

**GRATIS  
TIDNING**  
Augusti 2006  
Nummer 39

# Game reactor

Skapade första speltidning

[www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)



**STOR RECENSION**

## Saint's row

Pimps, praktfulla  
diamanter, partyn,  
prygel och pistoler

**PLUS! KANE & LYNCH DEAD RISING JUST CAUSE WARHAMMMER ONLINE**

**CHEFREDAKTÖR** Petter Engelin ([petter@gamereactor.se](mailto:petter@gamereactor.se))

**REDAKTÖR** Bengt Lemne ([bengt@gamereactor.se](mailto:bengt@gamereactor.se))

**ANSVARIG UTGIVARE** Petter Engelin

**GRAFISK FORM** Petter Engelin

**TEKNIKER** Emil Hall

#### SKRIBENTER

Jesper Karlsson

Jonas Mäki

Mikael Sundberg

Anna Eklund

Roger Rosenlund

David Fukamachi Regnfors

Sophie Warnie de Humelghem

Erik Nilsson Ranta

Martin Forslund

Kristoffer Hansson

Love Bolin

Sebastian Lind

**PRENUMERATIONER** [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)

**ANNONSER** Morten Reichel ([morten@gamereactor.net](mailto:morten@gamereactor.net))

Gamereactor Danmark 0045-45887600

**ADDRESS** Hamngatan 10, 831 33 Östersund

063-10 11 23 ([info@gamereactor.se](mailto:info@gamereactor.se))

**INTERNET** [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)

**UPPLAGA** 60 000 exemplar

**PERIODICITET** 10 nr/år (januari och juli uteslutna)

**TRYCK** Colorprint Danmark

**GAMEREACTOR DANMARK** Thomas Tanggaard, Jannik Tai

Mosholt, Steen Marquard, Thomas Nielsen, Carsten Skov

Teisen, Jesper Nielsen, Frederik Rossel

**GAMEREACTOR NORGE** Carl Thomas Aarum, Thomas

Spilhaug, Lise Lystad, Arne Lie, Bernt Granheim, Bernt Erik

Sandnes, Johannes Andreas Hobæk, Hanne Tosterud, Lina

S. Husemoen

Gamereactor ges ut av Gamez Publishing®

#### TESTAD VERSION:

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

#### ÅLSKVÄRT SPEL:

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

#### REKOMMENDERAD ÅLDSGRÄNS:

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

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

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

[www.gamereactor.se](http://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.

08-07

## Hur kunde jag tro så fel?

Petter grämer sig över att han dömt ut ett flertal spel på förhand som sedan visat sig vara fullständigt geniala...

Förväntningar är bra. Det har jag poängterat tidigare. Jag älskar att förutspå saker, vänta, längta och själv bygga upp hype. Ibland är det tvärtom dock, man dömer ut någonting på förhand och är tvärsäker på att den färdiga produkten ska lukta ljumske lång väg. Och så blir det inte så. Man blir överraskad, positivt överraskad, av ett spel som tvärtemot vad man själv trodde bjuder på massor av njutbara kvaliteter som enkelt överskuggar de sidor man på förhand såg som förstörande. För min del har detta hänh kanske lite väl mycket den senaste tiden. Och jag börjar därför fundera på om jag egentligen kanske borde ta och omvärdera min spelsyn helt och hållet. Först ut var Prey. Av det vi hade fått se på förhand såg Human Heads Doom 3-doftande evighetsprojekt ut som en tramsig blandning mellan Duke Nukem 3D och Turok: Dinosaur Hunter med massor av dålig design och spelmässigt meningslösa detaljer. Det färdiga spelet visade sig dock snabbt vara en rakt igenom högkalibrig och explosiv actionupplevelse proppat med härligheter. Jag sträckspelade hela äventyret och njöt i stora drag av varje sekund. Jag tvingade sedan även mina närmaste vänner att göra detsamma - som också älskade det. Hur kunde jag tro så fel?

Samma sak var det med The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay. Jag hade sett en del av spelet ganska tidigt i utvecklingsprocessen och tyckte att hela produktionen såg tveklaktig ut. Svenska Starbreeze Studios tidigare spel hade definitivt inte tilltalat mig och att ge sig på en filmlicensbaserad på en Vin Diesel-karaktär kändes som rena rama självmordet. Men jag hade fel. Våldigt fel. The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay är fortfarande ett av de tio bästa actionspele jag någonsin haft nöjet att avnjuta och står sig som den kanske mest lyckade genremix i mitt spelbibliotek. Hur kunde jag tro så fel?

Nästa exempel är Capcoms Dead Rising. Nu recenseras vi inte detta spelet förrän i nästa nummer så jag tänker inte avslöja vilket betyg vi kommer att sätta, men jag hade fel. Så himla fel. Jag hade väntat mig ett riktigt skräpspel, och jag var 110% säker. Den färdiga produkten är dock allt annat än skräp utan ett väldigt underhållande, väldigt snyggt och väldigt beroendeframkallande actionlir som roat oss alla under den senaste månaden. Samma sak med svensktutvecklade Just Cause. Jag hade väntat mig ett mycket mediokert spel proppfyllt med stulna idéer. Det färdiga spelet är dock inget annat än ett fullkomligt strålande äventyr proppat med minnesvärda spelögonblick, härliga detaljer och fantastisk grafik. Vi ses nästa månad.



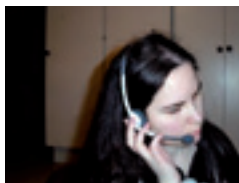
Petter Engelin (Chefredaktör)

## Medarbetare



#### Sebastian Lind

Vi på Gamereactor har för vana att kasta in våra nya skribenter i hetluften direkt utan tvekan. För Sebastians del betydde det att han skickades med första bästa flyg till San Francisco för att ta en närmare titt på Electronic Arts kommande spel. Vad han tyckte om spel som Need for Speed: Carbon, The Sims 2: Djurliv och Warhammer Online kan du läsa i tidningen. Favoritspelet genom alla tider heter Super Metroid och Sebastian har en förkärlek för plattformsspel och traditionella turordningsbaserade japanska rollspel.



#### Sophie Warnie de Humelghem

En av redaktionens skrämmande många färdigutbildade sociologer (vad ska det bli av tidningen?) har ägnat stora delar av sin sommar med att sitta och spela Tetris DS på balkongen. Varför hon satt på balkongen är av det enkla skälet att hon spelat mot grannarna som bor mittemot. Spel, sol och grannsäma i en fungerande symbios. Den här månaden har även ägnats åt Tetsuya Mizuguchis och Phantagrams Dynasty Warriors-kopia Ninety-Nine Nights. Recensionen kan du läsa i slutet av tidningen.



#### Jesper Karlsson

Redaktionens främste leverantör av one-liners och den härigaste medlemmen av människosläktet har haft en svettig sommar i värmen. Svettigt blev det också när fläktsystemet brakade ihop Jespers dator. Antagligen efter en frustrationsspark för mycket. Jesper krönte även sommaren med att tillsammans med Petter dela titeln som redaktionens mest förbättrade mini-golfspelare efter årets turnering. Hur han lyckades skada sig så blodvite uppstod under golfandet är dock fortfarande ett mysterium.

MUTE  
MOTHER-  
IN-LAW

SKIP  
HANGOVER

DELETE  
PARKING  
TICKETS

REWIND  
HONEYMOON

FAST  
FORWARD  
WORKING OUT

PLAY  
TENNIS

Tänk om du hade en  
fjärrkontroll...  
som kunde styra allt  
runt omkring dig?



A D A M S A N D L E R

# CLICK

KATE BECKINSALE CHRISTOPHER WALKEN

COLUMBIA PICTURES AND REVOLUTION STUDIOS PRESENT A HAPPY MADISON/ORIGINAL FILM PRODUCTION A FRANK CORACI MOVIE "CLICK" HENRY WINKLER DAVID HASSELHOFF JULIE KAVNER  
SEAN ASTIN SPECIAL MAKE-UP BY RICK BAKER MUSIC SUPERVISION BY MICHAEL DILBECK AND BROOKS ARTHUR MUSIC BY RUPERT GREGSON-WILLIAMS COSTUME DESIGNER ELLEN LUTTER EDITOR TANIA LANDAU FILM EDITOR JEFF GOURSON PRODUCTION DESIGNER PERRY ANDELIN BLAKE  
DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY DEAN SEMLER, A.C.S. EXECUTIVE PRODUCERS BARRY BERNARDI TIM HERLIHY WRITTEN BY STEVE KOREN & MARK O'KEEFE PRODUCED BY ADAM SANDLER JACK GIARRAPUTO NEAL H. MORITZ STEVE KOREN MARK O'KEEFE  
REVOLUTION STUDIOS HAPPY MADISON PRODUCTIONS COLUMBIA PICTURES ORIGINAL FILM DIRECTED BY FRANK CORACI

www.SonyPictures.net www.SonyPictures.se

BIOPREMIÄR 8 SEPTEMBER

# Brev & Mail

Gör din röst hörd på Gamereactors brevsida!

## Varför spikar Nintendo inte Wii-premiären?

Jag sitter ofta och ifrågasätter mig som gamer då jag upptäckt att jag inte spelar konsolspel så mycket längre. Men avfärdar tankarna när jag sitter och tänker på vilket leende jag har på läpparna när jag kör. Men det jag märkt angående spelvärlden dom senaste åren är att jag inte har den där barnliknande längtan till varje nytt spel som kommer. När Gamecube kom, då satt jag varje dag och räknade ner till varje spel som jag ville ha. Först var det Star Fox Adventures, sen dagen efter att det släpptes, då längtade jag till Metroid Prime, när det kommit så var det The Legend of Zelda: Wind Waker. Så fortsatte det hela tiden. Idag så längtar jag inte till några spel. Visst jag längtar, men till vilket datum, det känns ju lite deprimerande att sitta och räkna dagarna till någonting som jag inte vet när det händer. Sist jag längtade till något spel var New Super Mario Bros, och innan dess The Legend of Zelda: Twilight Princess (första datumet).

Jag tror inte det handlar om att jag tappat spellusten, för jag sitter ju ändå förbaskat varenda dag och dräglar till alla Wii-bilder. Utan om att företagen vågrar ge oss konkreta datum. Jag skulle inte ta mitt tangentbord och bryta av det om Epic utanonserar att Gears of War skulle komma i februari nästa år, för jag bryr mig inte om hur långt det tar, jag har all tid i världen, utan om att jag kan få räkna dagarna. Nuförtiden så vet alla mina kompisar när deras favoritspel eller konsoler kommer. Jag orkar inte bry mig, jag skulle egentligen sitta och räkna ner dagarna till Wii om jag visste om datumet, men vem ska jag lita på? Jag har hört allting från 2:a oktober till 1:a januari. När Wiis datum är spikat då börjar jag räkna, men som det ser ut nu så kan Wii komma om en månad, och vi kommer inte få reda på när förrän förmodligen två veckor innan, och då har redan flera månader av barnsligt nedräknande försvunnit. Jag får reda på det inom bra datum på ett eller annat sätt. Jag vill inte som pilot flyga 1.5 mil upp i luften, 200 meter från en flygplats, och veta att jag ska landa där. Det blir ju en total störtstyning. Jag vill som pilot flyga 1.5 mil upp i luften 8000 meter från en flygplats veta att jag då kan landa. Så spelbolag, skit i att det kan vara ett datum långt in i framtiden ni utanonserar erat spel på, bara vi får ett datum är det okej. Jag skiter i när, bara vi får räkna i barnslig glädje. (fast med mätta, och kan ni inte ge ett datum inom accepterad tid, utanonsera inte spelet förrän lite senare).

/Fudgepuppy

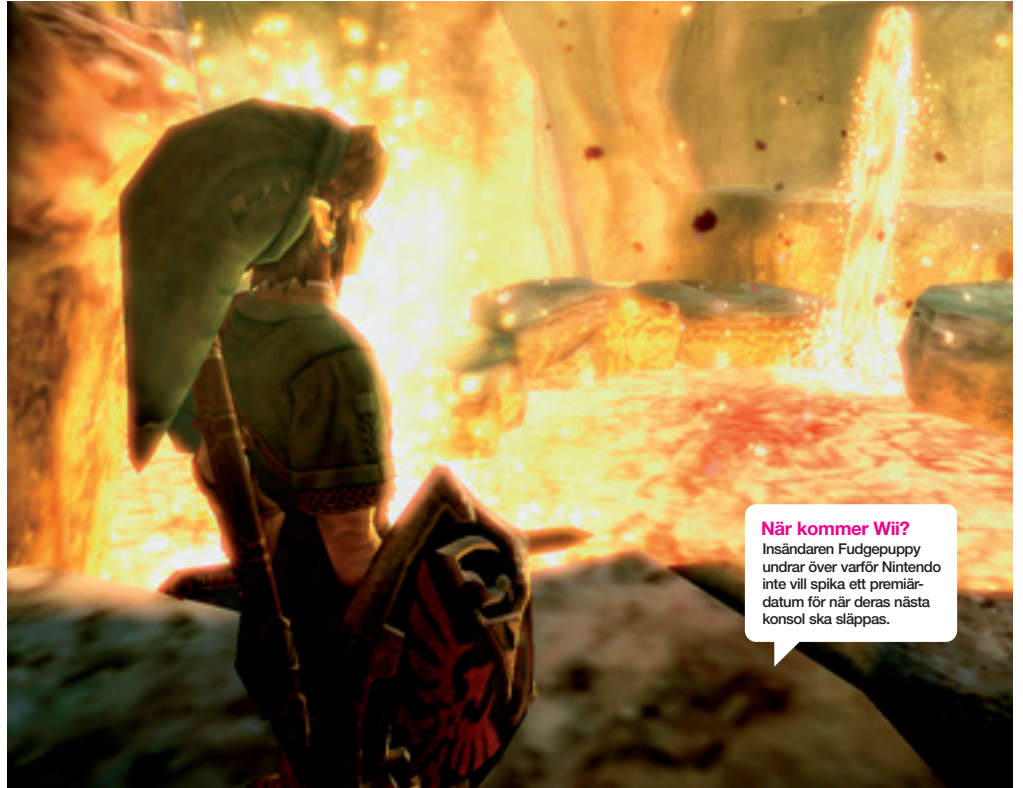
## Ni hade rätt angående Loco Roco

Hej alla på redaktionen! I er senaste tidning har ni skrivit en recension om Loco Roco. Först trodde jag att det var ett dåligt, tråkigt, och barnsligt spel men när jag spelade det i affären så var det riktigt roligt och musiken var väldigt bra! Jag hade aldrig trott att ett sånt spel skulle vara roligt.

/Omar Mohamed

## Varför har spelen samma pris?

Jag har reagerat på att spel till exempelvis Playstation 2 nästan alltid kostar lika mycket när de kommer. Visst det finns budgetspel, platinum-versioner och rebackar, men nu pratar jag om de helt nya spelen. Är det



### När kommer Wii?

Insändaren Fudgepuppy undrar över varför Nintendo inte vill spika ett premiärdatum för när deras nästa konsol ska släppas.

inte konstigt att man måste betala lika mycket pengar för magnifika spel som God of War eller Shadow of the Colossus som för 50 Cent: Bulletproof, Den Lilla Kycklingen eller Super Monkeyball Adventure? Det tycker åtminstone jag. Varför ska normen vara att man betalar lika mycket för spel oavsett vad de kostat att utveckla eller vilken kvalitet de håller? Det finns säkert mängder av människor som inte väljer att läsa en tidning som er, eller som inte testat spelen innan de köper dem, som går hem med både det ena och andra usla spelet införskaffat för samma femhundra lapp som hade kunnat ge dem tiotals timmar med högkvalitativ underhållning. Jag tycker nästan att det är på gränsen till luredrejeri!

/Stefan

## Den ljuva lukten av ny plast är förförande!

Alla runt omkring mig familj, vänner och flickvän tycker att jag köper alldeles för många spel. Ibland kan det gå så långt att det blir nudlar en hel vecka i sträck när det släpps riktigt många nya härliga spel. Därför kommer sommarens speltorka som ett skönt uppehåll för plånboken. Det är något visst med att riva av plasten och öppna ett helt nytt DVD-fodral. Det har en lite speciell lukt som får det att kittla i mina tår. Jag tror jag har ett lätt beroende av att köpa nya spel, helt enkelt. Vad föreslår ni att jag ska göra åt detta?

/Siggen-Z

**Så länge du inte behöver stjäla för att stilla ditt beroende så skadar du ingen, men varför inte lukta på lite blommor mellan varven också?**

## Blir det svettigt att spela Nintendo Wii?

Funderar starkt på att köpa Nintendo Wii när den släpps. Men jag undrar en sak före. Man ser nästan i alla reklamfilmer och liknande hur spelarna kastar sig själva i spelrummet - står och kämpar för fullt fysiskt. Men går det lika bra att sitta i spelsoffan lite lugnare eller måste man offra halva kroppen?

/Mackan

**Det går utmärkt att sitta i soffan och ta det lugnt, i de flesta spel är det förmodligen att rekommendera för att uppnå bästa resultat. Men i många spel är det roligare att spela med "hela kroppen", som i exempelvis Wii Sports och Wario Ware.**

## Sony är tröttsamma härmapor!

När jag hörde att Playstation 3 skulle ta efter achievements från Xbox 360 så blev jag riktigt arg! Kan inte Sony hitta på någonting själva och måste de ta saker från andra för att hänga med? De försökte ju hitta på något nytt med en ny handkontroll men den blev ju så dålig att de var tvungna att skrota den och texten på Playstation 3 är tydligt hämtad från Spiderman-logotypen! Sen kan de ju faktiskt ha tagit Nintendos gyro-funktion även fast de säger något annat.

/Alexander

## Trist att E3 krymper

Varje år i början av maj har det varit lite av julafton för mig, men nu är det slut med det. Det känns lite tomt att E3 nästa år kommer att vara en liten skitstillställning...

/Glenn



# Club Zed den billigaste vägen till att piffa upp mobilen

ZED™

Beställ så här: skicka t.ex. **GRPOLY BOTEN** till numret 72711  
Pris: 45 kr / 2 veckor + trafiktaxa

## RINGSIGNALER

### Zed Top 10

SÅNG / ARTIST	BESTÄLLNINGSKOD
1. EVERYTIME WE TOUCH / CASCADA	TOUCH
2. HIPS DON'T LIE / SHAKIRA	HIPS
3. ONE / MARY J BLIGE FT. U2	ONE
<b>BUBBLARE</b> <b>Boten Anna</b> / BASSHUNTER	<b>BOTEN</b>
5. GET TOGETHER / MADONNA	GETTO
6. O.C. / PHANTOM PLANET	OC
7. BONKA BÄVER / 250KG KÄRLEK	BONKA
8. PUMP IT / BLACK EYED PEAS	PUMP
9. BEEP / PUSSYCAT DOLLS	BEEP
10. GÅ & FISKA / GYLLENE TIDER	GA
<b>UTMANARE</b> WOOKIE WOOKIE / MACHOMAN	WOOKIE
HON KOM TILL MIG / RICHARD HERREY	HONKOM
I NEED A HOUSE / MARIE SERNEHOLT	AHOUSE
WORLD, HOLD ON / BOB SINCLAIR	WORLD

### Svenska Hits

SÅNG / ARTIST	BESTÄLLNINGSKOD
WHO'S DA MAN / ELIAS	DAMAN
LEARN LOVE HATE / FATAL SMILE	LEARN
TEMPLE OF LOVE / BWO	TEMPLE
WANT YA / DARIN	WANT
SHOW ME XXXX / ANDREAS JOHNSON	XXXX
JAG LJUGER SÅ BRA / LINDA BENGTZING	LJUGER
<b>HOT</b> <b>Rain</b> / OLA	<b>RAIN</b>
FÖR DIN SKULL / NICLAS WAHLGREN	DIN
NU OCH FÖR ALLTID / ÖHRN	ALLTID
NEJ SA TJUKK DU HAR BLITT / OLE-VARS	TJUKK
WHO'S THAT GIRL / DARIN	WHOS
CASANOVA / PIMP DIDDY	CASA
THE MESS AGE / BACKYARD BABIES	MESS
THAT'S THE WAY MY HEART GOES / M. SERNEHOLT	HEART
RIGHT HERE RIGHT NOW / AGNES RIGHT	RIGHT
I WON'T CRY / ELIN LANTO	CRY
LOOKING FOR LOVE / SEPTEMBER	LOOKING
SING FOR ME / ANDREAS JOHNSON	SING
NIGHT OF PASSION / THE POODLES	NIGHT

### Blandat

SÅNG / ARTIST	BESTÄLLNINGSKOD
TALK / COLDFPLAY	TALK
SIN SIN SIN / ROBBIE WILLIAMS	SIN
SOS / RIHANNA	SOS
AIN'T NO OTHER MAN / CHRISTINA AGUILERA	AINT
ONE / MARY J BLIGE FT U2	ONE
I THINK THEY LIKE ME / DEM RANCHIZE BOYZ	THINK
CARNIVAL OF RUST / POETS OF THE FALL	CARNIVAL
LONELY DAY / SYSTEM OF A DOWN	LONELY
ENTER SANDMAN / METALLICA	ENTERSAND
COMING UNDONE / KORN	UNDONE
BELIEVE ME / FORT MINOR	BELIEVE
INCREDIBLE / THE SHAPESHIFTERS	INCRE
<b>HOT</b> <b>Maneater</b> / NELLY FURTAGO	<b>MANEAT</b>
UN BLOODYMARY / LAS KETCHUP	BLODY
SMOKE ON THE WATER / DEEP PURPLE	SMOKE
EVER BLAZIN' / SEAN PAUL	BLAZIN
WHATS LEFT OF ME / NICK LACHEY	LEFTOF
BREAKAWAY / KELLY CLARKSON	BREAK
UNFAITHFUL / RIHANNA	UNFAITH

### Film&TV

SÅNG / ARTIST	BESTÄLLNINGSKOD
DEN ROSA PANTERN	PINK
STARWARS	STAR
<b>HOT</b> <b>Super Mario Bros.</b>	<b>MARIO</b>
MISSION IMPOSSIBLE	MISSION
MAGGYVER	MAGGYVER
TERMINATOR	TERMINATOR
THE SOPRANOS	SOPRANOS
SPIDER MAN	SPIDERMAN
DALLAS	DALLAS
BATMAN	BATMAN
GUDFADERN	GUDFADERN
THE GOOD, THE BAD AND THE UGLY	THEGOOD
HE-MAN	HEMAN
O.C.	OC
HAJEN	HAJ
SOUTH PARK	PARK
THE URUK HAI (SAGAN OM RINGEN)	SAGAN
KNIGHT RIDER	RIDER
SPIDERMAN	SPIDERMAN

## BAKGRUNDSBILD

Beställ så här: skicka t.ex. **GRBILD FANTASY** till numret 72711  
Pris: 45 kr / 2 veckor + trafiktaxa

