

**GRATIS  
TIDNING**

November 2006  
Nummer 42

# Game reactor

www.gamereactor.se

**EXKLUSIVT!**

## RAINBOW SIX VEGAS

Tom Clancys behårda specialpoliser bryter ben i Las Vegas och vi bjuder på Sveriges första recension!

## CALL OF DUTY 3

Vi kan aldrig få nog av att mängla ilskena nazister

## GEARS OF WAR

Blod, svett, krut, grus och monster. Epics behårda actionepos är här!

**BURNING CRUSADE  
GOTHIC 3  
WII SPORTS  
LOST PLANET  
NEED FOR SPEED CARBON  
FEAR: EXTRACTION POINT**

**MOTOR  
STORM**  
Sanslöst snygg  
racing...



YOU'VE SENT 10,000 MEN TO THE HOLY LAND TO WAGE A CRUSADE.



YOU'RE TRYING TO MARRY YOUR YOUNG PRINCESS TO YOUR AGEING ENEMY.



AND YOU NEED TO STRENGTHEN YOUR DEFENCES TO PROTECT A SPRAWLING



Total War Software © 2002-2006 The Creative Assembly Limited. Total War, Medieval: Total War, Viking Invasion, Shogun: Total War, Mongol Invasion, Rome: Total War, Barbarian Invasion, Alexander and the Total War logo are trademarks or registered trademarks of The Creative Assembly Limited in the United Kingdom and/or other countries. SEGA and the SEGA logo are registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All Rights Reserved. Distributed by SEGA Europe Ltd, 27 Great West Road, Brentford, Middlesex, TW8 9BW.



# THE BATTLES ARE ONLY THE BEGINNING.

Once the shields have clashed and battles been won, there is still a nation to build. Manage your economy, spread or squash religion, marry princesses off in exchange for territory and wage war on your enemies. From 1080 – 1530 you must use every tactic to emerge the invincible ruler of the medieval world.



10 NOVEMBER 2006



POPULACE.



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

Köp spelet hos:

[discshop.se](http://discshop.se)

[EBGAMES](http://EBGAMES.com)

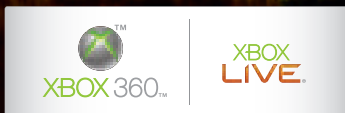
[siba](http://siba.com)

**SEGA**<sup>®</sup>

[www.sega.co.uk](http://www.sega.co.uk)



[whatisfear.com](http://whatisfear.com)



© 2006 Monolith Productions, Inc. All rights reserved. Published by Vivendi Games, Inc. under license from Monolith Productions, Inc. F.E.A.R. is a trademark of Vivendi Games, Inc. Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. MONOLITH and the MONOLITH Logo™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Day 1 Studios, LLC. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, the Xbox logos, and the Xbox Live logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks are property of their respective owners.  
\*Awarded "Best Shooter of 2005" by GameSpot - December 2005 \*\*GameSpot August 2006, IGN August 2006



**THE BEST PC SHOOTER OF 2005**

**NOW ON XBOX 360**



TM

**FEAR**™

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON



# SVERIGES GLADASTE REDAKTION!

Här är vi, Sveriges gladaste tidningsredaktion och ett team proppfyllt av speltokar som gör allt för att varje månad bjuda dig på högkvalitativ läsning.

**CHEFREDAKTÖR** Petter Engelin (petter@gamereactor.se) **REDAKTÖR** Bengt Lemne (bengt@gamereactor.se)  
**ANSVARIG UTGIVARE** Petter Engelin **GRAFISK FORM** Petter Engelin **ILLUSTRATIONER** Petter Engelin **FOTO** Jonathan Leijonberg **TEKNIKER** Emil Hall **SKRIBENTER** Jesper Karlsson, Jonas Mäki, Mikael Sundberg, Anna Eklund, David Fukamachi Regnfors, Sophie Warnie de Humelghem, Erik Nilsson Ranta, Sebastian Lind, Love Bolin, Martin Forsslund, Kristoffer Hansson **INTERNET** www.gamereactor.se **PRENUMERATION** Teckna ett eller två år på [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se) **UPPLAGA** 60 000 exemplar **PERIODICITET** 10 nr/år (januari och juli uteslutna) **TRYCK** Colorprint Danmark **DISTRIBUTION** Pan Nordic Logistics **ANNONSER** Mollgan & Co 08-317600 (leif.persson@gamereactor.se)

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 högskole- och gymnasieskolor, internet-caféer, enskilda specialbutiker och större köpcentrum. [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se) är Sveriges största spelsite.



**KONTAKTA OSS**  
**GAMEREACTOR**  
Hamngatan 10, 831 33  
Östersund 063-101123  
[info@gamereactor.se](mailto:info@gamereactor.se)  
[www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)

## TESTAD VERSION:

Vid varje recension 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 recenserat NTSC-versionen av ett speciellt spel.

## ÅLSKVÄRT SPEL:

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

## REKOMMENDERAD ÅLDSGRÄNS:

Vid varje recension i Gamereactor informerar vi om spelets rekommenderade åldersgräns enligt branschens egna PEGI-standard. PEGI är en förkortning av Pan European Game Information (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.



# Find your ZEN

music • foto • video • radio

## ZEN VISION:M



30GB / 60GB

- Lagrar upp till 15 000 låtar\* • 120/240 t video\*
- eller tiotusentals foton • FM-radio • Röstinspelning
- Stor 2.5" LCD-skärm med 262,144 färger TV-output
  - Snabbvalsknapp för snabb åtkomst
  - Synchroniserar med Microsoft Outlook



Zen Vision:M (Oktober 2006):  
Bästa Produkt



Zen Vision:M (July 2006):  
Bäst i Test



Zen Vision:M (July 2006):  
Bäst i Test

## ZEN V PLUS



4GB

2GB

1GB

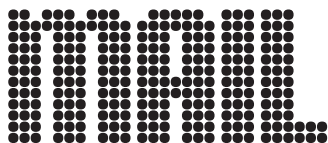
- Lagrar upp till 2 000 låtar\* • Titta på dina favoritvideoklipp och foton
- FM-radio • One-touch-knapp för röstinspelning
- Liten med matchande pris • Reptålig, hög upplösning
- 1.5" OLED-skärm • Direkt on-line inspelning

ZEN V finns också (utan videoupptagning och FM-radio)

\* Find your ZEN / Find your ZEN / Find your ZEN

\* Låtar baserade på 4 minuter per låt vid 64 Kbps WMA. Video baserad på 500 Kbps MPEG4-SP format. 1 GB=1 000 000 000 bytes. Tillgänglig kapacitet är lägre. Rapporterad kapacitet kommer att variera.

© 2006 Creative Technology Ltd. All rights reserved. The Creative logo is a registered trademark of Creative Technology Ltd. All other logos, brand or product names are trademarks of their respective holders. Design and specifications are subject to change without prior notice.



GÖR DIN RÖST HÖRD PÅ GAMEREACTORS BREVSIDA

SKRIV & VINN  
Just Cause  
PC / XBOX

Vill du smaka på den skönaste frihets känslan i ett spel sedan Grand Theft Auto III? Skriv då till oss om allt mellan himmel och jord, och skicka den till adressen till vänster.



### Jag vill ha kortare spel, inte längre!

Ett fenomen som jag alltid stört mig på är livslängden på spel. Jag hatar långa spel. Varför, kan man ju fråga sig. Ett spel med lång livslängd måste ju vara bättre för konsumenten än ett med kort livslängd? Jag vill påstå motsatsen. Jag är inte längre 12 år och har obegränsat med fritid - jag har vuxit upp, skaffat eget boende och ett heltidsjobb. Och jag har helt enkelt inte lika mycket fritid längre. Tyvärr så hinner jag därför inte spela långa spel längre, men är ständigt på jakt efter korta intensiva upplevelser vackert inpackade i åtta timmars ren spelglädje. En vecka eller kanske två veckors kvällsspelande. Några av er tycker säkert att jag har tappat förståndet. Försök istället att se det ur mina ögon, se min vision. I min drömvärld kostar inte nya spel 600 kr, de kostar 300 kr - ja kanske till och med mindre. Och framför allt så är de kortare. Tycker inte du som spelare att det är orimligt att det är dyrare att köpa ett spel än en TV-serie på DVD? Jag ser förväntansfullt på medan spelmediet närmar sig filmvärlden. Kanske kommer jag aldrig få uppleva det jag beskriver. Men visst är det en intressant tanke?

...ADAM GRAEWENDER

### Världens bästa speltidning!

Plockade upp ert förra nummer och blåstes nästan av stolen. Än en gång har ni bevisat att ni inte bara är ett kvalitativt alternativ till de svindyra svenska betaltidningarna, utan faktiskt krossar all tänkbar konkurrens. 80 supersnygga sidor packade med spelläsning - gratis! Jag bugar och bockar.

...MARTIN LIVSKÅR

### Jag förstår hur viktigt det är nu

Jag tycker att det är märkligt att ett spel som The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay nämns förvånansvärt sällan i listor på olika spelforum där ämnet handlar om ens personliga favoritspel i form av topplistor. Detta är ett totalt felfritt spel. Atmosfären, kontrollen, ljudet, musiken, grafiken, storyn, designen, ja hela upplägget - allt klaffar så bra. Alltifrån stealth-momenten till action-momenten till de perioder av skräck som faktiskt också är integrerat i detta underbara och tyvärr lite underskattade svenska mästerverk! För många är jobbigt bakåsträvande och låter enbart de djupt nostalgiska spelminnena totalt besudla 100% av spelsmaken istället för att ge ett spel som The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay vad det faktiskt förtjänar - en plats i spelhjärtat, tillsammans med alla andra tidlösa mästerverk.

...MATHIAS LINDER

### Spel är kärlek - kärlek räddar liv

Jag blir ursinnig, både på de individer som utför dessa tragiska illdåd men även på media som jag får känsla av näst intill småflinar lite när dom sätter rubriker i sina tidningar med

## FORUMSNACK



### ROLIGT I ELDER SCROLLS IV?

Elder Scrolls IV: Oblivion är det bästa rollspelet eller hur! Ofta händer det jävligt roliga grejer när man strosar runt i Cyrodill. Dela med er av era konstiga eller balla upplevelser.

...HATE ETERNAL

En gång när jag var på en taverna så stod det två tjejer och pratade och en kille försökte komma förbi (tjejerna stog väldigt nära en byrå) och gick då in i alla vaser och precis allt rasade och lät som en stor klumpeduns! Då skrattade jag väldigt mycket.

...HJALLE

Min kompis stötte på en Imperial Legion ute på vägen, soldaten sjönk in i hästen på något sett när han pratade så det såg ut som hästen pratade. Haha.

...TARANTELL

En makalöst jobbig bugg som jag råkar ut för lite då och då är att hästen ibland blir osynlig och fastnar i marken. Sitter man då på den så är det omöjligt att röra sig. Står man bredvid så är det lika omöjligt att sätta sig på (eller att ens hitta) hästen.

...MISTER\_BUNGLE

Jag gick in för att mördra i ett hus. Då testade jag min nya trollformel innan på taklampan. För att se hur den såg ut. Men när jag gjorde det kom en kärning mitt i skothället. Hon sa: "Sorry, can I help you!" Så flög hon iväg av trollformeln och landade på sängen, så att man kunde ta henne som en sovande. Dåligt skickligt, va?

...TJIPPY

I huset i Imperial city upplevde jag en bugg. Jag hade varit ute i skogen och raidat lite och skulle hem. Skulle gå och sälja lite saker som var tunga, så jag slängde av mig rustningen. När jag slängt av mig sakerna så blev mina byxor hängandes kvar i luften, och jag kunde inte ta dom. Dom var värda ganska mycket med min level mätt så blev jag ganska sur.

...MAJOR JEFFERSON

Den roligaste händelsen var när jag smög också kom det en zombie utan skalle och han visste vart jag var även fast han saknade öron och ögon!

...TINYGRUNT

En gång när jag var och jagade, kom någon och sköt hjorten jag tänkte skjuta. Då blev jag sur och sköt en pil mot snubben och träffade honom i röven!

...TJIPPY

## MÅNADENS BREV



**BÄST!**  
VINNARE AV ETT IMPORT TIDERS CHALLENGE

JUST CAUSE Insändaren Rickard Lundh skriver om hur svensktvecklade Just Cause förtrollade honom fullständigt.

## Jag kommer alltid att minnas...

Jag skjuter, jag hoppar, jag stjälar en bil, klarar ett tråkigt standarduppdrag och ser små irriterande grafikbuggar vart jag än går. Ibland hackar spelet som en diablidsprojektor, vegetationen tycks bestå av luft och fienderna är oändligt korkade. Just Cause är irriterande. Ibland vill jag slänga spelet, bränna det, trampa på det och aldrig mer spela det. Jag vill skriva en arg recension där jag delar ut betyget 4/10 och fördömer det som halvfärdigt skräp. Men så kommer det där ögonblicket. Då jag, på väg

till ett uppdrag, hittar en helikopter. Jag ska få flyga. Jag ska få se landskapet som jag visserligen sett det tusen gånger förr, men aldrig tröttnar på... från luften. Det underbart vackra milsvida öriket är ett paradiset, sett ovanifrån, och inget kan hindra mig från att skratta. Det är nära att tårarna rinner, så underbart är det. Jag får en känsla av att vara i en annan värld där jag själv bestämmer allt. Jag kommer att minnas Just Cause för alltid.

...RICKARD LUNDH

texten "Livet är ett spel - alla ska dö någon gång" här och var, men vad man egentligen ser, med tanke på den debatt och det liv det förs kring spel så fort det ser lite vilt ut är "Spel är livsfarligt, stoppa undan barnen!" eller "Interaktiv underhållning skapar mord!".

Självklart förs tankarna till Columbine och den tragedi som utspelades, och självklart tänker folk "hade dom inte spelat Doom innan dom utförde sin massaker, jo, det hade dom", men det har ingenting med saken att göra, det var inte på grund av Doom det hände. Om någon tvivlar vill jag hänvisa till siffran över hur många som spelat Doom under årens lopp, och sedan hur många som nämnt spelet Doom för att sedan gå ut och mördra folk? Just det, sluta upp med skitsnacket, är man kapabel till att ta ett liv är det av helt andra orsaker! Synd bara att så fort något händer och man hör att ett spel varit i krokarna blir det ett jakla sirenkallas där spel, spelande och spelare utmålas som instabila och allt vad det kan vara, vi och vad vi håller kärt får ett väldigt dåligt ansikte utåt. Ett mycket oförtjänat fullt

och omoget ansikte! Så tröttsamt och orättvist, men media gör ju allt för att sälja papper och motaktivisterna föds vidare tills det enda man ser komma längs gatan är ett stort rött gelemonster men plakat instoppade i sidorna. Spel är något underbart, en värld där man inte behöver leva efter dom begränsningar vi har här, där man kan göra samt vara precis det man drömmer om, en värld som alltid finns där för dig, en plats som alltid ger dig det du älskar, om än bara fem minuter på morgonen innan jobbet eller en långkörare på helgen. Svartmåla inte denna kultur som gett glädje till så många människor i vår värld genom dom aktioner en handfull människor ägnar sig åt.

Jag är en gamer, jag är beredd att slåss för min identitet som gamer samt att få behålla den fläckfri, vill du ta detta över Debatt på TV3 med Robert Aschberg är jag där. Här är en väldigt viktig fråga som vi måste stå upp för och det enda jag begär av dig efter att ha läst detta är: Spel är kärlek, kärlek räddar liv!

...JAKAN THE DUDE

VÄRLDENS BÄSTSÄLJANDE  
**SKRÄCKSPEL**  
ÄR NU  
VÄRLDENS  
LÄSKIGASTE FILM

"JAG VET ATT  
JAG KOMMER  
ATT DRÖMMA  
MARDRÖMMAR..."  
— JANE MAGNUSSON, DN



FRÅN SKAPARNA AV  
"PULP FICTION"  
"RESERVOIR DOGS"  
OCH "THE MATRIX"



UTE PÅ DVD NU  
SE DEN OM DU VÅGAR...

# DEF JAM

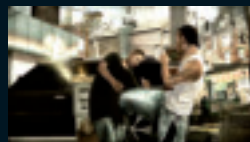
NYHETER/SKVALLER/RYKTEN/LISTOR  
För dagliga spelnyheter: [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)



#### UTANONSERAT

##### Afterburner till PSP

Segas klassiker Afterburner har nyligen gjort comeback i de japanska arkadhallarna och nu avslöjas det också att Planet Moon Studios jobbar på PSP-spelet Afterburner: Black Falcon som tydligen ska släppas nästa år.



##### Def Jam för tredje gången

Electronic Arts har utannonserat det fjärde Def Jam-spelet som blandar hiphop med wrestling. Def Jam: Icons utvecklas till Playstation 3 och Xbox 360 av EA Chicago (Fight Night) samt ska släppas i mars nästa år. Bland artisterna som brottas märks Ludacris och Big Boi.



#### GAMMALT & NYTT

Lara Croft Tomb Raider: Anniversary är precis vad vi på Gamereactor har väntat på i snart tio år. En nyversion av det första spelet, med ny grafik och uppdaterad spelkontroll.

# NY VERSION AV TOMB RAIDER

Laras ursprungsdesigner och Crystal Dynamics tar sig an det första spelet i vad som ser ut att bli en fantastisk re-make...

Plattform PC/PS2/PSP Utvecklare CRYSTAL DYNAMICS Utgivare EIDOS Premiär 2007

**L**agom till Tomb Raider-seriens och Laras tioårsjubileum har Eidos beslutat att släppa en re-make av det första spelet. Det släpptes som bekant till Playstation och Sega Saturn och PC 1996 och anses allmänt som det bästa spelet i hela serien och ett av tidernas bästa äventyr.

Med hjälp av grafikmotorn från Tomb Raider Legend ska Laras första äventyr bibringas en helt ny publik. Det är fortfarande den mytiska artefakten Scion som Lara vill lägga vantarna på, men i övrigt verkar en del saker vara under förändring. "Vi har tagit handlingen ur originalspelet och gjort en helt ny version av den", säger Kathryn Clements,

Senior Brand Manager på Eidos.

Det ska bli spännande att se hur mycket som förändrats och hur mycket som är kvar av originalet. Förhoppningsvis ligger fokus fortfarande på spännande grotutforskning och inte på tröttsamma eldstrider som i den senaste Tomb Raider Legend. 2007 kommer Lara tillbaka till Playstation 2, PSP och PC. Varför Eidos inte valt att utannonsera Tomb Raider: Anniversary till Xbox 360, Wii och Playstation 3 vet vi inte, men måste anta att spelet även kommer att släppas till dessa format. På Gamereactor dyrkar vi det första Tomb Raider-spelet och är såklart oerhört förvåntansfulla inför Tomb Raider: Anniversary.

