhört roligt för fyra spelare.



Singstar 80's PLAYSTATION 2

En festsugen japan överlever inte utan karaoke och sakta men säkert växer fenomenet även här i Sverige igen - mycket tack vare Singstar. De absolut bästa karokesångerna är naturligtvis plastiga brottarhits från 80-talet, vilket Singstar 80:s är smockfullt av. Detta är ett spel som passar alla och är fullständigt omöjligt att ha tråkigt med.

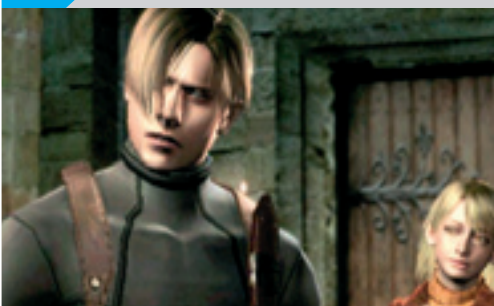


Mario Party 6 GAMECUBE

Mario Party 6 är det hittills bästa digitala brädspelen och blandar friskt traditionella spelplaner och tämningslag med TV-spelande. Sadistiskt motarbetande av dem som ligger bäst till, en rejäl portion tur och naturligtvis skicklighet leder så småningom fram till vinst. Kort sagt visar Marios partyn att han är en fenomenal festfixare.

Tempo_Lista

Repris Vi upprepar motiveringarna till Bäst 2005



Fjolårets tre bästa spel

För dig som missade vårt förra nummer...

1 Resident Evil 4

Capcoms fjärde skräckäventyr var och är ett mästerverk och ingen av oss släppte handkontrollen förrän äventyret var slut, och presidentens dotter räddad. Fjolårets absolut bästa spel.

2 World of Warcraft

Ett lika slående vackert som fantastiskt beroendeframkallande spel.

3 Tekken 5

Superpolerat spelsystem och klanderfri teknik. Vi älskar Tekken 5.



En av nyheterna i Airborne som Electronic Arts redan skryter med är det nya systemet för att animera ansiktsuttryck.

Medal of Honor: Airborne

Electronic Arts visar upp nästa del i Medal of Honor-serien

Det har varit lite si och så med kvaliteten på Medal of Honor-spelen de senaste åren. Visst har PC-spelen generellt sett hållit hög klass, men de senaste konsolspelen Medal of Honor: Rising Sun och European Assault har lämnat mycket i övrigt att önska. När så Medal of Honor-serien ska ta klivet över till nästa generations hårdvara så försöker man samtidigt hitta nya vägar att avbilda andra världskriget på.

I Medal of Honor: Airborne spelar du Boyd Travers, ur den 82:a luftburna divisionen ur den amerikanska armén, och varje uppdrag börjar med att du styr din fallskärm mot en önskad utgångspunkt på kartan. Därifrån tacklar du ditt uppdrag på det sätt du finner passande, vilket på papperet låter oerhört lockande. Att införa frihet och ett Grand Theft Auto-liknande upplägg

i ett andra världskrigsspel är onekligen något vi applåderar, hoppas att EA:s Los Angeles-studio lyckas överträffa sig själva med utförandet också.

Ett ambitiöst samarbetsläge för upp till fyra personer online utlovas samt ursnygg grafik. Airborne är planerat att släppas nästa vinter till PC, Playstation 3 och Xbox 360, samt i nedbantad form till PS2 och Xbox.



Tempo_Omröstning

Rösta på www.Gamereactor.se du också!

Vem är världens viktigaste spelproducent?

Framröstat av er läsare på Gamereactor.se under januari månad



1 Shigeru Miyamoto
NINTENDO 48%



2 Hideo Kojima
KONAMI 21%



3 Gabe Newell
VALVE 18%



4 Peter Molyneux
LIONHEAD STUDIOS 13%

Bakgrund: Jobbade som ung med att utforma leksaker till Nintendo då han kom på idén till Donkey Kong och senare även Super Mario Bros. Har sedan dess producerat massor av Nintendo-klassiker.

Meriter: Super Mario Bros, Super Mario World, Super Mario 64, Legend of Zelda: A Link to the Past och Ocarina of Time, Starfox, F-Zero, Pikmin, Super Mario Kart, Mario Kart 64 med mera.

Formtopp: Super Mario 64

Bakgrund: Drömde under sin uppväxt om att bli filmregissör. Påbörjade sin bana som speldesigner hos Konami redan 1986. 1987 släppte Konami Metal Gear till spelplattformen MSX.

Meriter: Policenauts, Zone of the Enders, Boktai, Boktai 2, Metal Gear, Metal Gear Solid, Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, Metal Gear Solid 3: Snake Eater, Metal Gear Acid.

Formtopp: Metal Gear Solid

Bakgrund: Jobbade hos Microsoft med utveckling av Windows och konvertering av diverse spel (däribland Doom) då han började intressera sig för spelutveckling. Startade upp den egna, Seattle-förlagda, studio Valve i slutet av 1995 som tre år senare debuterade med Half-Life.

Meriter: Half-Life, Half-Life 2, Day of Defeat, Team Fortress, Counter-Strike.

Formtopp: Half-Life 2

Bakgrund: Startade spelstudio Bullfrog tillsammans med Les Edgar 1987, debuterade två år senare med Populous som ganska snabbt sålde över fyra miljoner exemplar. 1997 lämnade Peter Molyneux Bullfrog för att senare samma år starta upp Lionhead Studios.

Meriter: Populous, Syndicate, Powermonger, Dungeon Keeper, Magic Carpet, Theme Park, Black & White, Fable, The Movies, Black & White 2.

Formtopp: Dungeon Keeper



Fem minuter med...

Jeremy Chubb, producent hos Criterion som nyligen slutfört arbetet med Black

Hur länge har ni arbetat med Black?

- Detta låter som ett skämt, och jag tvivlar på att du kommer att tro mig, men vi påbörjade faktiskt utvecklingen av Black i slutet på januari 2005.

Du ljuger...

- Nej! Det är den absoluta sanningen. Utvecklingen påbörjades i slutet av januari och sedan dess har det varit idiotfart hela vägen fram till målet. För trots att vi har kunnat använda oss av stora delar av teknologin bakom Burnout-spelen i skapandet av Black är actiongenren ny för oss och att göra ett spel av den här storleken, på tolv månader, är enligt de flesta utvecklare i branschen fullständigt omöjligt.

Varför valde ni inte att göra Black till Xbox 360 och Playstation 3 istället?

- Vi har jobbat i flera år med Renderware och ville helt klart göra ett spel till innan vi går över till nästa generations spelmaskiner. För även om det är vansinnigt roligt med ny hårdvara, nya möjligheter, snyggare och mer komplexa spelupplevelser och så vidare så är det jobbigt att tänka på hur mycket tid, kraft och pengar vi plöjt ned i vår nuvarande grafikteknologi som använts i närmare 100 Playstation 2- och Xbox-spel - och som nu är passé. De första två åren med Xbox 360 och Playstation 3 kommer ju i princip bara handla om att utveckla nya verktyg för att göra snygga och tekniskt välgjorda spel och precis som med Playstation 2 och Xbox kommer vi givetvis inte att få se vad Xbox 360 och Playstation 3 egentligen klarar av förrän först om kanske fyra år.

Vilka har varit era inspirationskällor?

- Allt började egentligen för nästan fem år sedan då Criterion's kreativa chef, Alex Ward, började prata om hur oerhört mycket han tyckte om det första Medal

of Honor-spelet till Playstation. Sedan dess har vi hela tiden pratat och skissat lite i skymundan på vad som skulle bli Black, så som svar på din fråga får jag nog lov att säga det första Medal of Honor-spelet till Playstation, enligt mig kanske det bästa actionspelet som någonsin gjorts. Även spel som Halo och Metal Gear Solid har givetvis inspirerat oss i utvecklingen av Black men snarare än att stirra oss blind på konkurrensen har vi istället kikat mycket på film och hämtat ohälsosamma mängder idéer därifrån.

Du pratar om Hollywood-film, vilka filmer har ni inspirerats av?

- The Matrix, Die Hard, True Lies, Aliens, Terminator 2 och The Rock. Filmer där varje kula sliter med sig ett kilo betong ur väggen när den träffar. Filmer där varje kula räknas, där allting överdrivs så pass mycket att man flinar varje gång ett maskingevär syns i bild.

Vilka förväntningar har ni på Black?

- Givetvis vill vi såklart att spelet ska sälja bra och bli väl mottaget från pressen. Vi hoppas även i framtiden att Black ska bli ihågkommet som det bästa actionspelet sett ur förstapersonsnytt som släpptes till Playstation 2. För detta var också en av anledningarna till att vi överhuvudtaget påbörjade utvecklingen av spelet. Det finns faktiskt inte en enda riktigt bra förstapersonsskjutare till Playstation 2, förrän nu.

Förutom Black, vilket actionspel ser du mest fram emot att spela just nu?

- Helt klart Metal Gear Solid 4. Konami tycks alltid vara de som sätter nya standarder beträffande det grafiska, vid varje generation, och det finns inget som säger att inte samma sak kommer att inträffa när väl Metal Gear Solid 4 släpps till Playstation 3.

MÅNADENS MINUS

Skivtuggande 360

Vi har fyra Xbox 360-konsoler här på redaktionen, varav två av dem tuggar skivor som ett par vildsinta bandsågar. Två exemplar av NBA Live 06 har repats sönder av maskinerna och tre av dem vägrar att stänga av sig om man inte håller strömknappen nedtryckt i flera sekunder.

Full Auto

Usch! Vi hade verkligen hoppats på Segas hybrid mellan racing och action. Det färdiga spelet är dock inget annat än ett redigt fiasko.

Försevad generation?

Jo, vi vet att Xbox 360 är här, men det verkar som Nintendo och Sony tar lätt på Microsofts tidsmässiga försprång. När den franske Sony-chefen redan nu säger att det inte är någon brådska därför att "PSP-försäljningen i Europa inte skadades av sex månaders försening", känns det som det är upplagt för att vi får vänta på Playstation 3.

Svensk TV

Var är Nip/Tuck säsong 3, Deadwood (2), lysande The Wire (2) och Empire Falls?



Rivstart på spelåret

Frågan är om något spelår börjat så bra som 2006. Black, Dead or Alive 4, Mario & Luigi: Partner's in Time, Psychonauts och Shadow of the Colossus är alla spel som hade kunnat platsa på förra årets bästalistat utan problem.

Tyska kungligheter

Tyskarna som låg bakom Far Cry ser ut att ha något spännande på gång med Crysis, men framförallt ser deras Cry Engine 2.0 ut att piska allt annat vi hittills sett.

Black regerar totalt

Criterion pressar ur mer kraft än någon annan ur Playstation 2 och lyckas skapa ett alldeles lysande actionspektakel. Vi trodde aldrig att ett spel utan flerspelarläge eller engagerande handling kunde skapa sådant enormt beroende.

Instängd (The Descent)

En av de absolut bästa skräckfilmerna på många, många år. Lysande!

Sony VPL-HS60

Världens bästa LCD-projektor och ett måste för din bildkräns Xbox 360-ägaren.

Double Choco Chip

Petter har lyckats stävja sitt svåra kex-behov genom att byta de sockriga Tom & Jerry-keken mot Maryland's Double Choco Chip-kakor. Under den senaste månaden har han ätit hela 16 paket.

MÅNADENS PLUS

Tempo_Nyhetskrönika

NINTENDO DS BANAR VÄG FÖR REVOLUTION!

Spelköparna verkar gilla Nintendos nya stil



Efter en trevande inledning i alla regioner har det tagit ordentlig fart försäljningsmässigt för Nintendo DS överallt, men framförallt i hemlandet Japan där det rätt närmast total DS-dominans de senaste månaderna. Totalt har Nintendo DS sålt i 13,5 miljoner exemplar över hela världen, klart mer än PSP som lanserades ungefär samtidigt i Japan. Även om det är mycket jämnt formaten emellan i Europa och USA så har Nintendogs inneburit ett ordentligt skutt för DS och den succén följdes upp av Mario Kart DS och kanske framförallt Animal Crossing: Wild World som är en sanslös succé i Japan där det faktiskt var hela förra årets mest sålda spel trots att det lanserades så sent som i november.

En annan stor succé för Nintendo i Japan är Brain Training-spelen, enklare och billigare spel som är precis vad det låter som, en samling med logiska pussel som ska lösas. Först kom ett hjärngympaspel för lite äldre och sedan ett för barn, båda har sålt i över en miljon exemplar i Japan vardera (mer än Nintendogs) och precis i slutet av året släpptes Brain Training 2. Här i Europa får vi vänta tills april innan det är dags att gymnastisera de små grå, men det är nog tveksamt om det kommer att bli en lika stor succé här i väst.

I USA lyckades Nintendo DS nästan hålla jämna steg med Playstation Portable i julhandeln, då båda sålde i omkring en miljon exemplar under december i staterna. Detta trots att PSP:n hade det absolut tyngsta trumfkort man kan tänka sig i form av ett färskt och alldeles strålande bra Grand Theft Auto-spel att locka köparna med. Nu ryktas det om en prissänkning för Sonys bärbara spelmaskin (kanske har ett lägre pris redan presenterats när ni läser detta) och i undersökningar vi gjort bland er läsare på nätet var det tydligt att just priset var något som hindrade många från att köpa en PSP.

Allt är dock inte frid och fröjd för Nintendo. De har fortfarande den märkliga situationen att tackla i USA att deras snart fem år gamla Gameboy Advance säljer bättre än den lite drygt års gamla Nintendo DS, men om det är något som trendbrottet för Nintendo DS tyder på så är det att konsumenterna, framförallt i Japan, verkar vara redo att omfamna nya sätt att spela på och enklare spel. Det är svårt att inte tyda det på något annat sätt än att det är upplagt för en revolution...

_Bengt Lemne



Joytech - Neo S Xbox 360

Cirkapris: 299,-

Joytech följer upp favoriten Neo S med en liknande variant till Xbox 360, vars knapplayout påminner lite om klassiska Controller S. Precis som man kan förvänta känns den väldigt gedigen, ligger bra i handen och har föredömligt lång kabel komplett med snubbelskydd så din Xbox 360 inte riskerar att gå i golvet om någon sparkar till sladden.

Jävla skittomte!

Alla dessa prylar fanns på önskelistan, men vi fick ändå bara strumpor. Nu har vi köpt dem själva

Nu är det dags, dags för oss på Gamereactor att varje månad börja tipsa er läsare om vad vi anser vara de absolut hetaste prylarna just nu. Det kan vara allt ifrån en extremtrevlig mobiltelefon till en videoprojektor, allt för att du ska utöka din prylarsenal och kunna njuta i ännu större utsträckning av ditt spelande, stationärt eller portabelt.



Sony VPL-HS60

Cirkapris: 25995,-

Trött på den dammiga Finluxen som står i hörnet och bråker? Trött på lågupplöst CRT-teknik eller plasmaskärmar med dålig svärta? Frukta ej, Sonys uppföljare till den mästertliga HS50 är äntligen här, och fullkomligen förnedrar alla andra LCD-projektorer på marknaden. Om du har en Xbox 360 och planerar att köpa Playstation 3 bör du även fundera på att införskaffa en sån här.



Apple Ipod Video 60Gb

Cirkapris: 4295,-

Visst, det finns Mp3-spelare som låter bättre än Apples Ipod (Iriver H10 och Kenwood HD20GA7 för att nämna två), dock ingen som är lika läckert designad, innehåller ett lika genialiskt enkelt gränssnitt och ingen som fungerar så underbart smidigt tillsammans med redaktionens nya G5:or. Videomöjligheterna och den nya, stora färgskärmen får oss alla att fnittra...



Logitech Driving Force Pro

Cirkapris: 1195,-

Vi vet, vi vet. Logitechs mästertliga Driving Force Pro är inte ny på marknaden, långt ifrån. Den är dock den bästa ratten som någonsin släppts till Playstation 2 och ett absolut måste för den som avser att fortsätta slipa sina varvtider i Gran Turismo 4. Den gummitäckta ratten, växelspaken med sekvensväxling, den gedigna tyngden i hela ratten, möjligheten till 900-graders rattslag samt de grymma gas- och bromspedalerna lockar oss tillbaka till den interaktiva racingbanan...

Pioneer DV-989 AVI

Cirkapris: 9995,-

Har du en högupplöst TV eller en projektor som avskyr din DVD-spelare och dess lågupplösta signal? Då behöver du en HDMI-kompatibel DVD-spelare med inbyggd bildscaler som bikubiskt förbättrar bilden och ger en illusion av att DVD-bilden faktiskt levereras i en högre upplösning än 540 linjer. Pioneers 868:a och nu den smått genialiska efterföljaren; 989, gör just detta och är just nu världens mest prisvärda DVD-spelare. I väntan på HD-DVD är detta ett måste för den som kör en plasma, projektor eller LCD-TV.





Sony PSP White
Cirkpris: 2495,-

Vi har knappt hunnit sluta dregla över den läckra finishen på Sonyms bärbara widescreen-vidunder när Sony nu lanserar en om möjligt ännu snyggare version av maskinen... nämligen en kritvit sådan som för tankarna till Apples vita Ipod. Funktionsmässigt är den helt identisk med den svarta maskinen, men har den stora fördelen att fettfläckar inte alls syns lika tydligt. Å andra sidan märks smuts desto bättre, så rena händer är fortfarande ett måste för att inte skymfa enheten alltför mycket. Därmed är Petter (med dasslockshänderna fulla med kaksmulor) avstängd från allt spelande på redaktionens nya vita pärla.



Sony Ericsson W900
Cirkpris: 5995,-

Senast ut bland musikmobiler är Sony Ericssons nya Walkman W900. W900 är till skillnad från föregångaren W800 en 3G-telefon vilket tillåter nedladdningar av musik direkt från internet. Ljudkvaliteten då man lyssnar på MP3-filer är imponerande och gränssnittet regerar. W900 bygger på samma grundkonstruktion som W550i och Sony Ericssons superba kamera på två megapixel och fantastisk autofocus fortsätter att imponera.



Canon Digital Ixus 750
Cirkpris: 4495,-

Canons senaste tillskott till Ixus-familjen är ett läckert litet kraftpaket propat med användbara funktioner. Det slitstarka och snygga metallhöljat, 7 megapixel stora bilder, 3x optisk zoom och kamerans gigantiska och knivskarpa 2,5 tums-LCD-display gör Ixus 750 till en vinnare bland de mer kraftfulla kompakt-kamerorna. Redaktionens numer högupplösta fotoalbum innehåller bland annat Måkis äckliga illrar och Benke när han sover. Ixus rules!

Street Fighter Guile
Cirkpris: 149,-

Amerikanska Sota Toys, som även ligger bakom World of Warcraft-figurerna, håller på att göra actionfigurer av alla Street Fighters. Med femton figurer redan ute och tio till under produktion är de på god väg att lyckas, genom att blanda klara favoriter som Ryu och Guile med mer okända som Sodom och Fei-Long i utbudet. Det är rejäla figurer som kan poseras på alla möjliga sätt, och för ungefär 150 kronor är de mycket prisvärda. Köp din favorit... eller varför inte allihop?



Samsung LE-40M61B
Cirkpris: 31995,-

Redo att ta del av den höga upplösning som Xbox 360 och kommande Playstation 3 bjuder på? Redo för HD-DVD och Blu-Ray senare i år? Isåfall är Samsungs stora testvinnare ett givet val. LE-40M61B är Samsungs 40-tummare som i slutet på förra året utsågs till årets bästa LCD-TV av European Imaging and Sound Association. LE-40M61B leverar dynamisk kontrast på 5000:1, förbättrad 10-bitars signalbehandling som ger hela 6,4 miljarder färger och utökad betraktningvinkel. Mumma!

REAKTIONER

Nintendos får skylla sig själva...

Om varför Nintendo tappat i försäljning vid varje generationsskifte...

Att Nintendo för varje generation tappat marknadsandelar till konkurrenter på marknaden för stationära konsoler är ingen hemlighet. Orsakerna som nämnts har varit många med allt från Microsoft till barnstämpel och stora felsatsningar på reklam. Vissa har det legat mer substans i än andra, men jag har en egen teori. Jag utger mig inte för att vara något orakel med ett enkelt svar på varför det blivit såhär, men tycker mig ändå ha en del av svaret: Nintendo har helt enkelt besegrat sig själva.

Nintendos allra största succé, bortsett från den bärbara marknaden, är såklart 8-bits-maskinen NES, konsolen som blev synonymt med TV-spel i USA under 80-talet och hade en om möjligt ännu större dominans på marknaden än Sony haft de senaste åtta åren. Den som hade Segas Mastersystem eller rent av Commodore 64 fick se hur allt färre spel från allt färre utvecklare kom till dessa format. Delvis var detta ett resultat av hårdhänta, och skulle det visa sig, olagliga metoder från Nintendo där den som ville utveckla till NES förband sig att inte göra spel till andra format. Att utveckla till NES var självfallet ett måste om man ville tjäna pengar, så där stod Sega och de andra ute i kylan.

Efter en lång och utdragen domstolsprocess, kom man fram till att Nintendo bröt mot konkurrenslagarna och den typ av kontrakt företaget tidigare krävt blev ogiltigförklarade. Nintendo har alltid haft en relativt avig syn på tredjepartsutvecklare och sett dem som konkurrenter snarare än partners. Det gjorde att alla företag efter domslutet snabbt började utveckla för mer följsamma Sega. För att göra en lång historia kort byttes förlust mot vinst för Sega som med Megadrive och dess tredjepartsutvecklare blev den starkaste aktören på marknaden under några år i början av 90-talet. Innan Sega dribblade bort sig själva med alltför många olika tillbehör och format.

Den snäva hållningen gentemot tredjepartsutvecklarna är ett av Nintendos första och största misstag och något som fortfarande lever kvar, tyvärr. Nintendo skickar ut bökliga regler om vad som får, och inte får finnas i spel till deras konsoler, de kräver tredjepartsutvecklarna på mycket pengar per sålt spel, de vägrar att använda standardformat för lagring och styr och ställer även över en rad andra faktorer. Ett klassiskt exempel på detta är Square som säkerligen hade stannat kvar hos Nintendo även efter Super Nintendo-eran om inte de blivit så hårt hunsade. Nintendo bestämde var deras spel fick släppas, bytte namn på spelen och klädde dem på pengar.

Som pricken över i:et bjöd Nintendo in

NINTENDOS STATIONÄRA KONSOLER



(NES) Nintendo Entertainment System
Nintendos första konsol kom i en tid då hemdatorn Commodore 64 regerade. Den tog dock snabbt över fullständigt tack vare Super Mario och andra smarta samt underhållande spel, signerade geniet Shigeru Miyamoto. Totalt sett såldes 61 miljoner NES-maskiner.



Super Nintendo
När Super Nintendo lanserades hade Sega redan ett stort försprång. Trots många superba spel tvingades Nintendo inse att de var för sena in i 16-bitars-generationen. Totalt sett såldes 49 miljoner Super Nintendo.



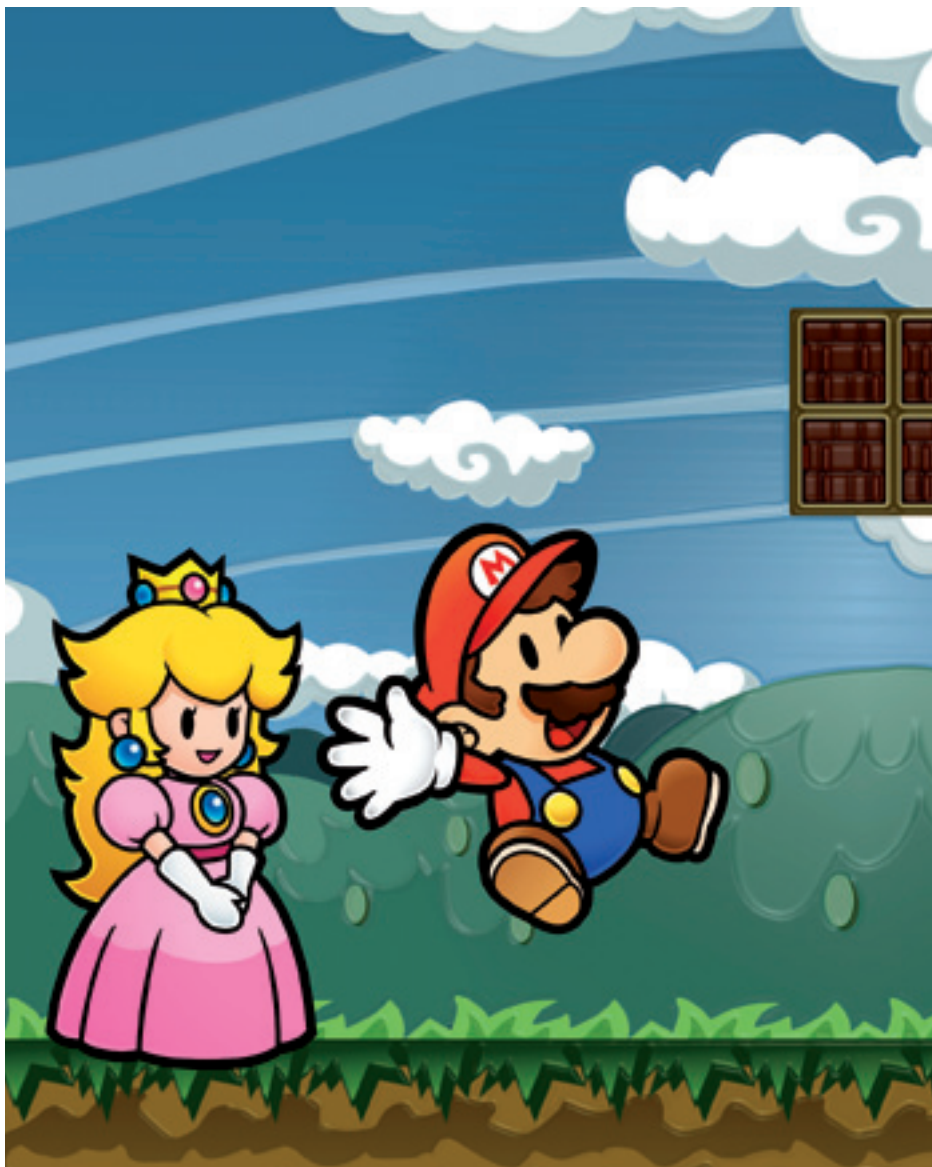
Nintendo 64
Nintendo valde bort CD-skivor för kassetter som lagringsutrymme i Nintendo 64, något som skulle visa sig vara ett stort misstag. Kassetformatet gjorde det svårt att konvertera spel till konsolen och tredjepartsutvecklarna svek Nintendo 64. Totalt sett såldes 32 miljoner Nintendo 64.



Nintendo Gamecube
Till sist insåg Nintendo att optiska skivor inte var så dumt. Då hade konkurrenterna redan bytt till DVD och Nintendo hade återigen ett bökigt format som gjorde att konverteringar fick bantas på innehåll till Gamecube. Hittills har lite drygt 20 miljoner Gamecube sålts i hela världen.



Nintendo Revolution
Med Revolution lämnar Nintendo prestandakriget. Den är ungefär dubbelt så kraftfull som en vanlig Xbox och har inget stöd för HDTV eller Dolby 5.1. I gengäld har den en helt unik handkontroll och ett betydligt lägre pris. Kan Revolution bli den revolution Nintendo behöver?



Sony för att diskutera en CD-tillsats till Super Nintendo, för att konkurrera med Mega-CD och andra CD-baserade format som var i ropet samma tidpunkt. Sin vana trogen var Nintendo alldeles oersonliga i förhandlingarna som snabbt brakade samman. Sony befann sig nu i en märklig situation utan användning för den kostsamma CD-tillsatsen till Super Nintendo. Sony vägrade dock att bli

”Den snäva hållningen gentemot tredjepartsutvecklarna är ett av Nintendos första och största misstag”

förödmjukade av Nintendo och tänkte inte alls släppa planerna på att få ta del av en bit av kakan ur en av världens mest expansiva branscher. Resultatet blev Playstation och resten är, som man brukar säga, historia.

När Playstation och Saturn kom, gick jag länge i valet och kvalet över att köpa någon av de båda eller vänta på Nintendo 64. Jag gick på gymnasiet och enda inkomsten var studiebidraget som då låg på 650 kronor i månaden. Det är inte mycket att hänga i granen när Playstation och Saturn kostade 3495 respektive 4995 kronor. Det fanns många som jag under denna period. Sony var

helt nya på marknaden, Sega var rutinerade men Saturn var en märkbart sämre konsol än Playstation och betydligt dyrare. Ingen av de båda CD-baserade konsolerna gick faktiskt speciellt bra rent försäljningsmässigt till en början på grund av detta.