# 72711

<b>HOT</b> DU	ALSKAR	FEELING	BAT	GLITTER	BEIBE1	FE1	FLADDER2	HJARTA	SINGEL
<b>HOT</b> BIGM	TALKTO	<b>HOT</b> FE2	DEL2	NALLE2	ROS	YOU'RE	HUND1	SKYLT	FLADDER
FANTASY	BAMBI	<b>HOT</b> FLAMES	CRAZY	BLING2	STRAND	<b>HOT</b> KATTER2	BEIBE3	HARE	BUNNY
TARNING	PUNK	<b>HOT</b> GATO	COMEON	FORMEL	WAGNER5	VULKA	VALP	UNICORN1	BILEN

Beställ så här: skicka t.ex. **GRSPEL SUDO2** till numret 72711 **SPEL**  
Pris: 45 kr / 2 veckor + trafiktaxa

Beställ så här: skicka t.ex. **GRTRUE LEJON** till numret 72711 **FUN TONER**  
Pris: 45 kr / 2 veckor + trafiktaxa

<b>HOT</b> SUDO2 NUMMERKORSORD	IE INTELLIGENS TEST	HEROES VÄRLDKRIGSPEL	LANDS FANTASY-STRATEGI	PIXIE LABYRINTÄVENTYR
<b>HOT</b> BILJAR BILJARSPEL	SURF SURFSPEL	SNIPER PRICK SKYTTE	HANG KLASSISK HÄNGA GUBBE	JUNGLE JUNGEL ÄVENTYR

### Effekt

LJUD	BESTÄLLNINGSKOD	LJUD	BESTÄLLNINGSKOD
HÖNA	HONAZ	YLANDE VARG	VARG
LEJON	LEJON	KARNEVAL	KARNE
AMBULANS	AMBU	GRIS	GRIS
LAMM	LAMM	SPÖKEN	SPOKEN
ANKA	ANKA	DJUR	DJUR
MOTORSÄG	MOTORSAG	HÄST	HÄST
DÖRRKLOCKA	DORR	FBI	FBI
KRÄKAS	KRAKAS	VRÄL	VRÄL
SKRATT	SKRATT	MODERN KONTAKT	MODERN
DEMONISKT SKRATT	DEMONISK	TENNIS	TENN
KO	KO	FORMELT BIL	FORMEL

**OB!** Kom ihåg att bekräfta Din beställning genom att skicka JA till 72711

**Club Zed:** Som Medlem kan du beställa produkter för 30 krediter/4 veckor enligt eget val (Poly, Bild, Fun, Mono 1 kredit och Spel 5 krediter). Skicka Din beställning till telefonnummer 72711. Du får då ett meddelande från Din operatör som kan bekräftas genom att skicka "JA" till 72711. Du blir då automatiskt medlem i klubben. Club Zed kostar 45 kr/2 veckor. Krediterna förnyas var fjärde vecka. För att avsluta prenumerationen sänd STOPP till 72711. Kolla om din telefon stöder produkten från www.zed.se. De 30 Club krediterna går endast att använda under 4 veckors tid, varefter de förnyas. Om Du överskrider de 30 krediterna som Du fått för fyra veckor blir du debiterad 30kr per spel och 15kr för alla andra produkter. SMS-taxa ingår inte i priserna. Zed Oy, Svetsargatan 22, 00810 Helsingfors, Finland e-mail info@zed.fi

Produkterna fungerar i följande abonnemang: Telia, Comviq, Vodafone. GPRS/WAP inställningarna måste vara i bruk. Kundtjänst tel nr. 077 182 8282, e-mail: info@zed.fi

Du kan välja mellan tusentals färgbilder, spel, ringsignaler och mycket annat nytt och kul.

www.zed.se

## Tempo Lista

### RYKTES SPALTEN

#### Ny Xbox 360-kontroll

Efter att Sony så ogenerat bestämde sig för att kopiera idén om den rörelsekänsliga handkontrollen från Nintendo börjar Microsoft nu känna sig utanför. Nu sägs det att de därför påbörjat utvecklingen av en egen handkontroll med gyro och skakfunktion som under 2007 ska ersätta den gamla Xbox 360-handkontrollen.

#### Final Fantasy VII DS

Ett kryptiskt Square Enix-uttalande har lett till en våg av rykten om en ny Final Fantasy VII-version. Det aktuella formatet är dock inte Playstation 3 utan Nintendo DS. Helt osannolikt är det inte eftersom Square en gång påbörjade utvecklingen av Final Fantasy VII för Nintendo 64 innan man lierade sig med Sony.

#### Crysis till konsol...

PC-spelet Crysis sägs ska ha fått en alternativ version redan innan spelet ens är ute. Tydligt ska ett gäng andra utvecklare ha fått uppdraget att göra en mer konsolvänlig version med samma grafikmotor som sedan ska släppas till Playstation 3 och Xbox 360.

#### Musikaliskt Microsoft

Microsoft sägs ha annonserat i japanska speltidningar efter programmerare som tidigare gjort musikspel. Tydligt har man insett hur viktig denna genre är i Japan och ska nu alltså göra egna gitarr-, dans- och karaokespel.

#### Metal Gear Solid 4 till Xbox 360, trots allt?

En före detta Konami-anställd ska, efter en våt krogrunda, ha avslöjat att Konami jobbar på en Xbox 360-version av Metal Gear Solid 4.

#### Mer film till PSP

Att köpa UMD-filmer och titta på PSP blev som bekant en flopp, men Sony har inte gett upp hoppet om att den ska vara cineastens bästa vän. Därför skissar man just nu på en ny tjänst som gör att man kan streama film till sin PSP så länge man är i omgivningarna med trådlös uppkoppling.

#### Pikmin 3 till Wii

Nintendo har tidigare sagt att de snart ska avslöja allt om Wii. Nu har en broschyr kommit på avvägar som innehåller två hittills okända Nintendo-spel till konsolen. Det ena är en uppföljare till fotbollsspelet Mario Smash Football och det andra är Pikmin 3.

#### Poäng på Wii-spelen

Enligt ett rykte som startades av en amerikansk spelredja kommer man få ett visst antal poäng varje gång man köper ett Wii-spel. Dessa poäng kan sedan användas till Nintendos Virtual Console-tjänst där man kan köpa spel till alla gamla klassiska konsoler.



# Kane & Lynch!

Danska IO Interactive är tillbaka med en psykopat och en legosoldat

Filmvärlden har genom åren välsignats med mängder av lysande duos. Ett av de mest populära koncepten är att sätta ihop ett omaka par som hatar varandra men har ett gemensamt mål. Det kan bli succé eller stinka riktigt ordentligt om personkemin inte fungerar, men duos är något vi inte sett mycket av i spelvärlden. Det är dock något som danska IO Interactive, studio bakom

Freedom Fighters och Hitman-spelen, vill ändra på. Kane & Lynch: Dead Men, är studios nya projekt och det är teamet som senast jobbade på Freedom Fighters som står för utvecklingen. Det betyder att vi får ett taktiskt actionspel sett ur tredje-personsperspektiv där samarbete är nyckeln till framgång. Kane är en kraftigt medicinerad psykopat och Lynch är en

legosoldat med ett flertal brister (en av dem är att han njuter att mörda). De sitter i varsin dödscell, dömda och glömda, men tillsammans måste de ge sig ut på en vansinnigt brutal jakt på friheten. Det hela blir inte bättre av att Kane och Lynch hatar varandra precis lika mycket som de hatar samhället. Det är med glädje vi ser att IO Interactive nu



satsar på något utöver den skallige lönnmördaren 47 som de senaste åren kört fast lite i gamla hjulspår. Kane & Lynch ser ut att bli en värdig arvtagare till det underskattade Freedom Fighters och en fullvärdig utmanare till Electronic Arts Army of Two som har ett liknande koncept. Designen och upplägget känns både fräscht, spännande och provokativt och

rent tekniskt räknar vi med att danskarna visar sig från sin bästa sida. Spelet är i dagsläget bara utannonserat till PC och Xbox 360, men det ryktas att det även är på väg till Playstation 3. Tanken är att det släpps någon gång under nästa år (förmodligen inte förrän till hösten) och vi väntar spánt på att få sätta oss ner och kontrollera psykopaten och legosoldaten.

## Tempo\_Notiser

### Gears of War samma dag som Playstation 3

Den 17:e november kommer nog de flesta omsättningsrekorden i spelbranschen ryka här i Europa för då släpps inte bara Playstation 3 med en lång rad spel utan även Microsofts stora höstittel till Xbox 360 - Gears of War. Emergence Day, som spelet premiärdag kallas, anspelar på dagen då locusterna först kröp upp ur sina underjordiska gömmor, och går i USA av stapeln den 12:e november. Vi i Europa får vänta ytterligare fem dagar. Precis som vanligt numera, släpps det även en samlarutgåva som innehåller boken Destroyed Beauty med konceptkonst från spelet och en "making of"-DVD.

### Ubisoft satsar stenhårt på Nintendo Wii

Den franska spelutgivaren Ubisoft kommer att ge Nintendo Wii ett maffigt stöd med hela sju speltitlar som ska släppas till premiären för Nintendos konsol. Utöver tidigare offentliggjorda spel som Red Steel, Rayman: Raving Rabbids och Open Season kommer Monster 4X4 World Circuit, Blazing Angels: Squadrons of WWII och GT Pro Series släppas. Mest intressant är kanske att Jack Carver kommer till Wii i ett nytt Far Cry-spel som bygger till viss del på Far Cry Instincts som tidigare släppts till Xbox och Xbox 360.

### Medal of Honor till PSP

Den senaste tiden har det varit väldigt tyst om Medal of Honor: Airborne som ska släppas i början av nästa år, men i avsaknad på nyheter om det spelet kan vi meddela att det kommer ett separat och exklusivt Medal of Honor till PSP som släpps under vintern. Medal of Honor: Heroes, kommer att bjuda på flera kära återseenden av hjältar från de tidigare spelen, men mest intressant är onlineläget som via dedikerade servrar kommer att bjuda på strider för upp till 32 spelare.



Grafiken i kommande Medal of Honor Heroes till PSP liknar mest gulaschsoppa...

### Microsofts bärbara konsol heter Zune?

Det har länge snackats om att Microsoft planerat att utmana Apples dominans på marknaden för bärbara mediaspelare. Nu har namnet på satsningen, Zune, presenterats och det blir en lösning som liknar den med iPod och iTunes. Den enda konkreta detaljen som framkommit är att Microsofts mediaspelare kommer att använda sig av wi-fi. Några detaljer om eventuella kopplingar till Xbox-satsningen har inte framkommit, utöver att Zune kommer att vara en del av Live Anywhere, men kanske kommer Microsofts mediaspelare även att dubblera som en bärbar spelmaskin. Varför inte med en Live Arcade-liknande tjänst där man hämtar ner sina spel?

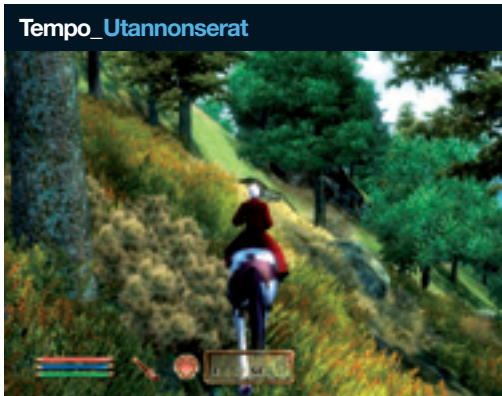
### Ubisoft tar över Driver

Den senaste tiden har varit jobbig för Atari ekonomiskt och som ett resultat av detta har man sålt rättigheterna för spelserien Driver samt utvecklingsstudion Reflections till konkurrenten Ubisoft. Köpet gick på 170 miljoner, vilket måste ses som ett reaperis för en spelserie (inklusive dess utvecklare) som sålt i över 14 miljoner exemplar, även om de senaste upplagorna varken övertygat kritiker eller spelköpare. Riktigt vad Ubisoft har för planer för Driver är ännu oklart, men räkna med att vi får se ett ordentligt upprustat Driver till nästa generations konsoler inom ett par år.

### GTA: Vice City Stories kommer i oktober

Rockstar fortsätter på den inslagna vägen och släpper Grand Theft Auto: Vice City Stories till PSP den 20:e oktober i år. Handlingen utspelar sig två år innan händelserna i Grand Theft Auto: Vice City och spelaren tar kontrollen över Lance Vances bror, Vic Vance. Rockstar utlovar grafiska förbättringar jämfört med Liberty City Stories och ett nytt fysiksystem för bilarna. Huruvida spelet sedermera kommer att släppas till Playstation 2 är ännu oklart, men med tanke på hur bra Liberty City Stories sålt till konsolen är det mycket troligt.

## Tempo\_Utannonserat



Inför EA:s kommande Sagan om ringen-spel "The White Council" har de sneglat både en och två gånger på Bethesdas Elder Scrolls IV: Oblivion...

## The White Council

EA sneglar på Oblivion när de skapar nästa Sagan om Ringen-spel

Sedan EA fick rättigheterna att göra spel baserade på Tolkiens mäktiga fantasyvärld har vi dränkts i otaliga äventyr vars handling kretsar kring de storslagna filmerna. Det nya spelet, Lord of the Rings: The White Council, utspelar sig dock 80 år före händelserna i trilogin om härskringen vilket ger utvecklarna hos EA gott om utrymme att själva hitta på eget material istället för att slaviskt följa filmerna.

The White Council beskrivs som ett Oblivion-inspirerat rollspel som ger spelaren stor frihet att gå sin egen väg och skapa sin egen historia i den undersköna men farliga världen Midgård. Man kan spela som alv, dvärg, hobbit eller människa och spelet går ut på att bli en framgångsrik äventyrare och utföra uppdrag åt det vita rådet, där bland annat Gandalf, Saruman och Elrond sitter. På plats vid EA:s presstillställning i San Francisco nyligen fick vi också se en imponerande förrenderad trailer, som enligt spelets producent visade oss hur spelet kommer se ut i spelbart skick när det är färdigt nästa år. Hur det blir med den saken låter vi vara osagt, men räkna med att vi kommer hålla både öron och ögon öppna efter mer information om vad som på förhand låter som det mest intressanta Ringen-spelet hittills.

## Tempo\_Vansinniga citat

Tokigt! Vad sade Dead or Alive-kungen?



**"De senaste tio åren har jag fått de bästa idéerna när jag druckit whiskey. Öl är precis som vatten för mig"**

Tomonubu Itagaki, producenten hos Team Ninja, förklarar hur det går till när han kommer på idéer till spel som Dead or Alive 4 och det kommande Dead or Alive Xtreme 2.

Årets E3-mässa var den sista i sitt slag. Från och med nästa år kommer tillställningen att krympa avsevärt då kostnaderna blivit alldeles för höga de senaste åren.



## E3-mässan går i graven

Tvärnit för världens största spelmässa

Efter att ha växt och växt under tolv år har arrangören bakom Electronic Entertainment Expo (E3), beslutat att drastiskt krympa evenemanget, flytta det från stora utställningshallar till hotellrum lägga det i juli nästa år istället för maj som tidigare varit det normala. Mässan går helt enkelt i graven och ersätts av E3 Media Festival, som dimensioneras för cirka 5000 besökare att jämföra med de 60000 som besökte den sista riktiga E3-mässan som hölls i maj i år.

Enligt arrangörerna Electronic Software Association (ESA) beror detta på hur mässan kommit att allt mindre handla om orderteckningar och att de som mässan numera kommit att mest handla om, nämligen media, bättre servas av ett mindre, mer fokuserat evenemang. ESA styrs av dess medlemmar, de stora spelföretagen, och mellan raderna framgår det tydligt att de anser att

den stora mässan blivit för dyr. Golvytan under de tre dagarna kostar spelbranschen cirka 85 miljoner kronor, men det är ändå bara en bråkdel av kostnaderna som även inkluderar resor, hotellvistelser, säkerhetsarrangemang, spektakulära monterbyggen, ljudsystem, gigantiska videorskärmar. Många spelföretag med jättarna Microsoft, Activision och Electronic Arts i spetsen har varje år egna arrangemang som de hellre lägger sina pengar på. Förlorarna är givetvis de små spelutgivarna och de oberoende spelutvecklare som varje år haft en chans att under tre dagar möta hela den samlade branschen och pressen för att visa sina produkter.

Men även om E3 Media Festival med all säkerhet inte kommer att bjuda på lika många stora offentliggöranden och intressanta spel som sin föregångare, så kan vi räkna med att det kommer att hända mycket i spelväg i juli nästa år.



## Fem minuter med...

Ed Boon, stolt pappa till samtliga Mortal Kombat-spel och legendarisk producent hos Midway

### Vilket är ditt första spelminne?

-Det första spelet jag spelade var antagligen Space Wars. Det var någon gång 1976-77 skulle jag tro och sedan kom Space Invaders och Pac-Man som jag också spelade.

### När bestämde du dig för att du ville skapa spel?

-Antagligen var det i samband med att Pac-Man kom. Jag var ungefär 15 år och var egentligen mer intresserad av hur de gjorde spelet än att spela det. Och sedan började jag lära mig om datorgrafik och på den vägen är det.

### Vad är du mest stolt över med Mortal Kombat-spelen?

-Det är nog det faktum att det har gått fjorton år sedan det första spelet och det fortfarande är ett av de bäst säljande spelen. Och det glädjer oss att vi fortfarande kan lägga till nyheter och förbättringar till skillnad mot många andra slagsmållspel där de upprepar sig och försäljningssiffrorna därför försämras med tiden. Vi säljer fortfarande miljoner trots att vi är framme vid Mortal Kombat nummer sju (skratt).

### Vilken är din favoritkaraktär i Mortal Kombat?

-Scorpion. Jag har alltid gillat spjut-attacken från det allra första spelet och så lånade jag min röst till honom i det första spelet så det är lite av en personlig grej också.

### Spelar du som Scorpion när du möter vänner och kollegor i Mortal Kombat?

-Ja, oftast. Scorpion är den karaktär jag är överlägset bäst på att hantera.

### Vilken är din favorit-fatality?

-Det är nog Sub-Zeros. Den där han rycker av motståndarens huvud.

### Vilket var det senaste spelet du köpte?

-Guitar Hero. Det är väldigt kul. Jag gillar de gamla låtarna som finns med i spelet.

### Vilket är ditt favoritspel genom alla tider?

-Det är ett spel som heter Millipede som Atari gjorde i början av 80-talet.

### Finns det någon slagsmållserie som du tycker är överskattad eller mindre bra?

-Nej, jag tycker jag ser bra saker i alla spel och vissa saker blir inspiration till idéer vi använder i våra spel. Det skulle i såna fall vara några av Neo Geo-spelen som World Heroes.

### Vad tyckte du om Dead or Alive 4?

-Jag gillar spelet, men det kändes som jag redan spelat det.

### Varför gjorde ni inte Mortal Kombat Armageddon till nästa generations konsoler istället?

-Vi ville verkligen ha med alla karaktärer och det fanns ingen möjlighet att göra det till nästa generations konsoler, eftersom vi hade fått göra hela jobbet från början och det hade blivit alldeles för mycket jobb. Ett annat skäl är att vi vill vänta tills det finns en större användarbas som har Xbox 360 och Playstation 3, som ju inte ens är släppta.

### Vilken kampsportsfilm gillar du mest?

-Det är Enter the Dragon. Jag gillar den övergripande stämningen i filmen.

### Vad tycker du om Mortal Kombat-filmerna?

-Jag gillade den första Mortal Kombat-filmerna, men inte den andra. När de gjorde den första filmen fick vi vara med mer och komma med förslag och påverka.

## MÅNADENS MINUS

### E3 krymper

De senaste tolv åren har den årliga E3-mässan varit årets höjdpunkt för spelälskare världen över. Massor av nya spel visas upp för första gången, men från och med nästa år kommer mässan inte hålla till LA Convention Center utan i betydligt mindre lokaler. De gigantiska kostnader som mässan inneburit för utställarna är det främsta skälet. Förhoppningsvis kommer den nedbantade E3-mässan ändå bjuda på massor av nyheter i juli nästa år.

### Förseningar

Redan nu vet vi att spel som Enemy Territory: Quake Wars, Stranglehold och Unreal Tournament 2007 inte kommer att släppas innan årets slut. Det är nog bara de första i en lång rad stora spel vars releaser kommer att skjutas fram den här hösten. Förhoppningsvis innebär det mer polerade spel i slutändan.

### Musiken i Lumines 2

Det var ofrånkomligt att det skulle stoppas in en massa licensierad musik i Lumines 2 och vi har inget emot att New Order, Beck och Junior Senior finns med hade de inte kunnat skippa Gwen Stefani, Missy Elliott, Fatboy Slim och Black Eyed Peas?



### Spelhösten startar

Det kommer att bli en spelhöst som vi sent kommer att glömma med premiär för både Playstation 3 och Wii samt mängder av storspel som Call of Duty 3, Final Fantasy XII, Forza 2, Gears of War, The Legend of Zelda: Twilight Princess, World of Warcraft: The Burning Crusade med flera.

### Symphony of the Night

Det mest klassiska av alla Castlevania släpps till Xbox Live Arcade nästa år och vi knappt sitta stilla. Tack, Konami!

### Somriga spel

Det blir inte mycket mer sommar än när man sitter och spelar Loco Roco eller New Super Mario Bros under parasollet i trädgården.

### Marios revansch

Mario har väl egentligen inte haft någon svacka, men det känns härligt att se hur den gamle rörmokaren erövrat världens alla försäljningslistor under sommaren med New Super Mario Bros. Hoppas att succén visar vägen för hur Nintendo i fortsättningen väljer att använda sin ikon.

### Slayer

Världens ärgaste gubbar återvänder med den kanske ärgaste skivan de någonsin gjort. Vi älskar.

## Tempo\_Nyhetskrönika

## SLUTET FÖR E3

Nästa år krymper världens största spelhändelse



När jag och Jonas Mäki vandrade ut från LA Convention den 12:e maj, trodde ingen av oss att det var den sista dagen av den allra sista stora E3-mässan. Hur kunde vi tro det? Med en större och mer påkostad mässa än någonsin och i starten av en ny generation spelkonsoler borde väl intresset bara öka, men vi hade fel. De tolv åren med en stor bombastisk branschmässa är över och nästa år ersätts de 60000 besökarna på E3 Expo i maj av en mer fokuserad E3 Media Festival med omkring 5000 besökare. En positiv förändring säger både arrangörer och samtliga stora spelutgivare utåt, och det var naturligtvis så att cirkusen kring E3 gått helt över styr de senaste åren vilket lett till astronomiska kostnader för spelföretagen. Jag har de två senaste åren behövt vila en hel vecka efter det ständiga stress och den vansinniga ljudvolym som mässan innebär. Ändå sörjer jag beslutet att lägga ner evenemanget, djupt.

Golvytan på mässan har alltid varit dyr och intäkterna har finansierat den amerikanska branschorganisationen ESA:s arbete mot piratkopiering och arbete mot restriktiv lagstiftning. Men de miljoner som spelföretagen lagt där har ändå bara varit en bråkdel av vad ljudsystem, enorma skärmar, spektakulära montrar, båsbrudar, säkerhetsvakter, flygbiljetter och hotellrum för anställda kostat. Över en halv miljard kronor uppskattas spelföretagen ha lagt på E3 de senaste åren och det är nog tveksamt om de får tillbaka så mycket även om de under veckan får hela USA att uppmärksamma spelbranschen. Men man kunde ju tro att det är de mindre spelföretagen som kanske inte drar in så stora pengar som ville krympa ner E3-mässan, men så är inte fallet. Istället är det de stora jättarna, som i många fall arrangerar egna evenemang för speciellt inbjuden press och återförsäljare, som har drivit fram förändringen. Förmodligen kommer färre nya spel visas upp för första gången på nästa års E3 Media Festival och kanske kommer några av de större spelföretagen helt utebli och prioritera egna evenemang.