**David Fukamachi Regnfors**

#### Nytt från Oddworld-teamet

Det har inte hörts ett knyst från utvecklingsstudion Oddworld Inhabitants på länge. Nu har man dock berättat om sitt nästa projekt Citizen Siege, som utspelar sig i en nära framtid på Jorden och kommer att släppas både i film- och speform.

#### The Warriors släpps till PSP

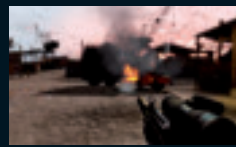
Förra hösten släppte Rockstar The Warriors till Playstation 2 och Xbox. Under vintern släpps en PSP-version som utvecklats av Rockstar Leeds som tidigare skapat både GTA: Liberty City Stories och GTA: Vice City Stories till maskinen.

#### Mer hjörgympa till DS!

Efter Nintendos succé med Big Brain Academy och Dr Kawashimas Brain Training är det fler som hakar på. 505 Gamestreet släpper under vintern The Professor's Brain Trainer: Logic and Memory medan Segas Mind Quiz till PSP plockas hit tack vare Ubisoft.

#### Settlers är tillbaka

Ubisofts långlivade spelserie The Settlers är tillbaka en sjuätte gång till PC nästa år. Spelet utvecklas som vanligt av tyska Blue Byte och teamet som skapade det femte spelet har arbetat på The Settlers VI sedan våren 2005.



#### Rogue Warrior

Zombie Studios som senast skapade Shadow Ops: Red Mercury är tillbaka med ännu ett taktiskt actionspel där en SEAL-grupp hamnar bakom fiendens linjer i Nordkorea. Spelet använder Unreal 3-motorn och utvecklas till Playstation 3 och Xbox 360.

# VAMPYRSLAKT

Filmlicensexperterna The Collective tolkar Bram Stokers Dracula till Playstation 3 och Xbox 360...

Plattform PLAYSTATION 3 / XBOX 360 Utvecklare THE COLLECTIVE Utgivare OKÄNT Premiär 2009



**OLIKA VAMPYRTYPER** Det kommer att finnas en rad olika vampyrer i Harker, vissa kan byta skepnad eller bli osynliga.

**D**u känner säkert till Jonathan Harker, vampyrjägaren från Bram Stokers klassiska berättelse Dracula från 1897. Det är kring honom som The Collectives kommande actionpackade (och lämpligt namngivna) vampyrspel Harker kretsar. Men det är inte samme Harker som i Stokers bok, utan en hårdhudad och hänsynslös man, som söker hämnd på den vitlökskygga greven efter det att denne mördat hans älskade fru.

The Collective, som tidigare har utvecklat Indiana Jones and the Emperor's Tomb och Star Wars Episode III: Revenge of the Sith,

jobbar för närvarande också på spelversionen av Dirty Harry. Harker kommer det dels att handla om att spåra och leta efter vampyrerna genom att utforskning, men även om intensiva närstrider med väsende vampyrer.

- Inga av dessa vampyrer kommer att dö av ett skott. De kommer att slåss för sin överlevnad, vilket kommer att ge spelaren enorm tillfredsställelse när han slutligen lyckas avrätta dem, säger producenten Nigel Cook.

Harker utvecklas till Playstation 3 och Xbox 360 och ska släppas först år 2008.

**Bengt Lemne**



**FULA VAMPYRER** Vampyrerna i Harker är fula, riktigt riktigt fula. De liknar en blandning mellan en fladdermus och Loa Falkman och känns ungefär lika skrämmande som grisen i skinnstället från Blinx: The Timesweeper 2.

## NOTISER

### CALL OF DUTY TILL PSP

Activision låter meddela att Call of Duty-serien debuterar till PSP till våren. Call of Duty: Roads to Victory kommer att bjuda på 13 helt nya banor där man får växla mellan att spela som amerikan, kanadensare och britt. Det blir Amaze som senast jobbat på Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest som utvecklar spelet.

### CLOVER STUDIOS LÄGGS NER

Den Capcom-ägda studion Clover Studios lägger ner sin verksamhet och återintegreras med huvudföretaget. Clover Studios har de senaste åren skapat Viewtiful Joe-spelen, God Hand och Okami, de senare två ska släppas i början av nästa år i Sverige. Några av Capcoms mest kreativa och talangfulla spelskapare har jobbat för Clover Studios och det verkar nu som både Atsushi Inaba (Viewtiful Joe, Okami) och Hideki Kamiya (Devil May Cry, Okami) lämnar Capcom för gott.

### ARBETET MED NÄSTA XBOX REDAN PÅBÖRJAT

Microsoft jobbar för fullt med nästa Xbox, trots att den förmodligen inte kommer förrän om fyra år. De har startat ett team som forskar och granskar processorer och därför tror många nu att Microsoft till nästa generation kommer att skapa en egen processor istället för att använda sig av Intel eller IBMs teknik.

### NY STREET FIGHTER-FILM

När Capcom inte alls verkar vara intresserade av att skapa ett Street Fighter 4 är det märkligt nog så att filmbranschen återigen fått upp ögonen för spelserien. Nu är en uppföljare till en av tidernas sämsta filmer (Street Fighter med Jean-Claude van Damme) under produktion. Filmen ska vara klar 2008 och manuslet sägs fokusera kring Chun Li.

### WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE DRÖJER

Blizzard som är kända för sin policy att släppa spelen "när de är klara" låter meddela att The Burning Crusade inte släpps förrän i januari nästa år. Planen är sedan att släppa en ny expansion med ett års mellanrum, men givetvis finns brasklappen att de inte släpper något förrän det är klart så vi ska nog inte räkna med en ny expansion i januari 2008 trots att det alltså är planen.

### 31 RETROSPEL TILL WII

Det kommer att släppas hela 31 spel till Nintendo Wiis nedladdningstjänst Virtual Console innan årets slut. Spelen kommer att kosta från 45 kronor och bland premiärspelen märks: Donkey Kong, Ice Hockey, Mario Bros och Legend of Zelda (NES), Donkey Kong Country och F-Zero (Super Nintendo), Super Mario 64 (N64) samt Sonic the Hedgehog och Golden Axe (Mega Drive).

### HALO-FILMEN LAGD PÅ IS

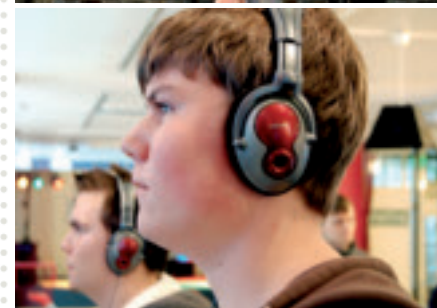
Efter att filmbolagen Fox och Universal hoppat av produktionen av den kommande Halo-filmen står den nu utan finansierare. Därför har Microsoft och Peter Jacksons Wingnut Films valt att lägga produktionen på is. De säger sig dock ha fortsatt förtroende för regissören Neill Blomkamps vision för filmen och hoppas kunna återuppta produktionen vid ett senare tillfälle. Återstår att se om så blir fallet.

### TVÅ NYA FRÅN BLIZZARD

När vi träffade Frank Pearce, en av grundarna av Blizzard, berättade han att studion för närvarande arbetar på två nya spel vid sidan av kommande expansioner till World of Warcraft. Totalt arbetar 70 personer fördelade på två team på de nya spelen som ska släppas till PC. Det ryktas nu också att ett av dessa två spel är det efterlängta Diablo III, men Pearce ville inte närmare kommentera detta...

## LÄSARKRIG

Gamereactors läsare var de första i Sverige att testa Call of Duty 3...



**BRIGAD!** Vinnarna Carl-Johan Sundberg (bilden), Jonas Nordström, Anders Kungs och Marcus Reiner hade inga problem att sätta sig in i Call of Duty 3.

**I** början av oktober genomförde vi på Gamereactor en stor onlineturnering i Call of Duty 2 till Xbox 360 för att hitta de skickligaste spelarna bland våra läsare. Fyra vinnare från Sverige träffade två vinnare från Danmark respektive Norge i Stockholm där Jeremy Luyties från utvecklaren Treyarch mötte upp och demonstrerade Call of Duty 3.

- Det här är de tillställningar jag gillar mest, säger Jeremy Luyties, spel-designer hos Treyarch. Fansen är de viktigaste för oss och det är dem vi försöker tillgodose. När man träffar de så här kan man omedelbart se vad de gillar. De är helt subjektiva och ärliga i sina åsikter.

Jeremy berättar också att teamet, som innan Call of Duty 3 arbetat på spel som Return to Castle Wolfenstein, Call of Duty: United Offensive och Call of Duty 2: Big Red One, nu kommer att påbörja arbetet med Call of Duty 5. I framtiden kommer Infinity Ward och Treyarch turas om att göra ett Call of Duty vartannat år. Call of Duty 3 gjordes på blott tolv månader och teamet ser nu fram emot att få dubbelt så lång tid på sig att göra femman. Jeremy menade på att de ser sig själva som specialister på krigsspel i andra världskrigsmiljö och att man helst vill fortsätta göra det man är bäst på. Annars ryktas det om att Call of Duty 4 som Infinity Ward jobbar på ska utspelas sig under ett annat krig.

Håll utkik efter liknande tävlingar på [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se) i framtiden!

**Bengt Lemne**



**STJÄRNSMÅLL** New York Nets dunkkung Vince Carter försöker dribbla bort Nuggets sjuvärdare Carmelo Anthony medan Trace McGrady står en bit bort och ser ut som Dum-Dum.

# NBA STREET HOMECOURT

EA:s attitydsfriska utomhusbasket till nästa generation

Plattform PLAYSTATION 3 / XBOX 360 Utvecklare EA Utgivare EA Premiär MARS 2007

När EA nästa år välkomnar oss tillbaka till Rucker Park är det i form av NBA Street Homecourt, det fjärde spelet i den bästsäljande spelserien.

Homecourt har varit under utveckling i snart två år och är det mest ambitiösa streetbasketspelet någonsin. Upplägget kretsar kring dig som osynlig basketnovis och din kamp mot toppen. Staden i Homecourt är en öppen spelmiljö och spelaren kommer att kunna röra sig fritt för att när som helst anta utmaningar av

såväl andra amatörer som professionella spelare. Vince Carter (Nets) Carmelo Anthony (Nuggets) och Trace McGrady (Rockets) är de tre spelarna som styr flera av de legendariska basketplanerna i Homecourt och de som spelaren måste klä för att erhålla den respekt som spelet är centrerat kring. Förutom urläcker grafik och putsad spelkontroll kan vi även vänta oss massor med grym basketmusik och en hel del signaturmoves från Melo, Carter och T-Mac.

**Petter Englin**

## KONSOLKRIGET

Wilken maskin ska du välja? Gamereactor hjälper dig på traven...

### NY GENERATION



#### MICROSOFT XBOX 360

I december förra året lanserades Microsofts andra spelkonsol i Sverige. Det är en kraftfull maskin som har tre processorer (3,2 GHz) och klarar av att leverera högupplöst grafik.

### PRIS

Konsolen levereras antingen i Core-paketet eller i Premium. Det senare paketet inkluderar en trådlös handkontroll, en löstagbar hårddisk och komponentkabel för HDTV. Core-paketet kostar 2995 kronor, Premium kostar 3995. För den som letar lite går det att hitta erbjudanden där ett spel ingår för ungefär samma pris som de ovan nämnda.

Tanken bakom strategin är naturligtvis att kunna erbjuda ett billigare paket för de som inte är intresserade av Xbox Live eller inte har tillgång till en högupplöst TV. Core-paketet har dock sålt dåligt i Sverige i jämförelse med det mer kompletta Premium-paketet.

### DE EXKLUSIVA SPELEN

Microsoft har lärt sig ett och annat de senaste fem åren. Med Xbox försökte man knyta till sig så många utvecklare som möjligt i massor av olika genrer. Man sköt vitt åt alla håll och lyckades egentligen bara med några få som Halo, Fable och Project Gotham Racing. Nu har man lärt sig läxan och det finns en hel rad superintressanta exklusiva spel som kommer till Xbox 360. Först i kön står naturligtvis Halo 3, men även Fable 2, Alan Wake, Forza 2 och Mass Effect ser väldigt lovande ut. Höstens stora exklusiva spel till Xbox 360 är dock Gears of War, som mycket väl kan bli spelet som gör att Microsoft på allvar kan ta upp kampen

med Sony. Gears of War har utvecklats av Unreal-skaparna Epic och recenserats längre bak i tidningen.



### VEM BESTÄMMER?

Det är givetvis Bill Gates och Steve Ballmer som bestämmer över Microsoft, men när det kommer till Xbox 360 är det J Allard som styr skutan. Allard är i grund och botten en ingenjör och hans visioner kring Xbox 360 är ledstjärnan för hela hårdvarusatsningen. Men nu när konsolen är lanserad har Allard inte samma nyckelroll, utan den viktigaste mannen för Xbox 360-satsningen för närvarande är istället Peter Moore. Moore, som tidigare jobbade hos Sega, bestämmer inte bara över vilka spel Microsoft själva ska satsa på och finansiera utan ansvarar även för relationerna med tredjepartsutvecklare.



#### SONY PLAYSTATION 3

I mars nästa år kommer Sony att lansera Playstation 3 i Sverige. Då med 60 GB stor hårddisk, trådlös handkontroll, Cell-processorer och en inbyggd Blu-Ray-spelare.

Sony har packat sin konsol full med ny teknik och prislappen blir därefter. Precis som Microsoft visade man på E3-mässan i maj upp två olika paket. I Europa kommer dock bara den kompletta versionen med HDMI-utgång och den större hårddisken (60 GB) att släppas. Priset här i Sverige kommer att hamna mellan 6500-6800.

Prissättningen av Playstation 3 har av vissa analytiker bedömts som en faktor som kan kyla av hela spelbranschen, men det går inte att hävda annat än att man får mycket för pengarna med inbyggd Blu-Ray-spelare, en 60 GB hårddisk och inbyggd wi-fi.



Konamis Metal Gear Solid 4, Square Enix Final Fantasy XIII-spel och Capcoms Devil May Cry 4 är tre av de hetaste, exklusiva spelen till Playstation 3. Resistance: Fall of Man, Killzone 2 och ett kommande Gran Turismo 5 är naturligtvis också mycket intressanta. För att attrahera en bredare målgrupp har Sony Eye Toy, ett flertal nya Buzz-utgåvor och naturligtvis Singstar att förlita sig på.



Han kallas Playstations fader och även om det är en överdrift så genomsyras Playstation-satsningen av Ken Kutaragis tankar. Visserligen snuvades han på rollen som chef för hela koncernen av britten Howard Stringer, men även om Ken blev aningen vingklippt så är det hans vision för Playstation 3 som nu ska genomföras. Kutaragi beskrivs ofta som den som gjorde TV-spel till något "cool"...



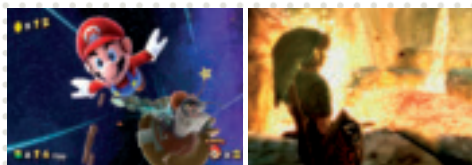
#### NINTENDO Wii

Wii är inte ens hälften så kraftfull som Xbox 360 eller PS3, däremot är sättet man spelar på helt nytt och tanken är att satsa på lättsamma spel för en bred målgrupp.

Att Nintendo har valt en annan strategi än sina konkurrenter avspeglar sig även på priset. Wii kommer att kosta omkring 2700 kronor när den lanseras i Sverige den 8:e december och då följer spelet Wii Sports med. Priset är ändå något högre än vad många hade hoppats, speciellt med tanke på att Gamecube lanserades till samma pris.

Jämfört med sina konkurrenter är ändå Wii ett billigt alternativ och dessutom tjänar Nintendo pengar på att sälja hårdvaran redan från dag ett, medan Microsoft och Sony säljer sina maskiner med förlust.

Super Mario Galaxy, Zelda: Twilight Princess, Metroid Prime 3: Corruption, Wario Ware: Smooth Moves, Super Smash Bros Brawl... Det är inte svårt att hitta intressanta och exklusiva spel till Wii. Egentligen kommer ju alla spel vara exklusiva med tanke på att det knappast går att konvertera Playstation 3- eller Xbox 360-spel till Wii. Nintendo sitter med trumpkort som Mario, Link och Samus Aran på handen, men kanske är det Nintendos mer anonyma satsningar som verkligen kommer att få fart på Wii. Förutom Wii Sports, Wii Music och Wii Motor-Sports, talas det även om hjärngymnastik som till Nintendo DS och matlagning. Utöver Nintendos egna spel kommer ett Final Fantasy Crystal Chronicles, ett nytt Sonic-spel och ett Resident Evil bland mycket annat.



**MARIO & LINK** Super Mario Galaxy och Zelda: Twilight Princess.



Hiroshi Yamauchi styrde Nintendo med järnhand mellan 1949 och sista maj 2002, då Satoru Iwata tog över som chef för Nintendo. Iwata som tidigare var chef för HAL, där han var med och skapade Kirby-serien är numera den som styr över den japanska speljätten. Han har en något mindre diktatorisk ledarstil jämfört med Yamauchi och det är hans idéer om hur Nintendo ska utvecklas som företag som lett till utformningen av Wii. Hans berömda uttalande om att Nintendo i första hand är ett företag som sysslar med spel, inte teknologi (som de andra hårdvarutillverkarna) har satt kompassriktningen för hela företaget.

**MEDAL OF HONOR: AIRBORNE** Här är den senaste bilden från EA:s kommande Call of Duty-dödare Medal of Honor: Airborne. Spelet kommer att släppas nästa år till Playstation 3 och Xbox 360. Läs mer om Airborne i nästa nummer.

**BILDNYTT!**



## STYRKOR

- **Hårdvaran.** Microsoft har lyckats sätta ihop en maskin som är både kraftfull och lätt att utveckla spel till. Tack vare detta kommer Xbox 360-spelen att se minst lika bra ut som spelen till Playstation 3 den första tiden.
- **Xbox Live.** Microsoft har en onlinelösning som är smidig och lättanvänd.
- **Stort utvecklarstöd.** Framförallt hos västerländska spelutvecklare verkar Xbox 360 bli första valet och möjligheten att göra spel parallellt till PC och Xbox 360 lockar många.
- **Finns ute nu.** För Microsofts del har den nya generationen redan börjat. Bamsjukdomarna är kurerade och många bra spel har släppts.

➤ **Blu-Ray.** Det ryms fem gånger så mycket innehåll på en Blu-Ray-skiva jämfört med en DVD (som Wii och Xbox 360 använder).

➤ **Hårdvarupotentialen.** Ruggigt kraftfull processor, ett imponerande grafikminne (RSX) och möjligheten att spela spel i full, ofiltrerad, ren HD (1920x1080p) lockar givetvis enormt mycket.

➤ **Varumärket.** För många är Playstation idag synonymt med TV-spel.

➤ **Japan.** Sony har en mycket stark ställning bland de japanska spelutvecklarna och Playstation 3 ser ut att få ett massivt stöd från bland annat Koei, Konami, Namco, Sega och Square Enix.