Istället var det lanseringen av Nintendo 64 som fick Playstation att få fart på riktigt. Paradoxalt kan tyckas, men det är uppenbart

varför. Dels hade man skrämt bort praktiskt taget alla tredjepartsutvecklare vid det här laget och dels hade man helt missat att det faktiskt var CD-formatet som nu gällde. Trots att Nintendo 64 i teorin var mer kraftfull än en Playstation, var det sällan det syntes i praktiken. Playstation-ägare var vana vid ljud i toppkvalitet, de såg förrederade filmer av Toy Story-kvalitet som mellanskvenser i sina spel och genom ett intimt arbete med de bästa utvecklarna i branschen såg redan första vågen spel bättre ut än något annat världen sett.

De som spelade Nintendo 64 fick allting



Illustration: Petter Engelin

exempel på hur Nintendo genom att inte satsa på framtiden målar in sig i ett hörn. I dagsläget finns det väl ingen som associerar onlineupplevelser med Nintendo och ser man på några av de spel som sålde mest i Sverige i fjol som Battlefield 2, Guild Wars och World of Warcraft så är onlinespel i allra högsta grad något man kan tjäna pengar på.

Många tycker om att skylla Nintendos senaste tillbakagång på Microsoft, något som känns helt befängt. Är det något företag som tagit spelare från Nintendo så är det framför allt Sony (och Sega under Super Nintendo-eran). Microsoft har mest actiontörstande spelare, liksom fans av sport och racing. Inget är traditionella Nintendo-genrer och jag har svårt att tro att de som dyrkar simulator-doftande bilspel och hårdkokta förstapersons-skjutare på allvar skulle ha övervägt att skaffa en Nintendo-konsol.

Så var beror Nintendos tillbakagång på då? Det finns givetvis inget rakt och enkelt svar, men de två mest uppenbara anledningarna är oviljan att förlora pengar samt den styvmoderliga hållningen gentemot tredjepartsutvecklare. Om vi börjar med sistnämnda skulle Nintendo verkligen behöva rannsaka sig. Vad är det som får gamla partners som

att Nintendo hade runt ett halvårs fritt spelrum i Europa att verkligen få fäste med Nintendo DS. Visst körde man pliktskyldigt lite TV-reklam, men mycket mer än så var det inte. Istället borde man ha sålt den riktigt billigt, sett till att ha bra spel ute och gjort ännu mer reklam. Men nu har Nintendo sparat på pengarna (med ett litet obligatoriskt plusresultat som följd) och Sony har framgångsrikt fått lansera sin konsol på en marknad som inte ens tycktes veta om att Nintendo DS fanns. Därmed har man istället tillåtit sig att riskera att släppa in enormt starka Sony på den enda marknad man fortfarande var riktigt stark på, nämligen den bärbara, även om Nintendo fortfarande är marknadsledare på det området.

Nintendo har under alla år de varit verk-samma på marknaden varit de enda som knappt tagit några finansiella risker och därmed missat chansen till stark tillväxt. Faktumet kvarstår också att tredjeparts-utvecklarna flyr dem. Idag kan Nintendo inte längre konkurrera med hårdvara på samma sätt som tidigare utan tvingas in i en egen nisch, även om många vill få det att framstå som att de gjort ett medvetet val. För inte skulle Revolution lyckas bättre än Gamecube

”Nintendo hade allt under 8 bitars-eran, men man bromsade sig framåt och har nu inget annat val än att kasta sig på gasen och svänga ut i terrängen.”

Rare, Silicon Knights och Factor 5 att plötsligt vilja hoppa av samarbetet och liera sig med någon av de värsta konkurrenterna istället? Hur länge kommer det att ta innan Retro Studios säger stopp och drar vidare? Nintendo måste bli mer lyhörda och inte se tredjepartsutvecklarna som konkurrenter, utan som absolut nödvändiga partners för att fånga en större och bredare publik.

Den andra biten, oviljan att förlora pengar, kan kanske låta märklig. Jag menar inte att Nintendo ska göra som Microsoft och bygga en monsterkonsol (Xbox) som sedan måste subventioneras för miljardbelopp. Det kan förmodligen bara Microsoft i hela världen göra, eftersom de drar in så ofattbart mycket pengar på mjukvara. Nintendo har nästan alltid tjänat pengar och sitter idag på en enorm skattkista med ett värde på närmare 100 miljarder kronor. Men deras kortsiktiga agerande som alltid har plussiffror som mål, har tveklöst skadat dem på längre sikt. Framförallt har det gjort att de inte längre har en realistisk möjlighet att möta upp och konkurrera ut Microsoft och Sony under nästa generation.

Kollar man på Nintendos årsbokslut kan man se en nästan pinsamt tydlig tendens som pekar mot ett nollresultat. Att Nintendo alltid går med vinst brukar vara deras anhängares stora tröst, men på sikt riskerar just det att sänka Nintendo. De tillåter sig att sakta krympa till den gräns där de inte längre kan gå runt. Tappar Revolution ytterligare en tredjedel i försäljning är Nintendo tragiskt nog förmodligen redan där, trots att den bärbara marknaden fortfarande ger goda förtjänster.

Ett färskt exempel på vad jag menar är Sonys leveransproblem av PSP, som gjorde

om det bara var en spelkonsol med samma prestanda och funktioner som Playstation 3 och Xbox 360. Nintendo har inte det förtroendet längre, på samma sätt som Sega efter en rad felsatsningar inte lyckades med Dreamcast trots att det var en superb maskin som gav spelarna massor helgljutna spelupplevelser.

Genom att kategoriskt undvika risker med sina hårdvarusatsningar innan Nintendo DS släpptes, så har Nintendo inte länge något val de måste gå sin egen väg fullt ut - bära eller brista. För inte kan väl Revolution konkurrera med grafiken när den körs i en fjärdedel av upplösningen jämfört mot Playstation 3 och Xbox 360. Det blir som att komma till skolan med en kofta som mamma stickat när alla andra går runt i märkeskläder. Däremot har Nintendo till slut förstått att det här med online är grejen och berättar vitt och brett om allt man tänkt sig. Men det känns som Nintendos chans att vara ledande online redan har passerat. Det är en självklar funktion för alla och inget som gemene man köper en Revolution för.

Jag är orolig för Nintendo och deras framtid. När det en gång gått håll på en aldrig så stor kassakista är det svårt att stoppa flödet. Ett sådant mardrömsscenario får också aktiekurserna att sjunka och man blir ett lätt byte för hungriga spekulanter.

Nintendo hade allt under 8 bitars-eran, men man bromsade sig framåt och har nu inget annat val än att kasta sig på gasen och svänga ut i terrängen. Nintendo har nästan helt besegrats av sin allra värsta fiende, nämligen sig själv, och revolutionen är deras sista utväg.

_Jonas Mäki

väldigt sparsmakat. Grafiken var blockig, ljudet lät farligt mycket som på Super Nintendo-tiden och spelen var dessutom dyra. Ännu var Nintendo dock ett starkt varumärke och det i kombination med bra förstapartsspel gjorde att hårdvaruförsäljningen i alla fall överskred respektabla 30 miljoner. I praktiken dock ett ras med runt en tredjedel i jämförelse med Super Nintendo. Slutet på Nintendo 64-eran minns nog alla när Nintendo fick börja portionera ut spel för att det överhuvudtaget skulle släppas något varje månad. Det gjorde att Europa fick vänta nästan ofattbart länge på mediokra spel som Excite Bike 64 - bara för att det skulle vara ett någorlunda kontinuerligt flöde av spel.

Därefter var det dags för Gamecube. Bara för att visa att man förstått läget använde Nintendo optiska skivor. I själva verket hade man inte förstått någonting. Optiska skivor var gårdagens nyheter och skulle det vara något, så skulle det åtminstone vara DVD. Dessutom fanns det ingenting som var trendigare än att spela online, vilket Nintendo struntade i. Gamecube blev decimerad till en ful och primitiv kub i folks ögon. Just beslutet att inte satsa på onlinespel, då det enligt Nintendo inte fanns några pengar att tjäna, är ett typiskt



Gameboy

Med över 120 miljoner sålda enheter utklassar Gameboy allt. Nintendo definierade helt bärbart spelande och var så oerhört domineranta att ingen förrän nu, 15 år senare, kunnat utmana deras bärbara dominans.



Gameboy Advance

Hittills har drygt 70 miljoner Gameboy Advance sålts runt om i världen. Totalt finns tre versioner av enheten, dels originalet (bilden), SP och minimala pyttelilla Micro.

Beta-test

Gamereactor förhandstestar kommande spel

Innehåll

Heros of Might & Magic V,
Frame City Killers, Ghost Recon:
Advanced War Fighter och
Quake Wars: Enemy Territory



□ Format PC □ Utvecklare NIVAL INTERACTIVE □ Utgivare UBISOFT □ Speltyp STRATEGI □ Premiär MAJ

Heroes of Might & Magic V

Benke åkte till Paris för att se vad Ubisoft har för planer för det femte Heroes-spelet

Allt är frid och fröjd i människornas rike när tronarvingen Nicolai ska få sin Isabel i en strålande ceremoni i huvudstaden. Men det blir inget bröllop utan demoner stormar fram och i striden dödas Nicolai. Isabel tvingas på flykt och när spelet startar är ditt uppdrag att samla ihop en armé tillsammans med den tilltänkta drottningen.

När Trip Hawkins 3DO gick i konkurs var Might & Magic-licensen en av få riktigt åtråvärda spelserier som fanns att hämta ur konkursboet. Franska Ubisoft vann budgivningen och efter några års hårt arbete med att få styrsel på ett vid det här laget mycket spretigt speluniversum är det snart dags för det femte Heroes of Might & Magic-spelet. Genom åren har blandningen av turbaserade strider och rollspelsdjup attraherat en stor skara hängivna fans. De kommer att få se en hel del nyheter i och med det femte spelet, men Ubisoft har ändå varit måna om att bevara grunderna. Det första beslutet Ubisoft tog var att skapa en helt ny värld att placera de kommande Might & Magic-spelen i. Dessutom anlätades ryska Nival Interactive för att utveckla själva spelet så det finns ingen koppling till dem som gjorde de tidigare spelen. Å andra sidan är Nival Interactive välkända för sina turbaserade strategispel som Silent Storm och Etherlords. Gamereactor fick en pratstund med Ubisofts producent för spelet, Fabrice Cambounet, och han är faktiskt en av få involverade som arbetat med spelserien tidigare.

- Jag är nog mest stolt över handlingen i spelet, säger Cambounet. Den bjuder på många överraskningar och vi har fått mycket beröm från de fans som hjälpt oss att översätta handlingen och universumet till en rad olika språk.

Vi vet att det kommer att finnas sex spelbara grupper i det femte spelet och de flesta håller sig relativt trogna tidigare spel även om den underjordiska fraktionen med



UTANNONSERAT - Guild Wars: Factions

Ett av fjolårets allra populäraste spel i Sverige var Arenanets onlinerollspel Guild Wars och under våren ska den första expansionen kallad Factions släppas. Det utlovas mängder av nya yrken, fiender, områden och uppdrag.



UTANNONSERAT - Slaget om Midgård 2 (360)

EA har tagit det något överraskande beslutet att konvertera Slaget om Midgård 2, som släpps till PC i mars, till Xbox 360. Enligt EA har de löst kontrollen på ett sinnrikt sätt, men vi får vänta till sommaren får att se hur det kommer att fungera.



Det finns redan planer på en expansion till Heroes of Might & Magic V och producenten berättade för Gamereactor att de sparat lite material till den, men att det hela givetvis hänger på om spelet blir populärt. Förutom Heroes of Might & Magic V jobbas det också på det actionorienterade Dark Messiah of Might & Magic hos Arkane Studios (Arx Fatalis) som ska vara klart lagom till sommaren.

mörkalver i spetsen fått sig en ordentlig renovering. På det spelmässiga planet har Ubisoft och Nival valt att låta hjälten stå utanför själva spelplanen, då detta var ett problem i fjärde spelet som bidrog till viss obalans. En annan förändring är turordningen som nu är synlig och påverkbar taktiskt. En annan nyhet som veteranerna säkert inte kommer gilla, men som kan tilltala fans av temporära strategispel är det dynamiska stridsläget där du bara har en viss mängd sekunder på dig att utföra dina attacker.

De verkligt spännande nyheterna är dock inte den nytillförda dynamiken eller den synliga turordningen utan istället hur Nival Interactive utvecklat multiplayerstriderna. Dels har arkadmässiga dueller tillkommit för dem som bara vill mötas i en strid, men framförallt har det så kallade "ghost mode" tillkommit. Tanken är att du ska ha något att göra medan det är motståndarens tur och då flyttar du runt dina spöken på kartan. Dessa spöken har olika förmågor och kvaliteter och de kan hjälpa dig utforska omgivningar (om de ser tillräckligt bra) och skaffa dig fördelar i strider. Exempelvis kan de ta kontroll över neutrala varelser så du kan strida mot en motståndare utan att riskera din armé, förbanna en motståndarhjärte så deras förmågor sjunker eller stjäla resurser från en gruva. Du börjar alltid med ett spöke och genom att utföra saker när din hjälte är aktiv förvärvar du fler, men det är en balansakt att prioritera fler spöken

eller fördelar för din hjälte. Spökerna får ökad energi ju längre den aktive spelaren tar på sig att genomföra sin omgång så det gäller att agera kvickt för att inte ge motståndaren fördelar.

Av det lilla jag fick spela av Nival Interactives kommande Heroes of Might & Magic V känns det mycket lovande. Jag testade bland annat på spelets start, de första kapitlen när man samlar ihop en armé med Isabel och det är även slutet av det kapitlet som kommer att utgöra det demo som Ubisoft planerar att släppa en månad innan spelets premiär. Jag testade även necropolis-kampanjen, som var lite knepigare att komma igång med. Det första uppdraget gick bland annat ut på att undvika de andra arméerna, vilket jag missat och bittert fick erfara då jag fick kika på textraderna som konstaterade att jag misslyckats. Spelets grafik är färgstark, smakfull och vacker, även om det inte sätter någon ny standard för strategigenren, men Heroes of Might & Magic har heller aldrig handlat om grafik utan om djupa taktiska strider som kräver tålmod och smart strategi..

_Bengt Lemne

Gamereactor säger: Heroes of Might & Magic V ser på förhand ut att bli ett mycket bra spel, men det mesta hänger på hur pass välbalanserad slutprodukten blir.

Beta-test

Gamereactor förhandstestar kommande spel



UPPSKJUTET - Splinter Cell: Double Agent

Ubisoft hade tänkt lansera Sam Fishers fjärde spel i slutet av mars, men för att hinna bättra på kvaliteten och släppa samtliga versioner samtidigt så valde man att skjuta på släppet till september. Men det finns ingen orsak att oroa sig, Double Agent ser väldigt lovande ut.



Karaktärer, animationer och framför allt ansiktsmodellering är av absolut högsta klass i Godfather. Texturen är däremot ganska lågupplösta.

Format PC/PS2/PSP/XBOX/XBOX 360 Utvecklare EA Utgivare EA Speltyp ACTION Premiär APRIL

The Godfather

Jesper Karlsson har gjort raketkarriär som Don Corleones nya rekryt i EA:s The Godfather

Familjen betyder allt - det är början, slutet och det som sker däremellan. De ödesmättade tonerna vi lärt oss att älska spelar upp sin melodramatiska klagosång medan Don Vito Corleone berättar vikten av att hedra sin familj, ett ljus tänds och vi välkomnas in i tryggheten och makten som det innebär att vara en medlem av filmhistoriens mest välkända maffiafamilj. Det här är historien som Francis Ford Coppola aldrig berättade, det är till och med historien han vägrar erkänna som en del av hans Gudfadersaga. Det här är din historia, om makt, företagsamhet, gemenskap och ond bråd död. Välkommen in i familjen, hoppas du överlever.

En av Don Corleones män har haft en bra dag på jobbet, de lokala affärsmännen har försett honom med ett tjockt kuvert med kontanter, för att fira detta bestämmer han sig för att bjuda ut sin fru på middag. Men ödet vill annorlunda och hans bageri sprängs till små brinnande smulor av trä och tegel och mannen avrättas i vad som torde vara ett av de mer råa spelmorden jag har sett hittills. Mannens unge son blir vittne till dådet och i förtvivlan tröstas han av en förbipasserande Don Corleone. Budskapet är att spara på ilska och hat för en vacker dag får gärningsmännen det de förtjänar. Åren går och sonen växer upp och hamnar i fel sällskap. När ett gäng

småtjuvar pucklar på honom som bäst, kommer räddningen i form Don Corleones hejduk Luca Brazi. Med ett järnrör slår ned han en av angrifarna och ger vår hjälte i uppdrag att avsluta misshandeln. Luca Brazi ger spelaren en lägenhet att hålla till i och en grundläggande utbildning i hur man ska bete sig när man jobbar för Don Corleone. På schemat står pistoltektioner, misshandel, mutor, utpressning, vandalism och taktiska mord.

De flesta känner säkert till att Electronic Arts ska göra spel av en av tidernas mest hyllade filmverk är säkert skeptiska till tanken. Det är en oerhört svår uppgift att åstadkomma något som gör filmen rättvisa och Electronic Arts har inte direkt rosat marknaden med sina filmspel de senaste åren. Men att detta handlar om spelgigantens största produktion någonsin märks och av det vi hittills har fått uppleva verkar de vara inne på rätt spår. Det av kriget präglade 40-talets New York är trovärdigt återskapat och de röda tegelbyggnaderna huserar småbutiker och lägenhetskomplex medan gatorna befolkas av vardagliga fotgängare och tidsenliga bilar. Man känner att det har lagts ner massor av arbete för att göra The Godfather till ett trovärdigt komplement till filmerna, och det är faktiskt med viss förvåning jag konstaterar att det



UTANNONSERAT - Dragon Quest: The Journey of the Cursed King

Med ett enkelt och något föräldrat spelsystem samt karaktärsdesign av Akira Toriyama har Dragon Quest-serien länge varit Japans mest populära spelserie. Efter åtta spel som släppts under de senaste 20 åren är det äntligen dags för debut i Europa.



UTANNONSERAT - Tetris DS

Nu tacklar Nintendo återigen Alexei Pajintovs klassiska koncept och det erbjuds bland annat på ett flerspelarläge där tio spelare kan mötas med bara en kassett. Den 21:a april släpps spelet.



Du bestämmer själv hur din gangster ska se ut. Pinnsmal vekling med blaffiga läppar eller en superhård benknäckare med minimala ögon? Verktyget för att bestämma kropp och ansikte är hämtat från Tiger Woods-spelen och det mest omfattande vi hittills sett.

verkar som de kan få pusselbitarna att falla på plats.

Det är lätt att avfärda The Godfather som en enkel Grand Theft Auto-klon, men det ser ut att bli betydligt mer än så. Allt eftersom man avverkar sina uppdrag, tjänar pengar och placerar sig själv på kartan samlar man också hela tiden på sig ett rykte hos de andra maffiafamiljerna. Det är emellertid omöjligt att alltid hålla sig neutral, och snart samlar man på sig tillräckligt mycket illvilja från andra familjer att ett krig kan bryta ut mellan de inblandade parterna. Spelet binder samman en komplex spindelväv av metoder och verksamheter som utgör Corleone-familiens affärer. Poliserna måste mutas för att se åt andra hållet, affärsinnehavare måste skyddas från illvilliga konkurrenter och pengaflödet måste hållas konstant. De som inte betalar sina "försäkringar" behöver övertalas, må det vara med hot, stryk eller ödelagd egendom.

Slagsmåls- och skjutsystemet fungerar så att man låser sig på ett mål och sedan cirkulerar runt det om man rör sig i sidled. Skott kan placeras i olika kroppsdelar för att få olika resultat och omgivningen kan användas för att man ska kunna misshandla någon på ett mer effektivt sätt. Det är fantastiskt hur användbar en vägg eller en gravsten kan vara när det handlar om att nita någon riktigt hårt. Skulle man vilja ta sig fram lite snabbare finns det alltid möjlighet att kliva ut i vägen och sno åt sig ett förbipasserande fordon, möjligen efter att man har misshandlat föraren först. Biltfysiken har en sladdrig arkadkänsla som placerar sig någonstans mellan Grand Theft Auto och The Getaway, lättstyrt och roligt utan att bli för komplicerat.

Grafiken imponerar starkt med snygga animationer och väldetaljerade karaktärer. Mellansekvenserna briljerar och tillsammans med röstskådespeleriet, där flera av skådespelarna från filmerna repriserar sina roller, blir Gudfadern-stämningen komplett och riktigt lyckad. Musiken är även den hämtad direkt från filmerna, och utökad med nya kompositioner som ger hela produktionen ännu mer känsla, det märks att Electronic Arts verkligen har ansträngt sig utöver det vanliga, det här är helt klart ingen vanlig dussinprodukt.

The Godfather ser väldigt bra ut på det här stadiet, men ett par timmas provspelning kan inte garantera för hur resten av spelet knyts ihop och hur all spelmekanik faller på plats. Endast tiden kan utvisa hurvida Electronic Arts nå ända fram med sina ambitioner, men det ser lovande ut, och jag kan knappt vänta på att få fortsätta min karriär inom Corleone-familiens imperium.

Jesper Karlsson

Gamereactor säger: En stor skopa Grand Theft Auto III, en deciliter Mafia och en hel påse urcool filmhistoria... The Godfather ser väldigt lovande ut.

Mega Man: Powered Up

Bärbär nyversion av seriens första spel...

Format PSP Utvecklare CAPCOM Utgivare CAPCOM Speltyp PLATTFORM Premiär 24 MARS

Året var 1987 och Capcom var en respekterad studio med ett par rediga arkadhits under bältet, men på hemmafronten kunde de inte mäta sig med den då främsta konkurrenten Konami. Det skulle snart ändras, i och med en liten blå hjälte som hade egenheten att kunna absorbera motståndarens vapen och använda det själv. Resten är, som det brukar heta, historia, och med fler Mega Man-spel än någon orkar räkna och mångmiljonförsäljning världen runt bjuder nu Capcom på en återblick på det allra första äventyret.

Powered Up är en remake i ordets verkliga bemärkelse. I grunden är det samma spel, men både grafik och musik har fräschats upp ordentligt. Skulle du av någon anledning ogilla den strålande musiken går det också att få original-låtarna. Grafiken består visserligen av polygoner men perspektivet är strängt tvådimensionellt. Även om designen känns igen har allting gullifierats och Mega Mans huvud är numera dubbelt så stort som resten av kroppen. Men Keiji Inafune, mannen bakom den blå roboten, menar att det är så han alltid tänkt sig karaktären men att det inte gick att genomföra tekniskt på NES.

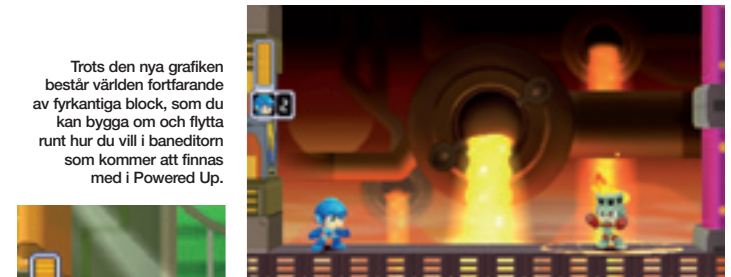
Förutom de klassiska bossarna Bomb Man, Guts Man, Cut Man, Elec Man, Ice Man och Fire Man får vi också två helt nya: Oil Man och Time Man. Oil Man håller förstas till på ett oljefält och Time Man har en mekanisk fabrik fylld av kuggjul och annat som kan göra ont. Även om du kan spela Mega Man i sömnen finns det alltså en del nyheter. Framför allt ska det bli intressant att se hur de passar in i den klassiska sten-sax-påse-ordningen där varje boss är extremt sårbar mot någon annans vapen.

Något som däremot inte har förändrats ett dugg är den fläckfria kontrollen. Det går lika smidigt som alltid att hoppa, skjuta och klättra, ett enkelt upplägg men fortfarande lika kul. Men för att göra omspelingsvärdet ännu högre finns ett redigeringsläge där du, block för block, kan bygga upp en bana och sedan befolka den med fiender. Givetvis går det att byta banor över internet, en möjlighet som känns extremt lovande. Och inte nog med det: du kan också spela som någon av spelets åtta bossar. Visserligen har Mega Man alltid kunnat använda de olika vapnen, men om Capcom verkligen tänker till och gör spelbarheten helt olika dem emellan kan det bli riktigt kul.

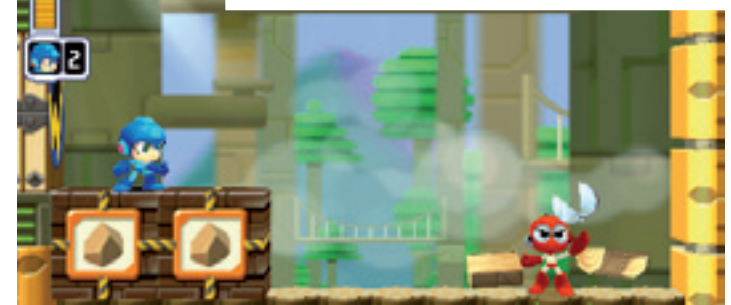
Förutom möjligheten del två är det första Mega Man-spelet fortfarande bäst och Powered Up verkar vara en helrenovering som bevarar allt det trevliga och bara putsar upp lite där det behövs. Och bäst av allt: spelet släpps redan i slutet av mars. Inte långt kvar att vänta...

Mikael Sundberg

Gamereactor säger: Vi dyrkar den remixade musiken och den sköna animationen - det här kan bli riktigt, riktigt bra.



Trots den nya grafiken består världen fortfarande av fyrkantiga block, som du kan bygga om och flytta runt hur du vill i bandeditorn som kommer att finnas med i Powered Up.



Beta-test

Gamereactor förhandstestar kommande spel



UTANNONSERAT - Lost Planet

I slutet av det här året släpps Lost Planet till Xbox 360. Du måste kämpa mot monster och märkliga varelser på en frusen planet antingen i traditionell tredjepersonsvy eller inuti en stor robot. Bakom spelet ligger många av de som senast jobbade med Resident Evil 4.



□ Format XBOX 360 □ Utvecklare NAMCO □ Utgivare NAMCO □ Speltyp ACTION □ Premiär MAJ

Frame City Killer

Namco blandar Grand Theft Auto 3 med Shenmue

Grand Theft Auto 3 förändrade allt och för att ett actionspel ska kännas intressant idag krävs det stor frihet och gigantiska ytor där spelaren får röra sig fritt. Undantaget som bekräftar denna regel har hittills varit japanska spel, som malt på i gamla hjulspår och följaktligen också tappat mycket i popularitet, till förmån för västerländska spel som numera nästa helt dominerar den allt bredare actiongenren.

Namco och Xbox har hittills varit en ganska trist kombination och deras spel har nästan undantagslöst sålt dåligt eller åtminstone sämre än andra versioner i de fall det handlat om multiplattformsspel. Det vill såklart Namco ändra på och det fick dem att för två år sedan göra en japansk förstapersonsskjutare i hopp om att kunna få fans även bland Microsoft-spelare. Resultatet blev Breakdown, en actionspel sett ur traditionellt förstapersonsperspektiv med många goda idéer, men med ett utförande som låg flera år efter de bästa spelen i genren. Men skam den som ger sig, tänkte Namco och började kort därefter på Frame City Killer, en nytt typiskt västerländskt actionspel där Rockstars framgångsrika Grand Theft Auto-spel, blandas med IO Interactives Hitman och en liten gnuttu Shenmue.

Spelet handlar om stenhårde lönnmördaren Crow, som tröttnat på hur den hårdhände knarkmogulen Khan sprider billiga droger som om det vore godis i en fiktiv megastad år 2047. För att Crow ska kunna döda Khan och komma undan med livet i behåll krävs planering, framförhållning och insiderkontakter. Crow börjar alltså jobba åt Khan och måste sedan ta sig upp i hierarkin för att så småningom kunna få träffa honom själv.