Det känns sorgligt, för när man besökt E3-mässan lämnar man den alltid full av entusiasm och med en bra helhetsbild av vad som kommer att hända det närmaste året. Den helhetsbilden kommer vi med all säkerhet inte kunna skapa oss när vi besöker E3 Media Festival i juli nästa år. För visst kommer vi att åka till Los Angeles även nästa år och förhoppningsvis innebär avsaknaden av trängsel att vi kan höja kvalitén på rapporteringen.

**\_Bengt Lemne**

## SommARBudget

Mer urläckra prylar för den tekniktokige då vi skriver om allt från högljudda skärmar till HD-DVD-spelare

Vi kan aldrig få nog av prylar. Aldrig. Någonsin. Det är därför extra roligt att vårt initiativ att skapa denna prylavdelning togs emot så väl av er läsare. Vi har fått mängder av brev och mail med diverse förfrågningar om prylar ni vill att vi ska snabbtesta. Här kommer en del av dem.

### Philips 190G6FB

Cirkapris: 6495:-

Om du spelar mycket tunga actionlir till din PC och vill ha schysst ljud, utan att för den sakens skull investera i en riktig ljudanläggning, kan Philips nya spelskärm på 19 tum med inbyggda högtalare vara något för dig. Skärmen har fyra 20 watts högtalare monterade på sidorna och en aktiv subwoofer som skapar en virtuellt surroundljud.

### Gamepark GPX2

Cirkapris: 2495:-

Även om det inte är någon risk att koreanska Gamepark kommer att konkurrera ut Nintendo DS och PSP är GPX2 en trevlig bekantskap. Den bärbara multimediaskaparen har ett Linux-baserat operativsystemet och är utmärkt när det kommer till att emulera klassiska spel till bland annat Atari ST, Mega Drive och Super Nintendo.

### Samsung LE32R71W

Cirkapris: 14990:-

Samsungs platta skärmar har hittat sina hem hos många gamers det senaste året. Till viss del kanske tack vare samarbetet med Microsoft, men naturligtvis handlar det också om väldigt god kvalitet till överkomliga priser. Nu har dock Samsung valt att lansera vit version med en smula rött (lite som en albino) i R7-serien. Den läckra 32 tumsskärmen har en kontrast på 5000:1 vilket inte är helt fel heller.

### Sony Ericsson W850i

Cirkapris: 4995:-

Nu är det även dags för Sony Ericsson att haka på trenden med en utdragbar knappats. Deras Walkman-serie utökas snart med W850i, som både bjuder på ett mer intuitivt gränssnitt och plats för albumomslag. Musikmobilen har även så kallad Track ID, som identifierar sånger från radion eller någon annanstans.

### Creative Zen V Plus

Cirkapris: 1495:-

Creative kämpar fortsatt tappert mot övermakten i form av Apple. Nu har de plockat fram en mycket välpolerad mp3-spelare, som inte är större än en tändsticksask. Skärmen mäter 1,5 tum och klarar av att spela upp video med god kvalitet. Zen V Plus kommer i tre färger och storlekar; röd (1 GB), grön (2 GB) och blå (4 GB).

### Xbox 360 HD-DVD-spelare

Cirkapris: Ökant

Det spekulerades länge i att Xbox 360 skulle utrustas med en HD-DVD-spelare för att konkurrera med Playstation 3 och Blu-Ray. Nu valde Microsoft att släppa sin konsol innan HD-DVD kommit ut på marknaden och istället kommer vi kunna köpa den här tillsatsen för att kunna se högupplösta filmer med hjälp av Xbox 360.

SID MEIER'S  
**CIVILIZATION**  
 WARLORDS IV



**NEW CIVILIZATIONS:** Six new civilizations, wonders, buildings, vassal states and unique units.

**NEW LEADERS:** Ten more of history's greatest military leaders.

**NEW SCENARIOS:** Six additional scenarios including Alexander's conquests, the rise of Rome, Genghis Khan, the Vikings and more.

**NEW WARLORD UNIT:** A new great person unit-the Warlord. Capable of changing the course of history through military might.

**MUCH MORE!:** Expanded features, cool gameplay tweaks, and all the post-release patches and additions (including the Pit Boss) for Sid Meier's Civilization IV.



WWW.CIVILIZATION.COM



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



## REAKTIONER

### Det var bättre förr, trots allt...

Mikael Sundberg drömmer sig tillbaka till de klassiska äventyrsspelens förlovade dagar...

När CD-ROM lanserades på bred front till PC snubblade spelutvecklarna över varandra i ivern att göra det mest påkostade, fläskaiga, knappt spelbara multimediaspektaklet. Fula renderade sekvenser i pyttesmå fönster avlöste varandra i några år innan folk tog sitt förnuft till fånga och slutade köpa skiten. Men en genre utnyttjade det nya mediet till max och hade därför sin storhetstid mellan åren 1993 och 1997 ungefär. Jag pratar förstås om äventyrsspelet.

För min del började det med Amiga och Lucasarts bisarra Zak McKracken and the Alien Mindbenders. Jag fick med spelet när jag köpte datorn begagnad, och det var tur för jag skulle förmodligen aldrig ha kommit på tanken att spela det annars. Zak var något helt nytt för mig som fram till dess levde på plattformsäventyr och enkla arkadspel som Clu Clu Land. Det var ett av Lucasarts (eller Lucasfilm Games som de hette då) första peka-klicka-spel där jag frenetiskt klickade runt för att hitta rätt kombination av verb och objekt. Med min lågstadiengelska var det en rejäl utmaning, samtidigt som jag fick lära mig användbara ord som "kazoo", "bobby pin sign" och "torn wallpaper". Nu vet jag inte hur stor roll äventyrsspelet har spelat i min utbildning, men jag tror ändå att jag lärde mig lite mer användbara ord i Monkey Island än vad man kan hitta i ett genomsnittligt gangsterspel som tror att det är vuxet och försöker få in så många "fuck" i varje mening som möjligt.

Roligast var nog det faktum att Zak McKracken började i Zaks lägenhet där man kunde hitta på massor av kul. Så jag ägnade timmar åt att slå av och på lyset i sovrummet, kanalsurfa på Zaks hundra-tums-TV, laga avloppet och råka grillen min gulfisk Sushi i bordslampan. "Poor Sushi". Shenmue i all ära, men Lucasarts hade fixat det där med interaktiva omgivningar drygt tio år tidigare. I en tid långt innan Havok-fysik och avancerad artificiell intelligens var äventyrsspelet det mest inlevelserika som fanns att spela. Det var bara utvecklarnas kreativitet och sinne för detaljer som satte gränserna. Och Lucasarts och Sierra var oslagbara i genren, även om de stundtals utmanades av uppstickare som Adventure Soft, Revolution och Westwood. När andra spel i bästa fall lät oss skjuta fiender och trycka på knappar kunde vi stoppa hamstrar i fryboxar i Day of the Tentacle, få tarmsköljningar i Leisure Suit Larry eller hålla i oss frätande vätskor i Monkey Island. Där ligger både Mario och Mega Man i lä, oavsett hur många tvåttbjörnsdräkter de trasslar på sig eller flygande robohundar de skaffar.

Och även om det inte alltid gick att göra

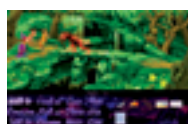


Lucasarts påkostade rymdäventyr The Dig blandade ljuvliga handritade bakgrunder med smakfulla filmsekvenser och Robert "T-1000" Patricks lysande skådespel. Humorn fick stå tillbaka för briljant dramatik.

### 3 UNDERBARA ÄVENTYR



**Beneath a Steel Sky**  
Alan Moore designade detta spännande cyberpunkäventyr i ett framtida Australien. Det var första gången jag hörde inspelad dialog i ett spel och jag blev säkert tvungen att skaffa det. Ett halvår senare köpte jag min första PC.



**Simon the Sorcerer**  
Det är svårt att bestämma sig för vad som är roligast, när Simon stoppar ner en stege i sin magiska hatt eller hans långa, filosofiska diskussion med ett gäng trämaskar. Det tog månader innan jag hittade den jätta tändsticksasken och kunde komma vidare. Detta var långt före internets genombrott.



**Leisure Suit Larry 6**  
Den patetiske Larry vinner en resa till ett spa fyllt med läckra kvinnor. Läget kunde inte vara bättre, men givetvis går det inte riktigt som han hade tänkt sig. Humor och förmedling i skön kombination.

det vi hade tänkt oss brukade de komiska genierna åtminstone trösta oss med en hysteriskt kul kommentar. Jag klickar febrilt på den pimpade polisbilens med "plocka upp"-ikonerna i Sam & Max. Sam svarar: "Jag kan inte plocka upp den". Klick. "Nej faktiskt, jag kan inte plocka upp den". Klick. "Är du trög? Jag kan inte plocka upp den". Klick. "Läs mina läppar. Jag. Kan. Inte. Plocka. Upp. Den!" Klick. "Jag ger upp". Sam börjar gråta, och Max säger förebrående: "Se nu vad du har gjort! Du har krossat Sams hjärta med dina försök att plocka upp den där. Jo, om jag inte tyckte att hans patetiska snyftande var så kul skulle jag komma ut dit och riva ut lungorna på dig".

Men anledningen till att genren fick ett sådant uppsving just i samband med CD-skivans intåg var förstås att alla dessa spel fick röstskådespeleri. Och inte staccatohackande amatörskådisar från det senaste barnprogrammet som i Final Fantasy X, utan riktiga skådespelare som med timing och känsla levererade sina repliker.

Dialogen till Loom, ett av de första spelen som uppräfschades i CD-version, gjordes av professionellt teaterfolk. Det som tidigare var underhållande stumfilmer blev fullfjädrade komedier, för det handlade oftast om komiska spel snarare än seriösa. Det är en tragedi att den här genren har försvunnit.

Hur skulle filmmediet fungera utan komedier? Vad vore ett bibliotek utan Liftarens guide till galaxen och Skivvärlden? Äventyrssgenren finns kvar i nya former och nya kläder, men humorn finns inte kvar. Hur komiskt är Dreamfall, eller Resident Evil 4,

eller Fahrenheit? Visst, det finns några spridda skratt i Grand Theft Auto och Jak & Daxter, men inga spel som är genuint roliga hela tiden. Skratten är liksom inte integrerade i spelandet, utan något som dyker upp i mellansekvenser eller när man parkerar bilen för att lyssna på Rockstars galna pratshower, och de fungerar mer som kontrast till i övrigt ganska våldsamma spel.

Den sista anledningen till varför äventyrsspelet lyste upp min vardag under dessa år är grafiken. Trots att de kördes i en ögonskärmande låg upplösning på min knivskarpa monitor var de fenomenalt snygga. Eftersom alla bakgrunder bestod av handritade, färgglada bilder kunde de lätt utklassa alla rutbaserade plattformsspel eller de vedervärdigt pixliga 3D-spel som började dyka upp vid det laget, samtidigt som de jämförelsevis gigantiska PC-spelen rymde flera megabyte animerade karaktärer. The Dig, Hand of Fate, Simon the Sorcerer 2 och Full Throttle är fortfarande fullt njutbara, även om jag har blivit bortskämd med tjugofem gånger så hög upplösning.

Däremot uppskattade jag inte King's Quest VII, Monkey Island 3, Leisure Suit Larry 7 och andra titlar som valde en mer högupplöst stil som mer direkt påminde om tecknad film, vilket i slutändan gjorde att alla spel såg likadana ut. Charmen försvann, eller också var det bara jag som tröttnade. Hmm... Nej, det var nog spelet det var fel på. Så jag spelar om mina favoriter i 320 gånger 240 pixlar och drömmer om svunna tider. Det var bättre förr trots allt, ibland.

**\_Mikael Sundberg**

# MIAMI VICE

## THE GAME



- \* *Go deep undercover and play as vice officers Crockett and Tubbs.*
- \* *Lock and load for shoot-outs with violent criminals.*
- \* *Build your rep as a criminal player to infiltrate the seedy underbelly of present-day South Beach.*
- \* *Co-op play via wireless.*



miamivicesp.com

# Beta-test

Gamereactor förhandstestar kommande spel

## Innehåll

Need for Speed: Carbon,  
Warhammer Online, The Sims 2:  
Djurliv, Supreme Commander,  
Ridge Racer 2, Super Paper Mario



### Våghalsig racing

Det gäller att hela tiden hålla tungan rätt i mun och balansera säkerhet kontra hastighet, eftersom det är en bra bit ner om man skulle köra av vägen...

□ Format ALLA □ Utvecklare BLACK BOX GAMES □ Utgivare EA □ Speltyp RACING □ Premi r 2 NOVEMBER

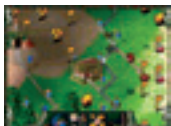
## Need for Speed: Carbon

Pippigula Gallardos och söndertrimmande Evo 8:or i EA:s nästa del i Need for Speed-serien

Producenten bakom det senaste Need for Speed-spelet, Larry LaPierre, påstår att Need for Speed: Carbon kommer leverera den mest extrema arkadracingen vi någonsin har skådat. Ett uttalande vi tar med rejäl skopa grov vägsalt, men faktum är att Carbon på förhand känns som det mest spännande spelet i serien på många år.

Precis som tidigare spel i EA:s högoktaniga bilserie bjuder även Need for Speed: Carbon på svinsnabb racing och sköna bilar. De gamla stadsmiljöerna är dock till stor del utbytta mot våldsamt sluttande, slingriga bergsvägar där endast centimeter står mellan dig och en ofrivillig flygtur långt ner till marken som garanterat kommer göra ont. Nytt för Need for Speed: Carbon är att man kan rekrytera andra förare att hjälpa till när man kämpar mot rivaliserande gäng om respekt och kontrollen över stadens gator och de omgivande bergsområdena. Det kommer finnas massor av olika förare att välja mellan, och eftersom alla har sina egna goda och dåliga sidor bakas det in lite strategi där det gäller att hitta det perfekta laget för att bli allra bäst. Förhoppningsvis kommer de olika förarnas skilda körstilar innebära massor av variation. I Need for Speed: Carbon har man valt att ha med tre olika typer av bilar - muscle, tuner och exotic. Förutom de uppenbara utseendemässiga olikheterna kommer de olika typerna naturligtvis inte uppföra sig likadant, och utvecklarna EA Black Box har också lagt ned mycket tid på att göra bilarna inom samma klass helt skilda från varandra. De olika klasserna har olika för- respektive nackdelar, men av det vi sett hittills verkar det som att de i slutändan är välbalanserade så att ingen modell ger en fördel framför någon annan.

Redan i Need for Speed: Underground lades stor vikt vid att spelarna själva skulle kunna skraddarsy sina bilar efter eget önskemål, men i Need for Speed: Carbon tas det hela till en helt ny nivå med det nya verktyget "autosculpt". Tidigare har man visserligen kunnat köpa nya däck, ny frontspoiler och så vidare men med autosculpt är det möjligt



### UTANNONSERAT - The Settlers DS

Det är på tiden att det kommer lite fler strategispel till Nintendo DS och därför blev vi glada när vi hörde att Ubisofts nybyggare är på gång. The Settlers till DS släpps under hösten.



### UTANNONSERAT - Exit 2

Mr. Escape jagar nya utvägar i uppföljaren till Taitos skojiga pusselspel till PSP. Det är ännu oklart när det släpps i Europa, men förhoppningsvis hinner det komma innan året är slut.



Need for Speed: Carbon kretsar kring fenomenet Canyon-racing som föddes i Japan men anammats i stor utsträckning av många amerikansk fartgalning. Hela grejen går ut på att tävla på en slingrig bergsväg där tunna vägräcken är det enda mellan förarnas sondertrimmade vrålk och bottenlösa raviner. EA säger sig ha emulerat spänningen i denna typ av kappkörning på ett strålande sätt... vi är benägna att hålla med.

att gå ner till de riktigt små detaljerna på bilen och verkligen ändra på den in i minsta detalj. När denna nya funktion visades upp var det många bilfantaster som kippade efter andan, och det råder ingen tvekan om att de riktigt inbitna kommer kunna spendera timtal med att bara skraddarsy sina egna drömmar innan de ger sig ut på vägarna.

Need for Speed: Carbon utspelar sig både i stadsmiljö och ute på landsvägar. Den mesta tiden kommer dock spenderas ute på bergsvägarna där ditt gäng kämpar mot rivalerna om respekt och inflytande över staden. Om man är framgångsrik växer området ens gäng kontrollerar och man tar gradvis över en allt större del av staden och dess kringliggande områden. Det mesta av racingen är koncentrerad till vägarna utanför staden eftersom att man därute (förhoppningsvis) får vara ifred från polisen som säkert annars skulle ha synpunkter på vansinneskörningen. I de tidigare spelen kunde sämre bilförare ofta studsas emot väggarna som en flipperkula och bara tappa fart som straff, men i Need for Speed: Carbon är man inte lika förlåtande eftersom man här hamnar långt, långt ner i avgrunden om man inte håller sig på vägen. Detta gör att man hela tiden tvingas balansera vansinniga hastigheter mot säkerheten, eftersom ett enda litet snedsteg kan vara förödande för både bil och förare... Need for Speed: Carbon har en grym fartkänsla, och även om det knappast var tal om några hårnålskurvor på demonstrationen vi testat så var det ändå riktigt

ogästvänliga, branta stup intill vägarna vi färdades på. Spänningen när man ligger hack i häl på sin motståndare och endast millimetrar skiljer en från att åka ner i det avgrunds djupa djupet går nästan att ta på, och det är också här som spelets styrka ligger. Trots att spelet fortfarande har ett par månader kvar innan släpp kändes fartkänslan redan nu riktigt bra, vilket bådar gott inför det färdiga spelet senare i höst. Need for Speed: Carbon är på väg till alla existerande stationära format men också till de kommande Playstation 3 och Wii. Wii-versionen kommer naturligtvis dra nytta av Nintendos unika kontroll, men på vilket sätt vet vi inte ännu då spelet tyvärr inte visades upp tillsammans med de andra versionerna. Även de bärbara konsolerna PSP och DS kommer naturligtvis få sin del av kakan, med två helt olika versioner som är baserade på sina stationära storebröder. Medan PSP-versionen verkar bli nästan identisk fast lite nedbantad för att passa det bärbara formatet så kommer DS-versionen av naturliga skäl vara helt separat. Att döma av vad vi sett hittills verkar det som att EA är på rätt spår med ännu ett Need for Speed-spel - men helt säkra kan vi naturligtvis inte vara förrän vi får testa det färdiga spelet i november.

Sebastian Lind

**Gamereactor säger:** Need for Speed-spelen har alltid hållit en hög klass, och Need for Speed: Carbon ser ut att fortsätta den trenden.



## UTANNONSERAT - New Zealand Story DS

Den lilla gula kiwi-fågeln är tillbaka nästan tjugo år efter att spelet första gången såg dagens ljus. Vissa justeringar har givetvis gjorts till Nintendo DS-versionen, men förhoppningsvis är originalets charm intakt.

# Beta-test

Gamereactor förhandstestar kommande spel



### Ond bråd död...

Warhammer-världen genomsyras av våld och ond, bråd död. Gillar du inte att slåss har du inte mycket att hämta här.

Format PC □ Utvecklare MYTHIC ENTERTAINMENT □ Utgivare EA □ Speltyp ONLINEROLLSPEL □ Premiär NOVEMBER

# Warhammer Online: Age of Reckoning

Säg upp dig från jobbet, klipp alla band med vännerna - Warhammer Online är snart här

[Electronic Arts gillar inte att hamna på efterkälken och efter World of Warcrafts framgångar var det helt logiskt att man köpte onlinespelsutvecklaren Mythic, mest kända för Dark Age of Camelot. Gamereactor åkte till San Francisco för att ta reda på mer om Mythics första spel under EA:s flagga, Warhammer Online: Age of Reckoning.](#)

Warhammer Online: Age of Reckoning är naturligtvis baserat på det oerhört populära figurspelet som för en icke insatt mest ser ut som en avancerad krigslek för vuxna barn. Spelet utspelar sig i den Tolkiendoftande versionen av Warhammer-universumet och kastar spelaren in i en krigshärjad värld som åtskiljs av två allianser - The Order och Destruction. Precis som namnet antyder är det här ett väldigt actionbetonat onlinerspel, där fokus ligger på storskaliga strider mellan olika mänskliga spelare. Givetvis finns det också möjlighet till strider mot datorkontrollerade fiender, men det är i de spelarbaserade striderna Age of Reckoning visar framfötterna.

The Order är den goda alliansen och de består av alver, dvärgar och människor. Destruction-alliansen å sin sida innehåller orcher, svartalver och kaosstrupper. Varje ras har fyra olika klasser som kan delas upp i antingen offensiva eller defensiva klassuppsättningar. Tumregeln under utvecklingen har varit att varje ras måste ha

åtminstone en defensiv klass, men i övrigt har utvecklarna på Mythic jobbat hårt för att särskilja och göra de olika raserna så unika som möjligt. Alla raser har också en särskild hatfiende på motsatt sida, till exempel slåss alverna mot svartalverna, dvärgarna mot orchererna och så vidare. Enligt Mythic är även andra varelser som skogsalver, vampyrer, odöda och ödlor påtänkta, och kan dyka upp i en eventuell expansion.

Den grafiska stilen på Warhammer Online: Age of Reckoning följer figurspelet nästan slaviskt. Liksom hemma i vardagsrummet är även figurerna på datorskärmen av en väldigt överdriven natur så inte ens en fantasyhatare skulle ha några som helst problem att skilja en orch från ett troll. Spelarna kan dessutom göra sina karaktärer ännu mer personliga eftersom man också kommer kunna pryda sina alter egon med medaljonger och andra föremål man kan plocka på sig efter att ha besegrat andra spelare. En annan intressant sak gällande just rollkaraktären är att man kan se på utseendet hur pass erfaren han är. Orcher blir till exempel större när de går upp i nivå medan dvärgarna får längre skägg.

Warhammer Online: Age of Reckonings universum skulle enklast kunna beskrivas



## UTANNONSERAT - Jeanne d'Arc

Level 5 har med spel som Dragon Quest VIII och Dark Chronicle visat att de tillhör de främsta spelutvecklarna inom rollspelsgenren och nu ger de sig på att göra ett strategirollspel till PSP. Oklart när det kommer till Europa.



## FÖRSENAT - Splinter Cell: Double Agent

Sam Fisher har återigen drabbats av en försening och hans fjärde spel är nu tänkt att släppas i slutet av oktober till en lång rad olika format. Ursprungligen var det tänkt att spelet skulle ha släppts i våras.