➤ **Unikt koncept.** Det nya kontrollupplägget kommer att göra spelen till Wii unika och Wii-upplevelsen är därmed inte utbytbar på det sätt som Playstation 3 och Xbox 360 kan sägas vara.

➤ **Virtual Console.** Genom sin nedladdningstjänst kommer Nintendo att erbjuda hela sin katalog med fantastiska spel från de senaste 20 åren. Oslagbart!

➤ **Design.** Wii är utan tvekan den snyggaste nya konsolen.

➤ **Enkelheten.** Det är relativt enkelt och billigt att utveckla spel till Wii. Därför bör konsolen ge utvecklare större utrymme för chanstagningar vilket på sikt är positivt för hela spelbranschen.

## SVAGHETER

- **Ljudnivån.** Xbox 360 låter mycket. Oerhört mycket. Nästan som ett tröskverk.

- **Kvalitetsproblem.** Tusentals kunder har tvingats reklamera sin Xbox 360 då kvaliteten på maskinen uppenbarligen inte är den bästa. Den röda varningsringen skrämmer de flesta.

- **Enformigt spelutbud.** Microsoft har inte lyckats övertyga japanska spelutvecklare i någon större omfattning att göra spel till Xbox 360. Utbudet av spel är väldigt fokuserat på den amerikanska marknaden...

- **För tidig lansering?** Kommer Xbox 360 att kunna hålla jämna steg med Playstation 3? Skulle man inte ha väntat tills man kunde ha HD-DVD inbyggt i själva maskinen?

- **Priset.** Det går inte att komma ifrån att 6500 kronor är sjukt mycket pengar för en spelmaskin. Det är inte så mycket om man beaktar att en Blu-Ray-spelare ingår, men hur många är det som kommer att tänka på det sätet?

- **Onlinelösningen.** Det spekuleras i att Sonys onlinelösning kommer att vara gratis, men oavsett priset så har Microsoft ett gigantiskt försprång här.

- **Storleken.** Playstation 3 är inte så väldigt mycket större än Xbox 360, men den är bra mycket tyngre. Den väger faktiskt över 5 kg.

- **Inget skak.** Handkontrollen till Playstation 3 saknar helt skakfunktion, tyvärr.

- **Svag hårdvara.** Wii är rent hårdvarumässigt jämförbar med Xbox, fast med ett bättre grafikkort. Detta betyder att alla Wii-spel kommer att vara lågupplösta, tyvärr.

- **Tredjepartsstödet.** Nintendo har kämpat för att få ett bättre tredjepartsstöd under de senaste åren, men det är fortfarande relativt svagt. Vi har också svårt att se några av de yngre västerländska utvecklarna skulle göra spel till en så pass svag hårdvara. Det är utgivarnas "b-lag" som gör spel till Wii, åtminstone i Europa och USA.

- **Färre spel.** Prestandaskillnaderna mellan Wii och de andra två konsolerna gör att färre multiplattformspel kommer att släppas till maskinen.

## FÖRVÄXLA INTE MED

En traktor. Ibland låter Xbox 360 så mycket att dieselångorna nästan når näsan.

En blekvit Digital-TV-dekoder som går sönder oftare än Petters defekta skelett.

Ett väldigt kostsamt (och blankpolerat) väffeljärn som har förmågan att grädda två väfflor samtidigt.

OBH Nordicas plågsamt värdeflösa TV-grill...

En vit, extern Lacie-hårddisk och en tråkig TV-fjärr.

## RYKTEN

### EA KÖPER HELA UBISOFT

Ihåriga rykten säger att EA, som redan äger 20% av Ubisoft, är mer än lovligt sugna på att köpa upp resten av företaget. Anledningen är att Ubisoft har flera starka varumärken såsom Prince of Persia och Splinter Cell-serien vilket EA vill exploatera ytterligare. Dessutom har Ubisoft löst talat om att börja tillverka sportspel och någon ny konkurrent vill inte EA ha.

### NYA PSP-MODELLER PÅ VÄG

Gamereactor har tidigare rapporterat uppgifter om att Sony har en ny PSP-modell under utveckling. Nu rapporterar dock amerikanska medier uppgifter om att det till och med kan bli tal om två olika modeller. Tydligt ska både en billigare med 512 megabyte inbyggt minne samt en med hårddisk på minst 20 gigabyte testas för närvarande. Något som lär behövas med tanke på att man kommer att kunna ladda ned Playstation One-spel till PSP inom en snar framtid.

### EXKLUSIVT THE SIMS TILL WII

För att verkligen göra Wii till en konsol för alla jagar Nintendo alla tänkbare populära spelserier. Nu rapporteras de sitta i förhandlingar med EA om en exklusiv Wii-version av The Sims. Det sägs bli ett online-baserat spel där man bor i ett hus i en stor stad där alla The Sims-ägare finns. Sedan kan man hälsa på alla andra och interagera hur mycket som helst.

### WORLD OF WARCRAFT TILL XBOX 360, TROTS ALLT?

Tydligt har Microsoft inte gett upp tanken på en Xbox 360-version av World of Warcraft. De ryktas just ha färdigställt ett pyttelitet tangentbord som kopplas in i headset-uttaget i handkontrollen.

### RIDDICK VILL ÅTERVÄNDA

Mr. Riddick själv, Vin Diesel alltså, har haft lite otur med succéerna på slutet och sägs vilja göra en ny film och ett nytt spel med Riddick i huvudrollen. Därför har han tagit kontakt med både filmbolag och spelutvecklare för att höra sig för om möjligheterna att få detta till stånd. Med tanke på hur suveränt The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay blev, hoppas vi att svenska hjältarna Starbreeze återigen är tillfrågade.

### HALO 3-DEMO TILL VÅREN

Enligt läckta uppgifter från tyska Microsoft planeras ett multiplayer-demo av Halo 3 att släppas på Xbox Live Marketplace under våren. Detta för att försöka stjåla rampljuset från Sony som lanserar Playstation 3 då. När Microsoft konfronterades med uppgifterna vägrade man kommentera, vilket kan betyda att ryktet faktiskt stämmer.

### BILLIGARE PLAYSTATION 3

I Japan sänktes priset på den enklare versionen av Playstation 3 innan konsolen ens hade lanserats. Nu påstår trovärdiga källor att Sony är oroad över kritiken mot det höga priset och är beredda att snabbt sänka priset på konsolen även i Europa om det visar sig att den inte säljer så snabbt som den borde. Kanske kan även vi köpa billigare Playstation 3-enheter redan nästa år, alltså.

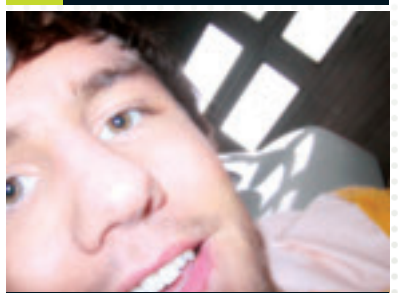
### TREDJE VÄRLDSKRIGET

Infinity Ward som gjort de två första Call of Duty-spelen är som bekant inte inblandade i del tre. Det har tidigare antagits att de jobbat med Call of Duty 4 som nu verkar ta en helt ny inriktning. Enligt ett läckt mail från Activision sägs det istället baseras på det tredje världskriget som ska bryta ut i framtiden. Denna gång lär det ska vara tre olika världsdelar som krigar och man kan välja vilken av dem man vill slåss för.

### METAL GEAR SOLID 4 FÖRSENS TILL 2008

Konami ryktas ska ha senarelagt sitt Metal Gear Solid 4 till 2008. På ett planeringsmöte hos Konami hade visade man sina planer för 2007. Där fanns dock inte Metal Gear Solid 4 med...

## LEDARE



PETTER ENGELIN

## Vilken fantastisk spelmånad!

Jag har nästan spelat ihjäl mig

**R**ainbow Six Vegas, Need for Speed: Carbon, Call of Duty 3, Gears of War, Neverwinter Nights 2 och Guitar Hero II - recensionsavdelningen i detta smockfyllda november-nummer är nedslussad av hyperintressanta storspel och jag har spelat mer de sista veckorna än jag gjort på hela året.

Det har varit ett ganska långsamt spelår fram tills nu, visst har det släppts en hel del bra spel men utan Playstation 3 och Wii, och med ett näst intill stendött releaseschema till Xbox och Gamecube har 2006 hittills varit ett typiskt mellanår. Mitt i mellan två generationer.

Men november ställer det mesta till rätta igen, och med releasen av Wii bara några veckor bort ser 2006, trots allt, ut att bli ett fantastiskt spelår som vi sent kommer att glömma.

Här på Gamereactor har vi precis avslutat firandet av vår lyckade lansering av såväl vår nya tidningsdesign som vår nya internet-site. Flera tusen av er har skrivit in till oss och gett oss ovärderlig feedback på vårt arbete med såväl site som tidning, som såklart hjälper oss att förbättra Gamereactor hela tiden. De allra flest av er är tydligen oerhört nöjda med vår nya layout samt alla de nya funktionerna som Gamereactor.se nu erbjuder. Detta tycker vi är väldigt roligt, såklart, men tänker knappast luta oss tillbaka för det. Vi avser alltid att erbjuda dig Sveriges bästa och mest intressanta spelläsning, varje månad - gratis. Och det tänker vi givetvis fortsätta med...

**Petter Engelin, chefredaktör**

## CITATET



CATS: ALL YOUR BASE ARE BELONG TO US.

I MEGA DRIVE-VERSIONEN AV SPELET ZERO WING VAR ENGELSKAN INTE HELT BRA



# 6

## Anledningar till varför Tekken 6 kommer att rocka

Vi berättar varför Tekken 6 till Playstation 3 kommer att slå sönder Dead or Alive 4...

- 01**
- 02**
- 03**
- 04**
- 05**
- 06**

### MÖRDA PAPPA, IGEN

Familjefejden mellan Jin, Kazuya, Heihachi och nu även gammfarfar Jinpachi har pågått sedan det första spelet i serien (1996) och Namco lovar en upptrappning av fiendligheterna i Tekken 6 (såklart). För det är något visst ändå med att veta att man rundspårar sin egen far i ansiktet då man slåss som Kazuya mot Heihachi. Kommer vi att få se någon dumpas ned i en aktiv vulkan igen? Vi hoppas.

### 1920X1080P

Namco har antytt att Tekken 6 kommer att stöda full HD och rulla i larvigt imponerande 60 bilder/sek.



### TAG-FUNKTIONEN...

Även om det dementerats av folk på Namco lever fortfarande ryktet om att Tekken 6 egentligen är Tekken Tag Tournament, kvar. Många hävdar att Tekken 6 kommer att innehålla en funktion där man över nätet kommer att kunna gadda ihop sig med en polare och agera smärbringande slagsmålsduo mot andra fighting-nördar online på Playstation 3. Mumma säger vi... Mumma!

### DRAGUNOV'S SPARKAR

Namco har sagt att de tre nya karaktärerna från PSP-exklusiva Tekken Dark Resurrection kommer att finnas med i Tekken 6 tillsammans med två andra, helt nya figurer. På redaktionen är vi barnsligt förtjusta i helsadistiska Dragunovs stilliga bensvep och ser såklart fram emot att slåss med honom utan att behöva riskera abrupt kramp i tummen på grund av styrkorset på PSP.

### SUPERB SPELKONTROLL

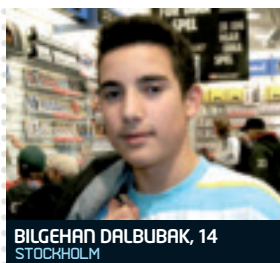
Tekken 5 innehåller den bästa, mest exakta och responsiva spelkontrollen i ett tredimensionellt slagsmåls spel, någonsin. Att utföra juggles (då man slår motståndaren i luften upprepade gånger och undanhåller honom möjligheten att landa på marken igen) är svårt men långt ifrån omöjligt, något som Namco införde i Tekken 6 arbetat på att utveckla. Kombosystemet ska finputsas inför Tekken 6.

### MICKE BLIR SUR

På redaktionen råder ett krig, ett krig i form av favorisering där åsikterna går isär och diskussionerna alltid slutar med frustration och irritation. För medan Petter, David, Jonas och Jesper älskar Tekken 5 är Mikael Sundberg Sveriges enda levande Virtua Fighter-anhängare och måste därför (enligt princip) hata allt vad Tekken heter. När detta skrivs är han sur som en citron.

## 5 SPELFANATIKER

Gamereactor anordnade svenska mästerskapen i Tekken: Dark Resurrection och passade på att förhöra några trogna läsare om deras relation till Tekken

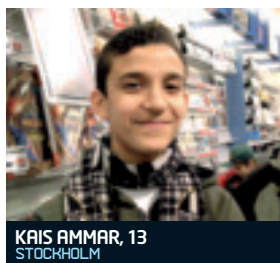


**BILGEHAN DALBUBAK, 14**  
STOCKHOLM

**Hur kom du i kontakt med Tekken?**  
- Det var riktigt länge sedan, jag var nog typ fem år och fick syn på det i en spel-tidning. Det såg häftigt ut så jag ville köpa det.

**Vilken är din favoritkaraktär?**  
- Jag gillar Eddie och Hwoarang. Båda två är riktigt tuffa och så gillar jag taekwondo.

**Vad spelade du senast förutom Tekken: Dark Resurrection?**  
- Det var nog Counter Strike. Det är så grym känsla i det, överkligt men kul. Spelade World of Warcraft fast det har jag slutat med. Kanske kommer jag att börja igen när Burning Crusade kommer.

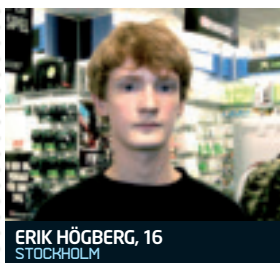


**KAIS AMMAR, 13**  
STOCKHOLM

**Hur kom du i kontakt med Tekken?**  
- Det började med att jag spelade Tekken 3 hemma hos en kompis. Fyran tyckte jag var tråkigt och fastnade aldrig för, men sedan när Tekken 5 fick så bra betyg av Gamereactor köpte jag det. Fastnade direkt.

**Vilken är din favoritkaraktär?**  
- Ska jag välja en får det bli Kazuya. Han är grymmast av alla och så dödade han ju Jinpachi. Fast Law är också cool, han påminner om Bruce Lee.

**Vad är det som gör Tekken så bra?**  
- Jag är en riktig fightingsspelelsfantast så jag säger Playstation 3. Då främst för att jag vill spela Tekken 6.

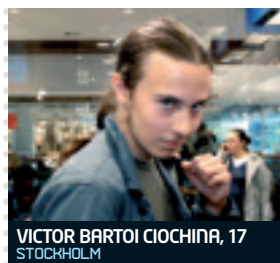


**ERIK HÖGBERG, 16**  
STOCKHOLM

**Vilken är din favoritkaraktär i Tekken?**  
- Kazuya. Han vann den första turneringen och så har en snygg frisyr. Dessutom har jag alltid tyckt mycket bättre om de elaka än de snälla karaktärerna i spel. Känns liksom coolare på något sätt.

**Vad är viktigast i ett fightingsspel?**  
- Bra attacker och att det är lagom realistiskt, det får inte bli för överdrivet. Sedan vore det ju schysst i framtiden om gubbarna fick blåmärken och ärr och så.

**Ska du köpa Playstation 3 eller Wii?**  
- Jag är en riktig fightingsspelelsfantast så jag säger Playstation 3. Då främst för att jag vill spela Tekken 6.



**VICTOR BARTOI CIOCHINA, 17**  
STOCKHOLM

**Hur kom du i kontakt med Tekken?**  
- Jag testade Tekken hemma hos en kompis som hade Playstation 1997. Han berättade hur coolt det var, jag provade lite och sedan dess har jag varit fast. Har både Tekken, Tekken 3, Tekken 4, Tag Tournament, Tekken 4 och Tekken 5 i samlingen.

**Vilken är din favoritkaraktär?**  
- Jin har ju djävulen i sig, det är häftigt.

**Vad är viktigast i ett fightingsspel?**  
- Det är viktigt att det är relativt realistiskt och att det har bra story. Sedan är musiken väldigt viktig också. Mortal Kombat har till exempel riktigt skön musik. Väldigt stämningsskapande.



**LUIS CUERTO ORTIZ, 23**  
STOCKHOLM

**Hur kom du i kontakt med Tekken?**  
- Jag testade lite Tekken när det släppte för tio år sedan och körde igång ordentligt sedan när Tekken 2 släpptes. Tekken 5 är klart bäst hittills. Om Tekken: Dark Resurrection skulle finnas till Playstation 2 skulle det vara bäst, för jag gillar inte styrkorset till PSP.

**2D-fighting eller 3D-fighting?**  
- Jag ser det som två helt olika genrer. Tredimensionell fighting handlar mycket om kombos och juggles medan tvådimensionell fighting handlar mycket om specialattacker och att ladda mätare.

**Vilken är din favoritkaraktär?**  
- Just nu är nog Feng Wei favoriten.

GET CLOSER THAN EVER  
**CALL OF DUTY 3** ★★★



WWW.CALLOFDUTY.COM

IN STORES NOVEMBER 2006



PlayStation 2

PLAYSTATION 3



Wii  
RELEASE DATE  
DECEMBER 2006

ACTIVISION

activision.com

Call of Duty® 3™ 2006 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. "PS2", "PlayStation" and "PLAYSTATION 3" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. Online play requires internet connection and Memory Card (SMC) (for PlayStation 2) each sold separately. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.



16+  
www.pegi.info



GAMEREACTORS

# SPELKALENDER

För dig som vill hålla absolut järnkoll på den kommande månadens alla heta premiärer och spelhändelser...

DECEMBER

**01** **Sonic debuterar på PSP!** Det första Sonic-spelet till PSP kan enklast beskrivas som en blandning mellan ett racing-spel och ett plattformsspel där Sonic utmanas av fiender och där målet är att nå först till banans slut.

**01** **Mega Drive-klassiker i massor** Sega har samlat en rad klassiska Mega Drive-spel i en antologi som kommer till Playstation 2 och PSP. Ett måste för varje nostalgiker... såklart - och ett spel vi givetvis ser fram emot.



**01** **Gamereactor gigantiska julkalender startar!** Gamereactors årliga tradition där vi varje dag fram till julafton tävlar iväg fina spelpriser går in på sitt fjärde år och priserna blir bara bättre och bättre. Utöka julklapps-skörden på Gamereactor.se!

**01** **Yoshi's Island DS** Baby Luigi har lyckats bli kidnappad och det blir Yoshi och babyversionerna av Mario, Donkey Kong, Wario och Peach som ger sig ut för att rädda honom. Alla DS-ägare bör markera denna dag med röd penna.



**01** **Rares färgglada pappersdockor gör entré.** Det är kaxigt att gå ut och säga att något så märkligt som levande papper maché-dockor ska bli nästa Pokémon-succé, men Microsoft tror onekligen på Rares senaste skapelse.