Att någon på Namco spelat ohälsosamt mycket Hitman blir snabbt uppenbart, för att ta livet av någon innebär inte bara att stövla rakt in i ett hus med dragna vapen. På det sättet kommer man snabbt att råka illa ut, eftersom oprovcerade mord inte uppskattas av polisen. Istället måste man sätta sitt tilltänkta offer under bevakning,



I Frame City Killer får du själv avgöra hur man smidigast röjer någon ur vägen, sedan du noggrant kartlagt offrets vanor. Kanske plantera en bomb under frukostbordet, skjuta med prickskyttegevär under joggingrundan eller varför inte lägga gift i kaffet under en fikarast?

medan spelets interna klocka rullar på. Vid vilken tid går de till jobbet? Hur tar de sig till jobbet? Vilka brukar de träffa och var brukar de träffa dem? Kanske passar ett prickskyttegevär bäst för ändamålet, eller kanske en bilbomb eller lite gift i maten?

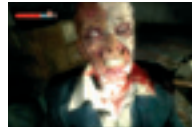
Frame City Killer utlovar mängder av sätt att ta livet av sina offer och det finns riktigt förfinade verktyg, med vilka man kan hålla folk under övervakning. Precis som i Shenmue har spelet en inbyggd fiktiv klocka, där tiden hela tiden tickar på och dag så sakteliga övergår till natt. Hur folk betar sig och miljöerna påverkas av detta och det är fullt möjligt att nyttja mörkret till sin fördel. När man går omkring och snackar med folk är spelet faktiskt inte helt olikt Shenmue. Liket i Segas superambitiösa spel har alla något att säga och ett eget individuellt utseende. Till skillnad från i andra spel som The Getaway eller till och med Grand Theft Auto och just Shenmue är gatorna också befolkade av mycket fler personer. Att gå över en välbesökt asiatisk marknad kan vara ett äventyr bara i sig självt.

Eftersom spelet trots allt utspelas i en modern storstad, finns också en enorm frihet där Crow kan göra saker i den ordning han vill. Det är dock inte bara Crow själv som påverkas av detta, utan tilltänkta offer kan också jobba långt hemifrån och röra



UTANNONSERAT - Archlord

Codemasters satsar rätt hårt på att bli en aktör att räkna med på onlinerollspelsmarknaden. I mars släpps RF Online och till hösten ger Codemasters ut onlinerollspelet Archlord. Spelet fokuserar mycket på strider spelare emellan.



UTANNONSERAT - Condemned: Criminal Origins (PC)

Det bästa premiärspelet till Xbox 360 var Monolith Productions actionysare Condemned, som imponerade med en välgjord story och ett intressant upplägg. Nu har Sega utannonserat PC-versionen som ska släppas under våren.



Namco blandar friskt i Frame City Killer och spelet påminner om en blandning mellan Shenmue och Grand Theft Auto 3. I grund och botten är det dock ett actionspel och man har satsat särskilt hårt på att göra närstriderna spännande, vilket är ett moment som fungerat ganska dåligt i GTA-spelen...

sig över marknader och annat. Spelets fiktiva stad är någorlunda internationell, med stora asiatiska kvarter för att om möjligt tilltala även asiatiska spelare. Det finns mängder av fordon, byggnader att gå in i, vanligt folk som lever sina liv och allehanda småsaker att syssla med. Namco hoppas att folk inte bara ska springa igenom spelet, utan faktiskt ta sig tid och utforska vad de anser är den mest levande staden någonsin i ett spel.

Xbox 360 har ju nyss lanserats och inget är ju mer spännande till en ny konsol än hur snygga de första spelen är. Här känns det som att Frame City Killer har en del kvar att bevisa, för även om Namco använder sig av Unreals löjligt kraftfulla Unreal 3-motor, är det egentligen bara texturer och ljuseffekter som skvallrar om att detta är nästa generation och inte ett vanligt Xbox-spel. Under spelets många hårdkokta eldstrider eller kung fu-slagsmål rör sig kläderna extremt snyggt och man kan se plaggen liksom skrynkla sig och röra sig precis som de ska. Dessutom är gatlampor, neonljus och andra ljuskällor riktigt läckra och belyser figurerna från mängder av källor samtidigt. Sammantaget ser Frame City Killer hyfsat ut i rörelse, men att detta spel delar grafikmotor med Epics löjligt snygga Gears of War känns faktiskt nästan överkligt. Kanske var just spelets tekniska tillkortakommanden en av anledningarna till att spelet skjutits upp från att vara ett premiärspelet till att komma på obestämt datum sent i vår?

Att ambitionsnivån varit hög hos Namco i utvecklingen av Frame City Killer går inte att ta miste på. Höga ambitioner är dock inte detsamma som hög kvalitet och även om spelet har ett par goda idéer är det främst utförandet som oroar. Lyckas Namco bara foga ihop alla delar till en njutbar helhet och få till det tekniska, har Frame City Killer alla chanser i världen att bli bra... men jag lovar inget.

_Jonas Mäki

Gamereactor säger: Trots många spännande spelmässiga idéer riskerar Frame City Killer att bli misslyckat om inte Namco får ordning på det tekniska.

Mega Man: Maverick Hunter X

Fräsch uppgradering av utmärkt plattformsspel

Format PSP Utvecklare CAPCOM Utgivare CAPCOM Speltyp PLATTFORM Premiär 24 FEB

Nej, det är inte ett grovt korrekturfel. Capcom släpper inte en utan två Mega Man-remakes till PSP i vinter. Lyckligtvis är det ganska stor skillnad mellan dem. Där Powered Up är en nytolkning av det första spelet är Maverick Hunter X en ren kopia av det gamla Super Nintendo-spelet, fast förstås omgjort med tredimensionell grafik. Jag tar mig an Chill Penguin, den lömska ispingvinen, och varenda snöflinga ligger där den ska. Jag myser.

Det ursprungliga Mega Man X var en nystart för serien som redan då, 1994, kört fast i gamla spår. Det utspelade sig ett okänt antal år efter de reguljära spelen och introducerade en rad nya vänner och fiender. De gamla "Nánting Man"-bossarna hade spårat ut för länge sedan, så istället blev motståndarna mekaniska djur som Spark Mandrill och Storm Eagle. Handlingen blev mer genomtänkt och framför allt fick vi spela som nya hjältar. Maverick Hunter X följer originalet rätt slaviskt på den punkten, till skillnad från Powered Up. Det finns ingen bandeditor eller alternativa versioner av de vanliga banorna. Däremot finns ett helt nytt äventyr där du spelar som Vile, den lila roboten som vi så gärna ville spöa i originalet.

Grafiskt påminner X förstas om det tidigare Mega Man X8, då det använder samma grafikmotor. Vi snackar alltså om färgglada och detaljerade omgivningar, enkla men tjuisiga effekter och framför allt överskådlighet som kompletterar den utmärkta spelkontrollen. X-serien gav Mega Man många fler rörelser att ta till, men det är lika enkelt att spela som förut. Det tar också betydligt längre tid att spela igenom, då du måste besöka varje bana flera gånger för att hitta alla energipåfyllningar och rustningsdelar som behövs för att ha en chans mot slutbossarna.

Även om Maverick Hunter X är snyggare än Powered Up får jag inte samma lyckorus av det. Kanske för att Mega Man X inte har på långa vägar lika mycket nostalgiska känslor kopplat till sig, men också för att det är en ganska tråkig remake. Förutom inlagda tecknade sekvenser och en del tal (som är precis lika irriterande som när Link skriker "ey!" för varje hugg i Gameboy Advance-versionen av Zelda 3), och alltså skurken Viles äventyr, så finns det inget riktigt nytt. Men å andra sidan var Mega Man X fullkomligt lysande och en portabel version är verkligen inte helt fel. Redan i slutet av månaden får vi möta den blå roboten igen, så håll utkik på Gamereactor.se efter en recension!

_Mikael Sundberg

Gamereactor säger: Maverick Hunter X kommer att bli en gedigen nyversion av ett lysande spel, Mega Man: Powered Up känns dock hetare...



Särskilt de större fienderna ser mycket bättre ut med den nya polygongrafiken, men Mega Man själv verkar lite väl klen ut i Maverick Hunter X.

Beta-test

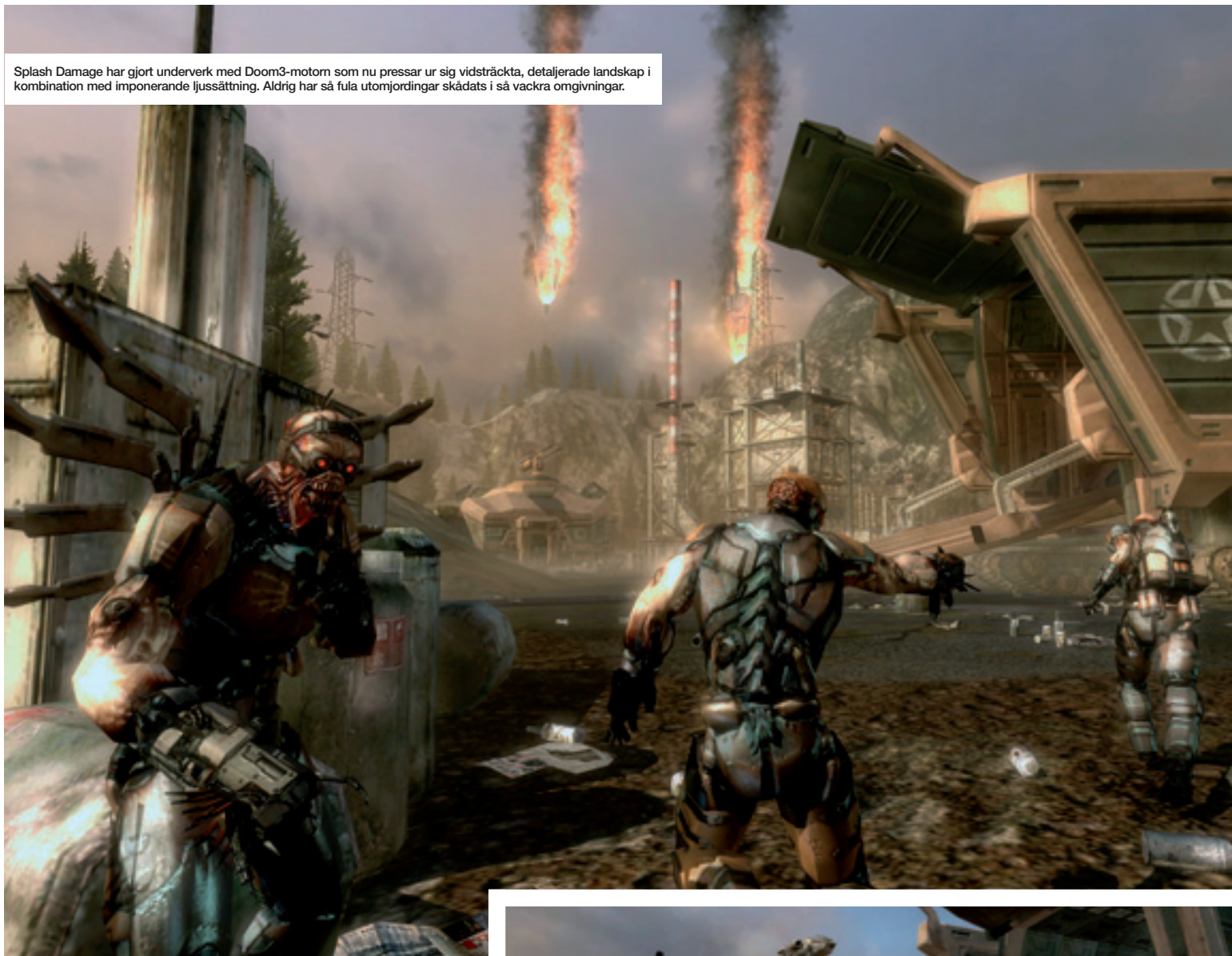
Gamereactor förhandstestar kommande spel



UPPSKJUTET - Test Drive Unlimited

Spelet som prydde omslaget på decembrenumret låter vänta på sig. Efter att ha försenats från Xbox 360-premiären till en tänkt release i mars är det nu juni som gäller för Eden Studios ambitiösa onlinereacer. Vi hoppas att den extra utvecklingstiden utnyttjas maximalt.

Splash Damage har gjort underverk med Doom3-motorn som nu pressar ur sig vidsträckta, detaljerade landskap i kombination med imponerande ljussättning. Aldrig har så fula utomjordingar skådats i så vackra omgivningar.



Av alla tillgängliga fordon är svävarhelikoptern det givna valet för 80-talsnostalgiska Airwolf-fans. Den som lyckas slita ögonen från den vackert återgivna cockpiten har även möjlighet att göra tricks i luften liksom dela ut stora mängder död.



UPPSKJUTET - Phantasy Star Universe

När det stod klart att Segas onlineäventyr inte kommer att släppas i Europa förrän nästa höst blev Jonas i det närmaste otröstlig. I ärlighetens namn känns det tyvärr inte som ett onlineäventyr till Playstation 2 kommer vara speciellt hett så dags.



NEDLACT - Demonik

Clive Barker's Undying var grymt, vi såg därmed fram emot författarens nya spelprojekt Demonik. Men när utgivaren Majesco fick ekonomiska problem la de ner projektet för att helt koncentrera sig på budgetreleaser.

Enemy Territory: Quake Wars

Solorusningar och hjärndöd vapenfetischism är utbytt mot intressant upplägg och krävande samarbete; världen första intelligenta Quake? David berättar allt du behöver veta...

Format PC Utvecklare **SPLASH DAMAGE** Utgivare **ACTIVISION** Speltyp **ACTION** Premiär **2006**

Quake-universumet är i ärlighetens namn rätt trist. Och Battlefield-konceptet är faktiskt ganska uttjat. Så varför är Quake Wars - som är just en kombination av de båda - trots det ändå värt att uppmärksammas? Om jag nämner att det är Splash Damage, som stod bakom den hyllade gratisexpansionen Enemy Territory till Castle Wolfenstein som ligger bakom det hela låter det lovande, eller hur? Och om jag berättar att de har tillbringat de senaste två åren med att utveckla de speltekniska idéer vi fann där, för att sedan att slå in dem i visuellt språkande omslagspapper bortom denna värld, låter det plötsligt mer än bara lovande. Inte sant?

Handlingen är inte mer spännande än att de elaka Stroggos slåss mot människornas Earth Defence Force. Nej, det är istället på den speltekniska fronten det börjar bli intressant. Liksom i Wolfenstein-expansionen Enemy Territory handlar striderna i Quake Wars om konkreta uppgifter som ska utföras på varje karta. Ofta består varje karta av flera delmål som måste uppfyllas för att du och ditt lag ska kunna avancera vidare. Det kan röra sig om att sno åt sig hemliga dokument, spränga viktiga installationer och lägga beslag på ny teknologi, allt inom ramarna för ett och samma uppdrag.

För att lyckas med detta kämpar de två fraktionerna om herraväldet över olika territorier på kartan. Det rör sig inte om vanliga kontrollpunkter åla Battlefield som ska hållas utan om regelrätta territorier som måste tas i besittning i turordning. Varje erövrade territorium innebär återfödelsepunkter närmare fienden liksom möjligheterna att sätta upp diverse fasta poster; radaranläggningar, kanontorn, artilleripjäser, sjukvårdstält och liknande. Kort sagt, grejer och manicker som ger er ett rejält övertag vid krigsfronten. De olika spelarklasserna har alla unika poster som bara de kan sätta upp, vilket gör samarbete till en otroligt viktig del i Quake Wars.

Säg till exempel att Stroggerna har en biffig luftvärnskanon på en bro längre fram. För att slå ut den måste först en ingenjör montera upp en radarstation så att ni kan loka-lisera kanonens position. Sedan kan soldaten välja om han ska sätta upp en artilleripjäs för att slå ut den på avstånd eller om han ska ge sig in i närstrid för att i sin tur ge spionen tid att hacka sig in och ta över kanonen. Att utnyttja de olika klassernas förmågor på ett effektivt vis är A och O.

Då spelet äger rum en femtio år framåt i tiden (alltså innan både Quake 2 och 4) håller sig människorna med en hyfsat jordnära arsenal av vapen och fordon. Jeepar, motorcyklar, amfibiegående APC:s, bastanta pansarvagnar liksom en svärhelikopter finns att leka med. Stroggerna har av naturliga skäl en något mer utomjordisk uppställning med jetpacks, attackplan samt den Mech Warrior-doftande Goliath-roboten på två ben. Tanken här har varit att göra de två sidorna distinkt olika men ändå behålla den spelmässiga balansen. Stroggernas jetpacks till exempel, är snabba och lättmanövrerade men alstrar å andra sidan två stora eldslågor som gör dem till låtta byten för värmesökande vapen.

Banorna är inte riktigt lika stora som de i Battlefield 2 men i gengäld har Splash Damage gett varje underlag på kartan individuella fysiska värden för friktion och väggrepp och liknande. Detta gör det till ett rent nöje att röja runt i något av spelets alla fordon, då dessa reagerar på alla olika underlag på ett trovärdigt sätt. För den hågade går det alltså alldeles utmärkt att meja ner sina motståndare med en grussprutande bredsladd i bästa Burnout-stil istället för att låta puffran tala. Vidare kan varje fordon i Quake Wars demoleras på ett antal olika sätt, istället för att tåla en viss mängd stryk



Precis som all fordonsskada avbildas i realtid syns det alltid vilka föremål och vapen en spelare har på sig. Allt för att få spelaren att iaktta sin omgivning istället för att stirra sig blind på mätare och markörer.

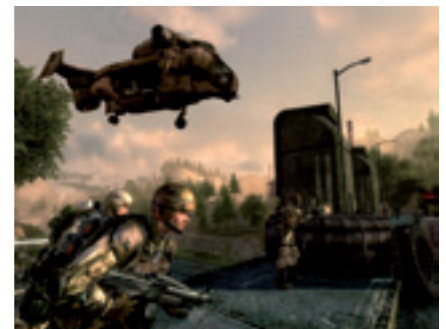
och sedan plötsligt explodera. Den kraftfulla fysikmotorn gör det möjligt att skjuta sönder däck, spränga motorer eller krossa backspeglar och det i sin tur påverkar hur fordonen uppför sig. Att i en kurva sätta en välplacerad kula i däckets på framsugande en motorcykel är ett minst lika effektivt sätt att neutralisera den (och föraren) som att ta till tyngre artilleri.

Att det i grund och botten är gamla goda Doom 3-motorn, låt vara kraftigt omarbetad, som driver Quake Wars är svårt att tro. Tack vare den egenutvecklade "mega texture"-teknologin, som i praktiken tillåter utvecklarna att använda en enda gigantisk textur som markyta, behövs inte några grafiska tricks som dimma eller liknande för att dölja objekt i fjärran. Allt från skäggstubb på individuella soldater till gigantiska kärnvapenliknande explosioner är skildrat med yttersta noggrannhet och haktappande realism. Såväl modellering, texturarbete som ljuseffekter hör till något av det absolut snyggaste jag sett i spelväg och blotta tanken på de specifikationer som kommer att krävas för att till fullo dra nytta av allt ögongodis får det att rycka oroväckande i plånboken. Nu väntar vi bara på att Activision ska spotta ur sig ett släppdatum så att vi kan påbörja nedräkningen.

David Fukamachi Regnfors

Gamereactor säger: Ta grafik från himmelen och fiender från helvetet. Lägg till avancerad fysik, massa sköna fordon och nyskapande speldéer. Blanda. Njut.

I och med att det alltid finns en tydlig frontlinje i varje strid skiljer sig Quake Wars från andra titlar i genren. När en sju meter hög Goliath-tank brakar genom leden gäller det att samarbeta och inte drabbas av panik. Tvärtom vad mannen på bilden gör.





UTANNONSERAT - Street Fighter Alpha Anthology

Capcom verkar inte speciellt intresserade av att släppa några nya Street Fighter-spel, men samlingarna blir bara fler och fler. Den här gången buntas Alpha, Alpha 2, Alpha 2 Gold, Alpha 3 samt Pocket Fighters ihop. Samlingen släpps i sommar till Playstation 2.

Beta-test

Gamereactor förhandstestar kommande spel



Format XBOX 360 (PC/PS2/XBOX) Utvecklare UBISOFT Utgivare UBISOFT Speltyp ACTION Premiär 3 MARS



Ghost Recon Advanced Warfighter

Petter har omgrupperat med Clancys superspöken och berättar om sin dag i Mexico City

När jag i Ghost Recon Advanced Warfighter återtar kontrollen över löjtnant Mitchell och hans spöken har den nordkoreanska snårskogen bytts ut mot ett krigshjärjat Mexico City. Vi befinner oss i en nära framtid, ett politiskt stormöte i staden har utlöst en svårkontrollerad konflikt mellan en okänd terroristorganisation och den lokala militären. Det blir mitt uppdrag att fräta den amerikanska presidenten som tagits som gisslan av de hänsynslösa terroristerna, ett uppdrag som får Mitchells tidigare åtaganden att framstå som enkla. Förhandsversionen börjar med en sekvens där Mitchell fraktas med en helikopter, ensam, till en avfart i Mexico Citys nordvästra del. Därifrån gäller det att snabbt ta sig till ett torg en bit bort för att ansluta med gruppens tre andra soldater och därefter lokalisera en av polisens informatörer som kidnappats av en av stadens knarkkungar.

Den första kontakten med fienden får jag efter några minuter, och här märks snabbt de mest omfattande förändringar som gjorts sedan det förra spelet. Förutom att perspektivet är detsamma som i Ghost Recon 2 och att den huvudsakliga styrningen är intakt måste man i Advanced Warfighter vara mer aggressiv för att förbli framgångsrik och framförallt förlita sig betydligt mer på den högteknologiska utrustning som Mitchell bär på. Crosscom-funktionen lokaliserar fiender snabbt och märker dem med en röd fyrkant. Den tillhandahåller även information om hur långt bort fienden är, var gruppens tre andra soldater befinner sig och hur Mitchell mår. Mellan varven dyker också nyhetssändningar upp i bildens högra hörn för att informera Mitchell och hans män om den eskalerande situationen i resten av staden. Att kunna se var de andra soldaterna befinner sig och även kunna se striden ur deras crosscom är till en början

en ganska rolig men meningslös gimmick. Efter en stund blir det dock absolut nödvändigt att hålla full koll på de andra och med jämna mellanrum säkra sin egen position för att snabbt kunna lägga eldunderstöd för de andra i gruppen. I övrigt fungerar orderfunktionen precis som i Ghost Recon 2 och den omtalade scout-satelliten innebär ännu mer taktiskt tänkande, försiktighet och planering.

Uppdragen i Ghost Recon Advanced Warfighter utspelar sig alla i tätbebyggt område vilket innebär en annan typ av krigsföring än i det föregående spelet. Mitchell och hans män möter färre fiendesoldater än tidigare vilket tillsammans med skydd i form av husväggar, bilar och diverse landmärken gör att striderna har ett snabbare tempo och bjuder på mer svettig intensitet. Vad gäller grafik så är Ghost Recon Advanced Warfighter (Xbox 360) snyggt men inte riktigt så snyggt som jag hade väntat mig. Mitchell och hans män är förvisso oerhört detaljerade och ljussättningen är ursnygg, men texturarbetet är blekt och tråkigt och detaljrikedomen i staden är låg och färgsättningen känns överdrivet ljusbrun.

Huruvida Ubisoft kommer att ha tid på sig att tillföra fler detaljer och en mer nyanserad färgsättning återstår att se. En sak är dock helt klar; alla som gillade det förra spelet kommer att rådigga Ghost Recon Advanced Warfighter som släpps den 3:e mars...

Petter Engelin

Gamereactor säger: Intensiv och högteknologisk krigsföring med oförlåtande svårighetsgrad lockar till våldsamma fnitterattacker. Recension i nästa nummer.



UPPSKJUTET - Heroes of Might & Magic V

Efter att Ubisoft satte igång betatestet reagerade fansen snabbt. De tyckte helt enkelt inte att spelet var tillräckligt polerat och att Nival Interactive skulle få tid på sig att göra klart spelet utan kompromisser.



UTANNONSERAT - Pocket Racers

Här på redaktionen älskar vi spel som Mashed och Micro Machines och ser därför fram emot att testa Konamis försök i genren som bjuder på förstörbara miljöer och ett flerspelarläge för upp till fyra personer. Pocket Racers släpps till PSP under vintern.



Far Cry Instincts: Predator

□ Format XBOX 360 □ Utvecklare **UBISOFT** □ Utgivare **UBISOFT**
□ Speltyp **ACTION** □ Premiär **31 MARS**

Ubisofts meriterade Montreal-studio ligger bakom brak-succéer som Splinter Cell, Prince of Persia-spelen samt Far Cry Instincts. Nu jobbar de med deluxe-versionen Far Cry Instincts: Predator till Xbox 360, som innehåller både originalspelet med uppgraderad grafik samt uppföljaren kallad Next Chapter.

Ubisoft utlovar stora förändringar i storyn och miljöer såväl som äventyrets huvudpersoner är utbytta. Fokus ska dock fortfarande vara renodlad action och med kraften i Xbox 360 säger Ubisoft att spelet ska innehålla den tätaste vegetation som hittills funnits i ett spel. Omgivningarna ska även vara interaktiva, bland annat har man lagt till möjligheten att hugga ned växtlighet för att hitta alternativa vägar eller dolda hemligheter. Andra nyheter är att spelet ska innehålla många olika typer av fordon samt betydligt fler och smartare fiender.



Out Run 2006: Coast 2 Coast

□ Format PC/PS2/PSP/XBOX □ Utvecklare **SUMO DIGITAL**
□ Utgivare **SEGA** □ Speltyp **RACING** □ Premiär **31 MARS**

Segas biffiga uppdatering av Out Run 2; Coast 2 Coast kommer att innehålla hela 30 banor. Bland dessa återfinns bland annat banor som tidigare endast återfunnits i arkadspelet Out Run 2 SP och givetvis ett helt gäng nya. Nu får du bland annat köra genom Nordamerikas skogar av gigantiska redwood-träd och bland svarta blänkande skyskrapor. Totalt sett finns tolv licensierade Ferrari-modeller, där splitternya F430 är den mest utmärkande.

Upp till sex spelare kommer samtidigt att kunna göra upp online och Sega har denna gång även inkluderat möjligheten att köra med varandra, snarare än mot varandra. Dessutom finns det uppdrag att klara istället för att bara köra mot klockan. Kort sagt ser Out Run 2006: Coast 2 Coast ut att innehålla exakt det bonusinnehåll som saknades i Out Run 2.



Buzz: The Big Quiz

□ Format PLAYSTATION 2 □ Utvecklare **RELENTLESS SOFTWARE**
□ Utgivare **SONY** □ Speltyp **PARTY** □ Premiär **28 MARS**

Dags att vässa geniknölarna! Den ultimata spelledaren, Buzz, är snart tillbaka i ett nytt partyspel. Denna gång är det inte allsköns musik som står på schemat, utan allmänbildning. Med hjälp av bland annat videosnuttar, manipulerade bilder och korta musikstycken får frågorna välbehövda ledtrådar. Med frågekategorier som sport, politik, konst och film kan även de som inte är så belevade inom musikens värld ha en chans att vinna.

Den kanske största nyheten i Buzz är, om man bortser från de nya frågekategorierna, att upp till åtta spelare kan delta i det roliga om du har en buzzer-kontrolluppsättning från Buzz Music Quiz. För att få de gamla Buzz-fansen nöjda finns vissa gamla grenar med, såsom "skicka vidare bomben", men naturligtvis finns en uppsjö nya där många fokuserar på att stjäla poäng från sina motspelare. Handen på buzzern, nu spelar vi!



Chromehounds

□ Format XBOX 360 □ Utvecklare **FROM SOFTWARE** □ Utgivare **SEGA**
□ Speltyp **ACTION** □ Premiär **MAJ**

Så långt från From Softwares tidigare spel Otogi kan komma, är en bra beskrivning på Chromehounds. Deras kommande actionspel har nämligen inget med återuppväckta hjältar i det feudala Japan att göra, här gäller det att ratta och instruera horder av svulstiga mechs i jakten på global dominans. Spela djävt eller spela taktiskt, du väljer själv hur fienden ska tas.

Mycket imponerande grafik och chansen att designa sin egna mech är två av spelets största dragplåster, men även spelets strategiska element lockar. Att dessutom få chansen att välja spela som taktiskt befäl eller enkel meCHFörare i spelsessioner för upp till 12 spelare över Xbox Live, både kooperativt och mot andra spelare, bidrar till att vi på redaktionen känner oss mer än sugna. Mechassault har fått en värdig motståndare i Chromehounds.