### Köpa stora vapen

Även snorg gröna, jättelika mördarorcher måste gå och handla ibland. Här ser vi en av otäckingarna i en av spelvärldens otaliga vapenaffärer.



som Tolkiens Midgård - fast betydligt våldsammare och med en rejäl dos svart humor. Omgivningarna är kalla och förstörda, men samtidigt vackra i all sin sönderkrigade prakt. Warhammer-världen handlar om ett ändlöst krig som aldrig verkar ta slut, vilket verkligen fångar av sig på den unika världen där ännu oförstörd natur trängs med sönderslagna slott och en allmänt vemodig känsla.

Så spelet handlar om att strida, samla erfarenhetspoäng och bli starkare. Men vad finns det då för olika uppdrag att tillgå? Jo, det handlar om fyra grundläggande typer. Ett alternativ för de som inte vill gå direkt till spelarstriderna är de konfliktbaserade uppdragen där de två fienderaserna tävlar mot varandra i att uppfylla ett särskilt mål först. Sedan finns också vanliga uppdrag man automatiskt får genom att besöka ett nytt område. Genom att slutföra dessa belönas alla allierade i området vilket förhoppningsvis stärker samhörigheten med de andra spelarna. I den tredje typen av uppdrag springer man runt och har hand om olika ärenden, av vanlig klassisk rollspelsnatur. När man slutför dessa på olika sätt kan man välja om man vill ha pengar eller erfarenhet som belöning, och det finns ofta flertalet olika sätt att slutföra ett individuellt uppdrag av den här typen på. Den sista typen kallas för "christmas quests" och är helt enkelt uppdrag som är svåra att hitta, men som ger en rejäl belöning ifall du hittar och slutför dem.

Genom att stiga i nivå får spelarna också tillgång till fler taktiker under strider. Stridstaktikerna väljer man innan man börjar strida och ju starkare man blir ju fler och bättre taktiker får man att välja mellan. En orch-spelare skulle till exempel kunna välja att bli ännu lite starkare, medan en magiker säkerligen snabbt vill återhämta sig efter att ha använt sig av magi. Alla områden för spelarstrider är väl utmärkt så man inte råkar springa in i dem av misstag, och för att förhindra att till exempel

långdistansskyttar missbrukar denna regel har utvecklarna gjort så att man inte blir helt säker i samma sekund man lämnar ett område för spelarstrider utan att det tar en liten stund först.

Slagfälten är uppdelade i tre olika områden, ett för vardera sida och så ett neutralt område i mitten där striderna börjar. Beroende på om man vinner eller förlorar skiftar den neutrala zonen ägare, och när en sida väl tagit över det neutrala området kan de fortsätta in mot fiendens område. Besegras fienden även här är det bara att gå vidare mot fiendens slott för att kämpa för total dominans över området. Det är ännu inte känt exakt vilka fördelar spelarna kommer få av att ta över fiendens områden, och inte heller vilket straff den förlorande sidan får ifall deras slott faller.

Det är ingen tvekan om varför EA köpt upp Mythic. Efter megahiten som Blizzard fick med World of Warcraft är det många som vill ha en bit av den växande onlinerollspelsmarknaden, men väldigt få som lyckas. Vid en snabb blick liknar också Mythics kommande actionfest just World of Warcraft väldigt mycket, vilket knappast är någon slump. Av det vi sett hittills verkar det dock samtidigt som att man har lyckats ta de bästa bitarna ur Blizzards megapopulära onlinerollspel samtidigt som den unika atmosfären och de våldsamt frenetiska striderna som bara Warhammer kan frambringa också finns med. EA har redan misslyckats ett antal gånger på onlinespelsmarknaden men det ytterst lovande Warhammer Online: Age of Reckoning som ska släppas i slutet av nästa år har goda chanser att vända på trenden.

**\_Sebastian Lind**

**Gamereactor säger:** Warhammer Online: Age of Reckoning är ett riktigt och mycket lovande försök att rucka på Blizzards totala dominans inom onlinerollspelsgenren.

# Beta-test

Gamereactor förhandstestar kommande spel



## FÖRSENAT - Age of Conan: Hyborian Adventures

Norska Funcom har hittat en utgivare till det mycket lovande Age of Conan i brittiska Eidos. Tyvärr meddelades också att spelet blivit försenat till våren 2007. Utöver PC-versionen ska spelet nu även släppas till konsol (oklart vilken).



Genom att lära dina husdjur olika tricks kan du hålla dem på gott humör och i fin form.

## The Sims 2: Djurliv

Våra virtuella låtsasmänniskor får nu husdjur att leka med, vi hälsade på hos Maxis!

Format PC/PS2/GC/PSP/DS  Utvecklare **MAXIS**  Utgivare **EA**  Speltyp **SIMULATOR**  
Premi r **20 OKTOBER (PSP-VERSIONEN 24 NOVEMBER)**

Följ med oss när det virtuella dockskåpet befolkas med små husdjur i den senaste expansionen till The Sims 2 till PC. Spelet kommer också som ett fristående sådant till både de bärbara och stationära konsolerna, för att Maxis ska vara helt säkra på att absolut ingen kan undgå chansen att få klappa hundar och katter senare i höst.

The Sims-serien är ett fenomen som hållit PC-världen i ett järngrepp i flera år, men som aldrig riktigt lyckats lika bra på konsolmarknaden. Detta vill EA och Maxis nu råda bot på med The Sims 2: Djurliv, som förutom PC-versionen även släpps till Playstation 2, Gamecube, PSP, DS och Gameboy Advance. Det är inte heller tal om några slappa konverteringar spelen emellan, utan alla de olika versionerna kommer att innehålla unika funktioner som är anpassade efter formatets styrkor och svagheter. Det låter åtminstone finemang i teorin.

I The Sims 2: Djurliv har simmarna möjlighet att skaffa sig en katt, hund eller fågel. Mycket jobb har lagts ner på att få de nya husdjurens beteende att vara någorlunda realistiska, så beroende på om du har en katt eller hund kommer till exempel ditt husdjurs behov se helt olika ut. Enligt Maxis ska varje husdjur också ha en unik personlighet liknande dina simmar, och man kommer kunna välja mellan massor av olika katt- och hundraser. Som om inte detta vore nog finns också möjligheten att skapa sina egna husdjur från grunden och välja färg, personlighet och allt helt själv för att skapa sitt egna drömhudsjur. Precis som i verkligheten kommer husdjuren behöva uppfostras så de inte gräver upp trädgården, välter ut soporna eller ställer till med andra dumheter.

Exklusivt för PC-expansionen är att ens husdjur själva kan börja jobba inom antingen show business, service eller säkerhetsbranschen. Exakt hur detta kommer fungera är inte helt klart, men klart är i alla fall att de tre karriärsvalen kommer ha fem olika jobbnivåer. Man kommer också kunna skapa korsningar och blandraser, men du kommer inte kunna korsa en katt och en hund med varandra, ifall någon nu känner för det.

I Playstation 2-, Gamecube- och PSP-versionerna kommer man kunna ta sina husdjur till parken för att låta dem leka med andra djur samtidigt som din simmare kan få chansen att träffa andra djurälskare. Inne i staden kan man också köpa massor av olika kläder till sin ögonsten, som man kan snofsa upp i alltifrån de senaste trenderna och prylarna för att ha tuffaste fyrfotade vännen i stan. I DS-versionen kommer man kunna ta hand om en egen djuraffär eller djursjukhus, där man kan ta hand om traktens husdjur när de blir sjuka. Sist ut har vi också Gameboy Advance-versionen där man kan jobba med djuren på massor av olika sätt - till exempel som tränare eller veterinär men gemensamt för jobben i Gameboy Advance-versionen är att de alla tar form som små minispel som inte föreföll särskilt upphetsande när jag fick dem demonstrerade för mig.

Med nya The Sims 2: Djurliv är det tydligt att Maxis gör en seriös satsning på att nå ut även till TV-spelspubliken. Visst har det kommit The Sims-spel till konsoler förr, men aldrig har de känts lika kompletta som spelet som nu är i görningen. Det nya spelet kommer likna PC-spelet i allt större grad samtidigt som äventyrsmomenten tonats ner en aning. Samtidigt är också Maxis de första att erkänna att The Sims-spelen till hemkonsolerna är ämnade för en något yngre målgrupp än PC-spelsditen. Vissa inslag från PC-spelet har helt enkelt slopats för att spelet ska få en lägre åldersrekommendation.

Dagen efter demonstrationen av spelet var vi en grupp utvalda speljournalister som fick följa med in bakom kulisserna hos Maxis. Hemma hos utvecklarna berättade de bland annat att Sims-världen är ett universum i konstant förändring, och det antydde också lite smått om att vi kanske kommer få se något helt nytt Sims-spel i framtiden.

Först kom Sim City, därefter The Sims och i framtiden kan vi vänta oss... ja, vad kan vi vänta oss egentligen? Oavsett vad Maxis har i görningen så är det ingen tvekan om att framtiden ser ljus ut för alla Sims-älskare, och att utvecklarna fortfarande har gott om idéer om hur det vinnande konceptet ska vidareutvecklas.

**Sebastian Lind**

**Gamereactor säger:** Med nya The Sims 2: Djurliv satsar Maxis även på TV-spelspubliken och blandar Nintendogs övergulliga Nintendogs med deras eget succécept, frågan är bara ifall det kommer betala sig eller ej.

# LIVE BUILD REIGN



Research and build mighty wonders such as the Circus Maximus.



Over 30 resources and services to extract, create and provide—never a dull moment!



Train gladiators and beasts for the arenas. One of many ways to keep your population happy!



For the first time in a city builder, look inside all the buildings and see what's going on.



Open up trade routes in the empire and export your city's surplus goods.

# CIVCITY ROME

[www.civilization.com](http://www.civilization.com)

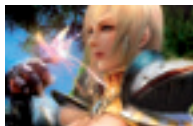


[www.kemedia.com](http://www.kemedia.com)  
K.E. Media henviser til nærmeste  
forhandler på telefon 89 44 22 33



# Beta-test

Gamereactor förhandstestar kommande spel



## NEDLAGT - Endless Saga

Det blir tyvärr ingenting av D-Studios onlinerollspel som var tänkt att släppas exklusivt till Playstation 3. Bristande assistans från Sony nämns som en av orsakerna till nedläggningsbeslutet.



Dr. Gustaf Brackman som revolutionerade teknologin som gjorde att människor och maskin kunde leva i symbios och startade Cybran-imperiet är över 1300 år när spelet börjar. Riktigt hur det gått till vet ingen, men vi gissar att ungdomens källa är cybernetisk.



□ Format PC □ Utvecklare GAS POWERED GAMES □ Utgivare THQ □ Premi r VÅREN 2007



# Supreme Commander

Mänsklighetens framtid ska avgöras i Supreme Commander och Benke har smygtestat

Supreme Commander är den andliga uppföljaren till Total Annihilation. Det är så det kallas när spelutvecklare inte längre har rättigheterna att använda namnet och en ny utgivare står för utvecklingskostnaderna. Total Annihilation är ett lite bortglömt, men uppskattat realtidsstrategispel som släpptes för nio långa år sedan och det är verkligen på tiden vi får ta del av en fortsättning även om det inte utspelar sig i samma spelvärld.

Chris Taylor, var en av nyckelpersonerna bakom Total Annihilation, men efter att han lämnade Cavedog för att starta Gas Powered Games, har han ägnat sig de båda Dungeon Siege-spelen och helt struntat i strategigenren. Men han kände hela tiden att han hade lämnat mycket ogjort och återvände därför till genren med Supreme Commander.

Det som imponerar mest med Supreme Commander är den fantastiska storskaligheten. Hundratals kvadratkilometer av land, hav, bergsmassiv och skogar på varje enskild karta inbjuder till strategiskt tänkande och planering. Det krävs verkligen att du utnyttjar flottan, marktrupper, flygplan och gigantiska stridsmaskiner koordinerat för att vinna ett slag. För att underlätta detta för spelaren har Gas Powered Games utvecklat ett system som låter dig sammankalla styrkor inte bara till en viss plats utan också så att de anländer till platsen vid samma tidpunkt. Du kommer också få stor användning för den strategiska kartan som där du flyttar dina trupper då storskaligheten gör det svårt att scrolla omkring över hela kartan. Även om Supreme Commander till skalan skiljer sig från andra spel i genren, så finns fundament som resurshanteringen kvar som en viktig del i spelet. Du bygger gigantiska baser och samlar på dig massa och energi, som är spelets resurser. Grundtanken är dock att du ska slippa styra speciellt mycket på detaljnivå utan att du ska koncentrera dig på det strategiska. Vilket är extra viktigt när det kan utspelas en rad olika större och mindre slag samtidigt.

Det finns tre krigsförande parter i Supreme Commander. Dels United Earth Forces, som består av vanliga människor och har framtida versioner av vapen och fordon som vi känner igen från dagens arméer, dels Cybran, som utgörs av människor med

cybernetiska förbättringar och som har en förkärlek för stora mekaniska vidunder och slutligen Aeon, som består av människor som omfamnat okänd utomjordisk teknologi och påstår sig ha blivit genetiskt modifierade av sagda utomjordingar. Spelaren kliver in i handlingen år 3844 när det eviga kriget mellan fraktionerna pågått i över ett millennium. Mänskligheten har koloniserat mängder av planeter och ingen ser ett slut på kriget som varat så länge någon kan minnas.

Fraktionerna är inte bara unikt designade utan kommer att bjuda på skilda spelmässiga upplevelser. Chris Taylor tror nämligen varken på principen med spegelvända arméer eller att enheter har vissa givna specifika för- och nackdelar (stensax-påse-modellen). Ett stort lasersprutande metallmonster kommer precis som man förväntar sig på ett verkligt slagfält att skövla de konventionella enheter som befinner sig i hans väg. Visst kan man i Supreme Commander med ett massivt antal vanliga enheter få en sådan best på fall, men du använder med fördel istället någon av din sidas större enheter för att besegra den. Eftersom du kommer behöva hålla koll på flera fronter samtidigt på den gigantiska kartan har Gas Powered Games lagt ner mängder av kraft på att göra den artificiella intelligensen så bra att du inte behöver sköta allt för egen hand.

Supreme Commander är utan tvivel ett av de strategispel vi ser fram mest emot och det är svårt att inte imponeras av vad Gas Powered Games hittills har åstadkommit. Supreme Commander verkar till skillnad från många andra spel i genren bjuda på något helt nytt och det känns verkligen som det är på tiden. Gigantiska slagfält med mängder av enheter varierar i storlek från den vanlige fotsoldaten till 30 meter höga metallbestar, sjöslag och strider i luften. Supreme Commander kommer att ha allt detta på en gång på en och samma enorma spelplan. I början av nästa år är det du som avgör mänsklighetens framtid på avlägsna planeter.

**Bengt Lemne**

**Gamereactor säger:** Frågan är om vi längtar lika mycket efter något annat strategispel just nu. Svaret är nej.



## NEDLAGT - WWE Smackdown vs. Raw 2007

THQ har lagt ner Playstation 3-versionen av det populära wrestlingspelet. Spelet släpps dock till Xbox 360 i höst precis som planerat. Wrestlingssugna blivande PS3-ägare får snällt vänta till nästa år.



## NAMNBYTE - Colin McRae: Dirt

Codemasters har växlat namn på det sjätte spelet med den fartglade skotten som frontfigur. Numera går spelet som ska släppas till PC, Playstation 3 och Xbox 360 nästa år under namnet Colin McRae: Dirt.



## Guild Wars Nightfall

Format PC Utvecklare **ARENANET** Utgivare **NCSOFT**  
Speltyp **ONLINEROLLSPEL** Premiär **NOVEMBER**

Guild Wars Nightfall är det senaste spelet i onlinerollspelsserien Guild Wars, och liksom Guild Wars Factions är det ett fristående kapitel som inte kräver originalspelet. Nytt för den här gången är de två yrkena Paragon och Dervish, och att spelarna får stifta bekantskap med en helt ny kontinent vars ökenlandskap och torra klimat påminner inte så lite om Afrikas Sahara-områden. En Paragon är en ängla-liknande gestalt som trivs bäst en bit ifrån stridens hetta, där den kan kasta understödande magier och bara genom sin blotta närvaro förhindra att medspelarna drabbas av förbannelser och liknande hemskheter. Dervish-klassen är heliga krigare som tvärt emot Paragonerna trivs med att vara i centrum av varje strid. Bevapnad med en sylvass lie som kan träffa flera fiender samtidigt lär Dervish-spelarna bli fruktade närmkampsspecialister.



## Clive Barker's Jericho

Format PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare **MERCURY STEAM**  
Utgivare **CODEMASTERS** Speltyp **SKRÄCK** Premiär **2007**

Skräckförfattaren och filmkaparen Clive Barker (Candyman, Hellraiser, Nightbreed) ger sig på nytt in i spelbranschen med Codemasters kommande spel; Jericho. För fem år sedan släppte Electronic Arts Clive Barker's Undying och Majesco jobbade på ett spel kallat Clive Barker's Demonik innan utgivaren hamnade i ekonomiska bekymmer och tvingades lägga ned utvecklingen.

Clive Barker's Jericho utspelar sig i en mystisk stad som helt plötsligt återuppträder i en avlägsen öken och blir hemvist för en uråldrig ondska. En specialstyrka tränad både i modern krigsföring och forntida ritualer och seder rycker ut för att undersöka och oskadliggöra.

Clive Barker's Jericho utvecklas av den spanska studio Mercury Steam som senast skapade American McGee presents Scrapland. Tanken är att det ska släppas nästa år till PC, Playstation 3 och Xbox 360.



## Half-Life 2: Episode Two

Format PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare **VALVE**  
Utgivare **EA** Speltyp **ACTION** Premiär **NOVEMBER**

Half-Life 2: Episode Two bygger vidare på handlingen från Episode Two (som i sin tur byggde vidare på handlingen från Half-Life 2, duh!) och kommer att bjuda på en del nya tekniska effekter och förstås samma geniala action som tidigare. Men det är faktiskt inte det mest intressanta med spelet. Det kommer också att bjuda på den hett efterlängtrade multiplayerdelen Team Fortress 2.

Med en ny grafisk stil och flera olika klasser att välja på lär det bli det hetaste onlinespelet nästa år. Utöver detta får vi också Portals, som är ett pusselbaserat äventyr där vi får experimentera med en pistol som skapar portaler för att lösa pussel. Fysiken lär göra Portal vansinnigt kul. Som kronan på verket får också Playstation 3- och Xbox 360-ägare, som inte kunnat spela originalet förut, även med Half-Life 2 och Half-Life 2: Episode One på samma skiva. Ett oslagbart paket.



## Ridge Racer 2

Format PSP Utvecklare **NAMCO** Utgivare **SONY**  
Speltyp **RACING** Premiär **OKTOBER**

Ridge Racer 2. Någon som är förvånad? Nej just det, likt alla framgångsrika ting i världen blir även Ridge Racer till PSP uppföljt av, tja, en uppföljare. Grafiskt är det svårt att hitta några skillnader men tre nya spelsätt har tillkommit, Arcade, Duel och Survival. Nitrosystemet från ettan behålls intakt liksom wi-fi-spel för upp till åtta personer samtidigt. Arton banor från Rage Racer och Ridge Racer Type-4 gör comeback och du kan leka med sex bilklasser med tre bilar i varje.

Totalt ska Ridge Racer 2 innehålla tre gånger så mycket innehåll som ettan. Det något förvånande namnet till trots (det finns faktiskt redan ett Ridge Racer 2, till arkad för en herrans massa år sedan) ser tvåan ut att erbjuda en trevlig men förutsägbar mix av nytt och gammalt. Som en riktigt redig plusmeny – mer av det vi förväntar oss att få.



## Super Paper Mario

Format GAMECUBE Utvecklare **INTELLIGENT SYSTEMS**  
Utgivare **NINTENDO** Speltyp **ROLLSPEL** Premiär **OKTOBER**

Efter två Paper Mario-spel bestämde Nintendo sig för att det var dags att vidareutveckla konceptet. Resultatet är Super Paper Mario som helt ogenerat blandar allt det vi lärt oss älska från Super Mario Bros-serien med det pannkaksplatta rollspelsupplägget från Paper Mario. För att verkligen ge spelet ett riktigt säregt utseende har Nintendo valt att låta två dimensioner krocka med tre. Det ger ett spektakulärt utseende där tvådimensionella figurer vandrar omkring i spelets totalt åtta tredimensionella världar. För att variera spelbarheten kommer man även denna gång att få spela som både prinsessan Peach och den alltid lika genomde Bowser. Super Paper Mario ser ut att bli en värdig svanesång för den sorgligt underskattade Gamecube när det släpps sent i år, och vara fullsmockad med precis den sorts Nintendo-magi vi alla älskar.



## Elite Beat Agents

Format NINTENDO DS Utvecklare **INIS CORPORATION**  
Utgivare **NINTENDO** Speltyp **MUSIK** Premiär **VINTERN**

Vi var säkra på att det helknasiga Osu! Tatakae! Ouendan! inte skulle släppas här i Europa för att det var alltför japanskt. Under årets upplaga av E3 visade det sig att vi hade delvis rätt och delvis fel. Ouendan kommer att släppas i väst, men i en helt ny och anpassad kostym. I Elite Beat Agents är den japanska manliga hejaklackstrion utbytt till förmån för en amerikansk discodansande agenttrio. Precis som i det japanska originalet ska spelaren rytmiskt trycka med eller dra pekpennan längs träffpunkter i takt till musiken som spelas upp, allt för att lösa människors alldagliga och stundtals lustiga problem. Än så länge har ingen lättlista släppts från Nintendo men med tanke på hur genialisk själva spelidén är, tror vi på Gamereactor att vi inte kommer att bli besvikna på Ouendans västerländska lillebror.

# DEAD RISING

George A. Romero möter Final Fight i Capcoms blodiga zombiefest. Jonas Mäki har spenderat tio timmar tillsammans med Dead Rising...

Format [XBOX 360](#) Utvecklare [CAPCOM](#) Utgivare [CAPCOM](#) Speltyp [ACTION](#) Premiär [8 SEPTEMBER](#)





### Köksredskap är användbara

Varje del av varuhuset har sina egna vapen. På snabbmatställen kan man till exempel slita åt sig en trave tallrikar och slunga mot alla odöda parasiter. Särskilt effektivt är det dock inte, utan prova att locka in dem i köket för ta ihjäl dem med mikrovågsugnar och mixers istället.



**J**ag skulle kunna inleda den här förtitten med att förklara allt som är dåligt med Dead Rising. Det är till exempel gles mellan sparpunkterna, fiender uppstår där man nyss rensat allt, vid en närmare granskning är mycket av grafiken ganska primitiv, det laddar väldigt ofta och egentligen är det tidernas mest repetitiva spel. Men det vore inget annat än tjänstefel. Dead Rising är nämligen ren och pur spelglädje. Ni vet av samma härliga typ som under Nintendos glansdagar där man fick komprimera allt skoj för att det skulle få plats på de ytterst begränsade kassetterna.