**08** **Zelda: Twilight Princess till Wii!** Efter elva förseningar (näja) är det denna dag äntligen dags för Legend of Zelda: Twilight Princess. Det är dock ännu oklart om och när Gamecube-versionen kommer att släppas i Europa.

**08** **Rayman regerar!** De galna mördarkaninerna i kommande Rayman Raving Rabbids är redan klara favoriter hos oss på redaktionen. Ett 70-tal mer eller mindre märkliga minispel är vad som kommer att bjudas i Raymans nya spel.



**08** **Super Monkeyball: Banana Blitz** släpps exklusivt till Wii! Vi har alltid gillat Segas rullande apor här på redaktionen även om det senaste spelet stank. Det ska bli intressant att se om Sega lyckats utnyttja Wii-kontrollen på bästa sätt.

**08** **Red Steel till Wii!** Ubisoft tror stenhårt på sitt exklusiva Wii-äventyr Red Steel, men hittills det vi sett av spelet inte övertygat. Blandningen av svärdfäktning och pistolskjutande är dock i grund och botten ett skojigt koncept.

MISSA INTE!

**08** **Mjukpörr till X360** Tomonobu Itagakis yppiga slagsmålsbrudar är tillbaka på sandstranden i Dead or Alive: Xtreme 2. Av det vi hittills har fått se av spelet ser det sjukt dåligt ut med trist grafik och hemsk spelbarhet, tyvärr...

**08** **Mäkis blogg startar!** Efter att ha fått hundratals brev med önskemål om en "Mäki-blogg" på Gamereactor.se kommer Jonas att dra igång med sin digitala dagbok den åttonde december. Samma dag som Wii släpps!



**08** **Skateboard-simulator** släpps till Wii! Det finns säkert de som skulle säga att Tony Hawk-serien varit på väg utför i många år (allt sedan fyran), men nu blir det utförsäkning på allvar i Tony Hawk's Wii-exklusiva debutspel.

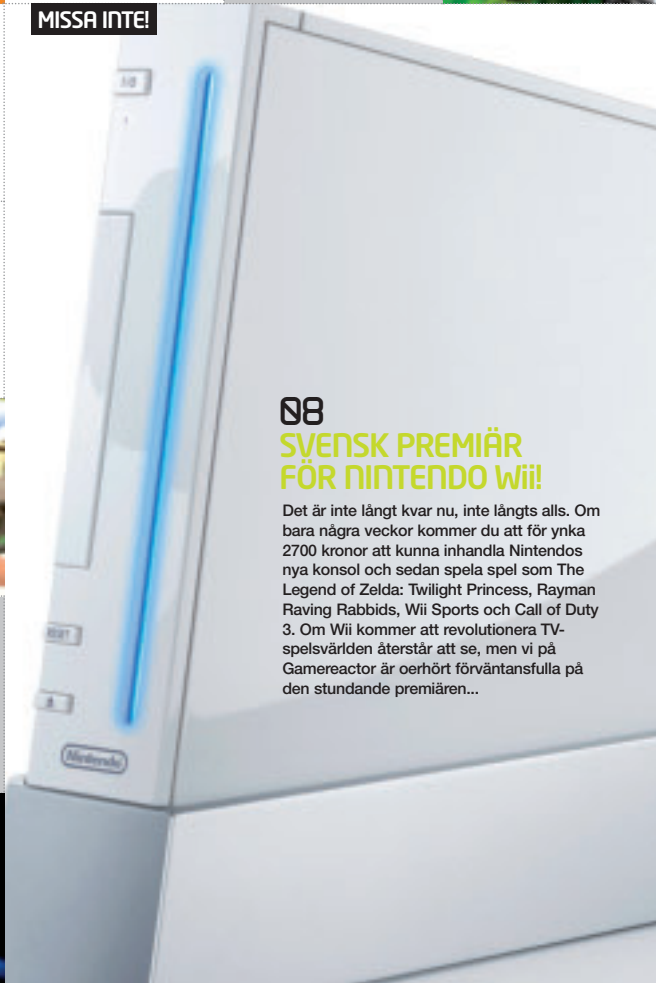


**08** **Tom Clancy's Rainbow Six Vegas** intar PSP! Hur Ubisoft Montreal ska lyckas trycka ner hela Las Vegas i Sonys lilla bärbara maskin vet vi först denna dag då Tom Clancy's Rainbow Six Vegas släpps i bärbart format.

**08** **Bethedas Star Trek-hysteri.** För alla fans av Star Trek är den åttonde december ett viktigt datum. Då släpps de första Star Trek-spelen Legacy (PC, Xbox 360) och Tactical Assault (DS, PSP) från Bethesda.

**10** **Gamereactor #43** Den 10:e december släpps vårt julnummer i närmare 900 svenska butiker. Räkna med massor av Wii-recensioner samt en hel del spännande beta-tester. Teckna en prenumeration idag på Gamereactor.se

**24** **Hej hej tomtefan!** Den här dagen är kanske mest känd som den dag tomten kommer men också dagen då vi öppnar den sista och absolut fetaste luckan i Gamereactors gigantiska julkalendertävling. Missa inte det!



## 08 SVENSK PREMIÄR FÖR NINTENDO Wii!

Det är inte långt kvar nu, inte långts alls. Om bara några veckor kommer du att för ynka 2700 kronor att kunna inhandla Nintendos nya konsol och sedan spela spel som The Legend of Zelda: Twilight Princess, Rayman Raving Rabbids, Wii Sports och Call of Duty 3. Om Wii kommer att revolutionera TV-spelvärliden återstår att se, men vi på Gamereactor är orhört förväntansfulla på den stundande premiären...



## DAGBOK FRÅN AZEROTH

Mikael Sundberg skriver dagbok från World of Warcraft



# BITTRA FIENDER

Blodalver och draenei kommer aldrig överens i World of Warcraft

**D**e blodröda fienderna på Bloodmyst Isle har gett ön dess nya, inte allt för smickrande namn. Anledningen till denna ohälsosamma färg är att ett gäng blodalver försöker korrumpera draeneis kristallbaserade teknologi och utvinna magisk energi ur den. Som rätträdig draenei kan jag förstås inte acceptera detta, och beger mig gladeligen norrut för att spöa upp alverna och driva bort dem från ön.

Blizzard har verkligen polariserat de två nya raserna till det yttersta. Skillnaden mellan de storvuxna, vänliga, superteknologiska och smått naiva draenei och de klena, smygfascistiska, narcissistiska, magiknarkande och arga

blodalverna kunde inte vara större. Det hela påminner faktiskt lite om Nazityskland kontra britterna. Inte nog med att draenei har en rätt underhållande accent och en teknologi som, trots goda intentioner, har en tendens att vara smått naturkatastrofal, blodalverna är också ett bittert folk som ansett sig förrädda efter det senaste kriget och ser sig själva som någon sorts över-mensch som föraktar sina allierade.

Den här ideologikrocken skapar en trovärdig konflikt och en betydligt bättre anledning till krig än vad som människorna och orcherna hittills haft.

\_Mikael Sundberg

OSÄMJA Stora vänliga jätten eller småaktig fjollig alv? Valet är enkelt i Burning Crusade.



# Grand Theft Auto

## Vice City Stories

OUT NOW  
ON PSP® (PLAYSTATION® PORTABLE)

[WWW.ROCKSTARGAMES.COM/VICECITYSTORIES](http://WWW.ROCKSTARGAMES.COM/VICECITYSTORIES)





**DEAD RISING** Roger Rosenlund är nostalgisk efter att ha avnjutit de första timmarna i Capcoms strålande actionspel.

## Zombier har alltid roat

Romero, Ruggero, Lenzi, Fulci... Roger Rosenlund har dykt ned i zombieträsket...

**R**omero, Ruggero, Lenzi, Fulci. Många nya märkliga namn att bekanta sig med för en utsocknespojke vid namn Rosenlund när han för första gången flyttade hemifrån vid 16 års ålder. Dövningen har bra harrvatten men inget bra gymnasium. Ville man inte lära sig tillverka bakgavellyftar i Bispgården så det blev abruptt flytt tio mil till Östersund efter högstadiet och namnen jag precis nämnde var inte de nya lärarna i spanska, det var regissörerna till det underhållningsväld vi helt omedelbart fastnade för i det snabbt eskalerande mediet video. Slut på mammapjosk på morgonen med

chokladmjolk men obov vilka ersättare – zombier, kannibaler och förstas Manitou (av mannen bakom Grizzly, den ruskgigaste björnfilmen ever made).

Jag hyrde ett rum hos en gubbe (han var säkert 35) som även hade flera inhyssingar. Alla minst femton år äldre än jag. Videon belägrades av mig och mina slyngelkamrater varje kväll då vi flabbande över en särskilt lustig scen då en zombie fick en propeller från en båtmotor i nycket.

Detta sagt utifrån en hjärnvindling då jag just nu sitter och vrider på omslaget av Dead Rising. Xbox 360 har känts rätt ljummen och ganska mycket som den

mellanlandning i konsolgenerationsbytet den också är. Men nu ska här mosas zombier, med båtmotor. Men apropå elprylar överhuvudtaget; jag var till Mediamarkt för att få en dos teknikextas. Tyskarna är inte kloka och försöker det gamla dogshit-back-to-the-dog-tricket och klistrar älgskallar på 150-tummare och skriver "endast en per hushåll". Ha, ha, mig lurar ni inte.

Istället har jag haft säljfest. Hela serietidningssamlingen har rykt till en relativ penning genom en handlare i Malmö och när jag ändå är i gång måste jag passa på att tipsa om de bisarra affärerna vid Möllevångstorget. Fönster-

shoppingen är klart galen med allt från vattenpistoler till halva grisar bakom samma disk. Jag fastnade för en strobeväckarklocka med Jesus i krubban där Jesus ser ut som han är sex år. Maria verkar nöjd ändå vilket gör det till en liten tempohöjare tillsammans med det senaste blocketkapet "insane uppstoppad Pirhana" som ser ut att ha blivit doppad levande i lim.

En annan gång ska jag berätta om att Ghostbusters-Oldsmobilen faktiskt står i ett gammalt lokstall i Malmbäck. Eller är det bara en rostig kopia? Spänningen tätnar.

**\_Roger Rosenlund**



### MER HUNGRIGA ZOMBIER

Gamereactor listar ett gäng zombiespel



#### HOUSE OF THE DEAD 3

PC/Xbox  
Äckligare zombier än i Segas ljuspistolspel The House of the Dead 3 får man leva länge efter. Ilnabba, ruttna, blodtörstiga och utrustade med yxor och kastknivar stormade de skärmen i jakt på färskt människokött. Vi dödade dem alla, alla 9214 stycken...



#### RESIDENT EVIL: CODE VERONICA

Dreamcast/Playstation 2  
Dreamcast-äventyret Code Veronica (som sedan konverterades till Playstation 2) är idag ett av de absolut bästa skräckspelen som gjorts, fullsmockat med zombies, skräck, ostlukande dialog och härlig b-filmstory.



#### RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE #2

Playstation 2  
Outbreak var på papperet ett genialt koncept: Onlineäventyrande i en zombie-invaderad skräckmiljö. De två spelen som hittills släppts i serien har dock varit besvikelser, trots att zombierna är fler- och hungri- gare - än någonsin tidigare.



#### ALONE IN THE DARK 4

Playstation 2/DC/PC  
Även om det är Capcom som format hela genren var faktiskt det första Alone in the Dark-spelet före. Bäst i serien är det fjärde spelet från 1999 där Edward Carnby störtlandar på Shadow Island där det fullkomligen kryllar av zombier, spöken och gastar...

KONAMI



*"Fantastiskt djup och spelkänsla, överlägsen bollfysik, strålande artificiell intelligens, master league och förbättrade domare"*

**9/10** Gamereactor

*"Kristallklar grafik"*

**5/5** GON

*"Snabbare, tajtare och smartare. PES6 är bästa spelet i serien och därmed bästa fotbollsspelet som gjorts"*

**9/10** Level

*"Det överlägset bästa fotbollsspelet i år"*

**5/5** Magasinet Fotbollguiden

*"Livekänslan är väldigt bra"*

**4/5** SVT, Gomorron Sverige

**PES6**  
PRO EVOLUTION SOCCER

[konamistyle-europe.com](http://konamistyle-europe.com)



**FEEL IT**



PlayStation 2

PSP



NINTENDO DS

**PES6**  
PRO EVOLUTION SOCCER

Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. PlayStation and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo DS is a trademark of Nintendo. © 2006 Nintendo. © 2006 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

# BRAIN NINTENDO DS lite TRAINING TOUR 06

KOM OCH PROVSPELA DEN NYA SPELKONSOLEN  
NINTENDO DS LITE OCH SPELEN SOM TAGIT JAPANS  
VUXNA BEFOLKNING MED STORM!

HÅLL HJÄRNAN I FORM! DR KAWASHIMA'S BRAIN TRAINING  
ÄR ETT REDSKAP FÖR ATT HÅLLA HJÄRNAN UNG OCH HAR TILL  
OCH MED FÅTT PENSIONÄRER ATT SPELA NINTENDO DS.



NINTENDO DS lite

## MÖT OSS HÄR

**2 – 4 november**

Kungspassagen, Umeå  
[www.kungspassagen.se](http://www.kungspassagen.se)

**9 – 12 november**

Kupolen, Borlänge  
[www.kupolen.nu](http://www.kupolen.nu)

**16 – 19 november**

Väla, Helsingborg  
[www.vala.se](http://www.vala.se)

**23 – 26 november**

Nordstan, Göteborg  
[www.nordstan.se](http://www.nordstan.se)

**30 november – 3 december**

Ikanohuset, Linköping  
[www.ikano-huset.com](http://www.ikano-huset.com)

**7 – 10 december**

Burlöv, Malmö  
[www.burlovcenter.com](http://www.burlovcenter.com)

DATUM OCH PLATSER ÄR PRELIMINÄRA OCH KAN KOMMA ATT ÄNDRAS. FÖR EN UPPDATERAD LISTA PÅ PLATSER OCH DATUM HÄNVISAS TILL [WWW.NINTENDO.SE](http://WWW.NINTENDO.SE).

FÖR MER INFORMATION OM TOUREN

[WWW.NINTENDO.SE](http://WWW.NINTENDO.SE)



Touch!  
Generations

Paul Rodriguez create 360 MP

### [ NAIL THE TRICK ]

An entirely new way to play the game, Nail The Trick mode gives precision control over how you move your feet to flip the skateboard. Using dual analog stick motions, you can create your own unique skate tricks - even during a combo - as you watch the action unfold in slow motion.

Yeah. It's that real.



www.THP8.com



PlayStation 2



ACTIVISION

activision.com

© 2006 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and Project 8 is a trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Tony Hawk is a registered trademark of Tony Hawk, Inc. All rights reserved. Developed by Neversoft Entertainment, Inc. Activision makes no guarantee regarding the availability of online play, and may modify or discontinue online service in its discretion without notice, including, for example, ceasing online service for economic reasons due to a limited number of players continuing to make use of the service over time. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. "PS", "PlayStation", "PSP", "XBOX" and "XBOX 360" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Memory Stick Duo™ may be required (sold separately). All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.



# NEWS



## LITA PÅ VÅRA FÖRÄNINGAR

Väntar du på ett särskilt spel eller bara kikar efter något intressant att lägga pengarna på i framtiden? Gamereactor guidar dig...

## GAMEREACTOR FÖRHANDSTESTAR KOMMANDE SPEL

Djupdyk i vårt textarkiv: [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)



MÅNADENS TOKIGASTE

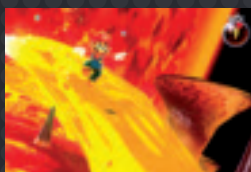
# Rayman Raving Rabbids

Ubisofts lemlösa plattformspajas återvänder i ett helsnurrigt partyspel exklusivt till Nintendo Wii...



## Mest efterlängtade

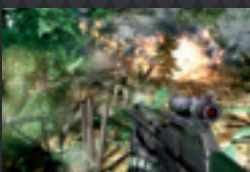
Varje månad slår vi våra kloka (?) huvuden ihop på redaktionen för att enas om de spelen vi just nu längtar mest efter



### 1:a Super Mario Galaxy

Wii

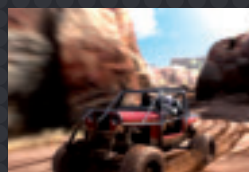
Precis som vi skrev i förra numret tog det oss inte mer än ett par sekunder för att inse hur bra Marios efterlängta plattformscomeback kommer att bli. Spelkontrollen är verkligen helt underbart utformad.



### 2:a Crysis

PC

Efter att ha fått chansen att testa multiplayerdelen i Crysis grundligt är det få spel som får oss att fnittra lika hysteriskt. Förutom sanslös grafik känns kontrollen perfekt och omgivningarna är fullständigt gigantiska...



### 3:a Motorstorm

Playstation 3

För bara en månad sedan trodde ingen av oss att Sonys smutsiga vansinnesracing skulle bli särskilt bra. Efter att ha testat spelet på Tokyo Game Show har vi dock ändrat oss, helt. Detta kommer att rocka.

I varje nummer testar vi spel som ännu inte är färdiga. Hur mycket längtar vi efter det färdiga spelet anger vi genom vår termometer. Detta ska naturligtvis inte förväxlas med de betyg vi sätter i recensionerna, men ger ändå en tydlig vink om vartåt det lutar.

## GAMEREACTORS TERMOMETER

Is kallt 🔥 Ljумmet 🔥🔥 Varmt 🔥🔥🔥 Kokhett 🔥🔥🔥🔥 Vulkanutbrott

[WWW.GAMEREACTOR.SE](http://WWW.GAMEREACTOR.SE) Vill du läsa mer om de mest efterlängtade, kommande spelen eller om våra förhandsintryck från 400 andra, kommande titlar? [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)



KOMMER TILL  
**XBOX 360**

Premiär 12 JANUARI

**Ljuskula punkter**  
Alla insekter har gula fläckar där man har chansen att utdela extra mycket skada. Det är de gula fläckarna som innehåller den energi Wayne behöver för att överleva iskylan.



**AVANCERAD FYSIK** Lost Planet använder fysikmotorn Havok. Tack vare den kan man till exempel utlösa enorma laviner.



# Enorma insekter

Skoningslösa fiender, stora vapen och sanslös action. Lost Planet har alla ingredienser för ett bra actionspel



**LOST PLANET: EXTREME CONDITION**

Plattform XBOX 360 Utvecklare CAPCOM  
Utgivare CAPCOM Speltyp ACTION

Redan under E3 insåg vi att Capcom hade en höjdlare på gång i kommande Lost Planet. Riktigt hur bra det hade potentialen att bli insåg vi nog aldrig. Men efter några timmars spelande av en tidig version står det nu klart att Capcom redan i januari levererar ett spel som mycket väl kan bli ett av de häftigaste år 2007.