Übersoldier

□ Format PC □ Utvecklare **BURUT SOFTWARE** □ Utgivare **CDV**
□ Speltyp **ACTION** □ Premiär **31 MARS**

Året är 1942 och platsen; ett krigshärjat Europa. Nazisterna har, genom otaliga experiment, lyckats med att skapa supersoldater genom att återuppväcka fallna krigare från de döda. Dessa krigare dubbas übersoldater, på grund av deras övernaturliga färdigheter som kommer till ytan när de möter döden. Soldaterna blir starka och orädda, men också stundtals svåra att kontrollera. Karl Stoltz råkar ut för detta experiment och blir ett råmaterial till dessa supersoldater, men istället för att sälla sig till sina forna nazistiska trupper fylls hans kropp med ett hat som driver honom till en råbrutal nazi-slakt.

Übersoldier är proppat med tidsenliga vapen, ett dussin banor och övernaturliga krafter. Med en övertygande fysikmotor och bra trasdockeffekter verkar Burut Software sitta på en potentiell kassako.



GTR 2

□ Format GTR □ Utvecklare **SIMBIN** □ Utgivare **10TACLE STUDIOS**
□ Speltyp **RACING** □ Premiär **JULI**

Petter har gett ifrån sig en himla massa konstiga ljud den senaste månaden. Vi andra har börjat misstänka att han slutat med kakorna, eller bytt ut Stockmos sylriga cider mot glykol. Så sent som i förrgår förklarade dock hans lillebror att han gurglat, brummat, tjutit och skrikit i snart fyra veckor av den enkla anledningen att svenska Simbin Development just nu arbetar på en uppföljare till det spelet som han spenderat mest tid med under det senaste året; GTR.

Simbin utlovar en ny grafikmotor, kapabel att rita upp grafik nästan dubbelt så komplex som i föregångaren och med ett nytt system för ljussättning. De lovar också massor av nya, licensierade bilar (som Saleen S7 Twin Turbo på bilden), nya banor och förbättrade och mer realistiska vädereffekter. Det snackas också om att den briljanta fysikmotorn kommer att bli ännu bättre.



Elder Scrolls IV: Oblivion

Benke reste till London för att spela Elder Scrolls IV

Format **PC/XBOX 360** Utvecklare **BETHESDA SOFTWORKS** Utgivare **TAKE TWO** Speltyp **ROLLSPEL** Premiär **24 MARS**

Det hänger ett par rasslande bojor och dinglar i min kalla, fuktiga fängelsecell. Genom gallret tilltalas jag av en annan mörkalv, som erbjuder sig att ta väl hand om min fru medan jag ruttar bort som livstidsdömd fånge i den kejsarliga huvudstadens fängelsehålor. Då hörs några andra röster som närmar sig. En grupp vakter eskorterar kejsaren Uriel Septim som precis förstått att alla hans söner gått en våldsamt död till mötes. Vakterna för kejsaren till min cell och undrar jag gör där. Min cell döljer nämligen en lönndörr som leder ner mot stadens kloaksystem, den väg som kejsaren ska fly sina angripare. Jag tillåts följa efter ut i friheten mest för att vakterna inte har något annat val och kejsaren säger sig ha sett mig i sina drömmar. Jag har en viktigare roll att spela i det här äventyret.

Möjligheterna att utforma och skapa en alldeles unik karaktär i Oblivion är enorma. Du kan i stort sett påverka och justera samtliga kroppsliga attribut och färglägga dem som du vill. Jag skapar en mörkalv som heter Benke och har skimrande blek ljusgrön hud och eldigt brandgult hår som stiger likt eldslågor ett par decimeter ovanför skalpen. Att skapa sin karaktärs utseende är egentligen bara det första steget av att forma sin karaktär och Bethesda har på ett väldigt smart sätt vävt in de val som du ska

göra i spelets första träningsnivå så att du får känna på valmöjligheterna innan du måste bestämma dig definitivt och leva med dem i resten av äventyret.

Efter en flykt genom slottets nedre regioner där kejsaren och vakter gång på gång angrips av rödklädda lönnmördare möter Uriel Septim slutligen sitt öde. Men innan sin död anförtror han dig ett uppdrag. Han har sett dig i sina drömmar och litar på att du ska föra en amulett till en man som heter Jauffre i Weynon Prior och fina kejsarens undångömde siste son. Bara han kan stängarna portarna till Oblivion.

Jag vandrar den sista biten genom kloakerna ut ur den kejsarliga huvudstaden. På vägen faller några rättor och troll offer för min klinga. Just stridssystemet är något som i mina ögon varit en svaghet i Elder Scrolls-spelen, men till Oblivion har systemets gjorts mer dynamiskt och konsolanpassat. Det innebär att det blivit lättare att använda magi och att det även går att blockera fiendeattacker. Närstrider handlar numera mycket om att blockera en attack och kontra in sina egna attacker. Frustrationsnivån under min första timme i Morrowind var extremt hög, medan Oblivion är användarvänligt och smidigt att ta till sig omedelbart.

Det kan inte bli mer symboliskt än att vandra de sista hundra





■ Khajiit-rasen stammar från provinsen Elsweyr söder om Cyrodiil och är utan tvivel den fulaste av de tio raser som finns representerade i spelet.



■ Även om utomhusmiljöerna imponerar mest så har det absolut inte slarvats med insidan på spelets tunnlar, gångar, hus och slott.



■ Du väljer mellan samtalsalternativ ur en lista och det du hör andra diskutera läggs till din lista med samtalsämnen.



■ En annan speljournalist som också besökte utvecklarna samtidigt som Gamereactor, som vi låter förbli anonym, visade en lite kuslig förkärlek för att sno sina kvinnliga offers kläder så att de låg halvnakna på gatorna. I vissa fall gjorde dock Bethesda jobbet åt honom.

meterna genom den mörka kloaken och se ljuset i tunnelns ände. När man kliver ut målas en fantastiskt vacker naturscen upp framför ögonen och de första förundrade stegen när man tittar sig omkring och ser skogsbeklädda slutningar med små stenruiner omsluta en liten sjö.

Det är få spelvärldar som är designade med sådan omsorg och känsla för detaljer som Bethesdas Elder Scrolls-spel. Ett nästan oändligt antal arbetstimmar som ägnas åt att skriva in bakgrundshistorier, karaktärer och sidohandlingar. Den här gången känns det också som samma omsorg lagts på att placera ut varje sten, stubbe, kulle, stig, blomma och ormbunke för att skapa bästa möjliga inlevelse. Det är givetvis inte helt sant, eftersom Bethesda byggt ett verktyg som automatiserat det arbetet, men låt oss bara konstatera att resultatet är bländande.

Jag tar några kliv ut på en brygga att tar ett dop i sjön, dödar en fisk och börjar min färd mot Weynon Prior där kejsarens förtrogne man Jauffre befinner sig. En nyhet i Oblivion är att du redan från början via kartan kan färdas till större kända städer i provinsen Cyrodiil. Weynon Prior ligger en bit väster om den kejsarliga huvudstaden, som ligger precis i mitten av kartan. Den kejsarliga huvudstaden med sin mäktiga stadsmur, tinnar och torn är en mäktigt syn utifrån och jag tar mig till en bro som sträcker sig över en flod väster om staden. På den andra sidan av den vackra stenbron ligger den lilla byn Weye som dyker upp på min karta, för när du upptäckt något på kartan kan du genom ett klick färdas dit precis som det fungerar med de större städerna. Jag vandrar

En stor skillnad mot de tidigare Elder Scrolls-spelen är att Bethesda spelat in röster till spelets alla karaktärer och att handlingen numera berättas med röster istället för massor av text. Det gör att det är lättare att ta till sig stora mängder information, samtidigt som man alltid kan gå och kolla sin loggbok för att se vad man ska göra närmast. Av det vi hittills har upplevt av spelet håller rösterna absolut högsta kvalitet.

genom skogen västerut och stöter på vargar, bevingade impar och en annan skuttande hjort. Det har hunnit bli natt när jag når Weynon Prior, den mörk blå himlen är klädd med mängder av stjärnor. Det är faktiskt så att Bethesda placerat ut de stjärntecken man väljer mellan i början av spelet på himlen så att du kan hitta din stjärnbild.

Jauffre är en munk och när jag träffar honom har han redan hört talas om kejsarens bortgång och efter att jag visat amuletten låter han sig övertygas att jag inte är skyldig till kejsarens frånfalle. Jauffre förstår inte riktigt kejsarens oro för Oblivion, magiska barriärer har ju skyddat riket i tusen år från helvetets käftar. Jauffre berättar att han som ung medlem av kejsarens livvakt fick i uppdrag att gömma en av kejsarens söner så att denne kunde växa upp i hemlighet. Jag får veta att Martin, som sonen heter, är en präst i en stad som heter Kvatch i den södra delen av Cyrodiil. Av munkarna får jag massor av ny utrustning och det blir dags att ge sig av. På vägen söderut stöter jag på några av spelets utplacerade grottor. Skogarna är fulla platser och det känns som jag snubblar över statyer, ruiner och grottor mest hela tiden. Jag får slåss med skelett och vampyrer innan jag jag bestämmer mig för att med kartans hjälp färdas direkt till Kvatch.

Jag möts av flyktingar som samlats i ett läger nedanför Kvatch. De talar om hur daedran, Oblivions arméer kommit ur portaler och jämnat staden med marken. De är de ende som överlevt. Ingen vet var prästen Martin finns utan hänvisar till Savlian Matias en general som håller stånd vid en barrikad utanför staden. Jag tar en häst och rider



■ När du strövar längs stigar och vägar händer det inte alltför sällan att du stöter på stråtrövare som är ute efter dina ägodelar.



■ Här kan du se de föremål din hjälte bär på. När du använder ett vapen slits det ut så det gäller att reparera dem mellan varven.



■ Skogarna i The Elder Scrolls IV: Oblivion är närmast magiska, då det känns som varje träd, planta och sten är naturligt placerad.

Något som verkligen imponerar i Oblivion är den artificiella intelligensen hos spelets karaktärer. De lever sina helt egna liv; de har ett jobb och behöver sova men de följer inget exakt förutbestämt schema utan har givits mål som de kan genomföra på olika sätt. De vilat, läser böcker, använder föremål och betar sig på ett mycket naturligt sätt.

och längs en slingrande stig och den blodröda himlen som tornar upp vid horisonten är underbart vacker. Det åskar och blixtrar och jag kan nästan känna svaveldoften sticka i näsan.

Jag pratar med Matias och får veta att Martin tog en grupp människor och flydde in i katedralen. Bakom barrikeren ser jag en brinnande portal – en öppning till Oblivion och det här är så långt som Bethesda låter mig färdas längs spelets huvudsakliga handling på detta stadium. De vill helt enkelt inte att jag ska se Oblivion, som är nästa anhalt i storyn. Det känns lite frustrerande att veta att jag inte kommer att kunna återuppta äventyret förrän om ett par månader när spelet släpps, men Tamriels centrala provins Cyrodiil har massor att bjuda på även vid sidan av huvudäventyret.

Innan jag och de övriga journalisterna satte oss ner för att spela The Elder Scrolls IV: Oblivion fick vi lite instruktioner av Pete Hines från Bethesda. "Spara ofta för spelet kommer att krascha, kanske redan när du skapar din karaktär, kanske först efter två timmar", säger Hines, som är PR- och marknadsföringsansvarig hos utvecklaren samt inblandad i kvalitetskontrollen. Bethesda är nämligen klara med i stort sett hela innehållet i spelet, även om PC-versionen den här dagen var något äldre än Xbox 360-versionen och inte innehöll alla grafiska effekter, det som nu återstår är ett mödosamt arbete med att slippa bort buggar. Under fyra timmar kraschade spelet 3-4 gånger för mig, mer än acceptabelt, men samtidigt har Bethesda några månader på sig att optimera upplevelsen. Det är dock naivt att tro att spelet

kommer att vara helt fritt från kraschbuggar när det släpps, men hoppet är gott för att det kommer att bli bättre än Morrowind i det hänseendet.

Jag har spelat ett par timmar nu och efter mötet med Oblivion-portalerna i Kvatch bestämmer jag mig att färdas till några av Cyrodiils andra större städer. Jag tar mig till Cheydinhal som ligger i den östra delen av Cyrodiil, på gränsen mot Morrowind. Det regnar och jag beger mig upp i bergen utanför staden. Den största delen av Cyrodiils yta är täckt av skog, men den varierar på ett vackert och naturligt sätt efter topografien. Regnet växlar över till snö. Jag hittar en relativt svår grotta som bland annat bjuder på en undervattenspassage. Efter besöket i bergen tar jag mig till trollkarlarnas stad Skingrad och det är i en grotta utanför Skingrad som Benkes äventyr tar en oväntad

“The Elder Scrolls IV: Oblivion ser ut att bli spelet som markerar starten på den nya konsolgenerationen på allvar”

vändning. Jag äntrar en grotta med det olycksbådande namnet Bloodcrust Cavern och inser snabbt att jag hittat ett vampyrtillyhöll. Jag tar mig igenom grottan och ser en lägerplats, mot bättre vetande lägger jag mig och vilar i en timme och givetvis får jag besök under min vila. Nu bär jag på smittan och efter några dygn har jag blivit en fullfjädrad blodsugare. Jag väljer att låta smittan göra sitt jobb och det är intressant att se hur den artificiella intelligensen hanterar en vampyr som smyger omkring på stadernas gator nattetid. Just den artificiella intelligensen och hur stadsborna pratar med varandra och lever sina liv är en av de mest imponerande delarna av spelet. Jag möter en vakt i Skingrad och han rågar hur det är fatt för jag ser inte helt kry ut. Bakom stadens katedral ligger en äldre man och sover och han får släppa till lite blod till en hungrig vampyr. Du kan inte angripa och bita folk hur som helst utan det gäller att hitta ett sovande offer. Det går naturligtvis att häva vampyrskapet, men det är så här långt jag når under fyra timmar i Cyrodiil. Fyra timmar som tog mig till en annan värld som var rikare och mer inbjudande än något jag hittills upplevt i spelform. Den vackra stämningsfulla musiken, alla de små välplacerade detaljer, rösterna, människornas beteenden och äventyret väver tillsammans ihop en helhet som överträffar det mesta jag upplevt. The Elder Scrolls IV: Oblivion ser ut att bli spelet som markerar starten på den nya konsolgenerationen på allvar.


Bengt Lemne



■ Vakterna som ska föra ut kejsaren Uriel Septim genom den kejsarliga stadens kloaksystem gillar dig inte så mycket och försöker till en början bara bli av med dig trots att kejsaren vet att du är den utvalde.

Bethesda Softworks köpte Fallout-licensen när Interplay fick allt för stora finansiella bekymmer under hösten 2004 och det ryktas om att företaget använder motorn från The Elder Scrolls IV: Oblivion för att skapa Fallout 3. Även om Fallout och Elder Scrolls är två mycket skilda spelslag så känns det tryggare att licensen finns hos Bethesda än hos det misskötta Interplay.





Vi har listat de 55 hetaste spelen som kommer att släppas i år

Gears of War, Unreal Tournament 2007, Metal Gear Solid 4 eller Mass Effect? Vi har listat årets hetaste, kommande spel...

Det sägs att det aldrig dör så många gamla på långvården som tiden efter jul. Och vem kan egentligen klandra dem för det? Årets första månader kan te sig tröstlösa även för den som inte har liggsår eller åldersinkontinens. Inte nog med att det är kallt, mörkt och allmänt pissigt ute, det finns dessutom ingenting vettigt att sysselsätta sig med inomhus.

För efter att fullkomligen blivit överösta av smaskiga titlar under november och december är vi nu mitt inne i den stora speltorkan. Det är ungefär lika kul som att vakna upp med 800 ml snor i näsan på måndagsmorgonen och inse att det är en hel veckas misär tills det blir roligt igen. Det vill säga, inte särskilt kul alls. Med andra ord är det inte bara långvårdspatienter som kan behöva uppmuntring och försäkran om att ljusare tider komma skall. Och vad kan då egentligen vara bättre än att se framåt och drömma sig bort mot alla lovande spel och suktande släppdatum? För visst ser 2006 ut att bjuda på en hel del godis.

Förutom ett helt gäng titlar till våra gamla trojänare ser även Xbox 360 ut att på allvar ta fart i år. Microsoft vet att de har ett tidsmässigt övertag gentemot Nintendo och Sony och kommer att göra allt för att övertyga spelarna om att deras maskin är konsolen med stort K. Samtidigt rasar det bärbara konsolkriget vidare med en frenesi vars like inte skådats sedan 16-bitsdagarna. Och där i horisonten lurar både Revolution och Playstation 3 med vässade tänder och skarpslipade klingor.

Något mörra efter julmat och nyårsfestande blev kampen mellan redaktionsmedlemmarna inte riktigt lika blodig som inför Bästa 2005-listan. Kanske för att det är lättare att enas kring förhoppningar än domar, kanske för att Petter i ett tidigt skede sövdes ner med valium. Hursomhelst, här kommer 50 bra skäl till att överleva februari och med förtröstan se fram emot året som kommer. Trevlig läsning!





▼ Gears of War

★FORMAT: XBOX 360 ★UTVECKLARE: EPIC ★UTGIVARE: MICROSOFT

Det kommande årets absolut hetaste spel heter Gears of War, och får oss alla att fnittra som ivriga skolflickor

Första gången vi såg något från Gears of War var i april, i ett svettigt konferensrum i Seattle. Peter Moore visade upp en videosnutt som inte var längre än 30 sekunder där en brunstig berserker kastar sig genom en vägg, släpper ur sig ett avgrundsvrål och vänder sig om för att rusa efter hjälten Marcus Fenix. Peter Moore log nöjt efter trailern, men det var också allt vi fick se och höra om Gears of War den gången. Det var tillräckligt för att få det att vattnas i munnen, men det var först på E3-mässan som spelet på allvar tog positionen som Xbox 360-spelet vi såg fram mest emot på redaktionen.

Efter årtusenden av konflikter och hotande världskrig hade människorna på planeten Sera bestämt sig för att övervinna sina meningsskiljaktigheter och leva tillsammans i fred. Vackra byggnader och en imponerande kultur växte fram, och ett nytt effektivt bränsle upptäcktes. Men människan är inte



född att skapa utan att förstöra. Nationerna som hade tillgång till naturresursen hade helt plötsligt oändligt, billigt och effektivt bränsle, medan andra nationer blev utan. På Seras börser spekulerades det våldsamt i aktier med anknytning till det nya bränslet och ekonomin kraschade. Det var grunden till det 79 år

långa pendelkriget, som döptes så eftersom krigslyckan pendlade fram och tillbaka. Då dök locusterna upp ur underjorden och gick till attack med våldsamt effektivitet och förakt för mänskligt liv. Inom det första dygnet hade en fjärdedel av den krigströtta mänskligheten utrotas av hotet underifrån. I en desperat sista utväg försöker de återstående mänskliga trupperna bombardera Seras yta med kärnvapen för att besegra den övermäktiga fienden, men istället för att utrota locusterna som gömde sig i sina underjordiska grottor är Sera nu en öde planet där mänskligheten försöker hålla stånd på en liten halvö där planetens yta är så hård att locusterna ännu inte kunnat tränga upp underifrån. Det är den mänskliga civilisationens sista desperata timmar och det är din uppgift att som Marcus Fenix, gammal krigshjälte tillika dömd desertör, överleva i ruinerna och försöka komma till botten med locusternas mystiska ursprung. Spelet har

ars of War känns
designad”



En chockscen som visades upp på X05-mässan i höstas visade hur en wretch satt och åt en resterna av en människa. Som taget ur en Alien-film och de märkliga små odjuren avger ett ångestframkallande skri för att få lamporna att spricka och mörkret att råda.

en härlig puls där tempot växlar från tysta, vackra eller skrämmande scener till intensiva eldstrider där man snabbt hamnar uppe i ansiktet på de groteska fienderna. Att Epic Games med Cliff Bleszinski i spetsen, som för övrigt varit producent för de två senaste Unreal Tournament-spelen, väljer låta detta episka actionspel upplevas ur tredje-personsvy istället för förstapersonsvy känns till en början märkligt, men när vi pratade med Cliff på X05-mässan i höstas ansåg han att det gav sig naturligt när han ville skapa en tät berättelse där karaktärerna var viktiga och striderna var mer taktiska.

- Vi försöker skapa en lång rad av såna där magiska stunder. Lagom stora segment där man upplever något för att sedan gå vidare till nästa mäktiga upplevelse. Som speldesigner kämpar vi för att hitta den upplevelsen - "the sweet spot". Ett läge där förutbestämda händelser och slumpmässiga händelser vävs samman till något större. Det blir svårt att bibehålla den täta känslan utan

förutbestämda scener, men det ska aldrig kännas förutsägbart eller lätt att genomsöka, sade Bleszinski.

Gears of War väcker enorm nyfikenhet och förundran. Den värld som Epic skapat känns spännande, genomtänkt och väldesignad. Den nya grafikmotorn ser ut att enkelt kunna förnedra all konkurrerande teknik och designen lockar till ivriga fnitterattacker och våldsamma njurslag.

Men det är inte bara den välpolerade ytan som får oss att girigt och förväntansfullt slicka oss om läpparna. Tempot, variationen, stämningen och de intensiva striderna är minst lika viktiga. Det här är spelet som ska starta nästa generation på riktigt. Till sommaren smäller det.

Orsak till extas: Vråltung action, extremt tempo, arg design och massor av vansinniga vapen... Gears of War får oss att skrika av förtjusning, inte minst Petter, Jonas och Jesper som helt glömt bort att det faktiskt ska komma ett Halo 3 också, nå gång.

Releasedatum: Sommaren/hösten

▼ Metal Gear Solid 4 ★PLAYSTATION 3 ★KOJIMA PRODUCTIONS ★KONAMI

Snake har blivit gammal och grå, och kastas in mitt i ett pågående krig

Ända sedan den beryktade niominutertrailern på Tokyo Game Show i höstas har Mikael haft konstant gråfärgat skägg och David dagligen smugit upp bakom intet ont anande redaktionsmedlemmar iförd ögonlapp och mörkblå bandana. För när den äldre, gråhårigare och om möjligt ännu buttrare Solid Snake anträdde scenen på Tokyo Game Show var våra glädjetårar nära och Sonys ära räddad.

Det handlar fortfarande om en blandning av smygande och action, men i övrigt är det helt nya förutsättningar för serien. Vad mottot "nowhere to hide" i praktiken innebär kan vi än så länge bara spekulera i, klart är dock att Snake denna gång kastas rätt in i en brinnande krigszon. Beroende på hur du agerar kommer han att uppfattas som vän eller fiende av de två stridande fraktionerna, de soldater som i ena stunden är allierade kan i nästa ögonblick vara dina bittraste fiender. Med hjälp av kraften i Playstation 3 vill

Hideo Kojima utforska den mentala aspekten av krigföring och ge oss en djupare och mer komplex bild av slagfältet. Som han själv uttrycker det: "Förr nöjde jag mig med att bygga upp vackra kulisser för mina spel, med Metal Gear Solid 4 vill jag istället skapa en riktig, levande värld för spelaren att interagera med." Visst kan Kojima tyckas balansera på hybrisens brant när han döper sitt utvecklingsteam efter sig själv, men när den japanska demonregissören väl skrider till verket håller såväl spelare som konkurrenter andan.

Mer än något annan titel till Sonys kommande konsol andas Snakes Playstation 3-debut nästa generation på allvar, och blotta tanken på att det färdiga spelet faktiskt kommer att hålla samma grafiska kvalitet som den realtidsrenderade trailern får oss att bubbla okontrollerat lyckligt.

Orsak till extas: Snakes nya mustasch regerar!

Releasedatum: Vintern

Action



Resident Evil 5

★PS3/XBOX 360 ★CAPCOM ★CAPCOM

Nästa generations Resident Evil kommer att skrämra slag på spelaren på ett sätt som tidigare inte varit möjligt. För första gången kommer man att få stå öga mot öga med blodtörstiga zombies och verkligen kunna stirra in i deras gula högupplösta pupiller. Resident Evil 5 sägs utspelas någonstans i mellanöstern och den nya grafikmotorn sägs kunna hantera flera hundra zombies samtidigt.

Orsak till extas: Föregångaren var förra årets klart bästa spel och inget talar för att Resident Evil 5 skulle bli sämre. Spelet är dessutom oförsäkrat snyggt.

Releasedatum: Hösten

Too Human

★XBOX 360 ★SILICON KNIGHTS ★MICROSOFT

Silicon Knights drömprojekt Too Human, som var under utveckling till Playstation från början, ska nu äntligen slutföras som en trilogi med actionspel till Xbox 360. Du spelar "cyberguden" Baldur som måste rädda mänskligheten. Spelets titel syftar till att han hela tiden måste uppgradera sig och bli mindre mänsklig för att övervinna hotet.

Orsak till extas: Dyack talar om ett spel som har närstrider som Soul Calibur och samtidigt är ett fullfjädrat actionspel. Vi väntar med spänning...

Releasedatum: Vintern



Killzone 2

★PLAYSTATION 3 ★GUERRILLA GAMES ★SONY

Föregångaren var en blandning av taktisk krigföring och hård action, förpackad i en mörk, retrofuturistisk dystopi med klara nazi-influenser. Med förbättrad artificiell intelligens, icke-linjärt upplägg och grafik bortom våra vildaste fantasier fyller Killzone 2 redan nu våra drömmar med brutala eldstrider, hotfullt orangelysande ögon och ond bråd död.

Orsak till extas: Med den nyvunna hårdvarukraften i Playstation 3 och utvecklingsteamets uppenbara talang finns här potential till en av de tyngre actionupplevelserna i mannaminne.

Releasedatum: 2006



The Outfit

★XBOX 360 ★RELIC ★THQ

När strategigiganterna Relic tar sig an andra världskriget blandar de lika delar Mercenaries, Call of Duty och Command & Conquer. Realism har fått ge vika för spelglädje i denna taktiska tredjepersonsaction med ett resurssystem som gör det möjligt för spelaren att beställa in prickskyttegevär, pansarvagnar och flyganfall för omedelbar leverans. Medan andra krigsskjutare ströslar med trånga korridorer och skriptade sekvenser erbjuder The Outfit spelaren en digital sandlåda och en helvetes massa leksaker. Valfrihet och spelglädje är ledorden samtidigt som kraften i Xbox 360 tillhandahåller smarta fiender och totalt förstörbara miljöer.

Orsak till extas: Allt du ser kan antingen åkas, skjutas eller sprängas i småbitar, oftast alla tre. Smacka på en matig Live-del och vi snackar lustfyllt krigshetsande av stora proportioner.

Releasedatum: 31 mars

Äventyr

Alan Wake

★PC/PS3/XBOX 360 ★REMEDY ★OKÄND

Efter ett par utflykter med Max Payne till film noir-inspirerade stadsmiljöer gjorde finska Remedy en helomvändning när de visade upp Alan Wake på E3-mässan i fjol. De kallade det en psykologisk actionthriller och vi möttes av en mystisk amerikansk småstad där intrigerna och dimman låg tät. Alan Wake är en författare vars inspiration stammar ur hans mardrömmar. När hans flickvän försvinner kan han varken drömma eller sova och beger sig till en mystisk småstad för att vila ut och hitta inspirationen igen. Snart kan han sova igen och drömmarna återvänder, men nu har drömmarnas värld trängt in i verkligheten och Alan Wake måste kämpa för att överleva sina drömmar.

Orsak till extas: Twin Peaks möter Insomnia som möter Max Payne. Vi längtar så det svider.

Releasedatum: Vintern

The Legend of Zelda: Twilight Princess

★GAMECUBE ★NINTENDO ★NINTENDO

Som ett sista farväl för Gamecube, släpper Nintendo i höst den sanna arvtagaren till The Legend of Zelda: Ocarina of Time; Twilight Princess. Link är lite äldre, lite argare och hans värld är inte lika pastellfärgad som i The Wind Waker. Ondskan har återigen lagt sig över Hyrule och unge Link måste finna sina innersta krafter för att kunna rädda landet. I Twilight Princess kan Link förvandla sig till en varg och han träffar även den mystiska Midna. Hon följer med Link på hans äventyr och med hennes kraftiga magiska krafter blir hon en outhärlig följeslagare. Populära inslag från Ocarina of Time och Nintendo utlovar de maffigaste bossfighterna i serien hittills.

Orsak till extas: Med en välskriven story, stämningsfulla omgivningar och den där speciella Zelda-känslan är detta redan nu en seriös kandidat till årets spel.