Spelet kretsar kring journalisten Frank som fått ett mystiskt tips om att något stort håller på att hända i den avlägsna staden Willamette, någonstans i Colorado. Väl där inser Frank att tipset stämde, med råge. De som sett filmen Dawn of the Dead vet vad som vankas. Stadens invånare har nämligen förvandlats till zombies och hela stället är att betrakta som en krigszon. Journalisten i Frank gör att han gärna vill dokumentera det hela



Man kan bära mig sig upp till fem prylar att ta fram att använda vid behov. Särskilt stora vapen som enorma gula nallebjörnar, motorsågar eller parkbänkar kan däremot bara nyttjas så länge man har dem framme eftersom de inte ryms i Franks fickor.

närmare för att få ett garanterat Pulitzerpris. Det skulle han inte ha gjort för snabbt går saker och ting överstyr sedan Frank tagit sig in i stadens gigantiska köpcentrum. En senil tant bestämmer sig nämligen för att öppna alla dörrar så hon kan släppa in sin jockey Madonna som befinner sig utanför bland alla zombies. Dead Rising går i precis samma fotspår som klassiska beat'em up som

finns det zombies som blockerar din väg och Capcom har träffsäkert gett dem den där klockrent hjärndöda känslan som en, tja, hjärndöd fiende faktiskt bör ha.

Till exempel kan man enkelt gömma sig för en zombie genom att ställa sig bakom en butiks disk. Att zombien bara kan gå runt någon meter för att komma åt dig vet de inte om och kämpar istället

## ”STADENS INVÅNARE HAR NÄMLIGEN FÖRVANDLATS TILL ZOMBIES OCH HELA STÄLLET ÄR ATT BETRakta SOM EN ENDA STOR KRIGSZON”

Final Fight och Double Dragon men allt är så oerhört mycket mer omfattande. Där man stötte på 3-4 fiender åt gången i de gamla klassikerna är det här snarare 30-40 och där det fanns runt fem vapen förut finns det här säkert 500 olika. Överallt

förgäves med att klättra över. Frank å sin sida har betydligt större möjligheter. Han kan använda praktiskt taget allt han ser för att se till att dessa odöda fiender återgår till att bara vara döda.

Att slåss i Dead Rising är en ren fröjd. Frank har



Det är ett smart grepp att hela storyn berättas med spelets grafik. På det viset kan en mellansekvens ta vid när man minst anar det, liksom att en dialog när som helst kan avbrytas av ett hundratals zombies som också vill vara med.



De rikt dekorerade omgivningarna fungerar som mer än bara kuliss. I gymmet kan man exempelvis använda löparbanden och det går utmärkt att skaffa sig viktiga energidrycker i de utplacerade automaterna. Plus ta en tung jäkla hantel och slå in huvudet på en zombie, förstås.

några enkla attacker till sitt förfogande och man använder X-knappen för att dela ut stryk. Genom att hålla in X-knappen gör du hårdare attacker medan

jättelika stridsyxor, skjuter av deras smalben med välriktade hockeypuckar, mejar ned dem med cykel och kör över dem med motordrivna gläsklippare så att

## ”ATT EN STOR DEL AV FOLKET BAKOM DEAD RISING TIDIGARE ARBETAT MED RESIDENT EVIL 4 MÄRKS TYDLIGT”

snabba klick ger snabba men lösare. Mer avancerat är så blir det aldrig - och jag saknar det inte heller. Jag slaktar på för brinnande livet och hittar ständigt på nya sätt att förvandla zombies till ljusgrå köttfärs. Jag hugger fast galgar i deras huvuden, kapar lemmar med

lemmarna sprutar. Allt medan jag skrattar högt och elakt. Capcoms jättelika köpcentrum är osannolikt välgjort och man kan bara tänka sig hur mycket arbete de gjort för att få till allt. Det är precis som en klassisk amerikansk mall, med mycket luft och många små



### Frank (hjälten)

För journalisten Frank West skulle det bli som vilken dag som helst. Ett mystiskt telefonsamtal kom emellan och tipsade honom om att något stort var på väg att hända i den obetydliga småstaden Willamette. Frank lutar till sin journalistståra och hyr en helikopter samt pilot och ger sig iväg i hopp om en grym story. Frank anar dock inte att han kommer att få mer story än han någonsin kan hantera.



### Jo (polisen)

Den inte speciellt charmerande Jo är bara en av många personer som av en eller annan anledning sluppit förvandlas till en zombie. Dead Rising innehåller en rikt persongalleri där vissa bara hamnat på fel plats vid fel tidpunkt medan andra verkar ha en helt annan agenda. Det är hela tiden upp till dig om du vill ignorera dessa personer, försöka samarbeta med dem eller rent av banka vettet ur dem.



### Jessica (medhjälparen)

Den välsvarvade Jessica sägs vara inspirerad av presidentdottern Ashley från Capcoms egna Resident Evil 4. Man finner henne tidigt i spelet och hon fungerar som något slags röd tråd i storyn. Redan från start står det klart att hon vet långt mer än hon vill avslöja om alla zombies, men hon klarar inte att reda ut allt på egen hand utan får ta hjälp av Frank som dock inte säljer sig billigt.



### Grym nallebjörnsdöd

Bara för att man kan ta upp ett föremål betyder det inte att det är ett bra vapen. En jättelik nallebjörn hör till de sämre sätten att skicka odöda till Nangiala med, men frågan är om inte spelets allra sämsta vapen är att ställa sig i en skivbutik och vitt slänga CD-fodral omkring sig.



#### Isabella

Fagra Isabella tycks ha något att göra med vetvillingen Carlito att göra. Exakt vad de båda latinamerikanerna gör i zombiesmittade Willamette är en av storyns många frågetecken som måste rätas ut. En fråga vars svar man lättast får försedd med ett blytungt automatvapen, för övrigt.



#### Brad

Brad och Frank är de första som lämnar tryggheten i det skyddsrum några få överlevande tagit sig till. Frank för att ta några grymma bilder till sin story och Brad för att leta efter någon mystisk gamling. Det båda slår sina kloka huvuden ihop för att tillsammans decimera zombiebeståndet i varuhuset.



Det färgstarka birollgalleriet i Dead Rising infattar allt från psykopatiska clowner till förvirrade gamlingar och zombie-pudeln Madonna.

butiker. Överallt finns långa korridorer med herrekipering, antikvitetshandlare, juvelerare, gym, musikaffärer, leksaksbutiker och mycket, mycket mer. Det känns riktigt spännande att gå omkring därinne i dess glada och trevliga miljöer. För här är all inredning tipp topp och inte minsta tillstymmelse till slitage och dekadens syns någonstans utan allt är lämnat exakt som det var när stadens invånare blev zombies. Det är

en enorm kontrast mot exempelvis Condemned: Criminal Origins och lyfter spelet lite ytterligare. Varenda butik innehåller något av värde för Frank. Kanske är det lite kvarglönt godis som ger energi, DVD-filmer att kasta på odöda eller ordentliga tillhyggen. Men de har även fler finesser. Till exempel kan Frank närhelst han behagar stiga in i en butik och byta utstyrsel. Tycker du hans slitna byxor samt skinnjacka känns lite



De personer som inte är direkt knutna till storyn kan räddas undan sitt öde som zombie-käk av Frank. En del personer följer dock inte med frivilligt. Ett exempel är fotografen Kent som inte inser faran utan är övertygad om att Frank bara vill lura honom på hans scoop.



stereotypa och känner att en vacker rosa aftonklänning vore bättre så är det bara att byta. Och Frank bär upp en snygg klänning som en fisförnäm engelsk lady, tro inget annat.

Innan man vant sig vid alla de sköna möjligheterna blir det som ett rent paradiset där man springer omkring och gör saker bara för att det går. Vartenda plagg ska provas och man vill så gärna prova att svänga det där neonlila plastlasersvärdet på från leksaksbutiken. Men Frank är inte den enda överlevande i köpcentret och han bör försöka rädda så många människor han kan. Dessutom får han inte glömma bort vare sig varför han är där samt att han ju helst ska komma därifrån levande.

Eftersom Frank trots allt är en journalist kan man när som helst fotografera. Spelet har ett inbyggt system

## ”JAG SLAKTAR PÅ FÖR BRINNANDE LIVET OCH HITTAR STÄNDIGT PÅ NYA SÄTT ATT FÖRVANDLA ZOMBIES TILL LJUSGRÅ KÖTTFÄRS”

som ger dig högre poäng för bättre bilder. Att plåta när tre hungriga zombies välter en kvinna över ett tak ger fina poäng, att plåta ett gråtande par ger fin dramatik i bilden och ett riktigt skräckfoto på hundra nedblodade zombies är såklart ren jackpot. Det gäller att alltid bedöma hur stor risken är att man blir överfallen med värdet på bilden, och en riktigt stark bild är alltid farligare att plåta.

Att rädda nödställda människor till köpcentrets skyddsrum, att meja ned odöda och liknande gör att Frank får mer så kallade prestigepoäng. De gör honom starkare och ger honom även fler manövrer. Från att från början varit en ren slugger blir Frank snart en riktigt råbarkad fribrottare som sliter av huvuden på löpande band och krossar skallar som om han aldrig gjort annat. De små tillskott som hela tiden ges till rörelseschemat är precis exakt vad som krävs för att spelet ska behålla sin fräschör, trots det i grunden monotona upplägget.



#### Lortige Cletus är arg!

Vapenhandlaren Cletus har, av förklarliga skäl, lyckats hålla de odöda stängna. Han förs dock inte riktigt lita på att gamle Frank inte är en av dem. Så snart man vunnits hans gunst finns dock gyllene möjligheter att byta ut vapen som hockeyklubbor och akustiska gitarrer mot hederliga skjutdon.



Att en stor del av folket bakom Dead Rising tidigare gjort bland annat Resident Evil 4 märks tydligt. Bland annat finns den mystiske Carlito som förmodligen är åtminstone tremänning med Luis från Resident Evil 4 att döma av både utseende och den märkliga förmågan att oväntat dyka upp och göra märkliga saker. Även rent spelmässigt går mycket igen, bland annat i knappuppsättningen. Dessutom påminner berättandet en hel del om just Resident Evil i det att man är mitt

## ”ATT BLICKA UT ÖVER EN ENORM PARK OCH SE HUNDRATALS ZOMBIES PLANLÖST IRRA OMKRING ÄR EN ENORMT MÄKTIG KÄNSLA”

uppe i en stor konspiration där något gått mycket snabbt och sanningen pytsas fram i mycket små doser åt gånger.

Det känns spontant som att Dead Rising är ett spel som inte varit möjligt till föregående generation, trots att det grafiskt sett har en del skavanker. Till exempel är



Dead Rising innehåller en hel del kul för de mest trogna Capcom-fansen. Bland annat kan man klä ut sig i fullständig Megaman-mundering.



Man kan bara föreställa sig hur många studieresor Capcom gjort till diverse amerikanska köpcentras. De har nämligen fångat känslan perfekt med stora luftiga ytor, hundratals små butiker, snabbmatshak, hissmusik och inte minst färgglada skyltfönster. Det känns riktigt spännande att springa bakom det man normalt inte ser i köpcentrum som avdelningar under utbyggnad, lagerlokaler och övervakningsrum.

grafiken ganska blockig, det laddar oväntat ofta och en hel del av effekterna är primitiva. Detta till trots imponeras jag stort av Dead Risings grafik. Allt är mirakulöst detaljerat och omgivningarna är verkligen nedlusade med trovärdiga föremål som får det att kännas som just ett amerikanskt köpcenter. Sikten är hela tiden obehindrad och att blicka ut över en enorm park och se hundratals zombies planlöst irra omkring är en enormt mäktigt känsla. Addera sedan en juste fysikmotor för alla objekt man kan kasta omkring, fri förstörelse, sanslöst snygga texturer, läckert realtidsanimerade mellansekvenser och du förstår att Capcom tagit ifrån tårna i detta sitt allra första nästa generationsspel. Allting känns trovärdigt och organiskt, eller åtminstone så mycket det nu kan göra i tidernas häftigaste charkuterisimulator.

Ni fattar, jag gillar Dead Rising. En rad frågetecken finns dock att rätta ut. Det största är spelbarheten, för

även om jag ömsom hoppar jämfota av glädje när jag hittar ett sylvasst katana-svärd hos antikvitetshandlaren och skrattar som en osedvanligt ond slutboss när rammar en zombie mot en cementvägg med en parkbänk - så har jag faktiskt bara spelat några timmar. Hur länge är det kul egentligen, håller verkligen konceptet för ett helt spel?

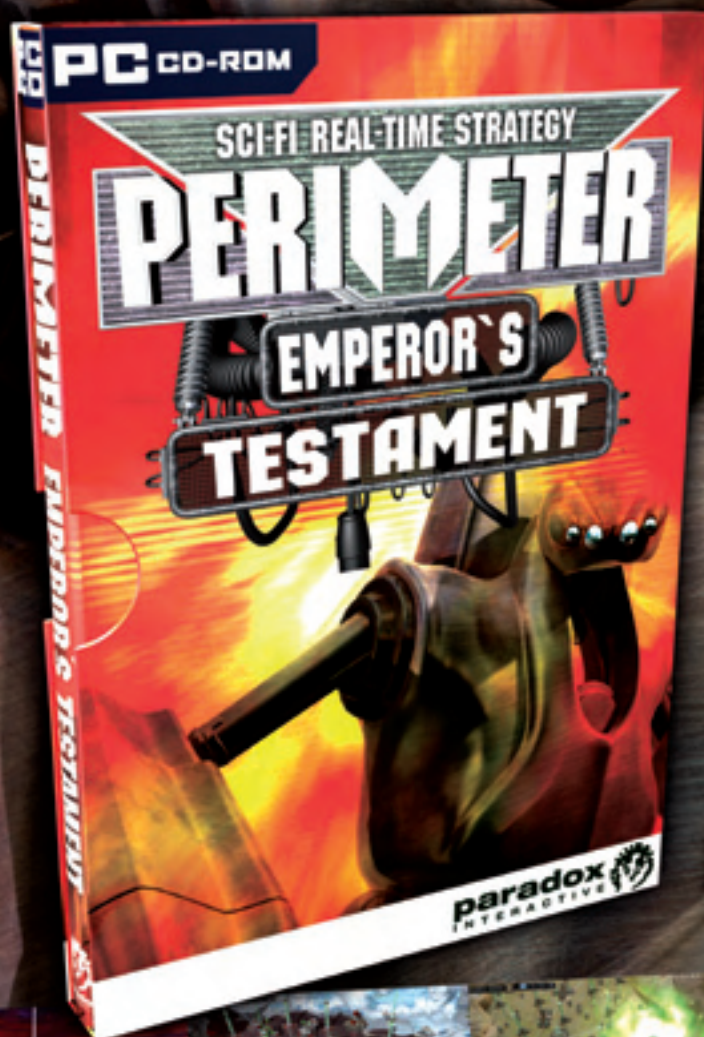
Svaret på den frågan har jag inte ännu men jag har hela tiden haft Dead Rising på listan över de spel jag ser mest fram emot. Och efter några fantastiska speltimmar längtar jag ännu mer. Det är alltför få spel nuförtiden som verkligen fokuserar på den här enkla och ögonblickliga spelglädjen jag värdesätter så högt. Glöm långa dialoger, omständlig spelkontroll och hyper-realism. Dead Rising handlar om att ha kul och om inte något går väldigt snabbt i utvecklingens slutskede kommer alla zombie-fantaster att fira julafton den 8:e september.

SCI-FI REAL-TIME STRATEGY

# PERIMETER

## EMPEROR'S TESTAMENT

FULL PRICE VALUE AT 199 SEK  
SHIPPING TO STORES AUG 29TH, 2006



**FEEL HUNGRY TENSION OF THE HIGHEST SPHERES. FLESH AND BLOOD OF THE ONCE HAVE BEEN SET IN MOTION; THEY'RE PULSATING AROUND THE WORLD IN WHICH THE EMPEROR IS CREATING A NEW HISTORY OF THE GREAT CHAIN."**

Said about the first game:

"Perimeter is without a doubt one of the most innovative real-time strategy games to appear in years"

*Gamespot*

"Perimeter will stand out in my memory for its originality"

*IGN*



[http://www.paradoxplaza.com/p\\_et.asp](http://www.paradoxplaza.com/p_et.asp)

ALWAYS AVAILABLE ON  
**GAMERSGATE.COM**  
DOWNLOAD GAMES - ANYTIME - ANYWHERE





# JUST CAUSE

Svenska Avalanche Studios efterlängtrade debutspel är en härlig mix mellan Far Cry och Grand Theft Auto. Petter har testspelat

Format PC/PS2/XBOX/XBOX 360 Utvecklare AVALANCHE STUDIOS Utgivare EIDOS Speltyp ACTION Premiär 29 SEPTEMBER

Vad får man om man parar Grand Theft Auto: San Andreas och Far Cry? Svaret på den frågan står den svenska debutstudion Avalanche för då de om drygt en månad släpper det överambitiösa Just Cause till PC, Playstation 2, Xbox och Xbox 360.

För Just Cause bjuder på lika delar prunkande vegetation, vidsträckta sandstränder och soliga bergstoppar som hårdhänta gängupprörelser, knarkkrig och sura poliser. Svenska Avalanche har hämtat hälsosamt mycket inspiration från några av Gamereactors absoluta favoritspel och framställt en hybrid med nog många egna väl genomförda idéer för att vi ska bli exalterade.

Äventyret börjar med en närbild på vår hjälte, CIA-agenten Rico Rodriguez. Han sitter på en bänk i en skrämlig B52:a i väntan på att få hoppa. Fallskärmen sitter där den ska och hans moderiktiga salsa-kostym och glänsande svarta bakåtslick skvallrar om en flirt med Desperado-hjälten Antonio Banderas. Piloten i planet gestikulerar till Rico om att kusten är klar, planetets bakdel glider upp och sekunden senare ligger han i luften, på 4000 meters höjd. Ett knapptryck vecklar ut Ricos fallskärm och gör det möjligt för honom att glidflyga ned mot

den soliga sandstrand där hans CIA-kontakt väntar med vidare instruktioner.

Uppdraget är tufft och kräver en rutinerad, möjligen överdrivet våldsamt, extremt självsäker och ofta spektakulär superagent med en törst efter högexplosiv action. Den sydamerikanska ögruppen San Esperito styrs med järnhand av den korruperade presidenten Salvador Mendoza. Rykten om Mendozas inköp av kärnvapen har fått den amerikanska regeringen att ta till extrema metoder. Det gäller för Rico att alliera sig med den lokala gerillan och störta Mendoza och hans regering. Till sin hjälp har han 100 fordon av varierad typ, form och storlek, 28 olika vapen samt flera hundra kvadratkilometer sydamerikansk djungel, perfekt att gömma sig i från den lokala polisen. Rico är redo att utföra de 25 uppdrag som Just Cause innehåller för att befria San Esperito från den korrupta regim som styr landet idag.

I utvecklingen av Just Cause är det givetvis främst ett spel som stått mall för Avalanche Studios; Grand Theft Auto. Just Cause är samma typ av spel där en dynamisk uppdragsstruktur noggrant implementerats i en fri och öppen spelvärld där spelaren ges stora möjligheter att själv välja sin väg. Vart och ett

## TOTAL FRIHET

Just Cause är som en enorm sandlåda där spelaren gör precis som han vill



### Fallskärmen

Rico har hela tiden sin moderiktiga svarta fallskärm på ryggen vilket gör att man när som helst i spelet kan kasta sig från ett hustak eller en klippkant för att sekunden senare veckla ut skärmen och glidflyga till utvald plats. Det går även utmärkt att landa på ett biltak för att genom ett enkelt knapptryck kasta sig in genom bilens sidofönster och på samma gång sparka ut föraren i bilen. När Just Cause börjar befinner sig Rico i ett flygplan varpå han får instruktioner att landa på en viss strand på San Esperitos västra sida för att möta upp med hans uppdragsgivare. Därefter får man falla fritt i över en minut för att sedan veckla ut fallskärmen och styra in sig på en utmarkerad plats på stranden.



### Poliserna

Poliserna och de obligatoriska biljakterna som dessa lagens väktare erbjuder är bättre i Just Cause än i något annat spel av samma typ. De reagerar individuellt på de lagbrott som Rico utför och agerar därefter. De arbetar dock även väldigt smart i grupp och sätter mer än gärna upp vägspärrar eller försöker att klippa av Ricos färdväg genom att ramma civil trafik in i det fordon som han kör. Moraliskt förkastligt - jajjbox, men ack så spännande.



### De lokala gängen

Överallt på San Esperito finns det gäng, karteller, gerilla och mafia som Rico antingen kan alliera sig med eller bli ovän med. De lilakädda, Cadillac-tokiga styggingarna på bilden ovan är hysteriskt aggressiva och vaktar sitt revir som rabiesmittande hundar. Om Rico bara råkar snudda vid en av deras bilar eller av misstag råkar krocka med ett av deras hus sätter ett flertal av deras bilar (fullproppade med gangsters) efter honom. Gängmedlemmarna är dock ganska dåliga skyttar och Rico kan ganska enkelt mejja ned dem alla.



Ricos dubbla, specialgjorda pistoler är grundvapnet i spelet och ammunitionen till dessa är oändlig.

## ”FÖRUTOM POLISEN OCH MILITÄREN MÅSTE RICO ÄVEN SE UPP MED ATT RETA UPP DE LOKALA GÄNGEN”



Det finns massor och åter massor av olika bilar i Just Cause och precis som i GTA-spelen varierar utbudet beroende på var på ön man befinner sig.



Fordonsfysiken är bra i Just Cause även om Avalanche Studios inte lyckats fullt ut med hur motorcyklarna beter sig. Att svänga med en crossmotorcykel, vespa, moped eller sporthoj är trögt och tar lång tid och det går överhuvudtaget inte att krocka med dem utan Rico bara stannar då man smäller in i en mötande lastbil i 100km/h.



av de 25 huvuduppdragen går självklart att lösa på en mängd olika sätt, och tillkommer gör hundratals små sidouppdrag som kommer att roa i månader. Receptet som Rockstar kokade ihop i de extremt stilbildande Grand Theft Auto 3 har kopierats, klonats och kopierats i all oändlighet vid det här laget. Men medan spel som Driver 3, The Getaway och Total Overdose misslyckats - känns det på förhand som om svenska Avalanche Studios ambitiösa jättestorprojekt överglänser de tre sistnämnda med stor marginal. För Just Cause innehåller nog många egna, unika idéer, och en spelvärld så pass rik på liv, så stor och så full av möjligheter - att det är svårt att värja sig.

Väl på plats på San Esperito, informerad om uppdragets detaljer och fullastad med ammunition, ställs Rico inför en riktigt tuff första utmaning. Han beordras frita den lokala gerillans fånglade ledare från öns fängelse. Anstalten är stenhårt bevakad och rymmer ett hundratal skjutglada vakter. Båt, flyg, bil, motorcykel - det gäller att välja en strategi och attackera smart.

Nästa uppdrag kretsar kring en by på öns västra sida

## MULTIPLATTFORM

Avalanches svåra prioriteringsproblem



Just Cause är väldigt snyggt, inte minst till PC och Xbox 360. På grund av den begränsade hårdvarukapaciteten i Playstation 2 har Avalanche dock tvingats att banta på en del ögongodis i samtliga versioner, såsom Ragdoll-fysik

Att stjäla en p  
nämigen våld



Polisjeep är givetvis förknippat med akut livsfara. Poliserna i Just Cause är riktigt smarta, ihärdiga och nästan läskigt oförsiktiga i sin jakt på Rico.