Alla ni som sett Paul Verhoevens actionfest Starship Troopers vet vad som vankas. Jag syftar på enorma svärmar av fullständigt överdimensionerade insekter fyllda med gult

## Jag mejar ned rödbruna skorpioner, gigantiska daggmaskar och malar i jumbojetstorlek

slem samt frenetisk action som gör att man lätt glömmar bort mindre viktiga saker som att andas. Ja, och ett evigt skjutande samt blytung explosioner såklart. Allt det här innehåller Lost Planet nämligen i överflöd.

Som bara för att ge en extra krydda till anrättningen, har man förlagt spelets handling

till en ogästvänligt iskall planet som människan misslyckats med att kolonisera. Nu bor här bara några små spillror kvar och en ytterst aggressiv ras av insekter har tagit över. Man spelar som Wayne, en ung man med minnesförlust vars enda minne är att hans far mördats. Han inser dock att han kan precis allt om vapen och slår följe med en utbrytargrupp för att tillsammans ha en chans att överleva i det karga klimatet.

Waynes specialkunskaper visar sig snabbt vara långt utöver de vanliga. Han kan nämligen fullt ut hantera spelets robotliknande rustningar, kallade Vital Suits. De har både olika vapenuppsättningar och egenskaper och vissa av dem kan även i bästa

Transformers-anda förvandlas till något annat såsom en futuristisk snöskoter. Dessa Vital Suits tillför mycket till spelbarheten och ger Lost Planet en helt egen känsla som påminner om en lyckad befruktning av en västerländsk förstapersonsskjutare och en japansk robotsimulator.

Även kontrollupplägget är väldigt annorlunda och känns nästan mer besläktat med Panzer Dragoon Orta än moderna genrekamrater som Devil May Cry. Som bara för att verkligen skilja sig från mängden har producenten Keiji Inafune bestämt sig för att hedra sitt eget favoritspel från Capcom, nämligen NES-klassikern Bionic Commando. Därför har Wayne även en teleskoparm som gör att man på nästan Tarzan-liknande manér kan hoppa omkring mellan svårtillgängliga avsatser.

Själva krigandet är väldigt intensivt och Waynes vapen hinner aldrig svalna trots iskylan runt omkring. Man mejar hela tiden ned förvuxna insekter som anfaller i stora horder, rödbruna skorpioner, gigantiska daggmaskar (som dyker upp då man minst anar det) och malar i jumbojetstorlek. Och precis när man tror

**OTROLIGA BOSSAR** Fantasin har gått på högvarv hos Capcom och bossfighterna i spelet är på en helt omatchad nivå. Just när man tror att det inte kan bli häftigare, ökas det hela på med något ännu värre.



**VARIERADE BANOR** Trots att spelet framför allt utspelas i arktiskt klimat, är banorna väldigt varierade. Bland annat får man utforska ruinstäder från den misslyckade koloniseringen och skjuta sig fram genom djupa grottor. Dessutom finns även banor som utspelas i omgivningarna med eld från golv till tak.

att man har sett allt överraskar Capcom med någon ännu märkligare insekt av gigantiskt mått.

Det finns egentligen bara ett sätt att spela Lost Planet, och det är att storma fram likt ett ånglok. Att ta det lugnt och och metodiskt och spela taktiskt leder till att man, bokstavigt talat, fryser ihjäl. Insekternas gula slem är nämligen väldigt energirik och man behöver det för att överleva. Därför gäller det att i ett så högt tempo som möjligt ta sig fram genom de ganska linjära banorna för att snabbt hitta nya fiender att fylla med hett bly.

Överhuvudtaget är striderna väldigt underhållande med helt sanslöst snygga explosioner och mängder av grymma vapen. Ändå är alla minnesvärda eldstrider med



**FAKTA**

#### KOREANSK KÄNDIS

För att ge huvudpersonen Wayne mer trovärdighet, hyrdes koreanske megastjärnan Byung-Hun Lee. Med hjälp av rörelsesensorer kopplade till hans ansikte har man kunnat ge Wayne samma ansiktsuttryck och mimik. Tyvärr försvinner lite av känslan eftersom han dubbats till engelska.

spelets tusentals dussinfiender bara appetitretare inför de extremcoola bossfighterna som Lost Planet bjuder på. För det är ju få saker som slår en bra bossfight såsom den mot hydran i God of War eller slaget mot cyborgerna ovanpå luftskeppet i Ninja Gaiden. Men där de flesta spel i bästa fall innehåller en eller två riktigt bra bossfighter, gödslar Capcom på med en ofattbart cool strid i slutet av varje bana. Allt är sådär välgenomtänkt och för tankarna till den gamla skolans spel där man hela tiden tvingades leta rätt på bossens svaghet för att sedan kunna nota ned hans överdimensionerade livstapel.

Lost Planet har kort sagt potentialen att bli ett riktigt riktigt bra actionspel. Det enda nuvarande frågetecknet är det omtalade multiplayerläget som vi ännu inte kunnat hårdtestat, samt om Capcom hinner få bukt med den ojämna bilduppdateringen som i denna tidiga version lämnar en del att önska. Lyckas Capcom åtgärda detta samt skapa ett balanserat och varierat multiplayerläge kommer Lost Planet med största sannolikhet att regera.

Capcom framstår alltmer som Microsofts i särklass viktigaste japanska partner sedan Tecmo tappat stinet.

**Jonas Mäki**

**TERMOMETER**  
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Capcom har hittat tillbaka till storformen och Lost Planet känns redan nu lika bra som det ser ut.

# Banzoiiii!

Låt inte yakuzan köra över dig, slå tillbaka istället...



## RED STEEL

Plattform Wii Utvecklare UBISOFT PARIS  
Utgivare UBISOFT Speltyp ACTION

Din flickvän kidnappas av den japanska maffian, hur tänker du hantera problemet? Ligga i fosterställning längst in i ett mörkt rum och misströsta? Knappast, svårigheter löser man lättast med ett svärd i ena handen och en pistol i andra. Ubisoft vet exakt hur man stavar till TV-spelsklyscha.

Kan ett actionspel sett ur förstapersonsvy till Wii vara något? Genren är väl inarbetad men kontrollmetoden är ny. Vid test av tidigare versioner av Red Steel har mycket kritik riktats mot just spelkontrollen. Den kritiken verkar ha tagits på allvar, versionen jag testar är relativt lättspelad och nu är det väldigt roligt att vifta med svärd. Ett system där pareringar och attacker måste samverka belönar ett mer sansat spelande. Även eldstriderna fungerar relativt bra.

Flerspelarläget av Red Steel känns dock som en kompromiss. Det blir inget onlineläge utan vi får nöja oss med delad skärm och att trängas i soffan. När projektionen framför mig delas i fyra delar blir jag påmind om hur svag Wii är hårdvarumässigt. Den version av spelet jag fick testa var helt enkelt inte snygg i flerspelarläget. Förutom vanliga deathmatch-spellagen fanns det ett annorlunda inslag. I spelläget "killer" guidas spelarna av inkommande telefonsamtal. Varje spelare svarar i sin lur genom att hålla upp Wii-kontrollen mot örat. Genom den lilla högtalaren på kontrollen får man sedan uppdraget. Ett innovativt sätt att utnyttja den nya hårdvarans många funktioner.

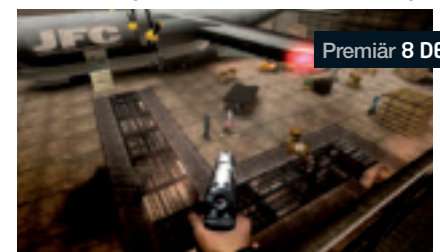
Jag tror att många nyblivna Wii-ägare kommer att köpa Red Steel. Om de kommer att bli besvikna eller inte återstår att se. Klart är dock att jag inte förväntar mig särskilt mycket.

**Love Bolin**

**TERMOMETER**  
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Spelkontrollen är bättre än i den förra versionen vi testade, överlag känns dock Red Steel medelmåttigt.



Premiär 8 DEC



**GRAFIKEN** Spelet ser ganska hyfsat ut när man spelar ensam. Flerspelarläget känns däremot blekt rent grafiskt.

**SMYGGT LJUS** Capcom reste till Alaska för att få till exakt rätt vinterjussättning.

**Kaninhärskare**

Det kunde vi ju ana, att världens nya härskare skulle se ut ungefär såhär. Utomjordiska spindelmonster eller nazister med storhetsvansinne kan lägga ner - vi är redan dominerade... av kaniner...

# Fnissframkallande...

Det var egentligen bara en tidsfråga: kaninerna har tagit över. Vi har testat det nya Rayman-spelet



**RAYMAN RAVING RABBIDS**  
Plattform Wii Utvecklare UBISOFT Utgivare UBISOFT Speltyp PARTY

Jag måste först och främst slå fast att det är sanslöst roligt med kaniner. Men glöm de tråkiga hårbollarna du minns från din barndom. Kaninerna i det här spelet är psykotiska, hysteriska och vill se varje kämpe för rättvisa och den franska livsstilen bakom lås och bom. Vår hjälte Rayman slängs följaktligen redan inledningsvis in i en mörk cell. Olyckligtvis innebär inte detta en paus från en stressad vardag och en chans att kontempera sina livsval för vår lemlöse plattformshjälte. Istället tvingas Rayman likt en gladiator kämpa för sin frihet. Gladiatorhistorien är ramen till Rayman Raving Rabbids enspelarläge och ger liv åt en väldigt underhållande samling minispel.

Om man inte behöver motivationen som gladiatorspelen tillhandahåller kan man istället fritt välja och vraka mellan minispelet. På så sätt kan man snabbt komma åt en utmaning för att slipa sina rekord eller utmana sina vänner. Den slutliga produkten skall stoltsera med över sjuttio stycken. Ena stunden roar jag mig med att mjölka en gris, en procedur som enbart tar åtta sekunder. I nästa skjuter jag kaniner med vaskrensare i ett längre minispel som varar flera minuter. Ungefär hälften av spelen går att spela

## Rayman Raving Rabbids är utvecklat av samma team som gjorde Beyond Good & Evil och King Kong

mot upp till tre rivaler. I vissa av dem turas man om att försöka slå den andres poäng, men i andra tillåts man kämpa mot varandra samtidigt. När den inledande glädjen över kaninernas överstimulerade psykotiska framtoning så smått börjat lägga sig märker jag att hjälten hamnat långt i bakgrunden. Rayman har trots medverkan i en rad roliga spel själv alltid varit en ganska blek karaktär. Hans personlighet kommer sällan fram och hans främsta attribut är avsaknaden av diverse lemmar. För att skänka Rayman lite mer personlighet får spelaren klä ut den franska invaliden i diverse



**Sugproppen...**  
Sugproppar är vapnet som gäller i Raymans värld. Ingenting biter så bra på gnagare.



**BRA SPELKONTROLL** Kontrollen fungerar ypperligt och är i de flesta av minispelet fantastiskt intuitiv. Det är ett sant nöje att smiska kaniner med minimal fördröjning och bra precision.

utstyrslar som kan kombineras i fantasifulla kreaturer.

Jag har en teori om huruvida Wii-kontrollen kommer att försvåra avslappnat spelande eller inte. Jag tror att det helt enkelt beror på spelutvecklarens ambitioner. Det går definitivt att utveckla ett spel till Wii där man sitter bekvämt tillbaka i soffan och med små oansträngda rörelser styr sin karaktär. Men Ubisoft har inte strävat mot det målet. Istället är det hejvilt tokviftande som gäller. Rayman Raving Rabbids är ett utpräglat partyspel som

### PLATTFORMSHOPP

**FAKTA**  
Rayman skapades för tio år sedan och har sedan dess varit med i en rad spel. Även om vi på Gamereactor gläds inför den samling korta spel som bygger upp Rayman Raving Rabbids, är vi ändå sugna på att se honom i den genre han började sin karriär i; plattformsgenren. Förhoppningsvis kommer det att hända härnäst.

du främst kommer att utmana vännerna i. Det är bara att resa sig från fåtöljen och börja veva med armarna. Kontrollen fungerar ypperligt och är i de flesta av minispelet fantastiskt intuitiv. Det är ett sant nöje att smiska kaniner med minimal fördröjning och bra precision.

Rayman Raving Rabbids är utvecklat av samma team som gjorde Beyond Good & Evil och King Kong. Kaninerna har hoppat direkt ut ur producenten Michel Ancels kreativa hjärna. Utvecklarna hävdar att de började med att fundera över vilka rörelser som är roliga att utföra, för att sen bygga spelen kring dem. Det låter inte orimligt med tanke på hur udda och varierade minispelet är i Raving Rabbids.

Humorn i spelet sorteras lättast i facket "inte speciellt subtilt". Jag roas av att slänga iväg kor, dansa på 80-talsdiscon och agera toalettvakt. Roligast av allt är naturligtvis kaninerna själva. Det finns en oerhörd glädje i att försöka lokalisera falsksjungande individer i kaninkörer, eller rita mat åt en omättlig hårboll. Den senare har ett fantastiskt kroppsspråk när han med stressad förväntan sukter efter matbiten man framställer. Mycket detaljer och kaninkroppsspråk ger samlingen spel enhetlighet, vilket lyfter upplevelsen.

Utän den genomarbetade ytan hade Rayman Raving Rabbids bara varit en underhållande samling minispel som riskerat försvinna bland Wii-titlarna. Men när kommer att vilja ta en paus från Links episka äventyrande i kommande Twilight Princess skall det bli skönt att slappna av med Ubisofts helknasiga partykaniner.

**\_Love Bolin**



**Lättsamma minispel med charm kan mycket väl lyckas lysa upp årets mörkaste årstid.**



**VILDA VÄSTERN** Ett längre spelmoment utspelar sig bland gamla trähus i en westernkliché. En gigantisk monster-robot slängs naturligtvis även in.



**SMISKA SKADEDJUR** Whack-A-Mole har vi spelat innan, men utan Wii-kontroll och kaniner.



# Samus är tillbaka!



Världens bästa hjältninna återvänder i sitt tredje Prime-äventyr



## METROID PRIME 3: CORRUPTION

Plattform **Wii** Utvecklare **RETRO STUDIOS**  
Utgivare **NINTENDO** Speltyp **ACTION**

Ett av de allra första spelen som utannonserades till Nintendos nya konsol var Metroid Prime 3. Då visste vi ingenting om den nya kontrollen, men nu när jag har testat spelet inser jag att det var precis vad serien behövde. För det är förstas fullständigt logiskt att peka och skjuta med fjärrkontrollen som en motsvarighet till Samus kanonarm, medan man förflyttar sig med spaken på nunchuck-kontrollen.

När Samus blir inkallad någonstans brukar det innebära riktigt jobbiga problem och så även denna gång. En av den galaktiska federationens baser har blivit invaderad av rymdpirater, och så fort Samus sätter fötterna på stationen blir det bråk. Jag konstaterar snabbt att kontrollen fungerar ungefär som förut, med den skillnaden att pekdonet gör sikttandet mycket smidigare. Det finns också ett par funktioner som bygger på Samus greppstråle. Förut kunde hon enbart svinga sig i särskilt utmarkerade krokar, men nu går den att använda till mycket mer. Mest intressant är det när man möter fiender med sköldar. Istället för att försöka pricka de få sårbara delarna kan man helt sonika rycka tag i skölden och kasta bort den.

Efter att ha sprungit runt i stationen ett tag och pangat otaliga rymdpirater samt duckat för fallande bråte får jag testa en ny del, där jag möter vår eviga favoritskurk Ridley. Den bosstriden är upplagd på ett helt nytt sätt. Både Samus och Ridley faller nämligen ner



**GAMECUBE-GRAFIK** Metroid Prime 3 är snyggt, men det syns tydligt att det först var tänkt som ett Gamecube-spel, och den grafiska skillnaden gentemot föregångarna är minimal.



**FAKTA**

**DARK SAMUS...**

Efter att ha besegrat Metroid Prime i det första spelet bildades en ny varelse, Dark Samus. Denna varelse är besatt av jakten på Phazon-energi och slåss mot både Samus och rymdpiraterna. Högst troligt är det den som ligger bakom anfall mot federationen och vi väntar oss en slutgiltig strid med Dark Samus i Metroid Prime 3.

genom en flera kilometer djup tunnel, och allt eftersom striden fortgår passerar vi varandra i ett slags tornerspel i fritt fall, eller lite som den berömda kampen mellan Gandalf och balrogen i början av Sagan om de Två Tornen. Det är hur som helst fantastiskt läckert och när jag äntligen lyckas sänka Ridley med ett uppladdat skott när det bara är ett hundratal meter kvar är triumfen total.

Redan efter några korta smakprov är jag oerhört sugen på att fortsätta Samus nya äventyr. Men vi får vänta till tidigt nästa år då spelet ska släppas.

**\_Mikael Sundberg**

**TERMOMETER**  
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Metroid Prime-spelen var strålande till Gamecube och vi förväntar oss samma sak till Wii...

Premiär **JANUARI**



**Samus får sällskap**

Från början av spelet får Samus tips från andra i federationen. Det verkar som om Metroid Prime 3 kommer att bjuda på fler karaktärer än bara Samus.

# Soffsvett

Wii Sports är gratis men en bra början på Wii-samlingen



**WII SPORTS**

Plattform **Wii** Utvecklare **NINTENDO**  
Utgivare **NINTENDO** Speltyp **SPORT**

Alla som köper Wii kommer att få med Wii Sports i paketet. Det är ett utmärkt val av Nintendo, för spelet visar nämligen precis hur de har tänkt med kontrollen. Där andra storspel som Metroid Prime 3 och Twilight Princess, eller till och med Wario Ware, ändå kräver en del genomgång och en viss inlärningskurva för att förstå hur det hela fungerar är Wii Sports till hundra procent intuitivt.

Spelet innehåller fem olika sporter: tennis, golf, baseboll, boxning och bowling. Nu ska det väl direkt sägas att det inte är några super-avancerade varianter och Wii Sports Tennis kan knappast ersätta exempelvis Virtua Tennis 3 i samlingen då man bara spelar till några enstaka game. Men själva spelandet fungerar ypperligt och det är ju ändå meningen. Jag startar Wii Sports Baseball, ställer mig på slagplattan, greppar fjärran i mina båda händer som en annan Babe Ruth, svingar... och missar. Det tar förstås ett tag att få in tajmingen men känslan är enorm, och efter ett par omgångar där jag skiftar mellan att kasta och slå börjar jag faktiskt bli lite svettig och trött i kastarmen.

Kanske allra roligast är bowlingen. Det är verkligen precis som den riktiga sporten och jag rekommenderar att du rensar upp ett par meter framför TV:n för att kunna ta ordentlig ansats. Man håller in A-knappen och svingar armen, sedan är det bara att släppa i rätt ögonblick för att inte kasta ut klotet på banan och göra virtuella hål i den virtuella parketten.