Releasedatum: September



Tomb Raider Legend

★PC/PS2/PSP/XBOX/XBOX 360 ★EIDOS

Långbenta äventyrerskan Lara Croft är återigen tillbaka. Skillnaden mot förut är att denna gång ser spelet fantastiskt ut. De gamla utvecklingarna Core har fått sparken och ersatts av Crystal Dynamics, som revitaliserat serien rejält. Nu har Lara högteknologiska hjälpmedel till hjälp i en riktigt välskriven story och snygg grafik gör alla antika omgivningar mer spännande än någonsin förr.

Orsak till extas: Lara ser bättre ut än någonsin och har försetts med silkeslena animationer. Action-scenerna är läckra och pusslen logiska.

Releasedatum: Juni





Okami

★PLAYSTATION 2 ★CAPCOM ★CAPCOM

I en tid då majoriteten av spelutvecklare satsar allt på att göra så realistiska spel som möjligt är det uppfriskande med motsatsen. Capcoms Clover Studios gav oss tidigare Viewtiful Joe, ett spel som återskapade en serietidningsvärld i tre dimensioner och fyllde den med härligt gammaldags spelväld. Den här gången kommer inspirationen från gamla traditionella sumi-e-teckningar, där grova penselsträck på grovt papper ger spelet ett helt unikt utseende. Lika unik är handlingen, där gudinnan Amaterasu tar gestalt som en varg för att återställa världen. All livskraft har stulits av draken Orochi och kvar finns bara bleka miljöer, som ett papper.

Genom äventyret får vi följa Amaterasu och hennes medhjälpare Issun som med olika penseltekniker påverkar omgivningen för att ta sig vidare. Hela världen är utmålad med skärmen som pappersark, med vaga svarta streck i bakgrunden som föreställer berg, och detaljerade men stiliserat utformade klippor och växtlighet i omgivningarna som Amaterasu rör sig i. Det liknar verkligen inget annat och det är förbluffande hur Clover Studios har lyckats ge liv åt teckningar på papper. Okami lär bli en helt unik spelupplevelse.

Orsak till extas: Unik design och smaskig grafikteknik, spännande handling och omgivningar som formligen osar av gammal hederlig japansk arkitektur.

Releasedatum: Sommaren



Unreal Tournament 2007

★PC/PS3 ★EPIC ★MIDWAY

Frenesin och det blixtnasba övervåldet från de tidigare Unreal Tournament-spelen, blandat med massor av nya funktioner och grafik så läcker att det svider i ögonen. Japp, du gissade rätt, Unreal Tournament är tveklöst ett av de spelen vi längtar mest efter just nu. För Epic jobbar stenhårt för att se till att vi får en i det närmaste religiös upplevelse när vi spränger av våra vänners (och ovänners) diverse viktiga kroppsdelar med hjälp av raketer, splitter, bly och lila laser.

Unreal Tournament 2007 är en återgång till det första spelet, en mer rättfram och strömlinjeformad upplevelse där allt handlade om hypersnabb dödsaction utan krusiduller. De enda laddningstider man får

utstå är när man loggar in på en spelsserver för att sprida högoktanig död kring sig, all grafik laddas konstant in utan att man märker det, och eliminerar tråkiga väntetider.

Orsak till extas: Historiens läckraste grafik med gudomliga texturer, vansinnigt detaljerade modeller och en ljussättning som får det att svida i pannloben. Detta kombinerat med hänsynslösa styckningsfester i uppskruvat tempo, kryddat med fordon, nya raser och mängder av banor, vapen och datorstyrda motståndare gör att Unreal Tournament 2007 kan bli årets största actionorgasm.

Releasedatum: Oktober

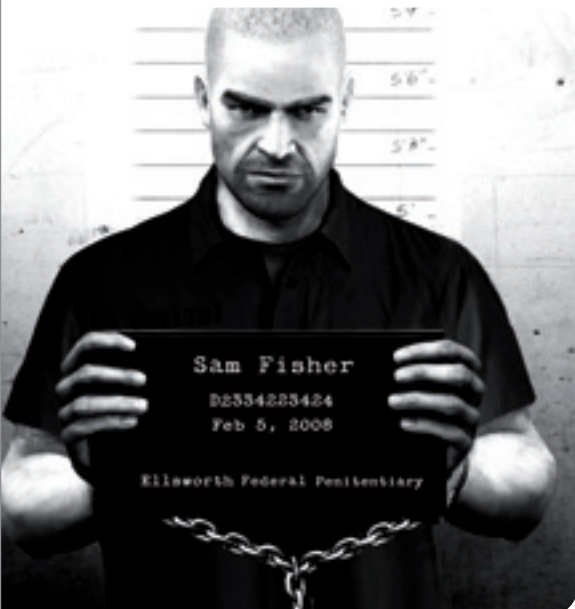
Splinter Cell 4: Double Agent

★GC/PC/PS2/XBOX 360/XBOX ★UBISOFT ★UBISOFT

Gnugga händerna alla smygare - Sam Fisher är snart tillbaka, igen. Den förut så småtråkiga medelåldersagenten är riktigt illa ute den här gången. Totaldeprimerad går Sam ner sig fullständigt och spärras till slut in. I fängelset träffar han hårda killar, killar med extrema idéer och en plan som kan störta landets regering. Som den superagent han är jobbar han nämligen denna gång så djupt bakom fiendens linjer att han själv ibland är osäker på vilken sida han egentligen står på. Just när vi började tycka att Sam Fisher var den plastigaste, gråaste och tråkigaste spelkaraktären producerad på den här sidan Berlinmuren drämmer Ubisoft oss över tjockkläppen med en mänskligare hjälte än någonsin.

Orsak till extas: En bindgalen Sam Fisher - som sitter inspärrad - med ett gäng terrorister. Behöver vi säga mer?

Releasedatum: September



Guitar Hero

★PLAYSTATION 2 ★HARMONIX ★RED OCTANE

Om man bor i Japan finns det en mängd spännande musikspel, men bara ett fåtal hittar hit, tyvärr - och då ofta i nerbantade former. Men Harmonix, utvecklarna bakom Frequency och Amplitude har tagit saken i egna händer och skapat ett påkostat spel där du, som titeln antyder, får bli en riktig gitarrhjärte. Spelet innehåller rockklassiker av bland annat Ozzy och Red Hot Chili Peppers, och bör förstås helst spelas med den medföljande plastgitarren.

Orsak till extas: Nu när Sonys Singstar har värmt upp våra musikaliska speltalanger även i Europa borde det finnas en marknad för Guitar Hero.

Releasedatum: 7 april

Action



▼ i-8

★PLAYSTATION 3 ★INSOMNIAC ★SONY

Efter fyra färgsprakande Spyro the Dragon-spel och fyra äventyr innehållande dynamitduon Ratchet & Clank har Insomniac uppenbarligen tröttnat på hemmysig barnvänlighet och satsar nu istället på ond bråd död. i-8 kan enklast beskrivas som en ursnygg blandning mellan Half-Life 2, Wolfenstein och Call of Duty 2, fullproppat med enorma skjutvapen, lortiga slagfält och blodtörstiga rymdmonster.

Orsak till extas: Läckert och ultravåldsamt koncept, enorma miljöer, cool fysik och toktunga vapen.

Releasedatum: Vintern

▼ Crysis

★PC ★CRYTEK ★ELECTRONIC ARTS

Kikade du på de exklusiva bilderna i vår nyhetsavdelning? Fick du svåra svettningar och okontrollerade kissrysningar? Vi med. Cryteks kommande action-dräpare, baserad på den nya grafikmotorn CryEngine 2.0 är nämligen på förhand ett av de absolut snyggaste spelen vi sett och en uppvisning i allt vad nästa generationsteknologi heter. Tänk dig Far Cry blandat med Halo och med miljöer som tar flera timmar att bara springa igenom. Mumma, minst sagt.

Orsak till extas: Spännande koncept, intressant handling och perverst läcker grafik.

Releasedatum: November



▼ Killing Day

★PLAYSTATION 3, XBOX 360 ★UBISOFT ★UBISOFT

Ubisofts kommande actionrökare är av det mer hårdkokta slaget med coola eldstrider iförd strikt kostym. Av det Gamereactor fått se är Killing Day oerhört snyggt och Ubisoft nyttjar verkligen nästa generations kraft fullt ut genom att låta alla omgivningar vara helt förstörbara. Spelet utspelas till viss del i Italien, vilket ger annorlunda miljöer än vi är vana vid.

Orsak till extas: Grafiskt extraordinärt actionspel med Max Payne-inspirerade eldstrider.

Releasedatum: November

Racing

▼ Sega Rally 2006

★PLAYSTATION 2 ★SEGA ★SEGA

Segas briljanta arkadpärla återskapas och utvidgas för denna generations hårdvara. Det må låta som en dröm, men det är faktiskt helt sant då originalproducenten levererar ett paket innehållandes drygt 200 banor och flertalet licensierade bilar från rally-cirkusen. Ett karriärläge, där man precis som förr arbetar sig genom ett antal banor med sina konkurrenter brevid sig, finns med och lovar många underhållande timmar. Detta tack vare slumpmässiga bankonstellationer, dynamiskt väder och en arkad-känsla som ska vara så lik den i originalet som möjligt, fast med ännu mer fart. Grafiskt inte det bästa som kommer i år, men Sega Rally har alltid handlat om spelkänsla...

Orsak till extas: Vi älskar Sega Rally, det visste ni redan. Blotta tanken på redaktionsbataljer där det gapas och skriks om perfekta växlingar, kurvtagningar och vinnande av hundradelar i Sega Rally 2006 får pulsen att automatiskt nå maxgränsen.

Releasedatum: April



▼ Motorstorm

★PLAYSTATION 3 ★EVOLUTION STUDIOS ★SONY

Om man blandar ursinnesracingen man finner i Burnout-spelen med Dakar-rallyt får man antagligen något som liknar Motorstorm. Gänget bakom WRC-serien siktar på att leverera adrenalinistinn och hektisk racing på såväl två som fyra hjul, och de använder sig av vansinniga farter, fordonsmässiga elakheter samt grafik och fysik som inte går av för hackor.

Orsak till extas: Blotta tanken på att få tvinga in andra redaktionsmedlemmar i en bergsvägg eller en dvärgbjörk, och se deras fordon splittras till atomer... Det kan bli årets vildaste racingspel.

Releasedatum: Vintern

▼ Moto GP 2006

★XBOX 360 ★CLIMAX ★THQ

Climax återvänder än en gång till Moto GP-mästerskapet och nu med ännu mer motorcyklar, nya banor och ett mer fullspäckat Extreme Mode. Vassare grafik, höga farter och samtliga team och förare från årets säsong står på menyn, och det finns ingen anledning att tro att Climax kommer att göra oss besvikna.

Orsak till extas: Mer av spelseriens ljuvliga spelbarhet och ännu läckrare grafik...

Releasedatum: 31 mars

▼ Test Drive Unlimited

★XBOX 360 ★EDEN STUDIOS ★ATARI

Eden Studios har egentligen bara en uppgift med Test Drive Unlimited och det är att ge spelaren den ultimata helhetsupplevelsen vad beträffar racing. Man har under flera år designat, skapat och pusslat ihop 1500 kvadratkilometer av ön Oahu på Hawaii. Resultatet ser ut att bli helt underbart, med slingriga vägar i superläcker vegetation blandat med kustvägar och bergspassager som bäddar för varierade tävlingar och underhållande spelbarhet.

Orsak till extas: 250 av världens lyxigaste bilar, en välpolerad online-del, 1500 kvadratkilometer tropisk ö och vansinnigt snygg grafik.

Releasedatum: Juni



▼ Starcraft Ghost

★PLAYSTATION 2, XBOX ★BLIZZARD ★VIVENDI

Efter år av förseningar börjar Starcraft Ghost äntligen bli klart. Fokus ligger numera på renodlad action i Blizzards populära Starcraft-värld. Dessutom finns ett fläskit online-stöd där horder av spelare kan göra upp med hjälp av mängder vapen, fordon och högteknologiska hjälpmedel.

Orsak till extas: Alla förseningar tycks den här gången ha resulterat i ett bättre spel. Starcraft Ghost är sprängfyllt med innehåll och ser väldigt snyggt ut.

Releasedatum: Maj

▼ Prey

★PC, XBOX 360 ★HUMAN HEAD ★TAKE 2

Indianen Tommy och hans flickvän rövas bort av ett gäng utomjordingar, och sedan följer en omväxlande resa genom såväl det spirituella planet, som det monsterfyllda rymdskeppet när Tommy räddar världen och sin älskade.

Orsak till extas: Supervässad Doom 3-teknologi som använder portaler på ett helt nytt sätt, möjligheten att gå på tak och väggar, rymdstrider, fantastiskt vidrig monsterdesign och tonvis med annat läckert innehåll gör att saliven samlas i munhålan varje gång vi ser denna läckra förstapersonsskjutare.

Releasedatum: Juni

PSP

BATTLE TOUR

Kom och tävla i olika PSP-spel och vinn fina priser.

Tävla i följande spel:

- Ridge Racer
- Tony Hawk's Underground 2: Remix
- Star Wars: Battlefront II

Ta även chansen att testa det kommande Lemmings!

DU MÖTER OSS HÄR!

Vecka 7: Göteborg
GAME Femmanhuset
Postgatan 47
Fredag 17/2 15.00-19.00
Lördag 18/2 12.00-16.00

Vecka 8: Malmö
GAME Malmö
Södra Förstadsgatan 34
Fredag 24/2 15.00-19.00
Lördag 25/2 12.00-16.00

Vecka 9: Stockholm (City)
GAME Stockholm City
Drottninggatan 25
Fredag 3/3 15.00-19.00
Lördag 4/3 12.00-16.00

Det här kan du vinna alla dagarna!

1:a pris

- World Series of poker
- Lemmings
- Starwars: Battlefront II
- + Hostage UMD
- + Media amp
- + Tech XL från Joytech

2:a pris

1 Hostage UMD

3:e pris

1 Hostage UMD

Läs mer på: www.gamereactor.se/psp



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. "PS" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.



Rollspel



▼ Mass Effect

★ XBOX 360 ★ BIOWARE ★ MICROSOFT

Bioware har skapat några av de bästa rollspelsupplevelserna någonsin i form av Baldur's Gate-spelen och Star Wars: Knights of the Old Republic. Mass Effect är deras nästa stora projekt, som på förhand är så ambitiöst att vi nästan spricker av förväntan. Teamet bakom Knights of the Old Republic har i två år jobbat på Mass Effect som utspelar sig i en framtid där mänskligheten lever tillsammans med utomjordingar och du är ledare för galaxens fredsbevarande styrkor. Dina val och handlingar påverkar hela spelvärlden och Mass Effect kommer bjuda på en hel del fritt utforskande och massor av valmöjligheter.

Orsak till extas: Folket bakom de senaste årens bästa rollspel jobbar med en massiv rymdsaga till Xbox 360.

Releasedatum: Vintern

▼ Neverwinter Nights 2

★ PC ★ OBSIDIAN ENTERTAINMENT ★ ATARI

Efter framgångarna med föregångaren var det ingen överraskning att ett av PC-världens bästa rollspel skulle få en uppföljare. Kraften har lagts på ännu bättre möjligheter att utveckla helt egna äventyr och den nyaste versionen av Advanced Dungeons & Dragons-reglerna samt en helt ny grafikmotor har tillkommit.

Orsak till extas: Nya utvecklingsverktyg, förbättrad grafik, uppdaterat regelsystem och grym handling.

Releasedatum: Sommaren

▼ Final Fantasy III

★ NINTENDO DS ★ SQUARE ENIX ★ SQUARE ENIX

Trots att Square på senare år konverterat sina gamla titlar till höger och vänster är det ett spel som alltid glömts bort: Final Fantasy III. Men nu ska äntligen den gamla titeln få upprättelse och det med besked. Det blir en total remake med ny tredimensionell grafik och nya funktioner som utnyttjar DS:ens möjligheter.

Orsak till extas: En riktig nyversion av något av de gamla spelen, snarare än billiga konverteringar, är vad vi har längtat efter i årtal.

Releasedatum: Hösten



▼ Hellgate: London

★ PC ★ FLAGSHIP STUDIOS ★ NAMCO

Blizzard North, studion bakom Diablo-spelen, finns inte längre. Det började med en rad avhopp innan Blizzard bestämde sig för att slå ihop sina studior och flytta resterna av Blizzard North till huvudkontoret i Irvine, Kalifornien. Ett av företagen som startades av före detta Blizzard North-anställda var Flagship Studios och deras första spelprojekt Hellgate: London kan enklast beskrivas som ett Diablo som utspelar sig i ruinerna efter London, som attackerats av uråldriga demoner.

Orsak till extas: Urläcker rollspelsaction med fantastisk grafik, lovande design och grym story...

Releasedatum: Hösten



▼ Spore

★ PC ★ MAXIS ★ ELECTRONIC ARTS

Det är få spel som har påverkat hela branschen på samma sätt som Will Wrights The Sims. Det virtuella dockskåpet har fångat gammal som ung, killar som tjejer över hela världen och för varje expansion utökas försäljningsrekorden. Men Will Wright skapade även Sim City innan dess, ett spel som kan sägas vara en av många inspirationskällor och koncept som tacklas i Wrights kommande överprojekt. Att vandra längs evolutionens krokiga stigar och föra sin skapelse från en liten spor till en galaktisk civilisation är det ultimata gudspelet. På vägen går du igenom en rad olika faser där du bland annat styr din varelse i jakten på föda och sexuella partners, utvecklar teknologier och små primitiva stammar för att senare bygga städer och nationer som slåss om herraväldet för att slutligen ge dig ut i det kringliggande stjärnsystemet och snart är hela galaxen din sandlåda. De andra planeterna kommer att utvecklas parallellt med varelsor som skapats av andra Spore-spelare runt om i världen. Det bästa från ett onlinespel utan att det egentligen spelas online om man får tro Will Wright. Något som vi naturligtvis gör stenhårt.

Orsak till extas: Spore ser ut att innehålla allt en strategispelare någonsin kan önska sig.

Releasedatum: Hösten/vintern



▼ Company of Heroes

★ PC ★ RELIC ENTERTAINMENT ★ THQ

Succén med Dawn of War var inte det enda Relic hade i sin välfyllda strategihatt. Company of Heroes röstades fram till E3-mässans bästa strategispel 2005 och det är enkelt att förstå varför. Med en grafik som får en att tappa andan och en omgivning som går att spränga sönder och samman är Company of Heroes nästa steg inom genren. Gör som vi - plocka fram hjälmen och ta befälet.

Orsak till extas: Company of Heroes ger konkurrenterna en fet käftsmäll och är det strategispel vi ser mest fram emot under 2006.

Releasedatum: 2006

Strategi

▼ Rise of Legends

★ PC ★ BIG HUGE GAMES ★ MICROSOFT

Rise of Legends är uppföljaren till det superba Rise of Nations som frångår det historiska temat för en fantasivärld där vetenskap och magi möts. Designen är den mest imponerande vi sett i ett strategispel på mycket länge.

Orsak till extas: Brian Reynolds har ännu inte misslyckats och Rise of Legends ser grymt ut.

Releasedatum: Våren

Heroes of Might & Magic V

★ PC ★ NIVAL INTERACTIVE ★ UBISOFT

Sedan Ubisoft köpte upp licensen ur 3DO:s konkursbo har de arbetat fram en plan för hur den snåriga och inte helt sammanhängande Might & Magic-världen bäst ska vidareutvecklas. Resultatet blev att Ubisoft skapade en ny värld där de framtida Might & Magic-spelen kommer att utspela sig. De anlätade den välrenommerade ryska utvecklaren Nival Interactive och även om Nival valt att göra en del förändringar så är kärnan av det som gör Heroes populärt fortfarande kvar.

Orsak till extas: En engagerande story, klassiskt strategiupplägg med en och annan nyhet.

Releasedatum: Maj



Medieval: Total War 2

★ PC ★ THE CREATIVE ASSEMBLY ★ SEGA

The Creative Assembly kan det här med strategispel. Allt sedan deras Shogun: Total War har de varit mästare på att kombinera djupa strategispel med massiva och vackra realtidsstrider. Att de nu återvänder till medeltiden för att göra uppföljaren till 2002 års bästa strategispel Medieval: Total War får det vattnas i munnen på redaktionen. Den här gången har kartan utökats för att inkludera den nya världen som styrs av azteker. Hundratals nya enheter, 21 spelbara fraktioner och en betydligt mer detaljerad grafik är bara några av de nya ingredienserna. Total War-spelen har alltid blandat det bästa av två världar och den här gången verkar det som vi får mycket nytt att hålla reda på i strategidelen samtidigt som tonvikt lagts på stormningar av städer.

Orsak till extas: Total War-serien innehåller inte ett enda dåligt spel, detta kommer också att bli grymt!
Releasedatum: Vintern



Final Fantasy XII

★ PLAYSTATION 2 ★ SQUARE ENIX ★ SQUARE ENIX

Efter online-rollspelet Final Fantasy XI, återvänder serien till sitt ursprung. Allt vi kommit att förknippa med serien såsom kristaller, luftskepp, de söta moogles och naturligtvis chocobos är tillbaka i en ny värld kallad Ivalice. Hotet om ett annalkande krig får unge hetsporren Vaan att ta värvning för att kämpa för sin värld. Allt är inte dock inte som förr och Final Fantasys patenterade Active Time Battle har nu helt bytts ut mot strider i realtid, vilket innebär stora förändringar i hur spelet spelas. Rent tekniskt skryter Square Enix gärna om att de i Final Fantasy XII kramar ur de sista dropparna oanvänd prestanda i Playstation 2, men att spelet trots det helt saknar laddningstider.

Orsak till extas: Efter det halvjumma Final Fantasy X och det alltför annorlunda Final Fantasy XI, gör Square Enix helt rätt som återvänder till sina rötter. Final Fantasy XII blir dessutom oöverträffat snyggt, kommer att innehålla sedvanligt stämningsfull musik och en medryckande story.

Releasedatum: November

Rogue Galaxy

★ PLAYSTATION 2 ★ LEVEL 5 ★ SONY

Level 5 har snabbt avancerat till den absoluta eliten bland rollspelsmakare med spel som Dark Chronicle och Dragon Quest VIII (släpps i april). Deras nya spel heter Rogue Galaxy och släpptes i Japan i slutet av förra året. Här bjuds en härlig japansk handlingskompott där ett piratliv blandas med inslag från fantasy, sagor och science fiction. Level 5 har i sina spel skapat en lite speciell cel-shadad stil och deras spel bjuder på stora mängder trivsamma mini-spel och överhuvudtaget väldigt generöst med innehåll.

Orsak till extas: Intressanta realtidsstrider, härlig story och snygg grafik.

Releasedatum: Hösten

Suikoden V

★ PLAYSTATION 2 ★ KONAMI ★ KONAMI

Efter en tredje del som aldrig kom till Europa och en fyra som var ytterst medelmåttig är det upp till bevis för Konami V. Och visst, Suikoden V verkar såhär på förhand infria alla våra förväntningar med strålade design, fantastisk handling och ett fartfylt strids-system. Som vanligt får vi styra över hela 108 karaktärer i kampen mot ondskan, i en välskriven story från författaren bakom Skies of Arcadia.

Orsak till extas: Konami har dumpat allt det dåliga från fyran och istället ersatt det med allt det strålade från de första tre spelen. Det kan bara bli perfekt.

Releasedatum: September

Rollspel

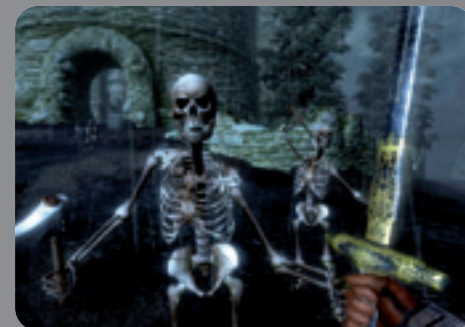
The Elder Scrolls IV: Oblivion

★ PC/XBOX 360 ★ BETHESDA SOFTWAREWORKS ★ TAKE 2

Ett av de främsta kännetecknen för ett bra rollspel är ett där det finns en genomtänkt och lång handling - men där du kan välja att göra något helt annat istället. The Elder Scrolls har alltid följt den traditionen. Vi minns med glädje alla hundratals timmar med Morrowind då vi gjorde helt andra saker än vad som var meningen. Oblivion erbjuder en enorm fantasyvärld att utforska med avancerad AI som styr allt från stadsbefolkning till minsta kanin och en fysikmotor som tillsammans med möjligheten att skapa sina egna besvärjelser lär skapa nya möjligheter. Vi kan knappt vänta tills vi får stapla ihop prylar till en borg på en bergstopp någonstans och sedan regna eldklot över omgivningen. Jo, och rädda imperiet från en invasion av demoner också, förstås.

Orsak till extas: Visst, det är ruskigt snyggt, men den främsta potentialen finns i just den artificiella intelligensen och omfånget. Möjligheten att skapa sin karaktär in i minsta detalj skadar inte heller.

Releasedatum: 24 mars



Phantasy Star Universe

★ PC/PLAYSTATION 2 ★ SONIC TEAM ★ SEGA

Efter sammanlagt 5000 spelade timmar i föregångaren är redaktionen redo att gå vidare. Phantasy Star Universe kommer att vara lika köpvärdt för den som vill ha ett långt episkt rollspel, som för den som vill äventyra online. Totalt finns hela tre planeter att utforska och spelbarheten är rejält utbyggd med ett bättre vapensystem och införandet av fordon.

Orsak till extas: Phantasy Star Universe tar allt som var bra med föregångaren och tredubblar det. Vi räknar med att inte sova på minst två månader.

Releasedatum: Oktober



Plattform



▼ Sonic the Hedgehog

★PS3/XBOX 360 ★SONIC TEAM ★SEGA

För många av oss på redaktionen startade den förra konsolgenerationen på allvar när Sonic rusade fram i sin jakt på ringar i Sonic Adventure till Dreamcast. Sonic har tappat lite av flåset sedan dess, mycket på grund av Segas märkliga behandling av sin maskot. Det vi hittills har fått se av Sonic the Hedgehog ser dock lovande ut och kanske har Yuji Naka och Sonic Team räddat den 15 år gamle igelkotten från att falla i glömska.

Orsak till extas: En av de största plattformshjältarna tar klivet till nästa generation.

Releasedatum: Sommaren

▼ Loco Roco

★PSP ★SONY ★SONY

Loco Roco var ett av de mest intressanta nya spelen som visades upp på Tokyo Game Show i höstas. Du rullar, hoppar och morphar din droppliknande gula karaktär till olika former för att ta dig igenom de pusselliknande plattformsnivåer.

Orsak till extas: Det är svårt att inte bli glad av designen och upplägget i Loco Roco. Konceptet känns helt rätt för PSP.

Releasedatum: Sommaren

▼ New Super Mario Bros

★NINTENDO DS ★NINTENDO ★NINTENDO

I New Super Mario Bros kämpar sig Mariobröderna fram i ett klassiskt plattformsspel med en fräsch smak av novitet, tack vare tredimensionella karaktärsmodelleringar och nya knep i bakfickan.

Orsak till extas: Mario, tvåspelarfunktion, plattformsspel kan inte bli mer lovande än så här!

Releasedatum: Sommaren

Slagsmål



▼ Tekken Tag Tournament 2

★PLAYSTATION 3 ★NAMCO ★NAMCO

Precis som Playstation 2 lanseras Playstation 3 med ett Tekken Tag Tournament. Spelet kommer att innehålla alla figurer från tidigare Tekken-spel.

Orsak till extas: Jin Kazama och Kazuya Kazama.

Releasedatum: November

▼ Virtua Fighter 5

★PLAYSTATION 3 ★SEGA ★SEGA

Precision, koncentration och full kontroll, det är vad som krävs för att vinna i Virtua Fighter. Utan att ta till vansinniga kombinationer och utomjordiska krigare har Segas kämpar charmat de inbitna fightingspelarna i tretton år, och del fem fortsätter i samma stil. Ett utökat rörelsesystem gör striderna ännu mer verklighetstroga och tredimensionella.

Orsak till extas: Otroliga grafiska detaljer och en ljussättning som får andra fightingspel att blekna, bokstavligen. Vi lär också få den sedvanliga perfekta kontrollen som serien gjort sig berömd för.

Releasedatum: 2006



▼ Neo-Geo Battle Coliseum

★PS2/XBOX 360 ★SNK PLAYMORE ★IGNITION

Fightingspecialisterna på SNK är inte främmande för att stoppa sina gamla spel i mixern och åstadkomma en smaklig blandning. Neo-Geo Battle Coliseum tar både välkända kämpar och totalt bortglömda sådana och skapar ett fartfyllt spel med fyrtio spelbara karaktärer från 15 år av spelhistoria i en hyllning till deras gamla konsol.