### Massor av vapen



Det finns inte mindre än 28 olika skjutvapen i Just Cause och de allra flesta är välgjorda och väldigt underhållande att använda. Detta gäller främst de automatvapen som finns inkluderade som sprider en sjuhelvetes massa förstörelse omkring sig.

Vattnet ser helt fantastiskt snyggt ut i Just Cause. Vad som däremot inte är helt övertygande såhär på förhand är animationsarbetet som främst hos poliserna och de civila på ön känns aningen för hackigt.

## ”VAD FÅR MAN OM MAN PARAR GRAND THEFT AUTO OCH FAR CRY?”

som ockuperats av poliser. Den nu fritagne gerillaledaren ber om Ricos hjälp att, tillsammans med hans fotsoldater, spränga polisens avspärningar och skjuta ihjäl de poliserna som patrullerar gatorna i byn. Ett slag för frihet eller rättare sagt "Viva la revolution" som en ur gerillan skriker i uppdragets början. När byn rensats på korrumperade poliser och rebellernas flagga hissats på torgets flaggstång bär det av mot öns sydöstra sida där en ökad knarkhandlare måste stoppas. Rico får i uppdrag att kapa en kortge och sedan maskera sig som brottsling för att infiltrera syndikatet från insidan.

Och även om ett flertal av de uppdrag vi testat i förhandsversionen av Just Cause är varierade, utmanande och underhållande - är det tiden mellan dessa som vi värdesatt mest. Småuppdragen, friheten att göra exakt vad som faller en in och alla små finesser som gör att San Esperito känns som en roligare sandlåda att leka i än nästan alla andra spel av samma typ. Ricos fallskärm är en av dem, ett hjälpmedel som gör att man när som helst och var som helst kan kasta sig ut från ett hustak eller en klippkant och bara glidflyga genom den varma luften. Det går även att stjäla

en bil, hoppa upp på bilens tak i hög hastighet och väl där hoppa rakt upp i luften och veckla ut fallskärmen som då tar luft och skjuter upp Rico fyrtio meter i luften. På så sätt går det enkelt att nå svåråtkomliga platser och det försvårar givetvis polisens arbete ganska rejält. För övrigt är detta något som Pandemic lånat och implementerat i det kommande Mercenaries 2.

Polisen på San Esperito står för en stor del av den utmaning som Just Cause erbjuder. Till skillnad från i spel som Driver 3, Total Overdose eller The Getaway är poliserna uppfinningsrika, intelligenta, våldsamma och väldigt, väldigt skjutglada. Skjuter man ihjäl en polis har man snart fyra stycken nya efter sig i ljusblå terrängfordon. Skjuter man ihjäl en till kallar polisen på den lokala militären som iklädda mörkbruna baskrar kastar sig in i leken med stativmonterade kulsprutor och ilsnabba kamouflage-jeepar. Förutom polisen och militären måste Rico även se upp med att reta upp de lokala gängen som framförallt längre in i äventyret visar sig vara riktigt kniviga att fäkta bort. Det går dock även att alliera sig med diverse gäng och därmed slippa oroa sig över drive-by-skjutningar eller krocksugna gangsters med automatvapen varje gång man stjälar ett fordon.

## 4 BUGG OCH EN COCA-COLA

Den versionen av Just Cause som Gamereactor testat är inte helt färdig och innehåller därför en del skratframkallande buggar och tekniska problem. Ett av dessa är det faktum att bilarnas karosser tycks vara genomträngliga av gräs och buskar samt att vissa fiender fastnar i andra objekt.





Rico blickar ut över San Esperitos västra del innan han kastar sig ut från klippkanten, drar i snöret och dinglar ned mot bron hängandes i hans användbara, svarta fallskärm.



De städer och byar som finns utspridda på San Esperito är precis som i Driver 3 tyvärr ganska spöklikt obefolkande. Landsvägarna är dock betydligt mer tättrafikerade.



Att stjäla en bil från de lokala gängen som patrullerar gatorna får ofta plågsamma följder...



**Svensk studio**  
Just Cause är utvecklat av den svenska spelstudion Avalanche Studios som debuterar med Ricos hårdhänta semester...

Just Cause har lite av samma kryddstarka tacos-influerade salsa-stil (rent designmässigt) som danska GTA-kлонen Total Overdose.

## ”FANTASTISKT VACKER OCH INBJUDANDE ÖVÄRLD”

Förutom fantastisk atmosfär, härliga designdetaljer, välgjord spelkontroll och sanslöst massiva miljöer bjuder Just Cause på superläcker grafik som får spel som Grand Theft Auto: San Andreas, The Getaway och Driver: Parallel Lines att framstå som Super Nintendo-produktioner. San Esperito är en helt enorm spelvärld, proppfylld med tät djungel, sandstränder, mindre byar, större städer och hundratals slingriga bergsvägar. Vegetationen är oerhört välgjord, detaljrikedomerna mycket imponerande och laddningstiderna obefintliga. Tillkommer gör också en rad härliga bildfilter som dis, värmevågor i luften,

rörelseoskärpa och sanslöst snygg ljussättning. Till framförallt PC och även Xbox 360 är Just Cause som snyggast - men även Xbox-versionen och Playstation 2-upplagan imponerar.

Efter cirka tio timmar tillsammans med förhandsversionen av Just Cause är vi på Gamereactor mycket förhoppningsfulla inför det färdiga spelet. Avalanche Studios erbjuder en fantastiskt vacker och inbjudande övärld proppad med beroendeframkallande ingredienser och utmanande uppdrag.

**\_Petter Engelin**

## ANTONIO VEMDÅ?

Ricos re-design och andra karaktärer



En bit in i utvecklingen av Just Cause begärde utgivaren Eidos att utvecklingsstudion Avalanche gjorde om huvudpersonen Rico så att han fick ett sexigare utseende i klass med Banderas figur i filmen Desperado. Sagt och gjort.



3D REALMS

Aliens turned Tommy's world upside down...

...Now he's about to return the favour.

# PREY

"It's an awesome, mind-bending experience." Xbox 360 - The Official Xbox Magazine

"A high-concept mix of mind-melting gravitational puzzles, beautiful graphics and intense FPS combat" - Games TM



direct song





**HALLELUJAH! GAMEREACTORS PRENUMERATIONS**

**Game  
reactor**<sup>®</sup>  
Skandinaviens största speltidning

Illustration: Peter Johansson

**GAJJEBOX! NU KAN DU FÅ GAMEREACTOR HEMSKICKAD!**

Trött på att jaga ditt exemplar av **Gamereactor** varje månad? Trött på att tidningarna alltid tar slut?

**PRENUMERERA  
NU!**

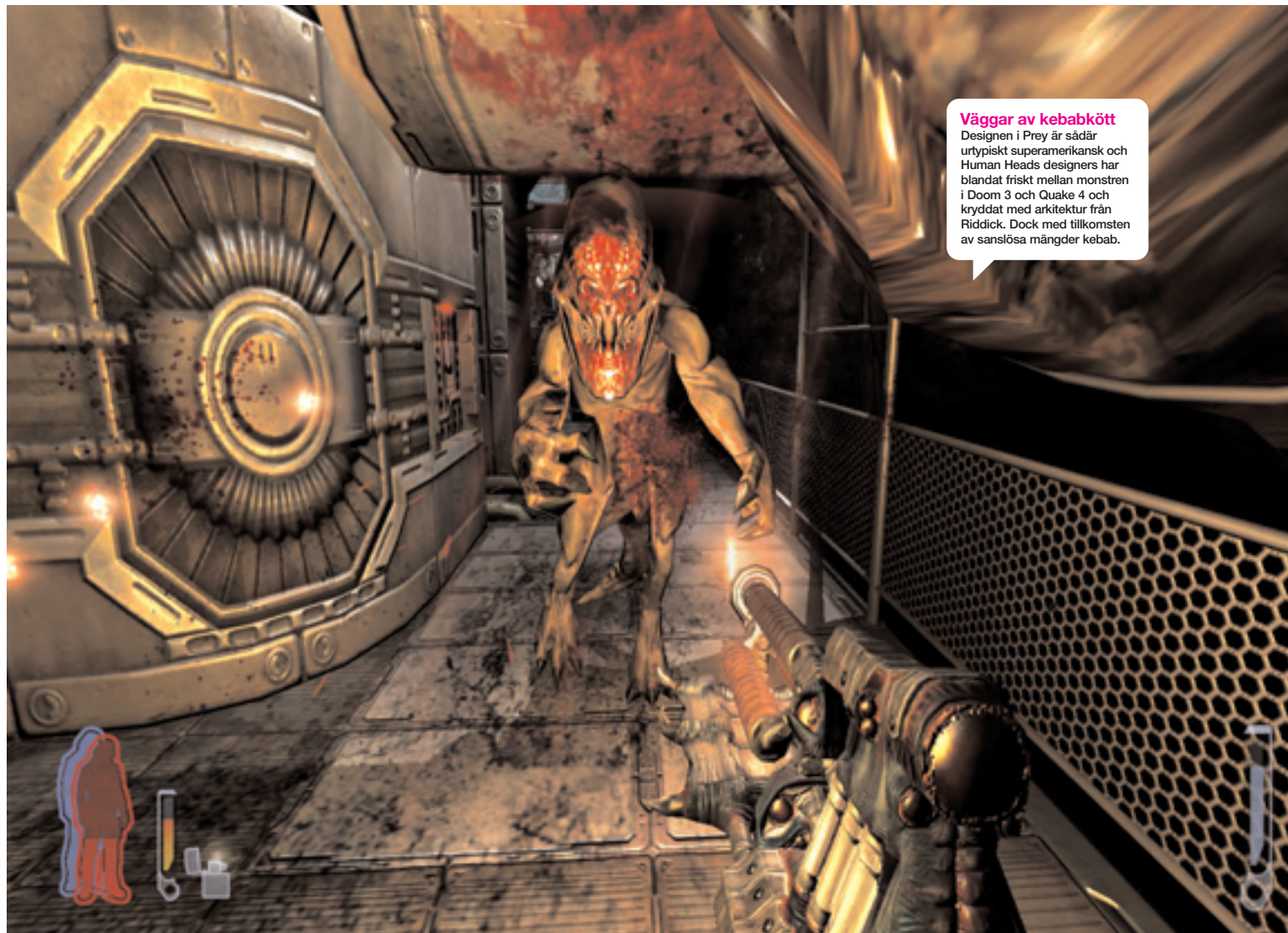
STJÄNST HITTAR DU PÅ [WWW.GAMEREACTOR.SE](http://WWW.GAMEREACTOR.SE)

1 år/10 nummer av Gamereactor för ynka:

**129:-**

Teckna din prenumeration på Sveriges största spelsite: [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)

# Recensioner



### Väggar av kebabskött

Designen i Prey är sådär utypiskt superamerikansk och Human Heads designers har blandat friskt mellan monstren i Doom 3 och Quake 4 och kryddat med arkitektur från Riddick. Dock med tillkomsten av sanslösa mängder kebab.

## Prey

Gillar du att skjuta saker och inte räds lite blodig kebab är detta spelet för dig

### Information

**Plattform** PC/Xbox 360  
**Utvecklare** Human Head  
**Utgivare** Take 2  
**Speltyp** Action  
**Premiär** Ute nu  
**Antal spelare** 1-16  
**Rek. Ålder** 18 år  
**Testad version** PAL/Guld

**Plus** Urläcker grafik, många härliga och unika spelmoment, superb variation och grym spelkontroll.

**Minus** För få utomhusmiljöer, blek multiplayer-del, aningen för kort.

**J**ag har varit i helvetet. Och helvetet är gjort av kebab. Mörkbrunt, saftigt kött som täcker varje vrå, varje vägg, varje liten del av satans hemvist. En del av mig drömmer om ett liv i helvetet med oändliga mängder gratis-döner, medan en annan helst vill förtränga alla tankar om det turkiska köttet. Om utvecklaren Human Head varit på studieresa i Alanya och sett köttet karvas ned från de ständigt snurrande kebabspetten eller bara råkat designa hela sitt spel efter denna märkliga köttträtt kan inte jag svara på - men hungrig blir man.

En kväll, som vilken annan, anfaller ett utomjordiskt hot baren där Tommys flickvän Jen arbetar, ganska precis samtidigt som Tommys gaggiga farfar predikar om den odödliga indiansjälen som allra hårdast. Rymdvarselerna strålar upp hela reservatet i sin jättelika

farkost där de avlivar de allra flesta för att utföra en rad otäck experiment. Tommy lyckas komma loss från de välpolerade bojorna och rymmer från avrättningskammaren samtidigt som hans farfar spetsas på en samling sylvassa pinnar. Det gäller nu för Tommy att skjuta sig fram genom horder av elaka rymdgubbar för att dels rädda sin flickvän men även resten av mänskligheten undan det utomjordiska hotet.

Ganska rutten handling va? Jag håller med. Prey känns ungefär lika fräscht rent konceptuellt som en gammal Chuck Norris-film (där skurken heter Bennet), men lyckas ändå trollbinda tack vare mängder av härliga designlösningar och roliga idéer. Prey är en salig blandning mellan massor av olika spel som jag tidigare njutit av. Enklaste sättet att beskriva den udda

mix som Human Head satt ihop är väl Doom 3 möter Turok möter Duke Nukem 3D möter Half-Life 2 möter Rollercoaster Tycoon. Typ.

I sin färd genom fiendens rymdskepp passerar Tommy genom portaler som kan leda någon helt annanstans. Men de är inte avgränsande ytor, utan helt enkelt hål till andra platser som fiender kan komma genom, eller bli skjutna genom. Ibland kan en portal i en vägg leda till en portal i ett tak, vilket gör gravitation till en högst förhandlingsbar fråga. Rymdskeppen innehåller också gravitationsbanor som låter dig gå i taket eller på väggarna, kanske just för att ta dig till en svåråtkomlig portal, eller för att samla ammunition som ligger fastnaglad i taknocken, eller bara för att överraska fienderna och skjuta dem uppifrån. Det finns också knappar som helt och hållet vänder gravitationen upp

### En 2:a åsikt

Den känslan av att vara instängd i tio timmar som både Doom 3 och Quake 4 förmedlade gjorde att jag snabbt ledsnade. Prey är ett spel utformat på samma premisser men lyckas ändå skapa ett starkt sug efter mer och kringgå de allra värsta fallgroparna rent spelmässigt. Sen är det även förtjusande snyggt och väldigt bra rent tempomässigt.

8/10

**\_Martin Forslund**



**Betygen i Gamereactor # 38**

**New Super Mario Bros** 9/10  
Nintendo DS / Nintendo

**Street Fighter Alpha Anthology** 9/10  
Playstation 2 / Capcom

**Loco Roco** 9/10  
PSP / Sony

**Titan Quest** 8/10  
PC / THQ

**Syphon Filter: Dark Mirror** 8/10  
PSP / Sony



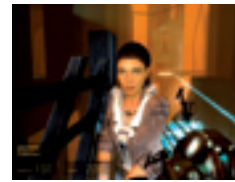
**Flat Out 2** 8/10  
PC, PS2, Xbox / Empire

**Dr. Kawashima's Brain Training** 8/10  
Nintendo DS / Nintendo

**Table Tennis** 8/10  
Xbox 360 / Take 2

**Rise of Legends** 7/10  
PC / Microsoft

**Moto GP 06** 7/10  
Xbox 360 / THQ



**Half-Life 2: Episode One** 6/10  
PC / EA

**Capcom Classics Remixed** 6/10  
PSP / Capcom

**Sensible Soccer 2006** 5/10  
PC, PS2, Xbox / Codemasters

**Age of Empires** 5/10  
Nintendo DS / Majesco

**Singstar Anthems** 5/10  
Playstation 2 / Sony



Miljöerna är blodiga, fyllda med kött (oftast är väggarna enbart gjorda av fuktigt kött med stora åderbräck) och överallt sticker det ut tentakler eller slibbiga munnar som spottar ur sig radioaktiv söra på Tommy. Prey bjuder på en av de mest ogästvänliga platserna i ett spel någonsin och man får nästan panik ibland över hur bedrägligt äckligt det är.



och ner, och därmed öppnar nya vägar att utforska. Tillsammans skapar detta en väldigt udda förstapersons-upplevelse där man ibland nästan blir åksjuk av det som händer. Att stå på golvet, skjuta på en knapp i taket som då roterar rummet så att golvet du står på blir till tak, är sanslöst häftigt de första gångerna. Och som tur är även de efterföljande 120 gångerna. För Prey innehåller inte en massa löst utplacerade effektgimmicks utan nyttjar verkligen alla dessa funktioner i spelets strukturella uppbyggnad.

Förutom möjligheten att kunna gå i taket, snurra rummet för att undvika vissa hinder och nå strategiskt utplacerade föremål, innehåller Prey en hel del annat spelmässigt godis. Tommy slits mellan den "verkliga" världen på rymdskeppet och den spirituella världen där hans döde farfar väntar på honom. Här får Tommy lära sig att kommunicera med sin egen själ och bli en mer andlig varelse. Gamle farfar lär bland annat Tommy att kunna kliva ut ur sin egen kropp, för att på så sätt kunna penetrera ogenomträngbara hinder och annat härligt. Detta fungerar precis som i Codemasters actionthriller Second Sight och givetvis finns det mängder av pussel i spelet som konstruerats med detta i åtanke. På vissa ställen kan Tommy inte ta sig fram, vilket ofta betyder att han måste kalla på sin själ för att nå avlägsna platåer eller gå igenom en låst dörr. Väl utanför sin egen kropp kan man dock inte använda något av de rymdvapen som Tommy samlar på sig under spelets gång utan bara en ynkelig pilbåge.

Prey är baserat på grafikteknologin

bakom Doom 3, och det märks tydligt. De extrempolerade, supersnygga inomhusmiljöerna proppade med normal mapping, bump mapping och per pixel lighting utgör en stor del utav spelet. Skuggor faller realistiskt mot omgivningen och på riktigt höga upplösningsinställningar ser Prey helt vansinnigt bra ut. Human Head har i allra högsta grad gjort ett strålande jobb med att vidareutveckla id Softwares teknologi och även om jag gärna sett mer utomhusmiljöer och lite mindre ren klaustrofobi så är miljövariationen så pass bra att jag under själva spelet aldrig tänkte på det.

Prey är ett härligt hopkok av en hel rad trevliga detaljer, spelmoment och grafiska grepp från spel som Doom 3, The Chronicles of Riddick, Fear, Duke Nukem 3D, Soldier of Fortune, Quake och Half-Life 2. Human Head har hämtat hälsosamma mängder inspiration från helt rätt spel och blandat detta med deras egna, oftast strålande idéer. Röstkådespeleriet och Tommys totala inställning till den prekära situation han hamnat i ger mig supersköna Duke Nukem-flashbacks och det märks tydligt att utvecklarna velat hylla den gamla skolans actionspel samtidigt som de strävat mot att bjuda på en högst modern upplevelse.

Gillar du att skjuta sönder saker och inte räds lite blodig kebab är detta givetvis spelet för dig.

**Petter Engelin**

**8/10**

Grafik 9 Spelbarhet 8 Ljud 8 Hållbarhet 8  
Högexplosiv kebabfest

# Tekken: Dark Resurrection

Namco visar hur ett bärbart slagsmål ska se ut

Plattform PSP Utvecklare Namco Utgivare Namco Speltyp Slagsmål Premiär 1 september  
Antal spelare 1-2 Testad version Europeisk Rek. ålder 12 år

**D**e tredimensionella fightingspelens konung är tillbaka i ett på många sätt unikt spel. Dels är det första gången Namco släpper en upgraderad hemversion istället för ett nytt spel, dels är det seriens premiär till PSP och dels innehåller spelet smält ofattbara 34 figurer. Mest i Tekken-serien hittills.

Och Tekken 5-uppgraderingen Tekken: Dark Resurrection gör ingen besviken. Redan från start gör seriens erkända höga tekniska kvalitet sig påmind genom obefintliga laddningstider, detta trots att det är det kanske snyggaste spelet till PSP såhär långt. Det gör att det blir ett väldigt friktionsfritt spelande, helt utan onödigt väntande. Dessutom har Namco tagit sitt förnuft till fånga och erbjuder hela ensemblen kämpar från start, vilket gör dragglände med spelets story för att läsa upp alla figurer till ett minne blott.

Som väntat är det en ren fröjd att spela. Alla figurer har kvar sina kombinationer från Tekken 5, somliga har fått lite nya attacker och andra har balanserats upp. De två nya figurerna Dragunov och Lili samt nygamla Armor King känns som klockrena tillskott som gör ett redan varierat spel nästan perfekt.

Tyvärr är dock inte spelkontrollen fullt så bra som jag hade önskat, mest beroende på att styrkrysset till PSP saknar den precision som finns i handkontrollerna till Playstation 2. Det är egentligen inget stort problem och nybörjare i serien lär knappast märka det, men för veteraner upplevs det som ett minus. Normalt sett brukar jag vara klugen till fightingspel på en bärbar



enhet. För att det ska bli riktigt kul krävs nämligen att man har mänskligt motstånd. Men Namco är också fullt medvetna om problematiken och har därför skapat ett system med spöken. Ett spöke kan ingenting men lär sig snabbt hur just du spelar. Sedan kan man slåss emot spöket och på det sättet kan man möta sig själv, men även ladda hem kompisars spöken eller till och med spökfiler från nätet. Där finns redan nu flera internationella Tekken-mästares spöken att slåss emot, vilket är betydligt roligare än att spöa datorn.

Tekken: Dark Resurrection är ett strålande slagsmål som återigen höjer ribban för vad vi kan vänta oss av PSP. Det är helt enkelt löjligt snyggt och lever faktiskt nästan upp till hemversionen av Tekken 5 till Playstation 2. Vore det inte för att spelkontrollen inte räcker ända fram hade betyget varit en nia, samma betyg som vi gav Tekken 5.

Klockrent Namco, men snälla släpp även Tekken: Dark Resurrection för Playstation 2 tack.

**Jonas Mäki**

**8/10**

Grafik 10 Spelbarhet 9 Ljud 8 Hållbarhet 9  
Tekken i bärbar toppform



Under tiden du spelar belönas du med poäng. Dessa kan du sedan använda för att köpa nya föremål, för att ge din favorit en helt egen look. En egentligen ganska onödig funktion som dock blir ganska kul på det bärbara formatet eftersom du aldrig vet hur någon annans kämpe ser ut.

## Recensioner

# Saint's Row

THQ:s på förhand illaluktande GTA-plagiat visar sig vara ett riktigt underhållande actionspel



### Under loopen...

Staden Stilwater sägs vara löst baserad på Chicago och är imponerande i både storlek och detaljrikedom. Bland annat finns stora Chinatown-områden, slum, hamnar, industriområden, gott om vanliga förorter samt ett sanslöst väl utbyggt vägnät.