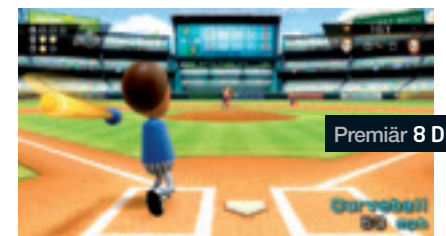
Efter någon timme med Wii Sports är jag svettig, trött och glad. Näst efter Dancing Stage är det helt klart det mest fysiska spelet jag har spelat och som partyspel betraktat lovar detta mycket gott...

**\_Mikael Sundberg**

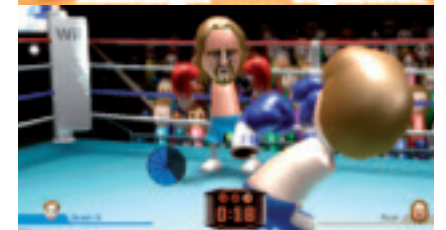
**TERMOMETER**  
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Ett charmigt sportspel så enkelt att både lillebror och gammelfarmor kan vara med och spela

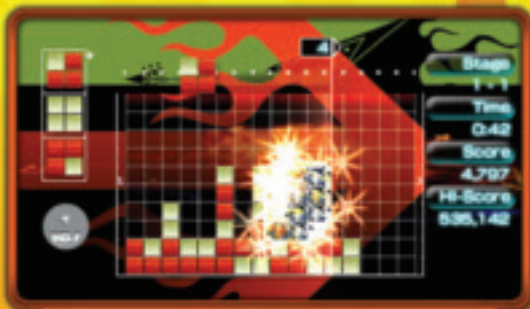


Premiär **8 DEC**



**EFTER EGET HUVUD** I alla sportgrenarna använder du din egenskapade karaktär som spelare. Vill du spöa upp någon störrig person går det förstås också att skapa en kopia av denne och ta en omgång Wii Sport Boxing.

# LUMINES™



ALL NEW: STAGES, SKINS, MUSIC AND AVATARS.



ENHANCED GRAPHICS WITH STREAMING VIDEO.



## THE BLISS IS BACK!



[lumines2thegame.com](http://lumines2thegame.com)

The highly-anticipated puzzle game sequel featuring music from Black Eyed Peas, The Chemical Brothers, Fatboy Slim, Gwen Stefani, Junior Senior and more. Get addicted all over again!



PlayStation Portable

[www.kemedia.com](http://www.kemedia.com)  
K.E. Media hänvisar till närmaste  
terförsäljare på tel. 0431 - 44 41 52





**Supersnygga krockar**  
Precis som i Burnout-serien handlar Motorstorm mycket om att se saker av metall gå sönder (på ett extremt snyggt sätt) i slow motion.



Premiär MARS

# Bilskrotarens dröm

Lagom till Playstation 3-debuten har WRC-teamet släppt alla hämningar. David har både tutat och kört



## MOTORSTORM

Plattform PLAYSTATION 3 Utvecklare EVOLUTION STUDIOS Utgivare SONY Speltyp RACING

Tillsammans med Killzone 2 fick Motorstorm massiv kritik efter E3 2005 då det visade sig att spelen inte alls ritats upp i realtid av Cell-processorn utan bara var förrederade filmer. Då titeln dessutom gjorde ett rätt blekt framträdande på årets E3 hade jag inga speciella förväntningar när jag provspelade det hos Sony i Tokyo.

Motorstorm handlar om racing, rätt upp och ned. Du kan välja mellan olika typer av fordon, motorcyklar, buggies, jeepar och mindre lastbilar och så gäller det att ta sig runt banan så snabbt som möjligt. Inte krångligare



**16 SPELARE** Med upp till sexton spelare online har Motorstorm möjlighet att skapa riktigt överröjiga hatmatcher.

än så, inga vapen, specialattacker eller annat tjafs. Det behövs liksom inte. Det är i princip bara gas, broms och så en boost-knapp som ska hållas reda på, men fordonen har en urskön tyngd. Det märks redan i första kurvan,

## Motorstorm är såhär på förhand både sjukt snyggt och otroligt kul...

dels att Evolution Studios har utvecklat en hel radda rallyspel tidigare (hela WRC-serien är deras verk) men också att de denna gång skitit i realism till förmån för spelglädje. Det är precis lika roligt att sätta in en tackling på en motståndare som att låta sin egen strandbuggy köra på en sten, volta runt och till slut sprängas fantastiskt snyggt i slow motion med rag doll-gubbe och vrakdelar dansandes över hela banan. Evolution Studios har helt klart fattat att ju snyggare något går sönder, desto roligare är det att krascha det.

Skärmuppdateringen är fortfarande lite ojämn, men partikeleffekterna, rörelse-oskärpan, animationerna och inte minst den klockrena fysiken gör att spelet redan nu är otroligt medryckande och hutlöst snyggt.



**MARIOS ÖVERMAN** Åtta banor inspirerade av den amerikanska ödemarken finns tillgängliga från start med flera nedladdningsbara i pipen. Kanhända har Mario Kart 64 äntligen mött sin överman när det gäller flerspelarbaserad hjulburen våldsracing?



FAKTA

### ERFAREN STUDIO

Evolution Studios är inte på något sätt nybörjare i racinggenren. Engelsmännen har spottat ur sig en strid ström av officiellt licensierade rallyspel till Sónys konsoler, dock med något varierande resultat. Det hittills mest lyckade är WRC 4 från 2004. Det belönades med 9/10 av Gamereactor med motiveringen "En mästertlig upplevelse i rallyskogen. Colin McRae - vila i frid."

Dessutom tycker jag teamet är helt rätt ute när de menar att datormotståndare inte bara ska utmana utan även underhålla spelaren under loppet. I Motorstorm är dina medtävlade långt ifrån några generiska kurvtagarmaskiner utan prejar, kraschar och hämnas på precis samma sätt som du själv. Moppekillen jag precis tacklade utför ett stup ger mig långfingret när jag själv blir prejad in i väggen, för att några sekunder senare bli mosad av en jeep efter ett hopp. Spel- och skadeglädje i ljuv kombination alltså.

Efter en kort men intensiv testomgång på den gångna Tokyo Game Show-mässan är jag helsäld. Motorstorm är såhär på förhand helt enkelt både sjukt snyggt och otroligt kul.

**David Fukamachi Regnfors**

### TERMOMETER



Plötsligt står en skitig, dammig ökenracer högt upp på vår önskelista över kommande Playstation 3-titlar

# 2K SPORTS NHL 2K7

THE NHL'S MOST VALUABLE PLAYER

**CINEMOTION** – BRING THE ON-ICE ACTION TO LIFE.

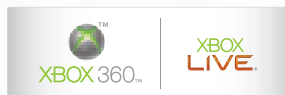
**PROCONTROL™ 2K7** – EXPANDED CONTROLS LET YOU GUIDE THE ACTION!

**SKATING PERFECTION** – ALL-NEW TURNING, CROSSOVER, GLIDING, AND PUCK HANDLING ANIMATIONS.

**ACTION CAM** – AN ALL NEW DYNAMIC CAMERA BRINGS YOU CLOSER TO THE ICE THAN EVER BEFORE.



PlayStation®2



www.kemedia.com  
K.E. Media hänvisar till närmaste återförsäljare på tel. 0431 - 44 41 52 K.E. MEDIA

Developed by Kush Games. © 2006 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. 2K Sports, the 2K Sports logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. NHL and the NHL Shield are registered trademarks of the National Hockey League. All NHL logos and marks and team logos and marks depicted herein are the property of the NHL and the respective teams and may not be reproduced without the prior written consent of NHL Enterprises, L.P. © 2006. All rights reserved. © NHLPA. NHL 2K7 is an Officially Licensed Product of the NHLPA. NHLPA, National Hockey League Players' Association and the NHLPA logo are trademarks of the NHLPA and are used under license by 2K Sports. "PlayStation" and the "B" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, the Xbox logos, and the Xbox Live logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All rights reserved.

HERMAN LI

SAM TOTMAN



# GALNA I GUITAR HERO II

Gamereactor träffade gitarrgudarna i hårdrocksbandet **Dragonforce** för att snacka Guitar Hero, favoritsolon, retrospel och turnéproblem

TEXT David Fukamachi Regnfors

## Den brittiska hårdrocks-sextetten

**Dragonforce** bildades 1999 och har sedan dess rönt stora framgångar med deras snudd på kriminellt tekniska och ösiga musik. Gitarrgudarna

**Herman Li** och **Sam Totman** anses idag som två av världens främsta sologitarrister och duellerar friskt på bandets senaste skiva **Inhuman Rampage**. Gamereactor fick nys om att **Herman** och **Sam** inte bara rockar på riktigt, utan även är svårt beroende av **Guitar Hero**-spelen, och jagade därför rätt på hårdrockarna när de var i Stockholm i slutet på oktober.

## Vi har hört att ni gillar Guitar Hero?

**Sam:** Gillar? Vi älskar Guitar Hero! Vi rockar på Guitar Hero! Vi sopar banan med vem som helst.

**Herman:** Ja, vi har faktiskt tävlat mot fans några gånger och vi har alltid vunnit. Vi fick precis demot på det nya, fast det är bara sex låtar som är med. Så vi har inte spelat så mycket.

## Hur verklighetstroget skulle ni säga att spelet är? Kan man bli bra på att spela riktig gitarr genom att spela Guitar Hero?

**Sam:** Tja, har man aldrig spelat gitarr tidigare och börjar med Guitar Hero och blir bra på det tror jag att man har en lättare start ifall man vill lära sig spela på riktigt.

## Hur bra är ni då?

**Herman:** Det beror helt på låten. Kan man låten och har hört den ofta tidigare är det lätt, kan man den inte är det skitsvårt, oavsett hur bra man är i övrigt. Sedan brukar vi alltid köra med plektrum istället för att använda fingrarna, det känns faktiskt lättare för mig.  
**Sam:** Ja, du får mer snärt i rörelserna och så går det snabbare.

## Har ni någon favoritlåt i det första spelet?

**Herman:** Jag tyckte om Jimi Hendrix-låten i

det första spelet, massa solon hela tiden. Och jag älskar Madhouse med Anthrax i Guitar Hero II. Den är faktiskt riktigt svår.

## Vem är bäst i bandet på Guitar Hero?

**Sam:** Jag, såklart.

**Herman:** Jag tror nog att det är vår sångare faktiskt, han spelar faktiskt mer än vad vi gör. Han sjunger ju liksom bara, gör inget annat och vill inte ragga brudare så han stannar ofta hemma med vår Playstation 2-enhet.

**Sam:** Och så ville han egentligen bli gitarrist när han var liten fast han var inte tillräckligt bra.

## Vem skulle ni ranka som världens bästa gitarrist idag?

**Herman:** Steve Vai, fortfarande.

**Sam:** Ja, det går nog inte att bli coolare än Steve Vai. Det finns ingen annan som ens är i närheten av hans spel.

## Har ni något favoritgitarrsolo?

**Herman:** Sams favoritsolo är något av de jag har skrivit, det är jag helt säker på. Han älskar mina solon.

**Sam:** Nja, jag skulle nog säga att det grejerna jag själv skrivit. Inte för att låta uppblåst, men det är ju så att man hör en massa saker under åren och får inspiration från olika håll, och så sätter man sig ner och skriver precis det man själv vill höra. Och då blir det ju det ultimata solot för mig. Men du är bra Herman, jättebra (skratt).

**Herman:** Ja, man får ändå en speciell koppling till något man har skrivit själv. Sedan finns det ju solon där man tänker "oooh vad coolt, önskar jag kunde spela så".

## Va? Finns det grejer som ni inte kan spela?

**Herman:** Inte tekniskt kanske, men det handlar ju också om stil och känsla. Om du inte har skrivit låten själv blir det inte samma sak. Det är jättesvårt att låtsas spela som någon annan... man har ju sin egen stil.

## Om ni fick chansen att ta med en låt i Guitar Hero 3, vilken skulle ni välja?

**Sam:** Tja, i så fall skulle man ju vara tvungen att ta någon som faktiskt var fysiskt möjlig för spelare att ta sig igenom. Det var tal om att en av våra låtar skulle komma med redan i tvåan, fast jag vet inte vad som hände där. De insåg väl att det inte skulle funka. Man skulle behöva sakta ner låten väldigt mycket. Vi har ju en ballad på varje album, så i sånt fall skulle man väl tvingas ta någon av dem.

**Herman:** Jag tycker ändå det vore coolt att ha med "Through the Fire and Flames" eftersom det är en så välkänd låt.

## Ni skulle kunna få en egen svårighetsgrad, typ "Übermegahard"?

**Sam:** Haha, ja det vore rätt häfigt.

**Herman:** Vi skulle kunna vara den sista låten i hela spelet. Det vore grymt.

## Spelar ni mycket spel annars?

**Herman:** Jag spelar Serious Sam 2 för tillfället. Men jag har inte spelat actionspel på så länge att jag blir helt, du vet, överväldigad när de hoppar på en från alla håll.

## Har ni spelat Singstar?

**Herman:** Nej, det låter rätt gay...

## Lyssnar ni någonsin på spelmusik?

**Sam:** Javisst, jag brukade spela in låtarna från mina favoritspel och gå omkring med dem i min walkman, blad annat musiken från det första Outrun-spelet och den från Street Fighter II. Vi har faktiskt en låt ur Street Fighter II som intro när vi går upp på scen på våra konserter. Kens bana. Vi har också samlat en del låtar på en skiva som vi kör innan spelningen, när folk väntar liksom. Där har vi några spellåtar också. Jag tror att Wonderboy kommer mitt emellan två andra låtar. De flesta som hör den tänker nog bara att vi är dumma i huvudet, men ändå. Wonderboy var ett sjukt coolt spel.



# World of Warcraft The Burning Crusade

Mikael Sundberg har utforskat varje litet skrymsle av Blizzards extremt efterlängtade expansion...

Plattform PC Utvecklare BUZZARD ENTERTAINMENT Utgivare VIVENDI Speltyp ONLINEROLLSPEL Premiär JANUARI

**J**ag vaknar av tystnaden. Jag stiger upp och går nerför trappan. I världshuset verkar allting sig likt, men det finns ingen annan här. Utanför patrullerar vakterna som vanligt och några studenter från magikergillet diskuterar portalteknik, men det larm som vanligtvis fyller staden är borta. Jag störtar ut genom Stormwinds port i riktning mot sydost med kalla kårar längs ryggraden.

När jag närmar mig den mörka portalen inser jag att det har börjat. Den tidigare olycksbådande portalen skimrar nu i sjukligt grönt och i kratern utanför är det fullt med hastigt uppsatta tält, lådor med krigsmateriel och ett bord där bekymrade generaler diskuterar läget. Det är dags att bekämpa Burning Legion en gång för alla. Med ett djupt andetag kliver jag genom portalen, samma portal som för tjugofem år sedan förstörde orchererna till vår värld.

Outland är resterna av den värld där orchererna och draenei en gång bodde i fred. Det var en gång en vacker, grönskande planet precis som Azeroth, men den samlade magiska kraften från alla portaler som öppnades rev sönder hela världen som nu flyter okontrollerat genom intet. Särskilt tydligt är detta direkt innanför portalen, på Hellfire Peninsula. Här härjade kriget mellan orcher och människor som värst och hela området är en förvriden öken, ytterligare fördärvad av planetens sönderfall vilket har skapat djupa raviner. Nu pågår en desperat kamp för att hålla de anfallande demonerna borta från vägen till Azeroth.

Lite längre in finns dock spillror av det ursprungliga ekosystemet kvar. Zangarmarsh är ett fridfullt träsk beväxt med enorma svampar. Det verkar först ogenomträngligt med sumpmarker och småfloder överallt, men det

mesta är faktiskt grunt nog att rida i och snart börjar jag uppskatta lugnet. Jag stöter också på ett till synes harmlöst folk, sporeloker som håller till i grottorna runt träsket.

Till söder om Zangarmarsh öppnar sig bergen mot en varm och inbjudande savann. Nagrand påminner om Barrens men består av mer kuperad terräng och är betydligt farligare. Som om det inte räckte med det aggressiva djurlivet patrulleras vägarna av resande legosoldater. Dessutom är zonen centrum för konflikten mellan horden och alliansen i Outland. Staden Halaa är under ständig belägring av den ena eller andra sidan och när fienden har staden i besittning ägnar sig den andra sidan åt att eldbomba staden från ryggen på en flygande best. Men det finns också en plats där rivaliteten kan lösas på ett fredligare sätt, en arena där kampsugna hjältar kan slåss under kontrollerade former.



Den lummiga grönskan i Nagrand känns naturlig och hemtrevlig, om det inte vore för de svävande öar som bara kan nås med flygande riddjur.

## World of Warcraft: The Burning Crusade introducerar två helt nya raser med sina egna hemländer

Slutligen går resan till Terokkar, till större delen en stilla skog, som till en början verkar orörd av kriget. I söder finns dock det förstörda templet Auchindoun där en sekt av orcher försökte hitta kraft och i samma veva lyckades spränga bort de lagrade benen av de draenei som begravts där. Nu hemsöks platsen av upprörda spöken samtidigt som två angränsande städer kämpar om kontroll över området. Men Terokkar är också platsen för ett av de sista hoppen för fred på planeten, fristaden Shattrath. Under uppsyn av de heliga naaru är staden säker för alla som söker en stunds vila. Här träffar jag också Khadgar, den legendariska magikern som stängde portalen för många år sedan och sedan dess rest mellan dimensionerna för att kämpa mot Burning Legion.

Efter ett kort och vördnadsfullt samtal med honom är jag alldeles utmattad av mina intryck och beger mig till ett av stadens värdshus för att hämta mig. Och då har jag ändå bara sett hälften av allt det som Outland har att erbjuda.

Burning Crusade introducerar två helt nya raser med sina egna hemländer. Vi fick lära känna blodalverna redan förra året, men nu har jag äntligen fått testa dem på egen hand. De lever i resterna av kungariket Quel'thalas, längst upp i norr. Landet är täckt av en guldfärgad skog som känns övernaturlig, nästan magisk. Och det är nog precis vad den är, för blodalverna är besatta av magi och verkar inte kunna hålla sig från att göra precis allt magiskt. Trädalléerna är förvridna i underliga former, hyllor med böcker eller vanliga

lyktor svävar fritt och levande kvastar håller gatorna rena. Som ung och naiv blodalv går jag runt i Silvermoon och det storslagna intrycket förbyts snart i ett växande obehag. Blodalverna ansåg sig förrådda av alliansen efter det senaste kriget och har istället slutit förbund med de odöda och därmed i förlängningen med horden. Men till och med horden lär snart upptäcka att de skaffat sig dåligt sällskap. Blodalverna lever i en sträng fascistisk stat där oliktankande medborgare trakasseras av stadsvakterna och agitatorer hetsar massorna till hat mot sina forna allierade. Och det är inte så konstigt att blodalverna lyckats skapa en orden av paladiner - de har tagit en helig naaru tillfångna och suger sina krafter direkt från den.