Orsak till extas: De två nya huvudpersonerna har attacker som "100 Mega Shock" och "Baseball Stars", något som borde få gamla Neo-Geo-fans att skraka av förtjusning.

Releasedatum: 2006

Onlinerollspel

▼ World of Warcraft: The Burning Crusade

★PC ★BLIZZARD ★VIVENDI

Äventyren i Blizzards sagovärld Azeroth har bara börjat. I Burning Crusade öppnas portalen till orchernas hemvärld Draenor och gamla minnen rivs upp. Två nya spelbara raser och en rad nya områden att utforska står på schemat, plus givetvis en massa förbättringar även i den gamla världen.

Orsak till extas: Äntligen kan vi sluta göra räder till Molten Core och Zul'Gurub. Istället får vi fortsätta utveckla våra karaktärer med nya färdigheter och nya spännande vapen.

Releasedatum: September



▼ Tabula Rasa

★PC ★DESTINATION GAMES ★NC SOFT

Richard Garriott är något av en legend i rollspelsvärlden. Med Akalabeth och Ultima skapade han hela datorrollspelsgenren, och med Ultima Online blev onlinerollspel på allvar en genre att räkna med. Därför ser vi med spänning fram emot Tabula Rasa, "ett oskrivet blad", som mycket väl kan bli en nystart för genren. Temat är science fiction i en framtida värld där utomjordingar krossat mänskligheten. Din uppgift är att slåss för motståndsrörelsen och sakta driva bort fienden från jorden. I Tabula Rasa används en kombination av skjutvapen och magi för att besegra motståndaren i förstapersonsperspektiv.

Orsak till extas: Richard Garriott brukar inte göra dåliga spel, och Tabula Rasa kommer att erbjuda ett mer actionfyllt alternativ till fantasy-rollspelen.

Releasedatum: Hösten

▼ Auto Assault

★PC ★NETDEVIL ★NC SOFT

Onlinerollspel har en tendens att bli lite segdragna och halvtvrista. Utvecklarna Netdevill har en lösning på problemet. De har nämligen kombinerat djupet och samhörigheten i ett onlinerollspel med de adrenalinstinna fordonsstrider som kännetecknar exempelvis Twisted Metal-spelen. Det är precis vad Auto Assault är – ett spel där du samlar föremål, sätter ihop bilar, bildar grupper och spränger fienderna i små metallbitar. Jesper och Petter gnuggar händerna.

Orsak till extas: Nu när så många fått upp ögonen för onlinerollspel kommer ett spel som försöker brygga över genregränserna.

Releasedatum: Våren



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

Sport



🎮 Fight Night 3

★ XBOX 360 ★ ELECTRONIC ARTS ★ ELECTRONIC ARTS

Smask! Vi medger att demot fullständigt knockade oss. Fight Night Round 3 drämmer till med den mest fotorealistiska grafik vi någonsin sett, följer upp med en boxarensensemble innehållandes allt från Muhammad Ali till Oscar De La Hoya och avslutar brutalt med en ordentligt omarbetad spelbarhet. Den som tvivlat på nästa generations prestanda behöver inte leta längre, för i mars bjuder EA på en riktig stjärnsmäll.

Orsak till extas: Grafiken, grafiken, grafiken!

Releasedatum: 3 Mars

🎮 Sensible Soccer

★ PC/PS2/XBOX ★ KUJU ENTERTAINMENT ★ CODEMASTERS

När det fanns en Amiga i vart och vartannat pojkrum var Sensible Soccer kungen bland fotbollsspel. Kuju Games står för utvecklingen, men personerna bakom de gamla spelen finns med på ett hörn för att knyta an till historien.

Orsak till extas: Fångas magin från de tidigare spelen så får Pro Evolution Soccer en tuff konkurrent.

Releasedatum: Våren/sommaren



🎮 Top Spin 2

★ XBOX 360 ★ INDIE BUILT ★ TAKE 2

Trots att studion som utvecklat Top Spin till Xbox lades ner, kommer en uppföljare som ser ut att kunna bli ett riktigt serve-ess. Top Spin 2 är utvecklat av 2K Sports, och ser ut att bli troget sin föregångare. Med fler licensierade spelare, en uppsjö av olika spellägen, bland annat ett rejält förbättrat karriärläge, och över 150 olika parametrar att designa sin egen karaktär med gör att Top Spin 2 ser ut att kunna toppa sin föregångare, och det med råge.

Orsak till extas: Fräsch grafik, svettiga matcher över Xbox Live, interaktiva miljöer och ordentliga verktyg att skapa ett digitalt alter ego.

Releasedatum: 28 april

🎮 Me & My Katamari

★ PSP ★ NAMCO ★ NAMCO

Under 2006 satsar Namco hårt på en av sina mest uppskattade spelsrader på senare tid. Vi i Europa har ju knappt hunnit förälska oss i We Love Katamari till Playstation 2, när det nu är dags att längta efter den lille gröne prinsens nästa äventyr, denna gång till PSP. Prinsen har i de tidigare spelen rättat till sin klantige farsas oräkneliga misstag, och blir här återigen tvingad att utföra uppgifter under familjens tropiska semester. Den lille prinsen får i uppdrag att hjälpa jordens djurliv med sin självhäftande boll, genom att samla på sig allt ifrån kapsyler till skyskrapor för att skapa öar till de bostadslösa djuren.

Orsak till extas: Me & My Katamari utlovar knasig humor, fräsch grafik och medryckande musik.

Releasedatum: Sommaren

Pussel

🎮 Worms: Open Warfare

★ PSP/DS ★ TEAM 17 ★ THQ

Team 17:s krigiska maskar har infekterat varenda konsol hittills, så varför skulle de nya bärbara vara ett undantag? Open Warfare återgår till det klassiska perspektivet från sidan och ger tillbaka den överblick som försvann i och med Worms 3D. Givetvis finns en drös nya vapen tillsammans med gamla favoriter.

Orsak till extas: En bananbomb i Jespers ansikte.

Releasedatum: 17 mars



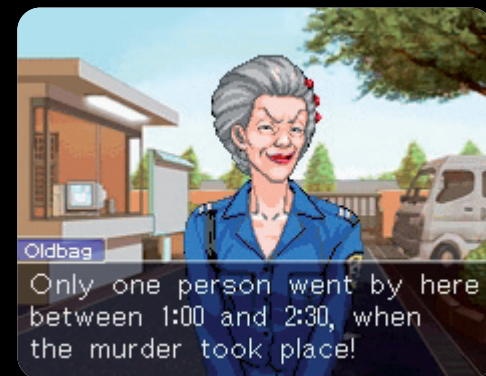
🎮 Brain Training

★ NINTENDO DS ★ NINTENDO ★ NINTENDO

Brain Training: How Old is Your Brain? handlar om att lösa enklare eller svårare uppgifter genom att rita på den tryck-känsliga skärmen och när du genomfört testet mäter spelet hur gammal din hjärna är. David fick nyligen reda på att hans hjärna tydligen närmade sig 80 år vilket kanske inte var så kul...

Orsak till extas: Ett förvånansvärt beroendeframkallande koncept.

Releasedatum: Maj



🎮 Phoenix Wright: Ace Attorney

★ NINTENDO DS ★ CAPCOM ★ CAPCOM

Du är stjärnadvokaten Phoenix Wright, och du har fem fall på ditt skrivbord som bara du kan vinna. Capcom levererar ett av årets mäkligeaste spel i advokatsimulatoren Phoenix Wright: Ace Attorney, där dina juridiska kunskaper sätts på prov. Mot alla odds och med en stor skopa humor får du äntligen chansen att i sann amerikansk anda vråla "Objection your Honor" i dina försök att sätta uppenbart skyldiga klienter fria.

Orsak till extas: Nyskapande och perfekt för det bärbara formatet.

Releasedatum: 31 mars





Sveriges bästa
spelläsning är alltid gratis!

**Game
reactor**[®]
Skandinaviens största speltidning

Gamereactor Magazine 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. Gamereactor finns nu även som PDF-tidning, gratis att ladda ned från www.gamereactor.se

Kanske 2006?



▼ Halo 3

★XBOX 360 ★BUNGIE ★MICROSOFT

Att Halo 3 kommer att släppas råder det inga tvivel om, att det kommer att släppas i år är dock långt ifrån säkert. Vi tror dock att Bungie hunnit längre med spelet än vad de vill ge sken av och att Master Chief kommer att fortsätta slakta covenanten redan till jul.

Orsak till extas: En ursnygg fortsättning på det abrupta slutet i föregångaren och enorma slag online med upp till 128 spelare.

Releasedatum: 2006?

▼ Knights of the Old Republic III

★PC/PS3/XBOX 360 ★OBSIDIAN ★LUCASARTS

Även om Lucasarts ännu inte sagt något om en tredje del i den populära rollspelserien är det ingen av oss som tvivlar på att spelet är under utveckling. Enligt uppgifter ska det vara utvecklaren av det andra spelet, Obsidian Entertainment, som arbetar på trean.

Orsak till extas: Mer frihet, utforskande och ett mindre statiskt system för ondhet/godhet.

Releasedatum: 2006?

▼ Fallout 3

★PC/PS3/XBOX 360 ★BETHESDA SOFTWORKS ★TAKE 2

Bethesda Softworks, som ligger bakom den Elder Scrolls-serien, köpte för ett drygt år sedan upp Fallout-licensen från Interplay. Nu ryktas det att de utvecklar det tredje spelet i serien med hjälp av samma teknologi som får Oblivion att se sagolikt vackert ut.

Orsak till extas: Vi älskar Fallout och Fallout 2.

Releasedatum: 2006?

▼ Fable 2

★XBOX 360 ★LIONHEAD ★MICROSOFT

Det snackades hejvilt om vilket revolutionerande spel Fable skulle bli innan det släpptes. Fritt, dynamiskt och med en levande, föränderlig värld. Det är bara att konstatera att det första spelet inte riktigt levde upp till löftena. Nu har Peter Molyneux all hårdvarukraft han kan önska i form av Xbox 360 att tillgå och vi hoppas få se det "verkliga" Fable redan på E3-mässan i maj.

Orsak till extas: Frihet i en enorm värld...

Releasedatum: 2006?

SPELEN VI VILL VARNA FÖR

▼ 25 to Life

★PS2/XBOX ★AVALANCHE SOFTWARE ★EIDOS

Vill man vara snäll kallar man det Counter-Strike Ghetto. Men vill man vara elak så kallar man det en formidabel uppvisning av bristande teknik, usel spelmekanik och pinsam speldesign. Behöver vi säga att vi är elaka i det här fallet?

Orsak till avsmak: Allt, precis allt.

Releasedatum: April



▼ Forza Motorsport 2

★PLAYSTATION 3 ★INSOMNIAC ★SONY

En säker gissning från vår sida är att Microsoft för första gången kommer att visa upp Forza Motorsport 2 till Xbox 360 under den stundande E3-mässan i Los Angeles. Fler bilar (minst 150 stycken modeller till), fler banor (Vi önskar oss Mantorp), förbättrad fysikmotor och givetvis betydligt snyggare grafik och ett ännu mer beroendeframkallande onlineläge är såklart vad vi kan vänta oss.

Orsak till extas: Avsevärt uppdaterad grafik, förbättrad bilfysik och massor av nya bildmodeller. Forza 2 ka bli precis hur bra som helst.

Releasedatum: 2006?



▼ Mario 128

★PLAYSTATION 3 ★INSOMNIAC ★SONY

Super Mario 64 sålde i över tio miljoner exemplar. Super Mario 128 är spelets verkliga uppföljare och kommer med största sannolikhet att finnas tillgängligt på premiärdagen för Nintendo Revolution. Med snart fem års utvecklingstid och gjort av Nintendos mest begåvade studio kommer allt annat än ett fullständigt mästerverk kännas som ett misslyckande.

Orsak till extas: Allt, vi snackar uppföljaren till Super Mario 64 här... Super Mario 64!

Releasedatum: 2006?

▼ Bully

★PLAYSTATION 2/XBOX ★ROCKSTAR ★TAKE 2

Rockstar har gjort provokativa spel till en affärsidé, men med kommande Bully verkar de gå för långt. Att mobbas och slåss på skolgården är inget vi vill se i spelform. Vi väljer att mobba Rockstar istället och stoppa in Bully på den här listan.

Orsak till avsmak: Värdelös spelidé.

Releasedatum: 25 augusti

▼ Sonic Riders

★GC/PS2/XBOX ★SONIC TEAM ★SEGA

Sonic har inte haft det lätt den senaste tiden, med allt mer undermåliga spel. Sonic Team tycks hasneglat på tvårusla Kirby's Air Ride och gjort bedömningen att Sonic också förtjänar att gå samma hemska öde till mötes... tyvärr.

Orsak till avsmak: Till att börja med har vi inte riktigt räknat ut om spelaren själv styr Sonic eller om spelkontrollen är helt automatiserad.

Releasedatum: 17 mars

▼ Saint's Row

★XBOX 360 ★VOLITION ★THQ

Ser helt sjukt ruttet ut. Orka...ri...nt...e...s...kr...iv...a...

Orsak till avsmak: Huvudpersonen delar animationsmönster med Nekroborg i Rise of the Robots 2.

Releasedatum: 26 maj

▼ Xenosaga Episode III

★PLAYSTATION 2 ★MONOLITH SOFTWARE ★NAMCO

Hela Xeno-serien startade med suveräna Xenogears till Playstation för snart ett decennium sedan.

Därefter har kvaliteten sjunkit för varje del.

Orsak till avsmak: Vi är trötta på halvtimmeslånga filmsekvenser, evighetslånga dialoger och den superstereotypa robot-lolitan Kos-Mos.

Releasedatum: Oktober



▼ Stalker

★PC ★GSC GAMEWORLD ★THQ

Stalker låter vänta på sig och det är svårt att bli upphetsad längre då det redan känns föräldrat. Nu snackas det dessutom om att utgivaren THQ bara vill få ut spelet till varje pris utan hänsyn till kvaliteten och vi börjar inse att GSC Gameworld trots allt kanske inte är en bättre utvecklare än vad deras förra spel det urusla Codename: Outbreak antydde.

Orsak till avsmak: Gammalt och ruttet.

Releasedatum: Oktober

Recensioner



Black är tillsammans med God of War, Ninja Gaiden, Resident Evil 4 och The Chronicles of Riddick de bästa spelen rent tekniskt till denna generation.



Black

Brutalläcker massförstörelse i Criterion's efterlängtrade actionexplosion...

Information

Plattform PS2, Xbox
Utvecklare Criterion
Utgivare EA
Speltyp Action
Premiär 24 februari
Antal spelare 1
Rek. Ålder 16 år
Testad version PS2, PAL
 Xbox, PAL

Plus Brutal teknik, sanslösa mängder vapen, läcker design, bra tempo och massor av variation.

Minus Saknar multiplayerläge och onlinestöd.

För bara någon timme sedan bevitnade jag slutsekvensen i Black. När jag nu satt mig ned för att skriva en recension som jag till en början hade tänkt inleda med ett stycke om spelets story, står det helt still i skallen. Jag har verkligen absolut ingen aning om vad Black handlade om så här i efterhand.

Borttappade specialagenter, politisk konspiration, förräderi och vapensmuggling är alla saker som nämnts i filmsekvenserna mellan uppdragen men mer än så har jag inte lyckats snappa upp. Vad jag däremot vet är att storyn i det här fallet är fullständigt ovidkommande. Storyn är en haltande bromskloss proppad av tidstypiska thrillerklyschor som staplats på hög för att en story är nödvändigt. Innan Black

hade jag säkert påstått att ett actionspel utan genomarbetad handling är dödsdömt. Speciellt efter att Half-Life 2 satt nivån för vad vi ska förvänta oss. Men efter tolv timmar tillsammans med Criterion's extremt efterlängtrade actionepos är jag dock av en helt annan uppfattning. Jag är nämligen pånyttfödd och har omvärderat mitt sätt att se på genren, det behövs ingen story, inte så länge det bjuds på den typ av brutal destruktionskonst som det gör i Black i alla fall, en actionupplevelse som ingen Playstation 2 eller Xbox-ägare får missa.

Jag befinner mig i Tjetjenien, så mycket vet jag. Jag är en agent, som jagar terrorister. Terroristerna är många, ganska långa och har framförallt massor av vapen. Som tur är visar det sig att jag

är lite av en vapenexpert och använder med lätthet allt som terroristerna tappar, utan problem. Här finns pistoler av alla de slag, maskingevär från världen alla hörn, kulsprutor, raketgevär, prickskyttegevär, uzis och granater.

Jag pratade med producenten till Black, Jeremy Chubbs, bara häromveckan. Han berättade för mig att deras främsta inspirationskälla i skapandet av Black varit Medal of Honor. Och det märks, även om Black har många andra förtjänster också som Electronic Arts klassiska krigsspel aldrig haft. Tempot är högt, striderna massiva och vapnen ursinniga. Fienderna är aggressiva, arbetar i grupp och agerar ofta både taktiskt och trovärdigt. Trots enorm förstörelse och vansinnigt kraftfulla

En 2:a åsikt

Black är ofattbart snyggt och ett av de här spelen som nästan är köpvärdt bara för det grafiska. Lyckligtvis stannar superlativen inte där utan Black är också en actionpärla med varierade banor och klockren spelkontroll. Dessvärre imponeras jag inte av fiendernas tveksamma intelligens. 8/10

_Jonas Mäki



Betygen i Gamereactor # 33

Mario Kart DS
DS / Nintendo 9/10

GTA: Liberty City Stories
PSP / Take 2 9/10

Half-Life 2
Xbox / Vivendi 9/10

Codemned
Xbox 360 / Sega 8/10

Call of Duty 2
Xbox 360 / Activision 9/10

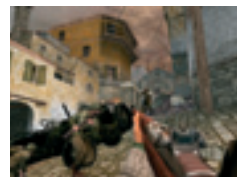


We Love Katamari
Playstation 2 / Namco 8/10

NBA Live 06
Xbox 360 / EA 8/10

Prince of Persia: The Two Thrones
GC, PC, PS2, Xbox / Ubisoft 8/10

Kameo: Elements of Power
Xbox 360 / Microsoft 8/10



Call of Duty 2: Big Red One
PS2, Xbox / Activision 7/10

Sonic Rush
DS / Sega 7/10

Mario Smash Football
Gamecube / Nintendo 6/10

Perfect Dark Zero
Xbox 360 / Microsoft 5/10

Ridge Racer 6
Xbox 360 / Namco 5/10



Det enda egentliga minuset med Black är det faktum att spelet varken innehåller online-stöd eller multiplayerläge. Orsaken till detta är enligt Criterion själva att spelets grafikmotor är alldeles för komplex och flyttar på tok för mycket grafik för att det skulle fungera att spela split-screen eller över nätet.

skjutvapen är striderna i Black väldigt strategiskt krävande, åtminstone på den tuffaste svårighetsgraden och kräver en del smart tänkande av spelaren. Det går absolut inte att rusa fram längs banorna och bara skjuta på allt som rör sig. Nej, det krävs att man hela tiden använder skydd medan man rycker fram, att man ibland lägger understödseld till sig själv under avancemanget och att man framförallt ser till så att man inte attraherar prickskyttar genom att springa oskyddad över stora ytor. Fienderna är duktiga skyttar och till skillnad från många andra spel i genren dör man av ganska få skott, även om det går att magasinera medicinlådor för att sedan använda dem efter eget behov.

Black innehåller ett tiotal uppdrag som spänner över en ganska stor del av Östeuropa och det forna Sovjetunionen. Ryssland, Armenien, Bosnien och Tjetjenien är alla länder som Criterions designers inspirerats av, både beträffande arkitektur och vegetation. Variationen i de olika uppdragen är superb och spelaren reser mellan tätbebyggda stadsområden till förfallna förorter, skogslandskap, rostiga fabrikslokaler och övergivna mentalsjukhus. Överallt kryllar det av mörkläddade terrorister i rånarlvor som skjuter för brinnande livet, och förstörelsen är total. För i Black går nämligen allt att skjuta sönder. Det som tidigare varit och tomma förhandslöften

från ett tiotal stora utvecklare är dagens sanning i Criterions actiondebut. Husväggar, dörrar, lådor, bänkar, tunnor, bilar, fönster - allt pulveriseras av mina oändliga skottsallor och förvandlas till partikelbaserat strössel som garnerar miljöerna jag befinner mig i. Black är på många sätt som en enda stor målarduk där konstnären håller i vapnet och där ammunitionen är hans målarfärg. Vissa uppdrag tar över en timme att klara och när man då väl lämnar banan är förstörelsen så total att häftiga fnitterattacker är ofrånkomliga.

Också har vi grafiken som det snackats överlägset mest om på förhand. Och visst, som bilderna påvisar är detta ett av de tekniskt mest komplexa och mest iögonfallande spelen jag någonsin testat. Black pressar främst Playstation 2 så hårt att maskinen under vissa delar av spelet ger ifrån sig ljud som skvallrar om total hårdsmälta. Modelleringen är komplex, banorna gigantiska, laddningstiderna minimala, texturerna ursnygga, ljuseffekterna fantastiska och presentationen klockren. Tillsammans med underbart surround-ljud och fantastiskt underhållande spelbarhet är Black årets hittills bästa actionspel.

..Petter Engelin

9/10

Grafik 10 Spelbarhet 9 Ljud 10 Hållbarhet 6
Briljant actionorgasm

Full Auto

Genomtrist grafikdemonstration med usel bilfysik

Plattform Xbox 360 Utvecklare Pseudo Interactive Utgivare Sega Speltyp Racing Premiär 17 februari
Antal spelare 1-6 Testad version PAL Rek. ålder 12 år



Full Auto avger en väldigt från doft och är smockfyllt av jobbiga svagheter. Den som letar efter ett Burnout på steroider eller ett Twisted Metal med Crazy Taxi-gener får leta vidare.

Jag har två 20-milimeters kulsprutor monterade på motorhuven på min gula Impala. I grillen sitter en smäck liten avfyringsramp för fyra stycken värme-sökande missiler och på den bakre kofångaren finns en ramp för utplacering av landminor. Som du förstår är jag ett rullande minikrig, destruktionens främste härförare och lika snabb som hänsynslös. Åtminstone om du frågar Sega.

För Full Auto är ett av de mest hypade Xbox 360-spelen hittills, inte minst av Sega själva. Redan ifjol under GDC-mässan visade utvecklarna Pseudo Interactive upp ett teknikdemo kallat Crash där smaskiga sportbilar knölades sönder i realtid och redan där började snacket. Full Auto kallades för ett "Burnout på steroider", ett "Twisted Metal med Crazy Taxi-gener" och "nästa stora steg inom racinggenren". Av någon anledning tilltog det överdrivet optimistiska förhandssnacket ytterligare under och efter E3-mässan, vilket såhär i efterhand förmodligen berodde mest på att Full Auto var en av få spelbara Xbox 360-titlar på mässgolvet. Men som så ofta visade det sig att snacket inte var mer än tom luft. Efter sju timmar med Full Auto är jag så obönhörligt uttråkad att jag somnar, sittande. Full Auto är nämligen ett fiasko, en trist teknikdemonstration där partiklar, rök eld och spänningslösa ljuseffekter utgör grundstommen och där alla former av spelbarhet helt glömts bort.

Vapen finns det gott om, liksom förstörelse. Vad som däremot lyser med sin frånvaro är dels ett attraktivt upplägg men även fartkänsla, variation och bra bilfysik. För bilarnas beteende i Full Auto känns helt hopplöst. Dels befinner de sig en bra bit ovanför själva

asfalten men de saknar även tyngd och sladdar så fort man svänger, ungefär som om underlaget skulle bestå av spegelblank is. Att man övrera sin till tanderna utrustade Impala efter de snitslade banorna i jakt på motståndare är en ren pina då bilen fladdrar och betar sig som om den skulle sitta fast på en pinne monterad i mitten av underredet och fäst i asfalten längs en rås.

En av de på förhand mest omtalade delarna i Full Auto är det faktum att spelaren kan skjuta eller krocka sönder precis vad som helst. Och även om det faktiskt går att skjuta hål i väggarna på flesta av husen som omger vägbanan och även om det går utmärkt att köra över såväl lyktstolpar som containrar, soptunnor och parkerade fordon känns allting som meningslöst skövlande av fjäderlätt plåt och ihåligt tegel. Man får aldrig den där känslan av att saker och ting verkligen går sönder då spelets fysik gör varje objekt för lätt. Och då spelar det ingen roll att Pseudo Interactive snattat funktionen från Prince of Persia som gör det möjligt att spola tillbaka tiden om man skulle göra ett fatalt misstag... detta är ren och skär tristess.

Förutom identitetslös grafik, rutten bilfysik och trist upplägg innehåller även Full Auto ett fullständigt likgiltigt Xbox Live-läge och stundtals instabil skärmuppdatering. Kom igen nu Sega, ni kan betydligt, betydligt bättre än såhär.

..Petter Engelin

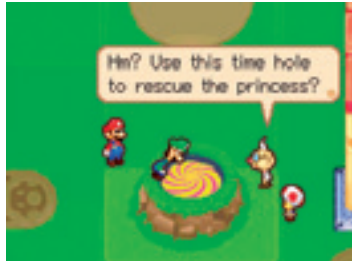
3/10

Grafik 6 Spelbarhet 3 Ljud 3 Hållbarhet 3
Urtrist och svindyr teknikkdemo

Mario & Luigi: Partners in Time

Marios supercharmiga rollspeläventyr nu till DS

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



Partners in Time är supercharmigt och välgjort.

Tillsammans med Paper Mario är Mario & Luigi: Superstar Saga det bästa Mario-spelet på flera år. Därför har uppföljaren Partners in Time varit ett av de spel jag sett mest fram emot och som väntat gör Nintendo mig inte besviken.

I sedvanlig ordning är det våpet Peach som kommit på villovägar, den här gången skickad bakåt i tiden av de lömska Shroobs. Det får Nintendos hjältemodiga brödrapar att hoppa in i ett tidshål för att hämta hem henne igen. Mario och Luigi reser ungefär trettio år bakåt i tiden där de snabbt träffar och

slår följe med sig själva – som bebisar. Där andra rollspel är en stillsam företeelse med timmar av bladdrande i menyer, fungerar detta som en märklig hybrid av Marios plattformsäventyr och hans tidigare rollspelskapader. Allra mest underhållande är striderna där man genom vältjämda hopp och smart hushållande med föremål som eld-blommor samt koopas skal ökar chanserna att besegra sina motståndare.

Mina enda egentliga klagomål är att grafiken och ljudet luktar farligt mycket Gameboy Advance samt att det är för snålt med sparpunkter.

Söker du seriös handling, enorma mängder hemligheter och supersvåra pussel bör du leta vidare. Om inte är Mario & Luigi: Partners in Time en supercharmig rollspelsbagatell som jag varmt rekommenderar.

Jonas Mäki

8/10

Grafik 7 Spelbarhet 9 Ljud 6 Hållbarhet 8
Finurligt, mysigt och charmigt

Suikoden Tactics

Strategiskt tänkande i Suikodens övärld

Plattform Playstation 2 Utvecklare Konami Utgivare Konami Speltyp Strategirollspel
Premiär 24 februari Antal spelare 1 Testad version NTSC Rek. ålder 12 år

Så fort jag ser Tactics i ett spelnamn vet jag vad jag har att vänta mig: taktiska dragbaserade strider på rutnät blandade med upprustning i städerna efteråt. Det är ett enkelt koncept som fungerat bra både i Final Fantasy Tactics och Dynasty Tactics, samt även förstås i spel som Gladius, Disgaea och Konamis egna Vandal Hearts. Utan att bli allt för plottriga strategimässigt blandar samtliga spelen rollspel och strategi på ett bra sätt.

Varje strategirollspel av rang har en egenhet. I det här fallet är det runsystemet som gör att varje ruta på slagfältet kan laddas med olika runor, vilket förstås ger dig stora fördelar om du tänker rätt. Det är faktiskt det enda sättet att vinna, eftersom fienderna snabbt gör polsa av en oskyddad karaktär. Till en början verkar spelet nästan omöjligt, tills man börjar planera i förväg och inte skickar figurer på självmordsangrepp in bland fienderna.

Handlingen i Suikoden Tactics utspelar sig både före och efter Suikoden IV, vilket ger oss tillfälle att lära känna de ganska schablonartade karaktärerna lite bättre. Det finns inte



Röstskådespelarna gör ett bra jobb, förutom huvudpersonen som på traditionellt vis låter som en osnuten skitunge.

riktigt lika många som i de ordinarie spelen men helt klart tillräckligt för att kunna välja en drös favoriter. Tactics kan förstås spelas på egen hand, men utan att ha spelat det fjärde spelet kan vissa sektioner kännas lite förvirrande.