## Information

**Plattform** Xbox 360

**Utvecklare** Volition

**Utgivare** THQ

**Speltyp** Action

**Premiär** 1 september

**Antal spelare** 1-12

**Rek. Ålder** 18 år

**Testad version** PAL

**Plus** Enorm frihet, bra multiplayer-stöd, bra spelkontroll, varierat, innehållsrikt.

**Minus** Töntigt påklästrad ghettoattityd, något primitiv grafik.

**O**m kopiering är den yttersta formen av smicker borde Rockstar verkligen sträcka på sig just nu. Saint's Rows utvecklare Volition har nämligen till punkt och pricka studerat deras Grand Theft Auto 3 och gjort en ovanligt skamlös kopia. Brist på fantasi kan tyckas, men om vi ska vara riktigt ärliga så tror vi inte det finns någon som inte skulle vilja ha ett Grand Theft Auto till Xbox 360? Dessutom har Volition lyssnat till den kritik som trots allt fanns mot Rockstars gangsterepos och lagt till ett riktigt fläckigt multiplayer-stöd.

I Saint's Row ikläder du dig rollen av en yngling som hamnar mitt i en våldsam gangsteruppställning. Det blir startskottet för en karriär inom det trots allt ganska snälla gänget 3rd Street Saints. Spelet kretsar nämligen helt kring gängkrig och klickar du fram kartan över staden Stilwater ser du tydligt vilka kvarter som regeras av vilket gäng. Målet är givetvis att du och dina grabbar på sikt ska ha full kontroll överallt och eftersom ni i grunden är trevliga grabbar skulle det vara till det bättre för alla.

Precis som i Grand Theft Auto har man från första sekund i spelet en enorm frihet. På din karta finns ett femtiotal olika uppdrag samt butiker markerade och liksom bara väntar på att



I multiplayer finns ett spelsätt kallat Protect the Pimp där en person i ena laget utses till hallick. Sedan gäller det för hans medspelare att eskortera honom till ett givet mål medan det andra laget ska försöka döda honom. Räkna med hårda dueller och många lömska bakhåll.

utforskas. Sedan man utfört några uppdrag, fylls det snabbt på med ännu flera. På det sättet finns en till synes aldrig sinande ström av saker man kan göra och utforskarlustan går konstant på högvarv. En annan läcker detalj är också att spelet har hela fyra stycken olika huvudhistorier att gå igenom och det är givetvis helt fritt att följa någon enstaka eller dem alla. De är endast löst sammanflätade med varandra och det är verkligen ett fräscht grepp att låta dig som spelare välja vad Saint's Row ska handla om.

Hela spelet genomsyras av att utvecklarna velat ge det en riktig ghettokänsla. Det påverkar både dialogen och hela känslan i spelet. Alla

figurer slänger sig med den typ av slang som förekom under 90-talets många filmer om det hårda livet i den amerikanska underklassen. Uppdragen man gör kretsar kring att stjäla grymma bilar för att pimpa upp dem, kapa lastbilar som smugglar droger eller varför inte skjutsa omkring prostituerade i baksätet av en limousin medan de betjänar sina förmögna kunder. Jag är fullt medveten om att många kommer att tycka att hela grejen är direkt fånig och ungefär lika äkta som när regissören Kjell Sundvall försökte göra svensk Hollywood-action med filmen Hotet. Personligen tar jag det med ro och tycker det känns uppenbart att Volition gjort hela grejen medvetet överdriven och med glimten i ögat.

## En 2:a åsikt

Hela ghetto grejen vill jag bara kräkas på. Kräkas. Efter San Andreas och 187: Ride or Die känns pimps i ljusrosa fuskpälsar och överdrivna svordomar från gangsters i bandana ungefär lika roligt som svår diarré. Men trots detta, och trots att grafiken i Saint's Row är rent utsagt skitfull, är detta ett riktigt roligt spel med bra spelkontroll.

7/10

\_Petter Engelin



Alla spelets butiker går att råna genom att stövla in dagtid och antingen slå ned kassabiträdet eller hota denne med ett vapen. Det går också att iscensätta mer storartade kupper natttid mot butikernas kassaskåp. Dessutom går det utmärkt att faktiskt handla i dem och betala för det man vill ha.



Volition har gjort spel sedan 1998 då man startade i liten skala med rymdspel Descent: Freespace - The Great War. Sin största succé hade man 2001 då man släppte Red Faction till PC och Playstation 2. Senast har man det ytterst mediokra The Punisher på sitt samvete.

Annars är det mesta som sagt nästan oförsäkrat plagierat från Grand Theft Auto: San Andreas. Allt från animationer till spelkontroll och utseendet på menyerna är som en karbonkopia. Det kan man tycka vad man vill om, men gör samtidigt att man väldigt snabbt kommer in i spelsystemet. Tack vare den extra kraften i Xbox 360 har Volition dessutom kryddat spelbarheten med en riktig fysikmotor, helt laddningsfria omgivningar och en märkbart vassare spelkontroll.

Lika imponerad är jag däremot inte över det grafiska. Visserligen ser spelet bättre ut i rörelse än på bilderna, men det säger inte mycket. Volition har helt enkelt nöjt sig med att överträffa Playstation 2-versionen av Grand Theft Auto, klämt i högupplöst grafik och tyckt att det varit nog. Det gör att spelet har ett utseende som säkert kommer att skrämra bort potentiella köpare.

Som ett mycket välkommet komplement till själva äventyrandet finns flerspelarläget. Volition har lyckats skapa fyra underhållande spelsätt där Gangsta Brawl snabbt blivit en favorit på redaktionen. Egentligen är det inget

annat än en dödsmatch för upp till tolv personer, men nu slåss man i en stor stad med vanliga vapen och mängder av sköna fordon. Det finns folk överallt och är man inte med på noterna blir man snabbt sönderskjuten under en oväntad drive by. Som för att spinna vidare på hela ghetto grejen finns ingen normal ranking för att indikera hur långt man kommit, utan man får istället utrusta sin figur med det läckraste blinget. Ser du någon med enorma guldkedjor (värda ett mindre lands bruttonationalprodukt) vet du alltså att du har med en riktig värsting att göra.

Jag kan verkligen inte tycka illa om det här spelet, trots den heltöntigt överdrivna attityden och den primitiva grafiken. Saint's Row må bara vara förrätten inför det extremt efterlängtrade Grand Theft Auto 4, men det är en oväntat välsmakande sådan och det räcker faktiskt långt.

**Jonas Mäki**

**8/10**

Grafik 6 Spelbarhet 8 Ljud 8 Hållbarhet 9  
Töntigt, men sjukt roligt

# Enchanted Arms

Det första japanska rollspelet till Xbox 360 är här

Plattform Xbox 360 Utvecklare From Software Utgivare Ubisoft Speltyp Rollspel  
Premiär 9 september Antal spelare 1 Testad version PAL Rek. ålder 12 år

**A**tsuma är långt ifrån någon mönsterelev på magiuniversitetet. Han sitter mest och snarkar högljutt på lektionerna, men tillhör ändå de duktigaste eleverna. Orsaken är enkel, den sitter på hans högra arm och är en magisk anordning som innehåller mystiska krafter. Det är kring dessa krafter som äventyret i Enchanted Arms handlar. För Atsumas slumrande tillvaro på skolan avbryts när uråldriga mystiska krafter väcks upp och det blir hans uppgift att rädda världen.

Enchanted Arms är ett turordningsbaserat rollspel, inte helt olikt Final Fantasy, med mängder av uppgraderingar för dig och dina följeslagare. Du kan köpa kraftfullare attacker, helande medicin och mängder av andra hjälpmedel. Tyvärr är valfriheten inte speciellt stor då de flesta objekten endast kan användas av en person i gruppen. Du kan använda de fiender du besegrat i striderna.

Spelet bjuder annars på en otroligt vacker spelvärld, som består av allt från enorma städer till övervuxna skogar, gyllene kuster och mörka grottor. Men allt känns som vackra kulisser, då det finns väldigt få hemligheter att leta rätt på och de stora städerna nyligen måste ha drabbats av någon sällsynt smittsam epidemi då de är väldigt sparsamt befolkade. Det är långt mellan tillfällena för interaktivitet. Spelets handling förs för det mesta framåt med relativt oengagerande stillbilder och dialogen är väldigt slätstruken. Ibland blir den till och med ofrivilligt komisk och de engelska rösterna är dåliga.

Stridssystemet är till hundra procent turbaserat och ingenting görs i realtid.



Grafiken i Enchanted Arms är fantastiskt snygg.

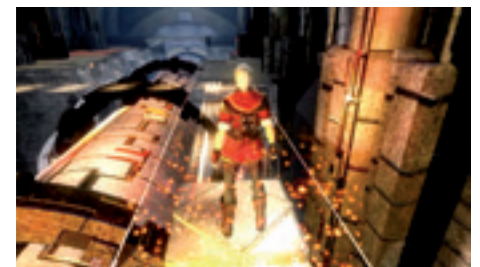
Fienderna är inte synliga och du kan närsomhelst hamna i en strid. Allt enligt samma principer som gällt för japanska rollspel de senaste tjugo åren. Tyvärr saknar stridssystemet djup och striderna blir väldigt enformiga efter ett tag. Det slutade med att jag ställde in det så att hela gruppen automatiskt attackerade så att jag snabbt kunde komma vidare i äventyret.

Enchanted Arms är ett ytterst traditionellt och standardiserat rollspel som knappast kommer att gå till historien. För dig som känner att du inte har något emot de melodramatiska replikerna, det linjära upplägget och de något enformiga striderna, kan detta vara något att kika närmare på. Men kanske mest för att det inte finns så många alternativ till Xbox 360.

**Bengt Lemne**

**6/10**

Grafik 8 Spelbarhet 6 Ljud 6 Hållbarhet 7  
Traditionellt så in i bomben



From Software som skapat Enchanted Arms var senast aktuella med Chromehounds till Xbox 360, och har tidigare skapat en rad olika rollspel som Eternal Ring, Evergrace, King's Field och Lost Kingdoms.



## Recensioner

# Gangs of London

Usla äventyr på Londons mörkgrå bakgator

Plattform PSP Utvecklare Sony Utgivare Sony Speltyp Action Premiär 1 september  
Antal spelare 1-5 Testad version Europeisk Rek. ålder 16 år

Efter två mediokra Getaway-spel till Playstation 2 bestämde sig Sony för att slopa namnet i PSP-versionen. Istället heter det Gangs of London och har av entusiastiska utvecklare beskrivits som något helt annat än en blek Grand Theft Auto-kopia. Men det spelar dessvärre ingen roll hur man än vrider och vänder på det, det här är bara ett nytt Getaway som dessutom bantats på innehåll för att passa PSP.

Att gå igenom spelets förtjänster är lätt gjort. Gangs of London är nämligen fantastiskt bildskönt. Det är dock allt som är bra för så snart man börjar röra sig faller fasaden. Precis som i Getaway är spelet väldigt ryckigt animerat och kameravinklarna så horribla att det känns som rysk roulette varje gång man rundar ett hörn eftersom det är totalt omöjligt att se vad som finns där bakom.

Inte blir det bättre av att stridssystemet är under all kritik. För att göra Gangs of London mer bärbart har man fokuserat på action istället för fritt utforskande. Men att få någon precision i eldstriderna är helt omöjligt och närstriderna urartar i ett frenetiskt pumpande på X-knappen utan någon form av fitness. Spelet blir istället en orgie i frustration där man alltför ofta straffas med döden utan att egentligen ha gjort något fel.

Ni anar redan vad jag vill ha sagt, Gangs of London är en pina. Det har egentligen alla förutsättningar för att kunna bli ett bra spel såsom schysst gangsterstory, hög budget och stor variation. Problemet är att inga av spelets beståndsdelar är väl utförda och man kör bil med månobilslänkande fysik, har eldstrider bland civila som inte reagerar på att kulor viner över deras huvuden samt slåss mot fiender där turen har mer inverkan på utgången än skicklighet.

Kort sagt, undvik Gangs of London om du inte älskar frustration och tycker om att ha riktigt tråkigt i sällskap med din PSP.

**\_Jonas Mäki**

### 3/10

Grafik 8 Spelbarhet 2 Ljud 6 Hållbarhet 2  
Hopplöst ruttet



Det går att spela multiplayer-gängkrig där du skall ta över andra gängs områden mot upp till fyra motståndare. Att ha trist med några kompisar är dock inte bättre än att ha trist på egen hand.

# Juiced Eliminator

Juice Games strålande debut finns nu till PSP

Plattform PSP Utvecklare Juice Games Utgivare THQ Speltyp Racing Premiär Ute nu  
Antal spelare 1-6 Testad version Europeisk Rek. ålder 12 år

När nu Juiced konverterats till PSP har fler banor tillkommit, nya karaktärer, nya bilar och ett helt nytt spelläge kallat Elimination (da-daaaa!). Elimination är direkt hämtat från Need for Speed: Underground och går till så att den som ligger sist efter varje varv (i ett lopp bestående av fyra eller sex varv) elimineras och faller bort. I övrigt är det mesta sig likt. Det handlar om att bevaka racingkalendern, utmana andra förare, vinna bilar genom våghalsiga pink slip-race och bygga upp sin respekt hos stadens streetracinggäng.

Racingen är indelad i flera olika segment där man kan köra show-lopp där det gäller att stila inför en vrålande publik, köra dragrace eller att köra renodlade gatlopp där man kan satsa pengar eller ägarbeviset till sin bil.

Bilfysiken och spelkontrollen är densamma som i Xbox och Playstation

2-spelet sänar som på att Juice Games kompenserat en aning för den allt för känsliga analoga styrplattan på PSP. Bilarna understyr nu aningen enklare vilket innebär att om man är snabb med gasen, kan smälla på ännu bredare och härligare ställ än i originalspelet.

Tillkommer gör bra ljudeffekter, härlig musik och samma snygga design som präglade Xbox, PC och Playstation 2-versionen. Bilarna är detaljerade och snygga och tillsammans med en uppiffad grafisk presentation är Juiced Eliminator väldigt stiligt paketerat.

En del dåliga banor och långa laddningstider drar dock ned betyget en pinne...

**\_Petter Engelin**

### 8/10

Grafik 8 Spelbarhet 8 Ljud 7 Hållbarhet 9  
En riktigt bra konvertering

Bilar som inte går att styra, idiotiskt upplägg, grafik som svider i ögonen, extremt långa laddningstider, listan på Cars oförätter mot mänskligheten kan göras precis hur lång som helst.



# Cars

Det sämsta licensspelet sedan Robocop!

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

Cars är ett sanslöst uselt licensspel konstruerat av cyniska marknads människor i ett ondskefullt försök att blåsa blåögda föräldrar. Mer behöver du faktiskt inte veta så ta och bläddra vidare till något mer intressant nu. Är du kvar?

Jaha, okej då. Till att börja med går bilarna i Cars inte att svänga. Alls. Inte ens med de otroligt träiga powerslide-svängarna (som måste låsas upp!) går det att mer än hjälpligt hanka sig runt de dödstrista ökenbanorna.

Råkar du avvika från den luddigt utstakade ruten skriker spelet "Out of Bounds!" och ger dig exakt tre sekunder innan det tvångsflyttar dig

tillbaka till banan. Som plåster på såren brukar du då å andra sidan bli placerad längre fram i banan än du egentligen var vilket ironiskt nog gör off road-åkning med påföljande tvångsflyttning till en framgångsrik taktik.

Tillkommer gör såväl brutala laddningstider som långa pauser då spelet autosparar (vilket sker var femte minut). Detta är uselt, oerhört uselt och med lätthet årets hittills sämsta spel.

**\_David Fukamachi Regnfors**

### 1/10

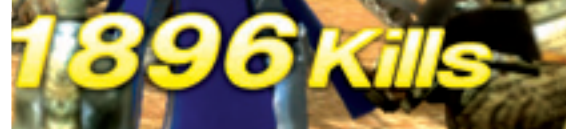
Grafik 3 Spelbarhet 1 Ljud 3 Hållbarhet 1  
Obegripligt värdelöst



Givetvis är samtliga av bil-pimp-möjligheterna kvar från ursprungsversionen och det går alldeles utmärkt att spöka ut sin Nissan Skyline till ett renodlat 2 Fast 2 Furious-monster utan dess like och det finns mer än 100 nya styling-delar i spelet.

# Ninety-Nine Nights

Mizuguchis Xbox 360-debut serverar stormsmisk i rediga portioner, dock inte utan problem...



Producenten bakom Ninety-Nine Nights, Tetsuya Mizuguchi, är mannen bakom spel som Sega Rally (Saturn), Meteos (Nintendo DS) och Lumines (PSP).

## Information

**Plattform** Xbox 360  
**Utvecklare** Q Entertainment/Phantagram  
**Utgivare** Microsoft  
**Speltyp** Action  
**Premiär** Ute nu  
**Antal spelare** 1  
**Rek. Ålder** 12 år  
**Testad version** PAL  
**Plus** Stämningsfull musik, sjukt häftiga combo-möjligheter, ger en helskön känsla.  
**Minus** Obefintlig tvåspelarfunktion, inga sparpunkter under uppdraget.

**N**inety-Nine Nights är ett urjapanskt actionspel (gjort i Korea) av samma kaliber som Koeis Dynasty Warriors-serie, med mastiga specialattacker och ursinnigt råös som sedvanliga huvudingredienser. Faktum är att spelet skulle kunna kallas för en karbonkopia av Dynasty Warriors, fast i en mycket läckrare förpackning. I korhet ska du, i ljusets eller mörkrets tjänst, stå emot och likvidera fiendeskaror som väller fram i oräkneliga horder för att komma åt en sten med ovärderlig kraft. Visst blir det ösigt så att håret ställer sig på armarna, och Ninety-Nine Nights levererar känslan av frenetiskt kämpande med tillsynes kassa odds med bravur.

För det är känslan som är det bästa med Ninety-Nine Nights. Nog känns det speciellt i magtrakten när man ser ett massivt antal fiender komma vällande

nedför en karg sluttning med intentionerna att göra dig till en portion råbiff, ackompanjerat av ödesdiger musik. När comboräkningen slaskar upp mot tretusenstrecket känner man sig oövervinnelig. Att förlösa specialattacker och se fienderna smälta samman till pölar av död känns makabert bra.

Spelet har hela sju spelbara karaktärer, som alla har unika äventyr. Vissa tillhör ljuset, andra mörkret. Med sann Mizuguchi-magi sammanvävs de olika karaktärerna in i varandras äventyr på ett underhållande sätt, vilket gör mig manad att ta reda på hur bland andra Inphy, Tyurru och Vigkvagks vägar möts.

Något som jag finner frustrerande med Ninety-Nine Nights är att spelmekaniken är stundtals ogenomtänkt. Bossarna är svårslagna på grund av slarvigt programmeringsarbete. Att

spelet dessutom är mäktigt repetitivt måste också ses som en nackdel. Dessutom har banorna inga sparpunkter.

Även om Ninety-Nine Nights är efterlängtad är det ett spel som inte passar alla. Denna typ av spel kör på i samma hjulspår och introducerar endast några få nyheter, men Ninety-Nine Nights lyckas ändå särskilja sig något eftersom de spelbara figurerna är så pass många och genomarbetade. För oss som gillar denna typ av actionspel är Ninety-Nine Nights ett spel som, med en glassig yta, levererar massor av drag trots några skönhetsfel.

**—Sophie Warnie de Humelghem**

## 7/10

Grafik 7 Spelbarhet 7 Ljud 8 Hållbarhet 7  
Stabil slaktfest

## En 2:a åsikt

Man kan inte annat än hänföras av de mäktiga striderna i Ninety-Nine Nights. Att bara kasta sig ut bland hundratals fiender och svinga sitt svärd mot allt man ser. Att spelet dessutom är riktigt snyggt och läckert designat gör ju inte saken sämre. Tyvärr tappade jag intresset för spelet lite snabbare än väntat eftersom det är så repetitivt, men det var kanonkul så länge det varade.

7/10

**—Jonas Mäki**

# Topplistor

Var med och rösta: [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)

## Månadens mest spelade

Redaktionens nuvarande fem favoriter

Plats	Speltitel	Format	Utgivare
01	<b>Prey</b> PC, Xbox 360 / Take 2		
	Gravitationspussel, portaler, superb tempvariation och urläcker grafik vände upp och ner på våra förutfattade åsikter om Prey. Det är helt enkelt uppfriskande härlig action som Human Head bjuder på.		
02	<b>Saint's Row</b> Xbox 360 / THQ		
	Även om alla på redaktionen inte uppskattar spelet fullt lika mycket som Jonas så har det sprungits och körts otaliga mil i Stilwater under den här månaden. Kalla det gärna en GTA-klon, men vi diggar Saint's Row. Stenhårt.		
03	<b>Just Cause</b> PC, PS2, Xbox, Xbox 360 / Eidos		
	Vi vet att Just Cause inte släpps förrän i september, men Petter kunde inte hålla sig och har redan klarat snart hela äventyret. Räkna med ett högt betyg i nästa nummer - för vi älskar nämligen Just Cause...		
04	<b>Guitar Hero</b> PS2 / Red Octane		
	Vi har två gitarrer på redaktionen och dessa är vid det här laget redigt slitna. Petter och Mikael är de största gitargudarna med David hack i häl, medan Jesper och Benke är de som oftast dänger gitaren i golvet.		
05	<b>New Super Mario Bros</b> Nintendo DS / Nintendo		
	Alla på redaktionen spelar New Super Mario Bros, alla. Ja, utom Mikael Sundberg då som sitter i ett hörn och surar med något obegripligt, koreanskt DJ-spel till PSP. Vi andra njuter av Marios briljanta upptåg, dagligen.		

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

## Månadens mest efterlängtrade

Redaktionens nuvarande fem önskespel

Plats	Speltitel	Format	Utgivare
01	<b>Kane &amp; Lynch: Dead Men</b> PC, Xbox 360 / Eidos		
	Så stilfullt brutalt. Så råbarkat läckert. Danska IO Interactives kommande Kane & Lynch framkallar en härlig rysning som vandrar längs ryggraden. Det här kan bli något riktigt, riktigt bra...		
02	<b>World of Warcraft: The Burning Crusade</b> PC / Vivendi		
	När ska Blizzard få ändan ur vagnen och ge oss ett släppdatum? Jesper och Mikael tuggar fradga vid tanken på tio nya nivåer och två nya raser.		
03	<b>Gears of War</b> Xbox 360 / Microsoft		
	Den 17:e november smäller det! Då släpps ett av årets absolut mest efterlängtrade spel. Tyvärr låter Epic meddela att det inte släpps något demo via Xbox Live innan dess, så vi får alla ge oss till tåls.		
04	<b>Supreme Commander</b> PC / THQ		
	Gas Powered Games kommande är det mest imponerande vi hittills sett i genren. Multiplicera skalan från Total War-serien flera gånger om blanda det med lagom stora doser Total Annihilation och Command & Conquer.		
05	<b>Wario Ware: Smooth Moves</b> Wii / Nintendo		
	Mario och Zelda i all ära, men stora delar av redaktionen längtar faktiskt allra mest efter Wario Ware: Smooth Moves bland alla lovande Wii-titlar som vankas i slutet av året och början av nästa.		