Konflikten är alltså given mellan blodalverna



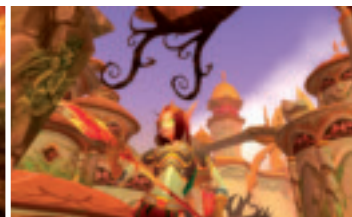
### En blodig komplott

En av uppgifterna för draenei är att ta reda på varför floderna på den norra ön nu består av blod. Högst troligt är de lömska blodalverna inblandade.



### Ett ärr i skönheten...

Genom blodalvernas land går spåret efter Arthas oheliga korståg. Kvar finns ett öppet sår i den magiska skogen Eversong.



### Abstinensbesvär

Sunwell var källan till blodalvernas magiska krafter. Nu när den är förstörd söker de desperat efter ett sätt att tillgodose sitt beroende.



### Draeneis hem

Draeneis skepp Exodar är nu deras spektakulära huvudstad. Trots att det skadades vid kraschen är det fortfarande en utomjordiskt vacker plats.



Trots att inte mycket återstår av Auchindoun är det en eftertraktad plats både för dess strategiska läge och dess magiska krafter.

och de storväxta draenei. Som nära förbundna med naaru och ljuset är draenei ett oförstört och ädelt folk. De tillhörde ursprungligen det folk som förvreds av Sargeras och blev de demoner vi kämpar mot idag, men de flydde och lyckades bevara sin frihet. De levde länge i Outland tillsammans med orcherna tills Burning Legion kom ikapp dem och utrotade nästan hela folket. Ombord på sitt interdimensionella skepp Exodar sökte de efter ett nytt hem när en grupp infiltrerande blodalver fick skeppet att störta på en liten ö utanför Kalimdors kust. Som överlevande draenei får jag upptäcka den gamla världen sedd från nya ögon. Draeneis omtanke för andra levande varelser går igen i allt de gör. Det står snart klart att vrakdelarna av Exodar har påverkat

djurlivet runtom, och som om inte det vore nog försöker de överlevande blodalverna korrumpiera draeneis kristallbaserade teknologi som en källa till magisk kraft. Snart får jag kontakt med en strandsatt styrka från alliansen och en ny vänskap bildas. Att ha klövar och horn är tydligen ett tecken på godhet, för liksom hordens tauren kommer draenei att kämpa för det goda i Azeroth.

Oavsett om man fortsätter med sina befintliga karaktärer in i Outland eller om man väljer att börja om för att utforska blodalvernas och draeneis berättelser bjuder Burning Crusade på massvis av valmöjligheter. Även de spelare som inte varit med i fyrtiomannaräder dag ut och dag in kommer att kunna spela vidare utan några större handikapp. Överallt finns det uppdrag att

slutföra som bygger vidare på historien, och överlag tycker jag att Blizzard har lagt in mer inspirerade uppgifter än att bara samla X antal prylar från Y antal fiender. I och med att de största grupperna bara kommer att innehålla tjugofem spelare blir det också lättare att få ihop ett gäng, även om själva striderna förstås inte kommer att bli enklare.

World of Warcraft: The Burning Crusade bjuder på mer action och mer fokus på den fantastiska berättelse som Blizzard skapat och mindre tråkigt väntande och monotona upprepningar. Det är helt enkelt allt man kan förvänta sig av en expansion till det största och bästa onlinerollspelet någonsin.

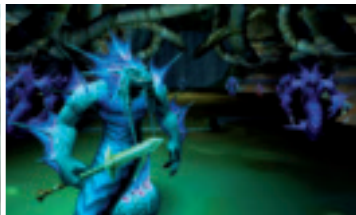
**\_Mikael Sundberg**

## The Burning Crusade bjuder på mer action och mer fokus på den fantastiska berättelse som Blizzard skapat



### Den sista fristaden

I Shattrath samsas flyktingar från gamla och nya krig med två rivaliserande grupper som båda vill lösa konflikten på sitt eget sätt.



### Lömska planer under träsket

I grottor under Zangarmarsh bygger de ondskefulla nagas en anläggning för att torrägga träsket och utvinna energi för sina egna syften.



### Giganternas kamp

Oshu'gun är en naaru-stad den södra delen av Nagrand. På savannen utanför patrullerar gigantiska monster som gör området riskabelt.



### En oas i öknen

Trots att Hellfire Peninsula härjats av krig oavbrutet sedan tjuugo år tillbaka finns det fortfarande säkra platser där man kan plåstra om sig.

THE BATTLE BEGINS NOVEMBER



# PHANTASY STAR<sup>TM</sup> ファンタシースターユニバース UNIVERSE

NOW FOR THE FIRST TIME WITH BOTH  
SINGLE-PLAYER AND ONLINE GAMEPLAY!



INTERPLANETARY SINGLE-PLAYER  
ADVENTURE ACROSS 12 CHAPTERS.



THREE EXPANSIVE WORLDS TEEMING  
WITH OVER 70 ENEMY SPECIES.



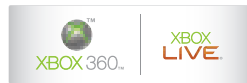
HUGE VARIETY OF ONLINE QUESTS  
FOR A PARTY OF UP TO SIX PLAYERS.

24<sup>TH</sup> NOVEMBER 2006

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



ask  
about  
games  
.com



PlayStation 2

SEGA  
[www.sega.co.uk](http://www.sega.co.uk)

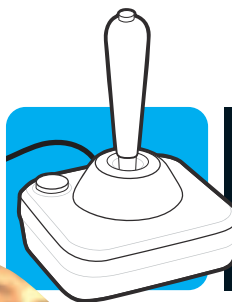
© SEGA. SEGA, the SEGA logo and Phantasy Star Universe are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. \*PS2 and \*PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Köp spelet hos:

EBGAMES



# REDAKTÖREN



## LITA PÅ VÅRA OMDÖMEN

Varje månad bedömer våra erfarna recensenter de senaste spelen. Vi testar alla spel noggrant så att du slipper gå på några minor i spelbutikken...

## OBEROENDE, RÄTTVISA SPELTESTER

Läs över 1000 recensioner: [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)



MÅNADENS BÄSTA

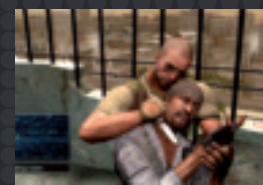
# GEARS OF WAR

Epics hett efterlängtade actionökare är äntligen här, och Petter är minst sagt imponerad...



## GAMEREACTOR #41

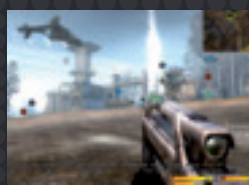
Är du lika gammal och gaggig som Petter? Isåfall är du också troligtvis senil och har även du glömt förra månadens betyg...



**Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent** 9/10  
Xbox 360  
**Pro Evo Soccer 6** 9/10  
PC/PS2/Xbox/Xbox 360  
**Metal Gear Solid 3: Subsistence** 9/10  
Playstation 2  
**Company of Heroes** 8/10  
PC



**NBA 2K7** 9/10  
PS2/Xbox/Xbox 360  
**Neo Geo Battle Coliseum** 8/10  
Playstation 2  
**Power Stone Collection** 8/10  
PSP  
**Kingdom Hearts II** 8/10  
Playstation 2  
**Fifa Football 07** 7/10  
GC/PC/PS2/PSP/Xbox



**Battlefield 2142** 7/10  
PC  
**Dark Messiah of Might & Magic** 7/10  
PC  
**Killzone Liberation** 5/10  
PSP  
**Scarface: The World is Yours** 4/10  
PC/PS2/Xbox

GAMEREACTORS BETYGSNYCKEL 1/10 Självplågeri 2/10 Uselt 3/10 Hemskt 4/10 Dåligt 5/10 Medel 6/10 Okej 7/10 Bra 8/10 Mycket bra 9/10 Fantastiskt 10/10 Mästerverk

[WWW.GAMEREACTOR.SE](http://WWW.GAMEREACTOR.SE) Vill du gräva ned dig i Sveriges djupaste och bästa recensionsarkiv med över 1000 recensioner? [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)



Genre ACTION



**OFÖRSKÄMT SNYGGT**

Gears of War är så oerhört snyggt att andra snygga Xbox 360-spel som Call of Duty 3, Rainbow Six Vegas och Splinter Cell Double Agent känns direkt gamla rent grafiskt.



# GEARS OF WAR

Epics extremt efterlängtade actionepos är ett genialt spel proppat med kvaliteter. Ett spel som ingen Xbox 360-ägare får missa

Plattform **XBOX 360** Utvecklare **EPIC** Utgivare **MICROSOFT** Premiär **17 NOV** Antal spelare **1-8 (XBOX LIVE)** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **18**

**J**ag är fullkomligt galen i actionspel. Det vet säkert du som har läst Gamereactor förut redan vid det här laget. Jag faller ofta pladask för tunga actionupplevelser och ser gärna att våldet och vapnen blir nästan löjligt överdrivna. Maskingevär, pistoler, hagelgevär, kulsprutor, raketer - jag älskar att skjuta, helst mot skrikande nazister, monster eller rymdvarelser.

Nio timmar efter mina första skott tillsammans med Marcus Fenix och hans



**GRYM SIGHTSEEING** Miljövariationen i Gears of War är fantastisk, rakt igenom. Ena stunden slåss man i ett slumkvarter i södra Sera medan man timmen senare är nere i underjorden för att hitta fiendens kommunikationscentral



**FAKTA**

**LÄCKER MULTIDÖD**

Att spela mot varandra i Gears of War, antingen via split-screen, system Link eller via Xbox Live är en upplevelse utöver det vanliga. Matcherna är hektiska och hutlöst blodiga, banorna är krampaktigt små och en utarbetad lagtaktik är livsviktigt. Det påminner lite om multiplayer-delen i Rainbow Six Vegas, fast med 9000 liter extra blod, monster, brinnande bilvrak och motorsågsmord.

**TIPS**

**SPELA ÄVEN**

Ghost Recon Advanced Warfighter **9/18 XBOX360**  
Brutalsvår krigsföring i stadsmiljö med läcker grafik och grym kontroll.

mannar, är världen undsatt, hotet tillintetgjort och min hjärna fullproppad med oförglömliga ögonblick. Handlingen i Gears of War tar vid två veckor efter det att huvudpersonen Marcus Fenix fängslats anklagad för förräderi. Den invaderande Locust-rasen slagit ut stora delar av huvudstaden och en gammal vän låser upp Marcus celldörr.

Människan är en utrotnings-hotad ras i Gears of War, och de sista spillrorna av den mänskliga armén måste utföra ett sista uppdrag. En atombomb måste fraktas ned till fiendernas tillhåll under marken och detoneras inom de närmaste 24 timmarna. Uppgiften faller på Fenix, tyste men behärde kompanjonen Dominic Santiago, löjtnant Blair och den kaxige krigsmaskinen Cole. Det tog mig 22 minuter att acceptera det faktum att Epic lyckats med exakt vad de förutsatt sig att göra. Det tog mig ytterligare en timme för att inse att Gears of War är årets hittills bästa actionspel.

För i ämnet tung action finns det idag ingenting som kan mäta sig med Gears of War. Testosteronet fyller varje spelskärm och Epics framtidskrig är hårdare, råare, argare och smutsigare än någon annan strid i något annat



**HÄRLIG BLANDNING** Epic har blandat friskt, och som urbotat speltok och actionfanatiker är det enkelt att känna igen alla inspirationskällor. Gears of War är en underbar mix mellan Halo, Rainbow Six och Resident Evil 4.

spel. Vapnen är rostiga, min motorsågsbajonett drivs av återanvänd diesel och mina kamrater skriker mer än gärna fraser som "Eat shit and die motherfucker!" och "Die, you fucki'n bitch!" i samma veva som de delar ut en hagelkvast mot fiendens köttiga huvuden. Gears of War är så överdrivet manligt, så stencoolt och så våldsamt som ett spel av den här typen överhuvudtaget kan bli, utan att någonsin tendera att blitöntigt - och självklart njuter jag av varje enskild sekund.

Till skillnad från Epics alla Unreal-spel ses Gears of War ur ett tredjepersonsperspektiv, ett vågat och lite ovanligt grepp med tanke på hur spelet är strukturerat. Kameran befinner sig någon meter bakom Marcus till dess att han sätter gevärskolven mot kinden då vyn förändras och enbart visar hans gevär plus den högra halvan av hans huvud. Utan att för den skull vara ett taktikorienterat actionspel som exempelvis Rainbow Six eller Brothers in Arms skiljer sig spelet mycket från exempelvis Unreal II eller varför inte Halo-spelen då explosiva

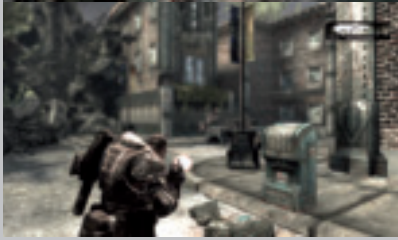
# KRIGSMAKT

Gears of War innehåller hundratals små spelmässiga detaljer...



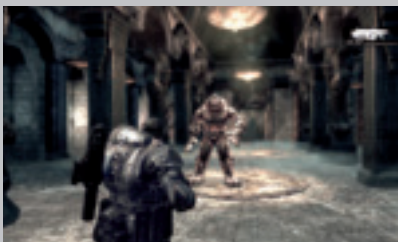
## VÄLJA VAPEN

Ungefär som i Halo-spelen kan Marcus bära ett begränsat antal vapen. Två valfria gevär och en pistol närmare bestämt. Det gäller därför att prioritera rätt och anpassa sina vapenval efter den spelstil man har. Vill man försöka komma Locust-soldaterna in på livet är det säkert viktigt att behålla standardgeväret som har en sjuk effektiv motorsågsbajonett monterad längst fram på pipan.



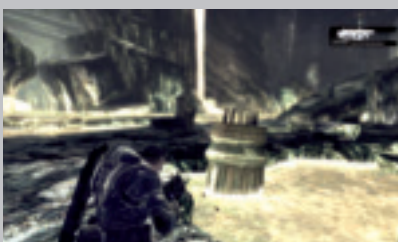
## MARCUS MANÖVRAR

Marcus kan utföra massor och åter massor av superläckra och användbara manövrar som att kasta sig från ett skydd till ett annat, eller rotera runt till motsatt sida om sitt skydd utan att tappa sin ställning. Han kan även (från skyddad position) stoppa upp geväret ovanför huvudet och skjuta på måfå.



## FIENDENS TRUMFKORT

Locust-rasens trumfkort är en så kallad "Berserker", en okrossbar jättebest av kvinnligt kön som är såväl skottsäker som sanslöst förbannad. Det gäller för Marcus och hans män att vid möte med denna miniboss lista ut andra sätt att tillintetgöra henne och samtidigt passa sig noga för hennes vildsinta tjurrusningsattacker.

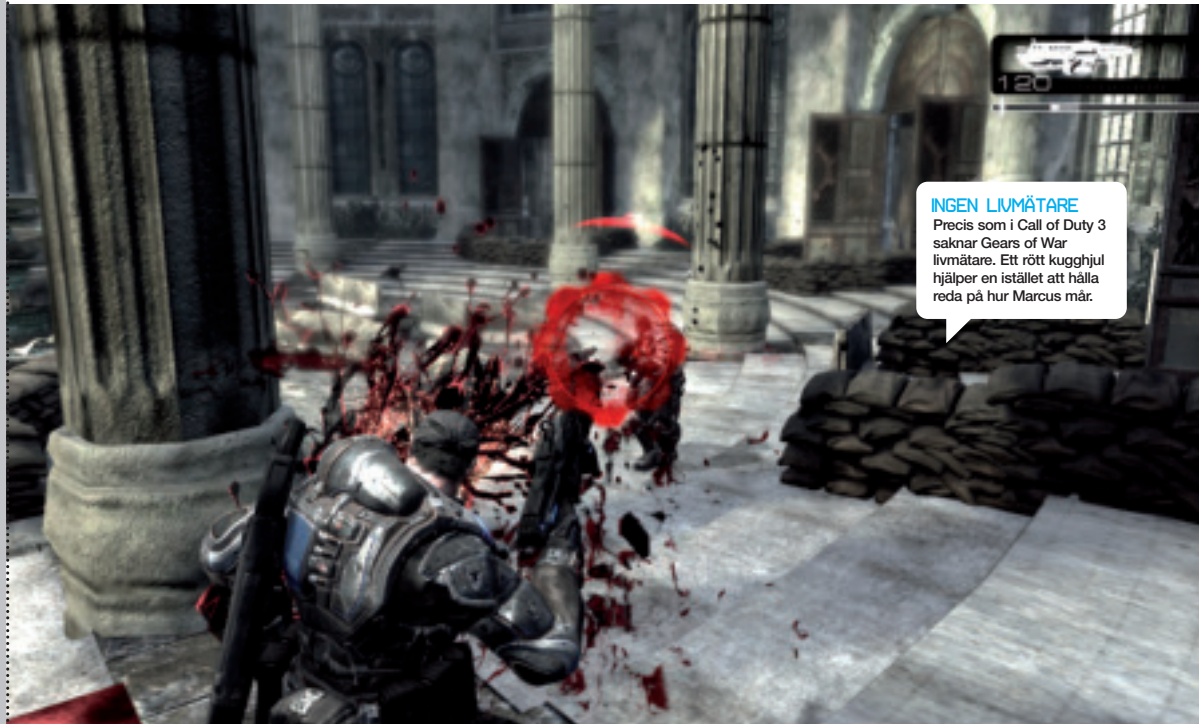


## BRILJANT TEMPOVARIATION

Vid ett antal tillfällen under äventyrets gång ställs Marcus mot några mindre pusselproblem som påminner mycket om dem i Resident Evil 4. Det kan handla om att hitta en lönn dörr i en övergiven vinkällare eller att lista ut vilka av golvplankorna i ett rum som är säkra nog att gå på.



**UNDERBAR SPELKONTROLL** Spelkontrollen i Gears of War är lika mångsidig och nyanserad som den är enkel, responsiv och belöande. Mycket av Marcus rörelser utförs med en och samma knapp men beroende på åt vilken håll med styr med den vänstra analoga spaken finns en rad olika manövrar att tillgå.



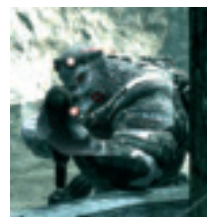
## INGEN LIVMÄTARE

Precis som i Call of Duty 3 saknar Gears of War livmätare. Ett rött kugghjul hjälper en istället att hålla reda på hur Marcus mår.