På det hela taget har jag dock haft roligt med Suikoden Tactics, även om jag hade hoppats på lite mer valmöjligheter.

Mikael Sundberg

7/10

Grafik 5 Spelbarhet 8 Ljud 7 Hållbarhet 7
Mysig strategi för Suikoden-fans

Castlevania: Curse of Darkness

Micke smiskar fler vampyrer i 1400-talets Europa

Plattform PS2, Xbox Utvecklare Konami Utgivare Konami Speltyp Action Premiär 16 februari
Antal spelare 1 Testad version PS2, NTSC Rek. ålder 16 år

Det förra Castlevania-spelet till Playstation 2 var helt okej, om man bortsåg från att det knappt hade något med spelseriens tidigare delar att göra, spelmässigt. Producenten Koji Igarashi har därför sett till att fylla uppföljaren med Castlevania-referenser, allt för att glädja de mest inbitna fansen. Men tyvärr har man inte gjort ett dugg åt spelets största brist: den sjukt tråkiga bandesignen.

Demontränaren Hector springer visserligen runt i omgivningar som faktiskt varierar en smula, men det är bara estetiskt. I praktiken rör det sig likt förbaskat om korridor, korridor, fyrkantigt rum, och sedan upprepat så hela vägen genom spelet. De små detaljer som finns här och där går inte att interagera med det allra minsta, förutom ett gäng stolar som helt oförklarligt står utplacerade i världen. Mellan varje liten sektion blir det också en kort men kännbar laddningstid, och frustrationen går att ta på när jag för tionde gången springer åt fel håll bara för att allt ser likadant ut.

Lyckligtvis har spelet några kvaliteter som gör det spelvärt för fans av serien åtminstone. Hector kan både bygga nya vapen av de material han hittar längs vägen och träna upp demoner med helt olika egenskaper. Det är rejäl skillnad på att slåss med dolkar jämfört med enorma svärd eller yxor, och varje vapen har sina egna specialattacker. Lägg sedan till alla de varianter av demoner som går att få fram och deras unika attacker så blir det ganska spännande strider. Och som vanligt är bossarna både genomtänkta och läckra att slåss mot. Jag gillar särskilt scenen när Hector går

fram till en pelare och stirrar dumt på den - tills en gigantisk minotaur rycker loss den och använder som klubba i den följande striden. Spelet har också en mängd intressanta personligheter som tillsammans skapar en spännande handling mellan allt stridande. Stort plus också för möjligheten att spela som Trevor Belmont, huvudpersonen från gamla Castlevania 3.

Tyvärr överväger nackdelarna och Curse of Darkness känns inkomplett, trots en mer varierad design den här gången. Grafiken känns torr och steril utan höjdpunkter och musiken kommer inte i närheten av de lysande varken i Lament of Innocence eller Dawn of Sorrow. Det är bara att acceptera, Castlevania inte fungerar speciellt bra i tre dimensioner.

Mikael Sundberg

6/10

Grafik 5 Spelbarhet 6 Ljud 6 Hållbarhet 6
Enformigt monsterhackande



Hector har anammat det gängse Castlevania-motet: vitt hår och svarta kläder med detaljer i guld och rött. Mycket stiligt tycker Micke som lovar att bleka sin mörkbruna hårman kritvit.



Toca Race Driver 3

Mer supersnyggt plåtknycklande från överambitiösa Codemasters...

Information

Plattform PC, PS2, Xbox

Utvecklare Codemasters

Utgivare Codemasters

Speltyp Racing

Premiär 24 februari

Antal spelare 1-12

Rek. Ålder 12 år

Testad version PC, PAL, Xbox, PAL

Plus Bra bilytik, härlig racingatmosfär, massor av innehåll, urläcker grafik och bra ljud.

Minus Vissa racingklasser är helt meningslösa och upplägget känns tråkigt.

Ambition är det som oftast avgör om ett spel blir en sprakande succé eller en kompoststinkande skräpprodukt. Utvecklare utan ambitioner med en produkt framställd av enbart en försäljningsmässig drivkraft blir sällan riktigt bra, något som spelindustrin ständigt är ett levande exempel på. Men vad händer när man helt plötsligt har alldeles för mycket ambition, när man har 400 idéer som låter briljanta på ett papper och i spelglädjens goda namn försöker pressa in allihop i samma produkt? Toca Race Driver 3 är resultatet.

I sitt försök att simulera varenda form av racing som existerar innehåller Toca Race Driver 3 det mesta inom fyrhjulig racing. Allt från go-kart och klassiska varianter till ovalbaneracing, standard-bilar, lastbilar och till och med en light-variant av Formel 1. Som framgångstörstig nykomling gäller det att arbeta sig genom de olika klasserna för att bli den främste inom en speciell disciplin. Upplägget känns igen från de

tidigare delarna i serien och flertalet mästerskap och racingbanor från världen över finns med i paketet.

Man märker att Codemasters återigen har tagit sig vatten över huvudet när de har valt att fokusera på mångfald istället för genomgående kvalitet, för precis som förra gången är Toca Race Driver 3 ett spel med många olika sidor. Asfaltsracingen är stundvis fullkomligt briljant och otroligt underhållande, standardbilsracingen levererar många underhållande timmar och att få sätta i förarsätet i Mattias Ekströms DTM-Audi är en läcker upplevelse. Men tyvärr känns off-road-racingen och framförallt de olika rally-varianterna bleka och tråkiga tack vare total avsaknad av spelsänsla. IRL känns även det andefattigt utfört, och vem tycker egentligen att det är roligt att ratta runt i vingliga formel-bilar från 30-talet, eller maffiga långträdare?

Grafiken är som vanligt riktigt läcker, och kan på PC-versionen mäta sig med

de allra bästa i genren. PS2-versionen innehåller färre detaljer och effekter men är fortfarande väldigt snygg. Kollisions-systemet är vassare denna gång, även om det är långt ifrån perfekt. Spillror och partiklar strömmas över skärmen när det vankas närkontakt och plåt knycklas på ett trovärdigt och visuellt effektivt sätt. Även ljudet i Toca Race Driver 3 är bra med massor av läckert kraftfulla motorljud och en hel del välgjorda effekter.

När Toca Race Driver 3 är som bäst det lika beroendeframkallande som det är snyggt och lika snabbt som det är utmanande. Det finns dock fortfarande en del irriterande svagheter som tyvärr gör att Codemasters inte når ända fram den här gången heller.

_Jesper Karlsson

7/10

Grafik 9 Spelbarhet 6 Ljud 7 Hållbarhet 7
Ojämn racing som både sviker och roar

En 2:a åsikt

Codemasters tycks inte förstå att ett spel faktiskt kan bli för varierat. Vilket är fallet med Toca Race Driver såväl som med föregångaren. Varje gång man börjat bli varm i kläderna, i en viss typ av bil, slussas man vidare till en helt ny tävlingsklass. Jag vill köra Touring Car liksom, inte Formula Ford, truckracing eller go-karts. 6/10

_Peter Bernhardtsson



Shadow of the Colossus är den andliga efterföljaren till Ico, men ändå liknar de två spelen inte varandra speciellt mycket alls.

Shadow of the Colossus

En spelupplevelse som inte liknar något annat från utvecklarna bakom Ico

Information

Plattform Playstation 2

Utvecklare Sony

Utgivare Sony

Speltyp Äventyr

Premiär 17 februari

Antal spelare 1

Rek. Ålder 12 år

Testad version NTSC

Plus Fantastisk teknik, strålande design, ljuv musik, underbar atmosfär och ett helt unikt upplägg.

Minus Ojämn skärmappdatering.

En kolsvart geckoödlå klättrar obekymrat uppför väggen där jag sitter i solskenet. Jag betraktar den i ögonvrån, men den verkar inte bära på den livgivande kristall som visat sig användbar på min resa. Jag kisar i motljuset. Där, någonstans på andra sidan ravinen, väntar mitt mål. Jag håller ut mitt svärd, solen speglas i det, och reflektionerna bildar en lysande pil söderut. Med en suck reser jag mig och visslar på min häst. Det är dags.

Shadow of the Colossus är den andliga efterföljaren till Ico, men ändå liknar de två spelen inte varandra ett dugg, förutom möjligtvis i det faktum att inget av dem liknar något annat spel. Colossus är storslaget, högtidligt och episkt på ett sätt som jag aldrig sett förut i ett spel. För även om Ico och Yorda befann sig i ett gigantiskt slott var de alltid tillsammans, och det blev på något sätt mysigt. Inget sådant här. När

man störtar fram över slätten med svärdet i högsta hugg på väg mot nästa koloss hörs bara vinden och hovslagen, men det är vackert, så oerhört vackert. Det påminner lite om scenen i Sagan om Konungens Återkomst när Gandalf rider ut från Minas Tirith för att undsätta Osgiliaths försvarare, när han vänder om och kameran stötvis panorerer tillbaka mot den vita staden. Rörelsen är inte perfekt, men just därför känns den så trovärdig.

För det visuella i Shadow of the Colossus är knappast perfekt, men ändå klaffar det hela till en strålande helhet. Bilduppdateringen är aningen instabil och texturerna är minst sagt enkla. Därmed inte sagt att grafikteknikerna i Team Ico saknar talang, tvärtom. Colossus pressar ut effekter som maskinen inte visste att den klarade av. Rörelseoskärpa, vansinniga partikel-effekter, fantastisk snygg ljussättning

med självskuggning och motljuseffekter, realistisk päls på kolosserna; många tekniker som vi ser som standard för nästa generation men knappast hade väntat oss här. Allt detta bidrar till en sorts dokumentär realism, det behöver inte vara bildskönt eftersom det är på riktigt, oredigerat och äkta.

Så, nu när vi har etablerat oss i den här högst sannolika världen kastar Fumito Ueda och hans kompanjoner oss in i de mest osannolika strider något spel skådat. Vårt uppdrag är att besegra sexton kolosser runtom i världen och där ligger själva huvuddelen av spelet, hur uppriskande det än är att bara rida runt. Varje koloss är helt unik och har ett eget rörelsemönster och uppträdande, men de har alla ett par sårbara punkter som du kan komma åt med ditt svärd. Men det är förstås ett litet problem att ta sig upp på en femton meter hög stentjур eller en trettio meters skäggig minotaur.

En 2:a åsikt

Som saga betraktat är det här spelet verkligen strålande, men precis som i Fumito Uedas förra spel Ico, berättas handlingen i ett nästan sövande långsamt tempo. Shadow of the Colossus innehåller också en del tekniska tillkortakommanden som instabil skärmappdatering och aningen bökig spelkontroll, tyvärr. 7/10

Jonas Mäki



De sexton kolosserna är helt olika men har ändå gemensamma drag. Alla påminner om någon sorts djur och har en kombination av päls och stora pansarplattor, men ser samtidigt mycket levande ut. Animationen är helt otrolig och anpassar sig till omgivningen.

Och där ligger problemlösningen. Det gäller att först lista ut hur du kommer upp och sedan hitta en väg utan att bli avkastad. Du kan hålla fast dig på jättarnas päls, men greppet håller bara en viss tid, sedan måste du hitta en säker plats att pusta ut. Det är här spelet inte liknar något annat, när spelaren flyger av och av som en vante med ett desperat grepp medan tusen ton sten och kött försöker skaka bort dig som en annan fluga. Men så stannar den till ett ögonblick, du lyfter ditt svärd och driver det djupt in i den skimrande symbolen på kolossens huvud. Tystnad. Och så faller den till marken.

Jag får ångest. Det här är fel. Jag tycker synd om de gigantiska sakerna som oftast bara vandrar runt och helst skulle vilja vara ifred. Vad har jag för rätt att anfalla dem? Visst, en dov röst i himlen säger åt mig att göra det för att eventuellt kunna rädda min döda flickvän, men det känns knappast särskilt hjältemodigt utan mer som en skrytsam brittisk jägare med cigarr och monokel på safari i Afrika anno sent 1800-tal, liksom. Vissa av kolosserna kämpar emot och skjuter blixtrar på mig, men de flesta är stora, klumpiga och ganska dumma. Jag skjuter i ögon och trampdynor, och när jag väl kommer åt

är kolosserna försvarslösa. Återigen lite känsla av Sagan om Ringen, för vem tyckte inte lite synd om grottrölet när Legolas sköt det i halsen?

Den enda som inte dömer mig är Agro, min trogna häst. Kontrollen är nyskapande då Agro faktiskt styr sig själv. Du kan förstas piska på och dra tömmarna dit du vill, men i slutändan är det ändå Agro som bestämmer. Trots allt fungerar det riktigt bra, och det är skönt att kunna koncentrera sig på att navigera eller försöka pricka en avgjort sur koloss som jagar oss utan att rida in i väggar eller ner i stup.

Redan nu kan jag nog utse Shadow of the Colossus till årets mest unika spel. Kontrasten mellan lugna ritter och de hektiska striderna gör spelet varierat trots att det egentligen är extremt linjärt. Precis som studios tidigare spel; Ico är det minimalistiskt och överdådigt på samma gång, ett tekniskt och estetiskt mästerverk, ett absolut måste i samlingen och ett av de bästa spelen till Playstation 2.

..Mikael Sundberg

9/10

Grafik 9 Spelbarhet 9 Ljud 9 Hållbarhet 8
Ett fantastiskt äventyr

Psychonauts

Helsnurrig djupdykning in i det mänskliga psyket

Plattform PS2, Xbox Utvecklare Double Fine Utgivare THQ Speltyp Plattform Premiär Ute nu
Antal spelare 1 Testad version PS2, PAL/Xbox, PAL Rek. ålder 12 år

Psychonauts, som hållit plattformsfansen på halster alldeles för länge på grund av utgivarproblem, är nu äntligen här och jag har utforskat snurriga psyken och färgstarka plattformsvärldar för brinnande livet.

Spelaren träder in i rollen som Raz som rymt hemifrån för att få delta i ett sommarläger för blivande psykonauter. De ansvariga låter Raz vara med på ett villkor; att han lämnar lägret när hans pappa, som hatar Raz speciella psykiska färdigheter, kommer för att hämta hem honom. Raz vistelse på sommarlägret blir dock längre än vad han först trott, på grund av en fiende som hotar de blivande psykonauterna, eller framförallt deras psyken.

Till upplägget är Psychonauts ett plattformsspel där spelaren löser mindre pussel och mer eller mindre fritt kan ströva omkring för att klara banorna. Det finns ett antal banor som är kopplade till Raz direkta omgivningar, men de mest intressanta banorna är förlagda inne i olika karaktärs psyken. Det är där magin med spelet sker tack vare designmässig briljans. Raz dyker in i flera olika psyken, för att lyckas komma vidare i sitt äventyr. I varje psyke finns ett antal uppgifter att lösa, varav den allra viktigaste och största är kopplad till den demon, eller boss, som Raz köttsliga intjäck störs av. Min favoritbana är när Raz träder in i en konspirationstokig säkerhetsvakts hjärna. Hemliga agenter, helikoptrar och

spionerande soptunnor utgör de största hoten och hela banan osar förföljelsemani. Det är helt fantastiskt roligt och vi som spelare får stor variation tack vare att inget psyke är det andra likt.

Redan under de första trettio sekunderna faller man, helt handlöst, för Psychonauts. Spelet har en mycket smart och komisk dialog, och många problem i spelet flirar vilt med klassiska psykologiska problem. Att bland annat kunna lösa minnesfragment och para ihop emotionellt bagage, det vill säga gråtande koffertar, med respektive adresslapp är just en sådan otroligt smart och komisk lösning. Just dessa karaktäristiska punkter osar spelet av, vilket bidrar till en mycket angenäm upplevelse.

Psychonauts är ett väldegnat, smart och komiskt spel, men det finns en del negativa aspekter med denna sinnliga karamell. Det gäller framför allt Playstation 2-versionen som lider av besvärlig spelkontroll samt sämre grafik än i Xbox-originalet. Psychonauts är inte heller så långt som jag skulle önska, men underbart är kort. Alldeles för kort.

..Sophie Warnie de Humelghem

8/10

Grafik 8 Spelbarhet 7 Ljud 9 Hållbarhet 8
Freud ler i sin grav



Psychonauts pappa är den ytterst välmeriterade Tim Schafer som tidigare arbetade som producent hos Lucasarts och är mest känd för sitt arbete med bland annat äventyrsspelet Grim Fandango, Full Throttle och Day of the Tentacle.



Halo-figuren Spartan 458 är riktigt böjigt att få fram. Det krävs att man klarar spelet med samtliga figurer, något som tar mer tid än vad man först tror.

Dead or Alive 4

Team Ninjas välsvarvade slagskämpar är redo att göra upp en fjärde gång

Information

Plattform Xbox 360

Utvecklare Tecmo

Utgivare Tecmo

Speltyp Slagsmål

Premiär Ute nu

Antal spelare 1-4

Rek. Ålder 16 år

Testad version PAL

Plus Förbättrat spel-system, innehållsrikt, underbara miljöer, läcker design, klockrent online-läge

Minus Hemsk musik, kunde ha varit ännu snyggare.

Dead or Alive 3 hör förmodligen till mina bäst investerade pengar någonsin.

Sedan jag köpte det till min splittrnya amerikanska Xbox i november 2001, har jag spelat det dagligen, varje vecka. Så bra var det och så bra är det. Därför är det heller inte konstigt att Dead or Alive 4 är ett av de spel jag sett mest fram emot till Xbox 360 och när jag nu äntligen fått spela det är jag inte besviken, utan inser att underhållningen till Xbox 360 är säkrad i minst tre-fyra år framöver.

Jag vet knappt var jag ska börja för att beskriva spelets många förtjänster, men tror att jag startar med vad som är utvecklarna Team Ninjas allra starkaste område, vilket paradoxalt nog är ett av Dead or Alive 4:s svagaste områden. Jag talar naturligtvis om grafik. Team Ninja

lade ribban högt med Dead or Alive 3, som stod sig som ett av de absolut snyggaste spelen under hela den förra generationen och toppade det sedan med ofattbart läckra Ninja Gaiden.

Dead or Alive 4 är helt klart snyggt med supersmidiga animationer och sanslös detaljrikedom på banorna. Problemet är att allt detta hade även Dead or Alive 3. Visst har polygonantalet mångdubblats och texturerna är långt mer högupplösta, men sanningen är att jag hade förväntat mig mer av Dead or Alive 4... rent grafiskt.

Hur skicklig man än varit i de tidigare spelen i serien, är Dead or Alive 4 nästan som att börja om från grunden. Förändringarna av spelsystemet är omfattande och det är svårare än någonsin att kontra attacker, vilket är något av

spelseriens signum. Tidigare kunde man enkelt kontra ihjäl en knappamrande nybörjare, men nu krävs betydligt mer träning för att få det övertaget. I längden är detta till det bättre, men gör också att Dead or Alive inte är riktigt lika tillgängligt för glada amatörer längre. Även slagskämparna har setts över ordentligt och gör att man inte har mycket nytta av sina intränade favoritattacker från föregångaren. I flera fall handlar det om de mest använda och populäraste attackerna som stuvats om eller tagits bort på ett så uppseendväckande sätt att många gamla figurer känns helt nya.

De spektakulära arenorna finns naturligtvis kvar och har trissats upp ytterligare några varv. Nu finns bilar som kör omkring, attackerande dinosaurier i en stor Jurapark och annan utsmyk-

En 2:a åsikt

Jag var aldrig speciellt förtjust i Dead or Alive 3. Team Ninjas lite sega spelsystem med fokus på kontrings-attacker och kast, och med en avig rytm för en Tekken-nörd som mig själv, innebar att jag tröttnade snabbt. Så blir fallet även med det fjärde spelet. Polerat och välgjort men det saknas explosivitet och är inte alls så snyggt som jag hade förväntat mig. 7/10

Petter Englin



Dead or Alive-serien har alltid varit (ö)känd för att vara sexistisk, något utvecklarna Team Ninja uppenbarligen inte kunde bry sig mindre om. Istället finns nu kortfilmer med vissa av de kvinnliga kämparna spritt sprängande nakna som läses upp när man klarar spelet.

ning som påverkar spelet. Dessutom kan man numera knuffa sin motståndare över låga hinder som bord eller fallna träd, vilket inte ger så mycket skada, men möjliggör en efterföljande attack. De fantasifulla banorna gör spelet mycket mer levande och matcherna antar olika karaktär beroende på var man är och vem man möter.

Totalt sett finns 22 spelbara figurer. De nya kämparna smälter in bra i det övriga gänget och är spelmässigt sett mer utmanande än andra. Eliot gör exempelvis inte mycket skada och har inga självklara attacker, utan kräver en smart spelare. De flesta är väl också nyfikna på Master Chief-liknande Spartan 458, som dessutom har en helt egen Halo-bana med Halo-temat som bakgrundsmusik. Hon, för det är en hon, är en av spelets absolut mest kraftfulla figurer med bra räckvidd och styrka. Spartan 458 känns oväntat genomtänkt för att vara en plojfigur och att axeltackla sin motståndare så denne kraschar rakt in i en Warthog skickar givetvis rysningar av välbehag genom en Halo-älskare som undertecknad.

Att Dead or Alive 4 är spelmässigt klockrent och ett spel som kommer att hålla i hundratals timmar, råder det väl ingen tvekan om vid det här laget. Det är minst lika välfyllt som alla andra fightingsspel, om inte mer. Men Team Ninja har ytterligare ett kort i rock-ärmen, nämligen online-stödet som hör

till de bästa och mest utbyggda jag sett, oavsett genre. Spelet har fullständiga rankingslistor och fysiska lobbyer där man kan gå omkring och kommunicera med andra spelare medan man inte spelar. I dessa lobbyer visas pågående matcher på storbilds-TV och det går att ta reda på exakt hur varje spelare gjort ifrån sig i sina tidigare matcher. Det hela är fullständigt enastående och jag har svårt att se att någon ska kunna överträffa Team Ninja och Dead or Alive 4 ifråga om online-stöd i ett slagsmålsspel. Det är viktigt att välja motståndare med bra uppkoppling dock, eftersom bara någon tiondels fördröjning gör spelet näst intill ospelbart på högre nivåer.

Sammantaget råder det för mig ingen tvekan om att Dead or Alive 4 fullt ut fyller skorna från Dead or Alive 3 och är en värdig uppföljare. Visst hade det gärna fått vara snyggare, visst låter musiken fortfarande ganska anskrämligt men spelmässigt och innehållsmässigt är det helt enkelt få spel som slår Team Ninjas pärla. Konkurrenten är visserligen inte direkt mördande ännu, men Dead or Alive 4 är idag det bästa spelet till Xbox 360.

_Jonas Mäki

9/10

Grafik 8 Spelbarhet 9 Ljud 7 Hållbarhet 10
Superbt slagsmål

Marc Ecko's Getting Up

Tony Hawk's Underground möter Prince of Persia

Plattform PC, PS2, Xbox Utvecklare The Collective Utgivare Atari Speltyp Action Premiär 24 februari
Antal spelare 1 Testad version PS2, PAL/Xbox, PAL Rek. ålder 16 år

Trane vill bli känd, graffiti är hans stora passion och varje steg han tar sker med en tuschpenna eller en sprayburk i handen. Han har sett sin hemstad New Radius förvandlas från en kokande kittel av kreativitet och mångsidig kulturhistoria, till en grå och förtryckt polisstat där tungt beväpnade vakter kvickt kväljer upprorsmakare och oliktänkande. Tranes pojkdrom om att bli känd för sin konst växer till något annat, hans målningar blir till en protest mot New Radius korrupta stadsmakt och Getting Up till ett drama där kampen för friheten blir det centrala.

Mark Ecko har under många år ägnat sig åt olika delar av hip-hop-kulturen, främst inom klädesindustrin. Han berättade tidigare ifjol att idéer om en långfilm funnits under en längre tid, som efter ett möte med Ataris högsta höns, Bruno Bonell, visade sig vara en nästan perfekt utgångspunkt för ett spel.

Det märks snabbt att Mark Ecko tänkt länge och hårt på historien om en ung man som går från pojkestreck och vandalism till fullskaligt krig där konsten och friheten står i centrum, allt med en aningen överdriven, självbiografisk ton.

Och visst, storyn är genomarbetad, goda idéer finns det gott om. Problemet i Getting Up ligger istället i utförandet, och i förlängningen även i valet av utvecklingsstudio. Mark Ecko har själv sagt att The Collective (Buffy the Vampire Slayer, Indiana Jones and the Emperor's Tomb) vet hur man effektivt förvaltar en licens, och det ligger en del i vad han säger. Men precis som i tidigare spel från The Collective lider Getting Up av en ryckig och oprecis spelkontroll som tillsammans med en bångstyrig och bökgig kamera gör att Tranes äventyr ibland blir utmanande av

helt fel anledningar. Slagsmålen med stadens alla säkerhetsvakter (och rivaliserande graffiti-konstnärer) blir snabbt tråkiga och de Prince of Persia-liknande fasadstrapatserna är ofta mer frustrerande än underhållande.

Pluskontot utgörs till stor del av handlingen som faktiskt känns både intressant och engagerande. Även ljudet är bra med en hel del läckra ljudeffekter och imponerande röstskådespel främst från rapparen Talib Kweli som gör Tranes röst. Graffiti-legender som Cope2 och Futura 2000 bidrar alla med både sin konst och sina röster vilket såklart ytterligare stärker känslan av entusiasm som Getting Up dryper av. Känslan av att detta är resultatet av en eldsjäl, med fötterna fast förankrade i graffiti-kulturen, som har fått sin vilja igenom är hela tiden påtaglig, och något som Ecko ska berömmas för.

_Jesper Karlsson

6/10

Grafik 6 Spelbarhet 6 Ljud 9 Hållbarhet 6
Färgstark revolution



Själva graffiti-målandet är inte automatiserat som i till exempel Jet Set Radio (Dreamcast). Spelaren kontrollerar Tranes arm när han målar med hjälp av de analoga styrspakarna.

Star Wars: Empire at War

Martin är bättre kejsare än den grå rusingubben

Plattform PC Utvecklare Petroglyph Utgivare Lucasarts Speltyp Strategi Premiär 17 februari
Antal spelare 1-8 Testad version GULD Rek. ålder 12 år

Det var ett tag sedan vi senast såg ett strategispel som utspelade sig i George Lucas universum och ska sanningen fram vill vi helst glömma Galactic Battlegrounds från 2001. Men Empire at War med delar av teamet från legendariska Westwood Studios som en gång i tiden revolutionerade och delvis uppfinnaren fick mig på förhand att hoppas på bättring.

Det visar sig också snabbt att det här är ett spel av en helt annan kaliber än de tidigare så tafatta strategiförsöken. Spelet påminner om Rome: Total War till upplägget. Först finns det taktiska spelläget där man ser hela galaxen och vem som har kontrollen över vilka planeter. Striderna sker sedan i realtid antingen i rymden eller på marken. De läckraste och bäst genomförda striderna av dessa är de som utspelar sig i rymden. Allt från små ettriga A-vingar till imperiets stora stjärnkryssare och till och med Dödsstjärnan finns med som spelbara enheter. Det trista med rymdstriderna är dock att det lätt blir rörigt och fienden kan klippa skepp som man inte hunnit med att kontrollera, sedan är det lite synd att striderna inte är helt tredimensionella som i exempelvis Homeworld.

Även om jag spelat bättre realtidsstrategi och mer avancerad taktisk strategi än den som Empire at War levererar så är jag ändå biten av den väl avvägda kombination av de två som spelet erbjuder. Tröttnar man helt på att realtidsstriderna kan man låta spelet räkna ut hur varje strid kommer att gå. Då får man bara se om man vann eller förlorade slaget. Enheternas styrkor och svagheter är avgörande för utgången av striderna och man kan enkelt se mot vilka enheter en X-vinge är stark och vilka den har sämre chans

mot. Det innebär att man bör planera sina arméer eller rymdflottor efter hur motståndet ser ut. Spelar man som rebellerna har man tillgång till C-3PO och R2-D2. De två gynnar man användas för att spionera på Imperiet. Andra hjältekaraktärer som Obi-Wan Kenobi, Kyle Katarn och Han Solo finns också, men eftersom spelet utspelar sig några år innan den fjärde filmen så är Luke Skywalker ännu bara en finnick liten kille på en ökenplanet. Hos Imperiet märks framförallt Darth Vader och Boba Fett.