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

## Månadens retrospel



### RESCUE

NES / 1985

Långt innan Rainbow Six och Ghost Recon gjorde den taktiska shootern till en populär genre spelade vi Rescue: The Embassy Mission, eller Hostages som det hette i Amiga-versionen. Spelet var egentligen extremt kort, men också brutalt utmanande och realistiskt på ett sätt vi aldrig hade sett förut. I den första sektionen ska man springa längs mörka gator, endast upplysta av spanande strålkastare, och gömma sig bakom staket eller i dörröppningar för att inte bli nerskjuten på fläcken. Till tonerna av en karaktäristisk ljudslinga som brast ut i fullt ös när vi blev upptäckta var det ett nervpirrande moment som oftast ledde till tre döda agenter. Lyckades vi ta oss fram till våra positioner blev det sedan dags att beskjuta ambassaden. Slutligen landsätter man tre soldater på taket som sedan fick gå in och rädda gisslan från terroristerna i någon sorts primitivt förstapersonsperspektiv. Trots ett enkelt arkadupplägg var Rescue minst lika spännande som vilket modernt antiterroristspel som helst.

## Försäljningslistor

För mer detaljerad försäljningsstatistik varje vecka [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)

### Försäljningstoppen Sverige (juli)

Plats	Speltitel	Format	Utgivare
01	<b>World of Warcraft</b> PC / Vivendi		
02	<b>GTA: Liberty City Stories</b> PS2 / Take 2		
03	<b>Half-Life 2: Episode One</b> PC / EA		
04	<b>FIFA Fotbolls-VM 2006</b> PS2 / EA		
05	<b>The Sims 2 Kul för familjen: prympaket</b> PC / EA		
06	<b>Heroes of Might &amp; Magic V</b> PC / Ubisoft		
07	<b>The Sims 2 Arbetsliv</b> PC / EA		
08	<b>Battlefield 2</b> PC / EA		
09	<b>Buzz: The Big Quiz</b> PS2 / Sony		
10	<b>The Sims 2</b> PC / EA		

Statistik från branschtidningen Manual. Listan har sammantänts av 300 svenska butiker.



### Försäljningstoppen USA (juli)

Plats	Speltitel	Format	Utgivare
01	<b>New Super Mario Bros</b> DS / Nintendo		
02	<b>Hitman: Blood Money</b> Xbox 360 / Eidos		
03	<b>Grand Theft Auto: Liberty City Stories</b> PS2 / Take 2		
04	<b>Guitar Hero</b> PS2 / Red Octane		
05	<b>Cars</b> PS2 / THQ		
06	<b>Kingdom Hearts II</b> PS2 / Square Enix		
07	<b>Hitman: Blood Money</b> PS2 / Eidos		
08	<b>Cars</b> GBA / THQ		
09	<b>The Elder Scrolls IV: Oblivion</b> Xbox 360 / Take 2		
10	<b>Ghost Recon: Advanced Warfighter</b> X360 / Ubisoft		

Statistik från NPD Funworld.



### Försäljningstoppen Japan (juli)

Plats	Speltitel	Format	Utgivare
01	<b>New Super Mario Bros</b> DS / Nintendo		
02	<b>Brain Training 2</b> DS / Nintendo		
03	<b>Jikkyou Powerful Pro Baseball 13</b> PS2 / Konami		
04	<b>Tamagotchi Cornershop 2</b> DS / Namco Bandai		
05	<b>Shaberu! Oryouri Nabi</b> DS / Nintendo		
06	<b>Persona 3</b> PS2 / Atlus		
07	<b>Xenosaga: Episode III</b> PS2 / Namco Bandai		
08	<b>Brain Training</b> DS / Nintendo		
09	<b>Sengoku Basara 2</b> PS2 / Capcom		
10	<b>Animal Crossing: Wild World</b> DS / Nintendo		

Statistik från Famitsu.



# VINN EN SAINT'S ROW-XBOX 360!

Tävla med Gamereactor och vinn en pimpad Xbox 360!

1. Vad heter utvecklarna bakom Saint's Row?

1: Volition X: Vicarious 2: Valve

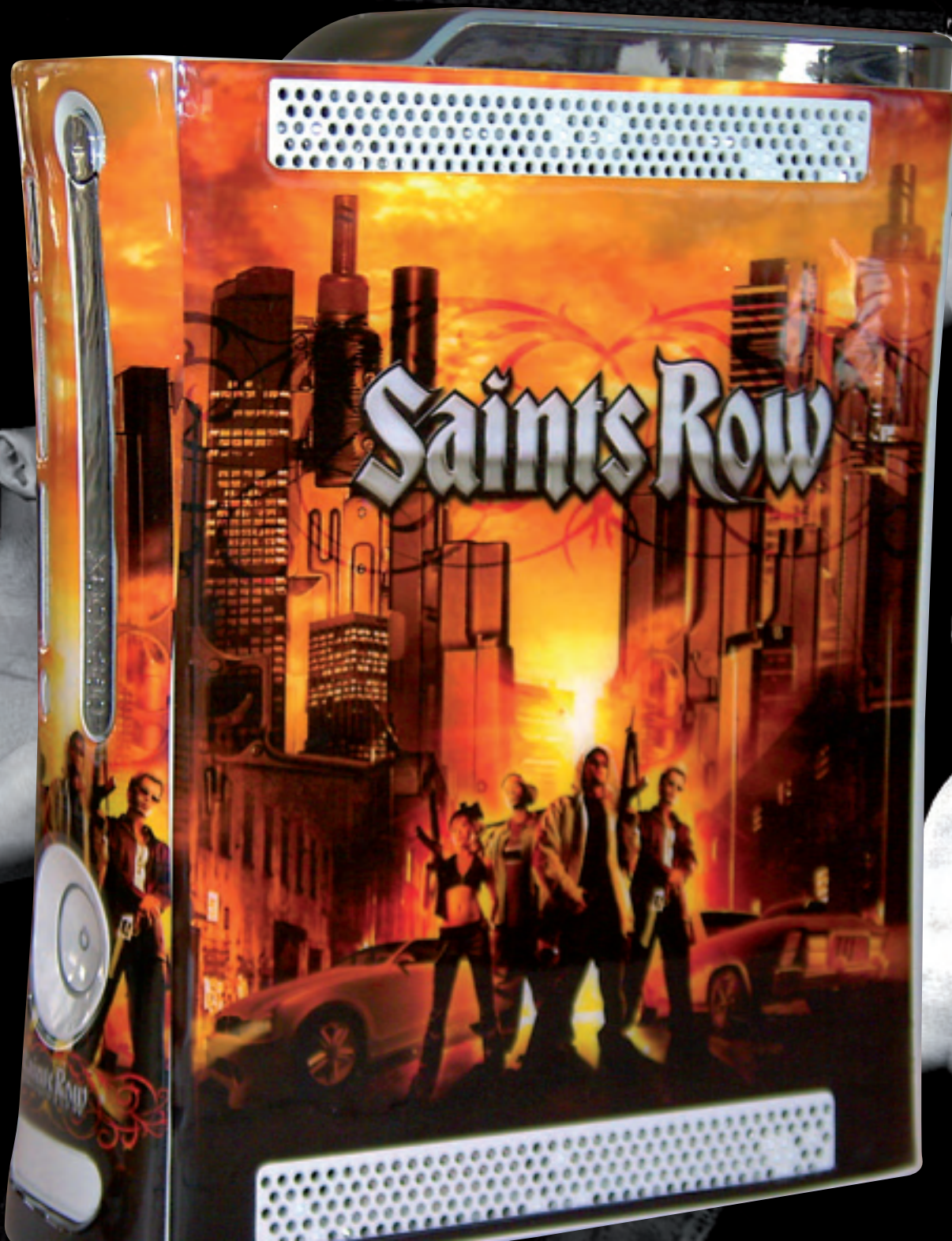
2. Vilket betyg gav vi Saint's Row?

1: 6/10 X: 7/10 2: 8/10

3. Vad betyder "Aaaiiiight!"?

1: Okej X: Jag gillar sås! 2: Mats!

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





## Förbannade

Slayer är argare än någonsin... och vi älskar det

### Slayer

Christ Illusion

Genre **Metal**

Premiär Finns ute nu

Text Kristoffer Hansson

Utmattande, brutalt snabbt och svinargt. Slayer kan egentligen beskrivas som den musikaliska motsvarigheten till att bli påkörd av en buss, sprängfylld till gräns med nitroglycerin. Med 13 plattor i bagaget, över 20 år i branschen som ett av de mest distinkta banden i thrash-genren, är det lätt att konstatera att den kaliforniska kvartetten är legender. Där exempelvis Anthrax, Megadeth och Metallica antingen blivit mjuka, radioälskande fåntrattar, eller bara blivit hutlöst trista, giriga gubbar, har Slayer bara fortsatt med konceptet som det hela startade med. Ilsken, snabb och rent av ursinnig thrash-metall med Satan som deras yttersta musa.

Christ Illusion följer ganska tätt i spåren av förra plattan God Hates Us All, där Slayers klassiska manér mötte en mer modern, uppretad metall som lät skrämmande likt en sorts hybrid mellan thrash-metall och en smula hardcore-punk. Liket ett fint vin som blir bättre med åren, tycks Slayer bara bli mer förbannade.

Christ Illusion börjar lågmält, tyst och mystiskt... i 18 sekunder, och efter första textraderna "Take a deep breath, 'cause it all starts now..." som Tom Araya vildsint skriker ur sig, kompad av Lombardos furiösa, hektiska trumdemolerande och Kings kulspruteriff som tycks gå i 400 km/h, förstår jag verkligen att det återigen är på blodigt allvar.

Den gigantiska ljudbilden levererar käftsmäll efter käftsmäll och frenetiska, strukturlösa gitarsolon utan någon som helst hänsyn och

respekt till rockmusikens klassiska ackord, väljer ut mellan Arayas övertygande texter om bandets avsky till religion och fetisken för det satanistiska.

Det som står ut mest på Christ Illusion är den strålände produktionen, där Rick Rubin verkligen tycks ha tagit hänsyn till varenda bråkdel av Slayers vilda komposition. Instrumenten tycks parera varandra med exakt precision, och allt sker under Arayas enväldeshärskande sång.

Precis som på de tidigare albumen bryts det höga tempot delvis av med mer lugna, atmosfärska fragment som ger lyssnaren tid att återhämta sig, men absolut inte några längre vilopausar, för Christ Illusion är från början till slut en svettig, stenhård upplevelse som du under inga omständigheter får missa. **9/10**



### Razorlight

Razorlight

Genre **Rock**

Premiär 23 augusti

Text Kristoffer Hansson

Även om svensk-engelska Razorlight fick hyfsad kritik för debutplattan Up All Night, blev den inget riktigt genombrott. Bristen på inspiration och variation var alltför uppenbar, och i skuggan av större och mer intressanta band som The Strokes och Franz Ferdinand kunde inte Razorlight riktigt etablera sig på den stora scenen. På den nya själv-titulerade plattan lyckas frontmannen Johnny Borell och kompani snäppet bättre, då framförallt sången och melodierna känns betydligt skarpare. Tillsammans med friska influenser från den gamla skolans britpop har Razorlight med en väldigt lekfull helhet, utan att bli för spretigt eller ojämnt, skapat en strålände platta.

Björn Ågrens känslomässiga gitarspelande påminner smått om det livva 60-talets toner, och jag önskar nästan att The Strokes kunde tillföra något liknande till deras numer halvtresta och oengagerade stil. Razorlights lättsamma melodier lyckas numer nästan alltid framkalla välbehagliga rysningar. **8/10**



### Pharell

In my Mind

Genre **Hiphop/RnB**

Premiär Finns ute nu

Text Kristoffer Hansson

Efter stora framgångar som ena halvan av låtskrivarduon The Neptunes, trummis och sångare i den funkrockiga gruppen N"E"R'D och åtrådd gästkollektor har tiden kommit för Pharell Williams solodebut. Trist nog känns det varken solo, personligt eller spännande överhuvudtaget, då In My Mind mest framstår som en samling Neptunes-dängor som ljudmässigt redan skulle kunna ha några år på nacken.

Pharells rap är väldigt medioker och plattan som helhet lite trist och enformig. Pharell känns blek och förutsägbar som soloartist och saknar den där energin som han sprudlat av tidigare. Rampljuset riktar istället på gästartister såsom Gwen Stefani, Jay Z och Snoop Dogg som alla gör bättre ifrån sig än Pharell själv. Och det blir snabbt uppenbart att hans roll i bakgrunden som en stark, bärande kraft, bakom andra färgstarka och mer lyriskt begåvade artister, är en mer passande sådan. **5/10**



### Jurassic 5

Feedback

Genre **Hiphop**

Premiär Finns ute nu

Text Kristoffer Hansson

Jurassic 5 har alltid varit en frisk fläkt i hiphop-djungeln, där lyrisk expertis och old-school inspirerade beats från den briljanta DJ-duon Nu-Mark och Cut Chemist alltid varit en god grund. Med nya plattan Feedback har Jurassic 5 kravlat sig ur underjorden och på nåt sätt lyckats gå vilse i ett ganska diffust mainstream-land. Mängder av missar gör Feedback till en svacka i gruppens diskografi. Avsaknaden av Cut Chemist, som jobbar på sin solokarriär, är uppenbar då produktionen låter mer som något av Kanye Wests nyare grejer. Gruppen tycks greppa efter topplistedeplacementer istället för de riktiga hiphop-fansens omfamnande, något som känns väldigt likt den förvandling som Black Eyed Peas en gång genomgick. Och det är bara till det sämre. Höjdpunkter finnes, men de är få. **5/10**



### Denison Witmer

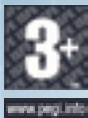
Are you a Dreamer

Genre **Pop**

Premiär Finns ute nu

Text Kristoffer Hansson

Redan vid första anblicken på omslaget som pryds av någon sorts broderade nejljkor, är det uppenbart att Denison Witmer, den ständigt melankoliskt och känslomässige singer/songwritern, gjort sitt sockersötaste album någonsin. Och visst är även innehålllet sockersött till viss mån. Witmers lite nedstämda, sårbara stämman och det folkmusikinspirerade fingerpicking-plinkandet på den akustiska guran påminner stundtals om tidiga Simon & Garfunkel i mer modern tappning. Fast med en otroligt seriös, övertygande känsla som hindrar Are you a Dreamer från att bli alldeles för söt, ytlig och blott en till dussin-platta i det hav av oinspirerad popmusik som släpps i dagsläget. Are You a Dreamer är en jämn, skön platta och även Witmers bästa platta sen debuten. **8/10**



© 2005-2006 Nintendo. All rights, including the copyrights of game, scenario, music and program, reserved by Nintendo. © 2006 Nintendo.

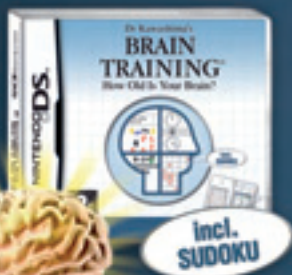
# WHAT DID YOU HAVE FOR LUNCH THE DAY BEFORE YESTERDAY?

IF YOU DON'T REMEMBER  
THEN IT'S TIME TO KEEP YOUR BRAIN YOUNG.

## DR KAWASHIMA'S BRAIN TRAINING™

Japanese neuroscientist Dr Kawashima has scientifically proven that regularly spending just a few minutes on his various exercises will help energise your brain. So find out how fit your grey matter really is and get ready for an entertaining exercise regime for your mind!

"Dr Kawashima's Brain Training™: How old is your brain?" is exclusively available on Nintendo DS, the handheld console by Nintendo.



NINTENDO DS .lite

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



## Våldsamt

Extremblodig nyversion av Cravens gamla 70-talsklassiker

### The Hills Have Eyes

Genre **Skräck**  
Premiär Ute nu  
Text Anna Eklund

Wes Craven, mannen som på 70-talet ensam lyckades få hela censurväsendet att jobba absurda mängder övertidstimmar, är tillbaka på riktigt. Och då menar jag inte tillbaka som regissör, där har han med all önskvärd tydlighet visat med mediokra Red Eye eller varulvssörjan Cursed att han inte har något att hämta. Istället ringer han upp den franska regissören Alexandre Aja och ber honom göra en nyinspelning av en av sina mest omtalade exploitationrullar; The Hills Have Eyes. På villkoret att han själv får producera den. Slutet gott, allting gott.

Helyllefamiljen Carter är på väg till soliga Kalifornien och får tips om en smidig genväg. Det vill sig inte bättre än att bilen börjar strejka på de

dammiga ökenvägarna. Men hjälpen är snart på plats. I form av muterade kannibaler som sedan de överlevt militärens provsprängningar av kärnvapen livnär sig på strandade turister. Får ni svårartade déjåvu-upplevelser nu så beror det dels på att storyn är en karbonkopia av originalet men även för att upplägget är snudd på identiskt med Motorsågs-massakern, Wrong Turn, Wolf Creek (och en mängd andra skräckfilmer). Något som naturligtvis inte gör något då detta är en genre som i mångt och mycket bygger på förutsägbarhet och där halva nöjet består av att sitta och bocka av alla obligatoriska ingredienser. Och där andra halvan av nöjet är att sitta och vara lite snyggorbid och spekulera i vilken familjemedlem som blir näste man till rakning i de vanställda mutanternas vilda

dödslekar.

Det borde medfölja ett äkthetscertifikat till The Hills Have Eyes som garanterar att oavsett vad man tycker om filmen så lär man få sin blod- och äckelkvot uppfylld med råge. Våldet skildras rätt och avskalat där man till skillnad från originalet faktiskt berörs på ett annat sätt eftersom stor del av filmens inledning går åt till karaktärsutveckling. På det sättet har Alexandre Aja skickligt och ytterst medvetet gjort att dödsfallen hos varken de missbildade galenpannorna eller familjen enbart blir statistik. Hur välgjort det än må vara blir det dock betygsavdrag för det ansträngda slutet som saknar den beslutsamhet som resten av filmen har. Men skräckfansen jublar och Hem och skola-föreningarna rasar. Precis som på den gamla goda tiden. **8/10**



### Hostel

Genre **Skräck**  
Premiär 23 augusti  
Text Anna Eklund

Efter att ha legat och slumrat sedan 70-talet har exploitation-genren vaknat till liv. Dels genom nyinspelningar av klassiker som The Hills Have Eyes och Motorsågsmassakern men även i form av smalare produktioner som DVD-aktuella Wolf Creek. Hostel är ett av de mest omskrivna tillskotten i den nyväckta genren.

Lockade av ryktet om villiga och vackra kvinnor ger sig tre semesterande, amerikanska grabbar iväg till ett vandrarhem i Slovakien. Snart tar en omfattande odysse bestående av blodspillan och avhuggna kroppsdelar vid som verkligen får en att hoppas att killarna har tecknat en heltäckande reseförsäkring. Våldsamt så att det räcker och blir över alltså, däremot varken vidare spännande eller finessrikt eftersom våldet sällan blir en naturlig del av helheten utan lever ett eget liv i uppenbart syfte att chockera. Och det lyckas förvisso Hostel med. **5/10**



### Basic Instinct 2

Genre **Thriller**  
Premiär 30 augusti  
Text Anna Eklund

Jag tänkte först inleda denna recensionen med: "Uwe Boll kom tillbaka, allt är förlåtet". Men riktigt så illa är det trots allt inte. Paul Verhoevens regi och en Sharon Stone i sitt livs form gjorde den nu 14 år gamla Basic Instinct till en utmanande sensuell thriller med Hitchcock-inspirerade spänningsmoment som inte övertrumfades särskilt alls under 90-talet (trots ett flertal försök).

Nu, 14 år senare, har Stone rymt från ålderdomshemmet för att reprisera sin roll som gäckande mordmisstänkt. Den här gången är det en psykiatriker som faller offer för manssluckerskan när han får i uppgift att utvärdera henne. Med dialoger hämtade från B-film för dummies, larvigt skådespel och bedrövligt tramsigt manus finns det bara en sak att tillägga; ge mig den där ishaccan så att jag kan förstöra originalet och alla kopiorna innan fler oskyldiga hinner drabbas. **2/10**

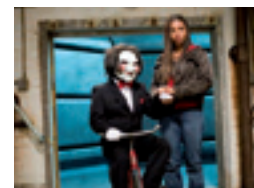


### Underworld: Evolution

Genre **Action**  
Premiär 30 augusti  
Text Anna Eklund

Det är som bekant svårt att ta död på vampyrer. De odödliga rackarna överlever åttonde efter åttonde och lyckas tack vare nya skepnader anpassa sig till det rådande filmklimatet. Den kamouflageförmågan är anledningen till varför 2000-talets filmvampyrer kan ses i åtsittande latex utrustade till tändarna med massor av högteknologiska vapen. Långt bort från Dracula, Nosferatu och resten av det klassiska hörntandsgänget alltså. Första filmens eftertexter har knappt hunnit fladdra förbi innan Seline återigen greppar puffran och tillsammans med sin vapendragare Michael fortsätter sina nattliga härjningar där varulvssläktande fortfarande är den ingrediens som står högst upp på menyn.

I sina bästa stunder är Evolution, liksom första filmen, snygg stilistisk förpackad vampyraktion utan krusiduller. I sina sämsta stunder är det av samma usla kvalitet som Blade Trinity... **6/10**



### Scary Movie 4

Genre **Komed**  
Premiär 23 augusti  
Text Erik Nilsson Ranta

Under de första 15 minuterna av Scary Movie 4 hinner drygt 20 skrevspårar delas ut. Det är i princip vad humorn går ut på. Jim Abrahams och gänget från Nakna Pistolerna-filmerna förmigen öser på med skämt som inte varit roliga sedan 80-talet och försöker i samma veva att skapa lustiga parodier på bland annat Saw, Världarnas Krig och Brokeback Mountain. Mest drivs det med Världarnas Krig som utgör själva stommen för grundhandlingen. En man vid namn Tom Ryan ger sig i kast med att stoppa utomjordingar som försöker förgöra jorden.

Craig Bierko är rätt kul i sin Tom Cruise-tolking och fornlämningen Leslie Nielsen är underhållande som korkad president, men i övrigt misslyckas man fatalt med uppgiften att roa. Parodierna sträcker sig nämligen inte längre än till skrevmällar, sexskämt och tröttsamma homovisar. Tanken är tydligen den att man ska skratta, men i själva verket är det svårt att hålla frustrationen och tårarna tillbaka. **3/10**

# Saints Row



18+

XBOX  
LIVE

[www.saintsrow.com](http://www.saintsrow.com)



THQ

Game and Software © 2006 THQ Inc. Saints Row, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360 and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

\*Join the Gang Recruitment campaign for your chance to win top prizes. Texts cost 25p, plus your standard message rate. Closing date is 30th September 2006

Jump in.

XBOX 360™



# 20 YEARS OLD BUT FRESHER THAN EVER!



© 2006 NINTENDO. ALL RIGHTS, INCLUDING THE COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO, MUSIC AND PROGRAM, RESERVED BY NINTENDO. TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. ©2006 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.



## New Super Mario Bros.

Join the brothers in a brand-new 2006 adventure based on the 20 year old unique gameplay experience. And everybody can join in: invite your friends to jump and run with you and play against one another wirelessly. There are also 27 brand-new mini games waiting to be discovered. [www.nintendo.se](http://www.nintendo.se)



NINTENDO DS lite