Sammantaget bjuder Empire at War på en blandad kompot. De delar av spelet där slagen utspelar sig i realtid saknar helt enkelt det spelmässiga djup som krävs för att jag verkligen ska fastna. Kontrollen av de olika enheterna, grafikens kvalitet och spelets ganska dåliga artificiella intelligens drar också ner betyget. Men konceptet med kombinationen av realtidslag i rymden och på marken samt den renodlade resurshantering som sker på galaxnivå är i grunden klockren. Ett bra köp för fansen och för de som inte låter några skavanker sätta stopp för ambitionen att bygga upp ett mäktigt rymdimperium.

._Martin Forsslund

7/10

Grafik 7 Spelbarhet 7 Ljud 6 Hållbarhet 6
Darth Vader är min biiiaatch!



Markstriderna i Star Wars: Empire at War är ganska ordinära. Spelaren bygger inga baser utan det sker i det taktiska galaxläget, på marken är det bara strid som gäller.

Key of Heaven

Tjusig grafik men ruttet spelsystem i Climax nya...

Plattform PSP Utvecklare Climax Utgivare Sony Speltyp Actionrollspel Premiär 24 mars
Antal spelare 1 Testad version Europeisk Rek. ålder 12 år

Rollspelsgenren har varit och är under-representerad till PSP. Key of Heaven är ett försök att ändra på detta, men det har tyvärr en del allvarliga brister som nästan, nästan fått mig att kasta ut min PSP genom fönstret.

Key of Heaven är ett actionrollspel med ett faktiskt ganska kreativt strids-system. Du kan kombinera olika attacker och sedan välja vilken kombination du vill använda under stridens gång. Men själva slagsmålen går ut på att trycka vilt på cirkelknappen. Du parerar till och med på samma knapp, vilket förstas fungerar uruselt. Mot vanliga fiender går det bra, men så fort jag möter en boss blir jag totalt överkörd utan att egentligen kunna göra något.

Detta är synd, för spelet är rätt påkostat med stilig grafik och helt okej musik. Under dialogerna ser vi mer detaljerade karaktärer som imponerar rejält. Det är också ett plus att rösterna



Key of Heaven handlar om Shinbu, en svärds-kämpe i vita långkalsonger som blivit utkastad från sin dojo, mest för att han är en lättlurad idiot (i vita långkalsonger).

går att få på japanska, för de engelska rösterna lyckas förstås uttala allting fel. Men det ändrar inte det faktum att Key of Heaven är ett enformigt, obalanserat spel som mycket väl kan få dig att ha sönder din PSP i rent vredesmod.

._Mikael Sundberg

3/10

Grafik 7 Spelbarhet 3 Ljud 7 Hållbarhet 3
Frustrerande...

Lemmings

Efter femton år återvänder de grönhåriga odjuren

Plattform PSP Utvecklare Team 17 Utgivare Sony Speltyp Pussel Premiär 24 februari
Antal spelare 1 Testad version Europeisk Rek. ålder 3 år



Några av originalspelets mest klassiska musikstycken finns inkluderade och livrar upp stämningen rejält.

Lämmeln, lemmus lemmus, är en extremt korkad gnagare som gillar att i långa tåg vandra rakt in i döden. DMA Designs tog fasta på denna egenskap i skapandet av kultklassikern Lemmings från 1990. Sedan debuten på Amiga har spelet konverterats till alla möjliga format, men det har aldrig blivit bättre än originalet. Förran nu.

Spelkontrollen är smart anpassad till PSP, även om jag gärna hade sett möjligheten att flytta kameran med styrkrysset och pekaren med den analogspaken istället för tvärtom. Det finns också en del nya praktiska funktioner, som att kunna snabbspola, zooma in för att lättare plocka en lämmel ur mängden, eller helt enkelt

en så enkel sak som att vi slipper spränga bort kvarblivna blockare när resten gått i mål.

Utöver de 120 reguljära banorna finns ytterligare 40 nya, samt möjlighet att ladda ner fler. Men varför inte konvertera expansionsbanorna när de ändå höll på? Hur som helst är Lemmings till Playstation Portable ett rejält paket som räcker länge. Det fungerar, trots lite seg styrning, alldeles utmärkt i bärbart format.

._Mikael Sundberg

8/10

Grafik 7 Spelbarhet 8 Ljud 8 Hållbarhet 8
Superb pusselklassiker

“PLAY ONE OF THE MOST ENDURING LEGENDS IN MILITARY HISTORY.”

—PlayStation World



CALL OF DUTY 2

BIG RED ONE

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



PlayStation 2



WITH NET PLAY

Mobile version also available on



ACTIVISION

activision.com

© 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.



Topplistor

Vilket spel blir bäst 2006? www.gamereactor.se

Månadens mest spelade

Redaktionens nuvarande fem favoriter

Plats	Speltitel	Format	Utgivare
01	Black	PS2, Xbox / Electronic Arts	Under den senaste månaden finns det inget spel om vi spenderat så mycket tid med som vi gjort med Black. Criterion's actionorgasm är som ett gift, när man väl börjat spränga saker går det inte att sluta...
02	Dead or Alive 4	Xbox 360 / Tecmo	Även om Petter, tjurskalle som han är, fortfarande nöter cirka 300 Tekken 5-matcher om dagen, - har vi andra spenderat massor av tid i Tecmos superpolerade fyra den senaste månaden. Onlineläget rockar stenhårt.
03	Buzz: The Music Quiz	Playstation 2 / Sony	12450 poäng. Det är redaktionsrekordet i Sonys geniala partyspel. Rekordet ägs av Bengt som av någon extremt underlig anledning kan allt om sliskiga pojkbandshits och störika disco-dängor. Vi andra hatar numer Bengt.
04	Shadow of the Colossus	Playstation 2 / Sony	Vackert, atmosfäriskt, känslösamt! Så låter det om du frågar ena halvan av redaktionen om Shadow of the Colossus. Fult, trögt och tråkigt menar den andra. Sonys upphausade äventyr har delat oss i två läger.
05	Tekken 5	Playstation 2 / Namco	Petter har lärt sig juggles med Steve, han har också lärt sig Kings mest kraftfulla greppkombinationer och kompletterat Kazuyas jobbiga snursparkar med Fengs tröttsamma stamp. Just nu är han oslagbar... tyvärr.

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

Månadens mest efterlängtda

Redaktionens nuvarande fem önskespel

Plats	Speltitel	Format	Utgivare
01	Gears of War	Xbox 360 / Microsoft	Epics svulstiga framtidskrig lockar fram oerhörda mängder saliv, inte minst med tanke på den makalösa grafik kvaliteten som ser ut att krossa allt annat som är på väg till Xbox 360. Vi längtar så det gör ont...
02	Unreal Tournament 2007	PC, PS3 / Midway	Unreal Tournament 2004 går fortfarande hett här på redaktionen, du kan därmed själv räkna ut hur pass förväntansfulla vi är inför Epics tokläckra totalrenovering av actiongenrens roligaste dödsmatcher.
03	World of Warcraft: The Burning Crusade	PC / Vivendi	Dagen innan deadline brast Mikael ut i tårar, igen. Det är fjärde gången på en månad nu. Orsaken till dessa utbrott lär vara hans längtan efter expansionen.
04	The Elder Scrolls IV: Oblivion	PC, X360 / Take Two	Benke reste till London för att träffa Bethesda och för att spela ett par timmar av Oblivion. När han kom hem var han lika uppymd som imponerad, och lika mallig som han var störig. Vi andra har surat i två veckor nu.
05	Medieval: Total War 2	PC / Sega	Vi gillar Creative Assemblys Total War-serie, har alltid gjort. Att därför påstå att vi bara "väntar" på uppföljaren till det brijanta Medieval vore som att säga att Mäki bara luktar "lite" illerurin. Detta kommer att regera, hårt.

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

Månadens retrospel



FLASHBACK

Amiga / 1992

Franska Delphine Software hade redan gett oss det banbrytande Another World, men deras nästa spel var minst lika bra. Flashback började med ett strålande intro där en okänd kille jagas av lömska gubbar i trenchcoat. Han hittar en svävarcykel och försöker fly, men skjuts ner över en djungel. Där nere börjar äventyret, utan att vi vet något om honom. Flashback tillhörde samma subgenre som Another World, Prince of Persia och det senare Heart of Darkness; filmiska actionäventyr där varje felsteg innebär omedelbar död. Det sensationella med Flashback var animationen som utklassade allt annat. Den lille mannen på skärmen joggade, rullade, drog sin pistol och sköts i magen, allt med samma överkligt snygga rörelser. Under tiden fick vi en spännande handling, inspirerad av flertalet klassiska science-fiction-filmer, som gav huvudpersonen ett namn, Conrad B. Hart, och oss ett av tidernas bästa actionäventyr.

Försäljningslistor

För mer detaljerad försäljningsstatistik varje vecka www.gamereactor.se

Försäljningstoppen Sverige (Spelåret 2005)

Plats	Speltitel	Format	Utgivare
01	World of Warcraft	PC / Vivendi	
02	Battlefield 2	PC / EA	
03	The Sims 2	PC / EA	
04	The Sims 2: Studentliv	PC / EA	
05	Gran Turismo 4	PS2 / Sony	
06	The Sims 2: Nattniv	PC / EA	
07	The Sims 2 Julpaket	PC / EA	
08	Half-Life 2	PC / Vivendi	
09	En decemberdröm	PC / Pan Vision	
10	FIFA 06	PS2 / EA	

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



Försäljningstoppen USA (Spelåret 2005)

Plats	Speltitel	Format	Utgivare
01	Madden NFL 06	PS2 / EA	
02	Pokémon Emerald	GBA / Nintendo	
03	Gran Turismo 4	PS2 / Sony	
04	Madden NFL 06	Xbox / EA	
05	NCAA Football 06	PS2 / Xbox	
06	Star Wars: Battlefront II	PS2 / Lucasarts	
07	MVP Baseball 2005	PS2 / EA	
08	Star Wars Episode III	PS2 / Lucasarts	
09	NBA Live 06	PS2 / EA	
10	Lego Star Wars	PS2 / Eidos	

Statistik från NPD Funworld.



Försäljningstoppen Japan (Spelåret 2005)

Plats	Speltitel	Format	Utgivare
01	Animal Crossing: Wild World	DS / Nintendo	
02	Gran Turismo 4	PS2 / Sony	
03	Brain Training: How Old Is Your Brain?	DS / Nintendo	
04	Nintendogs (samtliga versioner)	DS / Nintendo	
05	Pro Evolution Soccer 5	PS2 / Konami	
06	Dynasty Warriors 5	PS2 / Koei	
07	Big Brain Academy	DS / Nintendo	
08	Tamagotchi Cornershop Connexion	DS / Bandai	
09	Kingdom Hearts II	PS2 / Square Enix	
10	Mario Kart DS	DS / Nintendo	

Statistik från Famitsu.



VINN BLACK!

Vinn EA:s actionepos till Playstation 2 eller Xbox



Gigantiska eldstrider i brutalt tempo, förstörbara miljöer, smart artificiell intelligens och med massor av urläckra vapen. Nu kan Criterion's extremt efterlängta actionepos, Black bli ditt om du svarar rätt på frågorna nedan:

1. Utvecklarna bakom Black har även skapat...

1: Half-Life 2 X: Jade Empire 2: Burnout: Revenge

2. Vilket betyg fick Black i vår recension?

1: 9/10 X: 8/10 2: 7/10

3. Vad heter grafikmotorn som driver Black?

1: Unreal Engine X: Renderware 2: Cryengine

Skriv ned rätt svarsalternativ, märk ditt brev eller mail med "Black" 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 och om du vill ha Black till Playstation 2 eller till Xbox!



VINN STORT SPORTPAKET!

Vinn paket med EA:s fyra sportspel till Xbox 360

Nu kan du vinna ett stort sportpaket från EA Sports innehållande alla deras hittills släppta sportspel till Xbox 360. NBA Live 06, Madden 05, Fifa 06: Road to Fifa World Cup och Tiger Woods PGA Tour 06 kan nu bli dina om du svarar rätt på de fem sportfrågorna längre ned på sidan. Lycka till, och glöm inte att besöka Gamereactor.se för fler tävlingar!

1. I vilket lag spelar NBA-stjärnan Dwyane Wade?

1: Denver Nuggets X: L.A. Lakers 2: Miami Heat

2. I vilket lag spelar NFL-stjärnan Daunte Culpepper?

1: Minnesota Vikings X: Arizona Cardinals 2: Oakland Raiders

3. Hur gammal är Tiger Woods?

1: 30 X: 36 2: 27

4. I vilket lag spelar fotbollsstjärnan Ronaldinho?

1: Manchester United X: FC Barcelona 2: IFK Munkflohöjden

5. Hur lång är NBA-stjärnan Yao Ming?

1: 218 cm X: 226 cm 2: 254 cm

Skriv ned rätt svarsalternativ, märk ditt brev eller mail med "Sport" 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!



Svärmorsdrömmar

In Flames blandar mjukt med hårt och vi har satt betyg...

In Flames Come Clarity

Genre **Metall/hårdrock**
Premiär Ute nu
Text Kristoffer Hansson

Göteborgskvintetten In Flames drog ut på korståg tillsammans med de maskerade männen i Slipknot, och gjorde på kuppen en hel hop pretentiösa metalrävar besvikna. Tough luck.

Bandet hade sålt sig, och kritiken från fansen blev kyligare. Folk talade om gamla In Flames, en svunnen tid innan de mer kommersiella framgångarna. En svunnen tid fullsmockad med aggressivitet, attityd och stenhårda dubbelriff som kunde väлта en medelstor buffel. Nya In Flames, ett band som nästlat in sig med en hit på topplistan, hade mindre ondska, mer melodi och en nedtonad stridslystenhet.

In Flames har själva sagt att de inte vet den exakta

skillnaden mellan vad det gamla och nya skulle vara, och som lite kul trivia kan man ju nämna att de tidigare gjort en cover på Depeche Modes "Everything Counts". Inte många uppmärksammade faktumet att grabbarna så tidigt som på Whoracle började driva mot en lite mer annorlunda linje.

Come Clarity är det åttonde studioalbumet sedan debuten Lunar Strain som kom 1994, och visst luktar det utveckling. Maffiga riff och lortiga dreadlocks känns av redan i introspåret "Take this Life", och är bland det bästa bandet gjort hittills. Allting verkar stå mer än rätt till. Ganska rejäl ösighet och den obligatoriska, medryckande refrängen, komplett med den alltid lika kristallklara produktionen för tankarna till äldre verk å la Jester Race. Sen stannar allting upp (tänk dig en vinylskiva som stannar)...

varför skönsjunger Lisa Miskovsky på en låt?

Experimenterandet går en aning för långt då denna låt faller under beskrivningen krystad popmetal som faktiskt ligger snäppet under Nightwish sämsta grejor. Tre minuter och 22 sekunder senare är Miskovsky klar och skivan börjar accelerera igen. Vad hände egentligen?

Dessa inslag av sömning mesighet återkommer titt som tätt och skapar mest en ojämnhet i något som fungerar väldigt bra utan... ja, mesigheten.

Det är djärva steg att ta när man slänger in element som dessa, speciellt när vissa redan är förberedda med tjära och fjädrar. Come Clarity är dock på det stora hela, tack och lov, en ganska ösig, traditionell In Flames-platta som verkligen inte borde ignoreras på grund av lite mesighet eller konstiga principskäl. **7/10**



Belle & Sebastian The Life Pursuit

Genre **Pop**
Premiär Finns ute nu
Text Kristoffer Hansson

Om det var nånting som behövdes i det dystra vintermörkret, så var det en redig euforikick. Det och Thinsulate-vantarna jag snodde från brorsan (du får inte tillbaka dem, Macke). Euforikicken står Belle and Sebastian för. Indie-lirarna från de skotska högländen, och det känns skoj att de faktiskt, såhär tio år efter första plattan Tiger Milk, levererar en kalasskiva som bevisar att det minsann fortfarande finns en massa poppig dynamit att smälla av. Låtar som "Another Sunny Day" och "Sukie in the Graveyard" får en att svaja loss rejält, och till och med min granne, (som alltid är lika sur) log en smula när jag dansade ut ur hissen häromdagen.

Det kändes som Belle and Sebastian, efter de första två albumen, trillade allt längre ned i en sorts tråkpopsvacka, och då är det givetvis jätteskoj med en överraskning av denna kaliber. Friska influenser från 60- och 70-tal, trallvänliga melodier och texter som berör. **8/10**



The Strokes First Impressions of Earth

Genre **Pop**
Premiär Finns ute nu
Text Kristoffer Hansson

Tjvår... First Impressions of Earth är en skräpskiva. En skiva som gör mig rastlös och uttråkad. För det känns som en omöjlighet är att sitta still medan de fjorton spåren är av grått, själöst damm åker in i det ena örat och ut ur det andra.

Planlösa gitariff, Julian Casablancas ständigt krystade mummel och urtrista melodier blandas på First Impressions of Earth till en enda sörja. Hur grabbarna gick från en reko debut som Is This It och kalasuppföljaren Room on Fire, till detta, är ett mysterium. Jag börjar fundera över om vad som är viktigt egentligen. Att se morgontrött och råcool ut i skrynkliga 70-talskavajer eller att lägga ned tid och möda på det som faktiskt spelar någon roll? För om det är nåt som The Strokes helt tycks ha glömt bort på First Impressions of Earth så är det musiken, tjvår. **3/10**



J Dilla Donuts

Genre **Hip-hop**
Premiär Finns ute nu
Text Kristoffer Hansson

Att skivbolaget Stones Throw och dess artister oftast släpper första-klassigt material är nog ingen nyhet för den inbitne hiphop-entusiasterna. James Yancey, även känd som Jay Dee, producenten som bland annat hjälpte till att forma rapparen Commons album Like Water for Chocolate och tidigare medlem i gruppen Slum Village, släpper nu sitt debutalbum som J Dilla. En resa på över 30 varierade, kortfattade och framför-allt konstfullt komponerade spår.

Donuts är nämligen en kavalkad av samplingar, old school-känslor och beats som verkligen visar var hiphop-skåpet ska stå. Att sitta och fippla fram och tillbaka mellan låtarna ger inte så mycket, då det rör sig om korta spår på en eller två minuter. Den riktiga charmen kommer fram när man ser Donuts för vad det egentligen är. Ett långt, kontinuerligt hiphop-medley. Du kanske undrar varför skivan heter Donuts? J Dilla gillar munkar, såklart. **8/10**



Tortoise & Bonnie Prince Billy The Brave and the Bold

Genre **Rock**
Premiär Finns ute nu
Text Kristoffer Hansson

När eklektiska postrockarna Tortoise teamar upp med ständigt melankoliska Bonnie "Prince" Billy är det dunkla tolkningar av kända artister som står på menyn. En coverskiva som inkluderar mer eller mindre obskyra rockinterpretationer av exempelvis Bruce Springsteen och Lungfish.

Tortoise har alltid budit på experimentella, lågmälda musikkreationer, och givetvis färgar det av sig på mestadels av albumets innehåll. The Brave and the Bold är en rätt skön uppvisning i musikalisk begåvning, men dessvärre inte helt övertygande. Både Tortoise och Bonnies lite sega och pretentiösa humör sänker helhetsintrycket på ett projekt som i övrigt känns väldigt roande. Plattans bästa är countrygubben Don Williams "Pancho". Jättemysig. **6/10**

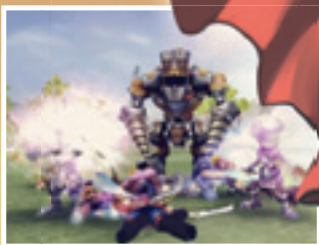
ROSE ONLINE

Rush On Seven Episodes

Jump on board!

www.gamesrouter.com

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



12+

www.pegi.info

PC

gamesrouter
www.GamesRouter.com

TRIGGER
GRAVITY

ROSE Online © 2006 GamesRouter. All Rights Reserved. Developed by Trigger. Distributed by Gravity. All trademarks and registered trademarks are the property of their respective owners.

Vem kunde tro att häsblood kunde göra så ont...



MÅNADENS DVD

Skrämmande!

Anna har skrämts från vettet av en engelsk lågbudgetrysare

Instängd

Genre **Fysare/skräck**
Premiär 8 mars
Text Anna Eklund

Då och då händer det att det dyker upp en riktig skräckfilm som rör om i den tristesspråglade gryta av nyinspelningar av hemsökta brunnflickor, menlösa plagiat och urvattnade försök att återuppväcka zombiegenren. Den typ av skräckfilm som istället skoningslöst går rakt på sak och tar fasta på människans mest fundamentala och starkaste rädslor; isolering och mörker. Helt enkelt en film som Instängd, som trots sin blygsamma budget besitter förmågan att terrorisera ens nerver och driva tittaren till spänningspsykosor som gränsar till absolut vansinne.

Regissören Neil Marshall visade redan med sin varulvsdebut Dog Soldiers att han har en sällsynt förmåga att

med små medel och total avsaknad av datogenererade effekter trola fram storartad genrefilm. Här i hans andra film är handlingen lika enkel som effektiv. Ett år efter att ha mist sin familj i en bilolycka är Sarah fortfarande tyngd av sorgearbete. För att få henne på bättre humör tar adrenalin-knippen Juno och resten av det kvinnliga kompisgänget med Sarah på en grottexpedition. Väl nere i underjorden börjar saker och ting gå rejält snett. Först visar det sig att Juno ljugit om vilka grottor de egentligen befinner sig i och när utgången sedan blockeras efter ett ras är de instängda och ensamma i mörkret. Fast det där med ensamma visar sig efter ett tag vara en sanning med en hel del modifikation...

Instängd är en beräkande, genuin och ytterst genomarbetad film. Klaustrofobin och utsattheten känns efter ett tag i hela kroppen

och varvas med fascination inför kvinnornas överlevnadsinstinkt. Det märks att Neil Marshall ansträngt sig för att trots all bildmässig svårta skapa starka visuella sekvenser i form av ljus från ficklampor och facklor. Skräckeffekter används förvånansvärt sparsamt för att istället lämna företräde åt krypande skräck som utgår från ett både psykiskt och fysiskt obehag. Det sistnämnda får vi ett smakprov på när Sarah tar sig en simturläggning i en sjö av blod (bilden).

Om de okända skådespelarnamn på förhand såg ut som filmens svaga länk så framstår de nu i efterhand som rena genidrar, framförallt Natalie Jackson Mendoza som spelar Juno. För även om vi bara har hunnit en bit in i februari känner jag mig inte ett dugg övermodig när jag utnämner Instängd till årets absolut bästa skräckfilm. **9/10**



Crash

Genre **Drama**
Premiär Finns ute nu
Text Fredrik Alverland

Brendan Fraser och Sandra Bullock i ett seriöst drama med budskap? No way! -Yes way! I Crash vävs några till synes totalt olika livsöden samman i ett nät fyllt med fördomar, rasism och hat. Här blottas mycket det många av oss går omkring och tänker, men aldrig säger. Tankar som bygger upp egna sanningar om våra medmänniskor. Felaktiga sanningar som vi sedan väljer att leva våra liv efter. I filmen visas bland annat den vardagsrasistiske polisen som av starkt personliga skäl tycker sig äga rätt att avsky alla svarta människor. Han får sig en tankeställare när en kvinna, som blivit offer för hans rasism, i en trafikolycka skrällslaget hellre väljer döden framför hans hjälp.

Engelsmannen Paul Haggis första långfilm är en imponerande debut och ett välformulerat debattinlägg som han förutom regisserat, även producerat och skrivit. Mitt tips är att Crash belönas med minst ett par Oscarsstatyetter vid den stundande galan... **8/10**



Bröderna Grimm

Genre **Aventyr**
Premiär Finns ute nu
Text Anna Eklund

När Terry Gilliam (Brazil, Life of Brian, De tolv apornas armé) återvänder till filmandet efter sju års frånvaro förväntar man sig en högtidsstund utöver det vanliga. Matt Damon och Heath Ledger spelar bröderna som i 1800-talets Tyskland försörjer sig som luren-drejare och drar från stad till stad för att utrota monster och annat oknytt. Kruxet är bara att de själva fejkar monstren, därav förvånningen när de i en skogsby stöter på patrull i form av vad som verkar vara äkta vara.

Gilliam väljer att göra ett potpurri av olika Grimm-sagor istället för att hålla sig till en berättelse. Ett mindre klokt val eftersom handlingen blir plöttrig och berättandet haltar, även om Gilliam sin vana trogen hittar ett eget anslag och går sin egen väg oavsett filmiska trender. Och de Sleepy Hollow-aktiga miljöerna förtrollar - vare sig man vill eller inte. **6/10**



Broken Flowers

Genre **Dramakomedi**
Premiär 15 mars
Text Anna Eklund

Ibland är det faktiskt skönt med förutsägbarhet. Som när independentfilmaren Jim Jarmusch slår sig ihop med Bill Murray, mannen som gjort leda och likgiltighet till en konstform i sitt skådespel. Då kan det naturligtvis inte bli tal om annat än en småmysig road-movie kantad med bisarra situationer och en kontenta som förmedlar att ju mer man söker efter något ju färre svar får man. När Don Johnston (Murray) får ett brev utan avsändare som förkunnar att han har en okänd son ger han sig, påhejad av sin ivriga granne, ut på vägarna i hopp om att finna ledtrådar hos sina ex-flickvänner. Det blir en resa genom typiska Jarmusch-landskap, ett alternativt Amerika långt bort från kommersialism och glättighet. Tempot är precis så såvligt att man hinner njuta av alla intryck som Jarmusch fyller sina bilder med och den avslappnade och behagliga atmosfären gör Broken Flowers till en dramakomedi som känns både självklar och bräcklig på samma gång. **8/10**



Red Eye

Genre **Thriller**
Premiär Finns ute nu
Text Anna Eklund

I väntan på det försenade nattflyget hem till Miami träffar Lisa (Rachel McAdams) Jackson (Cillian Murphy) som ska med samma flyg. När det visar sig att han fått platsen bredvid henne verkar det nästan vara bra för att vara sant. Vilket det också är för väl uppe i luften gör Jackson en Dr. Jekyll and Mr. Hyde-vändning och hotar att döda Lisa och hennes pappa om hon inte hjälper honom med ett politiker mord.

Cillian Murphy har onekligen ett av filmvärldens bästa och mest effektiva psykopatutseenden vilket kommer väl till pass här i Wes Cravens flygplanstriller. Börjar man räkna logiska luckor finns det en uppenbar risk att man aldrig slutar, men så länge handlingen utspelar sig i luften istället för på marken är det fullt möjligt att få sin spänningskvot uppfyllt. Med tanke på varulvsörjan Cursed får Red Eye anses vara en hyfsad upprättelse för Craven. **5/10**

THE FATE OF THE ENTIRE GALAXY IS IN YOUR HANDS. ARE YOU READY?

THE FLEETS

Do you quickly build TIE fighters or wait and build the big guns, a fleet of Star Destroyers?

THE WEAPON

Do you reveal the Death Star immediately or hold your cards close and surprise the enemy?

THE CREATURES

Do you attack head-on or circle around and hope you don't meet any rancors with the munchies?

THE ELEMENTS

Do you wait out the ice storm or freeze your pants off and use it as cover for a sneak attack?

THE ARMIES

Do you tap dance on bases with the feet of AT-ATs or call down bombers from space?

STAR WARS™ EMPIRE AT WAR™



Will you repeat *Star Wars*™ history or change it forever? Play *Star Wars*™: Empire at War™ and test your strategic mettle in an epic fight to control the galaxy. As the Ultimate Galactic Commander, jump into battle without wasting time on tedious resource gathering. Lead the Rebel Alliance and overthrow the Empire. Or choose the dark side, and use the Death Star to crush the Rebellion. Either way, every soldier, battalion and fleet are yours to control. Get your copy today. www.empireatwar.com



LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. © 2006 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. TM as indicated. All rights reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Main image is a dramatized rendering. Not actual game play.



www.pegi.info

PC
DVD
ROM

POWERED BY
gameSPY™



LUCASARTS™

DEAD OR ALIVE 4

Förkrossande skönhet



www.deadoralivegame.com

XBOX
LIVE

TECMO 100% GAMES



16+
www.pegi.info

Dead or Alive är ett registrerat varumärke för Tecmo, LTD. Dead or Alive® 4 © 2005 Tecmo, LTD. Team Ninja och Team Ninjas logotyper är varumärken för Tecmo, LTD. Tecmo är ett registrerat varumärke för Tecmo, LTD. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, Xbox logotyperna och Xbox Live logon är antingen registrerade varumärken eller varumärken för Microsoft Corporation i USA och/eller andra länder.

Jump in.

XBOX 360™