**MASSOR AV BLOD!** Gears of War är oerhört våldsamt och ohyggligt blodigt och har defenitivt förtjänat sina 18-årsgräns. Eldstriderna är intensiva, kulor, söndersjutna delar av spelmiljön och blod regnar över slagfälten som konfetti och skärmen täcks av blodstänk då man blir träffad av fiendens skott.

tjurrusningar direkt mot fienden oftast bestraffas med en enkel biljett till himlen. Gears of War handlar om de mest elementära delarna i traditionell krigsföring där nedtryckande eld, understödseld, framryckning i stötar och framförallt flankering är livsviktigt. Fienderna är smarta, starka, utrustade med minst lika kraftfulla vapen som Marcus och hans män. Det sedvanliga upplägget då fienderna tål fyra skott medan spelaren själv enkelt sväljer nitton magasin mot ansiktet används inte i Gears of War där spelbalansen känns väldigt modern. Locust-soldaterna bär alla skyddsrustning och tål ofta ett helt magasin innan de avlider. Det gäller därför att hela tiden se till att man har ryggen fri, är skyddad bakom en sten, en dörr eller vägg och siktar mot huvudet. Det gäller också att alltid hålla uppsikt över sina kompanjoner för att dels kunna läka deras sår och återuppliva dem om de stupar, men även att lägga nedtryckande eld så att dina medsoldater kan rycka fram. Ett par timmar in i spelet kastar man sig mellan olika skyddspositioner, gör kullerbyttor, sågar sönder Locusternas fotsoldater med motorsågsbajonetten och lobbar in granater där de gör som mest skada. Gears of War är lika drömligt vackert att spela som att titta på, och det säger inte lite.

För rent grafiskt finns det inget spel på marknaden idag, oavsett genre, som kan mäta



## FAKTA

### ONDA FIENDER

Fienderna i Gears of War heter Locust och är en främmande ras som någon gång i framtiden krävar sig upp ur planetens Seras inre där de levde i flera hundra år. En originell och högst skrämmande tanke och en oerhört fräsch idé istället för obligatoriska invasionen från en annan planet. Faktum är att de stora, likbleka, grymtande fiendesoldaterna i Gears of War skrämmer Petter så pass att han haft allvarliga problem med sin viktiga skönhetsömn...

## TIPS

**SPELA ÄVEN**  
Call of Duty 3 9/10  
XBOX 360

Det tredje spelet i denna mätarliska spelserie är också den absolut bästa.

sig med den tekniska briljans som det här spelet bjuder på. Miljöerna är gigantiska och så sanslöst detaljerade att det ibland svider i mina ögon. Modellerna är oerhört snyggt gjorda, underbart animerade och klädda med extremt högupplösta texturer och alla ljussättningsknep som existerar. Epics designambitioner har varit skyhöga och de har skapat en högst originell och fruktansvärt vacker spelvärld. Allt från de majestätiska jätteruinerna i spelets början till de lavafyllda grottorna senare i äventyret har utformats med enorm fingertoppskänsla och får mig allt för ofta att bara stanna upp och stirra.

Det färdiga spelet infriar mina löjligt högt ställda förväntningar på punkt efter punkt och överträffar till och med dessa på sina ställen. Vad som återstår för dig är bara att snabbt som attan springa ned till närmaste spelbutik och inhandla ett eget exemplar. För detta är ett mästerverk du under inga som helst omständigheter inte får missa.

**Petter Engelin**

**RETVEG 10/10**

Grafik 10/10 Ljud 9/10 Spelbarhet 10/10 Hållbarhet 9/10

## GENIAL ACTION!

Fantastisk grafik, grym design, perfekt tempo, makalöst bra spelkontroll, underbart multiplayerläge  
Min dygnsrutm är helt förstörd



# MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE

Hur många seriefiguurer kan man klämma in i ett och samma spel innan de börjar slåss?

Plattform **PC/PLAYSTATION 2/XBOX/XBOX 360** Utvecklare **RAVEN SOFTWARE** Utgivare **ACTIVISION** Premiär **UTE NU** Antal spelare **1-4** Testad Version **PS2 (PAL) / XBOX 360 (PAL)** Rek. Ålder **12**

**M**arvel: Ultimate Alliance slår på stort. Stort som i "över tjugo spelbara hjältar och totalt över 140 karaktärer i spelet"-stort. Stort som "Marvel-fans bryter ihop och snyftar euforiskt som artonhundratalspoeter"-stort. Så stort. Activision har helt enkelt satsat på att göra det ultimata superhjältespelet. Har de lyckats? Nja, så där.

Precis som sina två föregångare, X-Men Legends I och II, bjuder Ultimate Alliance på isometriskt fiendehackande a'la Baldur's Gate: Dark Alliance. Välj ut dina fyra favorithjältar och slå klassiska seriebovar i huvudet i klassiska seriemiljöer. Är ni inte fyra som spelar tar datorn över resterande hjältar, men det ska sägas redan nu; Ultimate Alliance kräver mänskliga medspelare för att vara underhållande.

Varje hjälte har en uppsättning special-attacker som motsvarar de krafter han eller hon har i serien. Storm flyger omkring och skjuter blixtar medan Mr. Fantastic kör på med sina uttöjbara lemmar i bästa Dhalsim-anda. Med fyra karaktärer konstant avfyrandes superhjältekraft efter superhjältekraft blir det dock rätt rörigt på skärmen. Speciellt i Playstation 2-versionen då bristfällig grafik och hackig skärmuppdatering faktiskt allvarligt inverkar på spelbarheten. Xbox 360-versionen är bättre, helt klart, främst på grund av den avsevärt mycket bättre grafiken och högre upplösningen.

Trots höga ambitioner strandar Marvel: Ultimate Alliance halvvägs. Det är helt enkelt en ren och skär uppföljare i begreppets mindre smickrande betydelse. Det röriga stridssystemet har samma problem som sina föregångare, samtidigt som utvecklarna Raven har svårt att väva in det gigantiska karaktärsutbudet i en vettig historia.



Genre **ACTION**

**MEG TRE POLARE**

Hela poängen med Marvel: Ultimate Alliance är att spela tillsammans med tre vänner. Ensam tröttnar man snabbt på det repetitiva upplägget och de lite för röriga striderna.

Versionen till de äldre konsolerna är också lat, hafsig och oambitiös. Allt sammantaget får Spider-Man och hans vänner nöja sig med godkänt och inte så mycket mer. Väljer du Xbox 360-versionen, älskar superhjältar och dessutom har spelande vänner kan du dock lägga på en betygspinne till.

**\_David Fukamachi Regnfors**

**BETYG 6/10**

Grafik 5/10 Ljud 6/10 Spelbarhet 5/10 Hållbarhet 5/10

**HELT OKEJ**

- Många karaktärer, kul samarbetsläge, god atmosfär
- Röriga strider, tråkigt enspelarläge, medelmåttig grafik



**MÖJLIGA KLÄDBYTEN** Genom åren har de flesta Marvel-hjältar genomgått en lång rad klädbyten. Ultimate Alliance tar vara på detta genom att tillhandahålla uppläsbara dräkter åt karaktärerna...

Genre **ROLLSPEL**



**OMSTÄNDLIGA STRIDER** Stridssystemet i Gothic 3 är ambitiöst utformat men lider dessvärre av en rad svagheter. Spelkontrollen känns aningen omständlig och striderna kan ibland bli väldigt bökgiga.

# GOTHIC 3

Tyska Piranha Bytes ambitiösa äventyr fortsätter...

Plattform **PC** Utvecklare **PIRANHA BYTES** Utgivare **JOWOOD** Premiär **UTE NU** Antal spelare **1** Testad Version **GULD** Rek. Ålder **16**

**D**et finns en charm i alla tre Gothic-spelen, en charm som får mig att, återigen, förlåta Piranha Bytes mest irriterande misstag.

Charmen ligger i atmosfären, i storskaligheten, i musiken, uppdragen och det snudd på perfekta tempot. Men också i det faktum att Gothic 3 utvecklats av 18 personer, och är ett spel som rent storleksmässigt faktiskt kan mäta sig med megaprojektet Elder Scrolls IV: Oblivion.

Det är inte bara spelets storlek och grundupplägg som bör jämföras med Oblivion heller, Gothic 3 påminner om Bethesdas mästerverk både beträffande de datorstyrda karaktärerna i spelvärlden, designen på de olika uppdragen och hur de staplas på

varandra samt rent grafiskt. Gothic 3 är dock snyggare än Elder Scrolls IV: Oblivion och bjuder på bättre musik. Men förutom detta, och förutom att spelbalansen är god och atmosfären fantastisk är Gothic 3 dessvärre smockfyllt med tekniska och grafiska misstag som dessvärre drar ned helhetsintrycket kraftigt. Det kräver också en smutt vansinnig speldator för att fungera fläckfritt, tyvärr.

**\_Martin Forslund**

**BETYG 7/10**

Grafik 8/10 Ljud 9/10 Spelbarhet 5/10 Hållbarhet 8/10

**CHARMIGT MEN PROBLEMFYLLT**

- Fantastisk atmosfär, enorm spelvärld, massor med variation
- Proppat med tekniska misstag, kräver en monsterdator

# NEVERWINTER NIGHTS 2

Uppföljaren till spelet som lät oss skapa våra egna äventyr är äntligen här och Sebastian har betygsatt

Plattform PC Utvecklare OBSIDIAN ENTERTAINMENT Utgivare ATARI Premiär UTE NU Antal spelare 1-4 Testad Version GULD Rek. Ålder 12

Genre ROLLSPEL



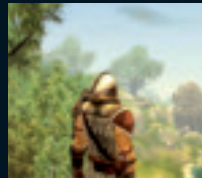
EXPLOSIV BÖRJAN Redan i spelets inledning hettar det till rejält när hjältens by attackeras och sätts i brand. Som tur är kan du stoppa invasionen.

**N**everwinter Nights 2 spinner vidare på det första spelets unika upplägg. Istället för att bara erbjuda en massiv enspelarkampanj finns även möjligheten att skapa egna äventyr tack vare det generöst tilltagna verktygspaket som medföljer.

Naturligtvis blev det huggsexa om uppföljaren när den anlände till redaktionen. Tre dagars ihärdigt tjatade fick Petter att ge upp och efter ett trettiotal speltimmar har jag nu samla ihop mina intryck. Med hjälp av detta kan man skriva egna historier att spela igenom tillsammans med kompisarna och naturligtvis även dela med sig av dessa på nätet. Något som gör att livslängden blir

närmast oändlig och det faktum att alla som gjorde egna äventyr till ettan med lätthet kan återanvända sitt arbete med spelmotorn i Neverwinter Nights 2 och verktyg gör att vi säkert relativt snart får se nya ambitiösa spelarskapade äventyr.

I Neverwinter Nights 2 besöker vi återigen den iskalla och förrädiska staden Neverwinter, belägen långt norr om Svärdkusten i fantasyvärlden Faerun. Efter att ha skapat en huvudperson och valt ras, yrke och allt annat spelskaparna slungar på mig bär det äntligen iväg och äventyret kan börja. Eftersom spelet är skapat för flera spelare kan man styra upp till tre medhjälpare utöver sig själv. Men tack



1 FAKTA

## KONSEKVENSER

I Neverwinter Nights 2 spelar allt som du gör faktiskt en roll för hur andra personer i spelet bemöter dig och vilka möjligheter du har att lösa ett problem. Bravo säger vi på Gamereactor...

vare pausfunktionen blir man aldrig särskilt stressad när det gäller att dela ut rätt kommando till gruppledarna när det vankas monstermobbing.

Magiska besvärjelser och vassa tvåhands-svärd som klingar i takt med den storslagna musiken hjälper till att skapa en härlig atmosfär. Stämningen känns helt rätt. Neverwinter Nights 2 är inte lika världsomvälvande och känns inte lika unikt som sin föregångare men fläskar trots allt på med allt det som var bra med originalet och tar det hela ett steg längre. Neverwinter Nights 2 är grymt beroendeframkallande även om det ska sägas att äventyret för den ensamme spelaren inte är det mest engagerande. Roligare blir det såklart när man är ett gäng kompisar som utforskar spelet tillsammans. Närmare än såhär kommer man inte garna klassiska rollspel med papper och penna på en dator, och ett bättre omdöme än så kan jag knappast ge ett rollspel.

Sebastian Lind

**BETYG 8/10**

Grafik 8/10 Ljud 8/10 Spelbarhet 8/10 Hållbarhet 8/10

GRYM UPPFÖLJARE

- Grym variation, massor med innehåll, läcker grafik
- Bökig kamera, huvudhandlingen kunde varit bättre



## SNYGGARE GRAFIK

Grafiken i Extraction Point är snäppet snyggare än i Fear, och imponerar med framförallt systemet för att rendera skuggor och ljus.

Genre ACTION



LÄBBIGA SKRÄCKMOMENT De tillfällen då spelet väl hänger sig åt skräckelementen, blir de desto mer psykiskt jobbiga. Panik, våldsamma svettningar och konstant stäpås är att vänta.

# FEAR: EXTRACTION POINT

Mer extrem tung action och psykiskt jobbig skräck...

Plattform PC Utvecklare TIMEGATE STUDIOS Utgivare VIVENDI Premiär UTE NU Antal spelare 1-16 (ONLINE) Testad Version GULD Rek. Ålder 18

**H**järtfrekvensen skenar iväg i en panikartad rytm, så till den milda grad att bröstskogen nästan spricker. Blicken flackar och försöker fokusera på fienden som ligger och lurar i skydd av mörkret. Framför skärmen sitter jag med vitnande knogar och biter mig i läppen, och jag tycker mig känna den fräna doften av bränt krut blandat med svett. Fear: Extraction Point framkallar känslor, primitiva sådana. Rädsla, ilska, glädje. Monolith har jobbat hårt med expansionen av Fear, och expanderat allt som gjorde originalspelet så bra.

Fear var ett lysande actionspel som bjöd på löjligen mängder action, varierat tempo och fantastisk läcker grafik. Blandningen av övernaturlig skräck och vansinnig action fick mig att kapitulera fullständigt.

Extraction Point tar vid precis där Fear slutade. Psycho-ungen Alma överlevde atombomben som jämnade staden med marken. En våldsam helikopterkrasch senare och man tror att de livlösa replika-soldaterna är lika döda som storskurken Paxton Fettel. Men Fettel lever, och är argare än någonsin.

Precis som Fear är Extraction Point uppbyggt kring små ögonblick. Vissa varar i en minut, vissa i en halv sekund. Men det handlar allt som oftast om intensiva strider där kroppsdelar flyger och omgivningarna målas innanmäterött. Många strider sker nu på betydligt större områden och detta skapar en variation som saknades i Fear.

Vapenarsenalen är utbyggd med en laserkarbin och en mäktig minigun, som båda skapar död på en helt ny nivå, samt ett nytt hjälpmedel i form av ett kanontorn som placeras på marken och perforerar ankommande fiender.

Fear: Extraction Point ännu bättre än Fear, och den bästa actionexpansionen jag testat sedan Half-Life: Opposing Force.

Jesper Karlsson

**BETYG 9/10**

Grafik 9/10 Ljud 9/10 Spelbarhet 9/10 Hållbarhet 9/10

LÄSHIGT BRA EXPANSION

- Grym variation, fantastiska strider, strålände avslutning
- För kort, lite för tunn story



# NEED FOR SPEED: CARBON

EA blandar spelmoment från Need for Speed: Most Wanted, Underground 2 och Juiced

Plattform GC/PC/PS2/XBOX/XBOX 369 Utvecklare EA Utgivare EA Premiär UTE NU Antal spelare 1-6 (ONLINE) Testad Version XBOX 369 (PAL) Rek. Ålder 12

Genre RACING



### UNDERGROUND

Carbon delar fler likheter med Underground-spelen än det senaste spelet i serien; Most Wanted. All körning utförs nattetid och lysas enbart upp av alla neonskyltar och lyktstolpar runt om i staden.

### TIPS

#### SPELA ÄVEN

Juiced 9/18 XBOX/PC  
Det bästa streetracing-spelet på marknaden med strålande bilfysik, snygg grafik och god variation.



### FAKTA

#### CARBON CANYON

Carbon Canyon är en snudd på legendarisk plats i streetracing-sammanhang. Platsen återfinns i Kalifornien, bland bergen och där tävlar dagligen ett flertal förare om pengar, respekt, ära och äganderätten till motståndarens bil. Körningen i Carbon Canyon äger rum längs slingriga, mörka bergsvägar med stor risk för att störta ned i någon av alla de raviner som omger vägar. Dessa moment har EA inspirerats av i utvecklingen av Need for Speed: Carbon.

**J**ag trodde aldrig jag skulle kunna njuta av ett bilspel med bristfällig fysik och följdaktligt blek körkänsla. Jag vet med mig att jag till och med skrivit det i fler än en tidigare recension. Men jag hade fel på nytt. För Need for Speed: Carbon innehåller om möjligt ännu stelare körkänsla än föregående spel och bilarna forslas runt på vägbanan i vad som ibland mer känns som järnvägsspår än oförlåtande asfalt.

Att röja runt på stadsgatorna i EA:s racingproppade storstad kräver ingen som helst skicklighet, och absolut inget användande av varken broms, växlar eller handbroms. Jag vinner tävling efter tävling efter tävling i sex hela dagar utan att knappt röra bromsen, och helt utan att någonsin förlora. Carbon är oerhört lättspelat, enkelt och stundtals nästan självgående. Men jag kan ändå inte stänga av.

Den främsta orsaken till detta är det nya upplägget som EA lånat från THQ:s plågsamt underskattade racingjuvel Juiced. I Carbon slåss man om territorium, om respekt och om cred. Hur tontigt det än må låta är det få saker som roar mer än att sakta men säkert överta kvarter efter kvarter för att efter tolv timmars speltid regera hela Palmont City. Respekt erhåller man genom att vinna tävlingar och varje gång man vunnit merparten race i varje stadsdel, övertar ens eget gäng kontrollen. Gänget som man knyter till sig består av en



**RACING MED HANDLING** Den tontiga (men ändå underhållande) b-filmsdoftande handlingen från det föregående Most Wanted tar vid där den slutade och ett flertal av karaktärerna återvänder i Carbon.

tjock och superlojal allt-i-allo, en blyg men begåvad superförare samt en sprallig japansk tjej som älskar att meka. Med en av dessa tre vid ens sida under tävlingarna kan man med ett enkelt knapptryck instruera någon av dessa att antingen blocka envisa motståndarbilar, agera scout och lokalisera genvägar åt en eller göra bilen och dess lustgassystem bättre. Inför varje lopp får man välja vilken av gängmedlemmarna man vill ha med sig, ett val som för min del alltid faller på Neville, som fungerar som en blockerare och enkelt kan låsa den bilen som leder för att man själv enkelt ska kunna knipa förstaplatsen. I övrigt stoltserar Carbon med

snygg grafik, minimala laddningstider, en lyckad återkomst av drift-momentet från Underground-spelen samt strålande modifikationsmöjligheter. Även urvalat bilar är mycket bra liksom presentationen. Synd bara att bilfysiken inte är bättre...

**Petter Engelin**



Grafik 8/10 Ljud 7/10 Spelbarhet 7/10 Hållbarhet 8/10

JAG REGERAR GATORNA

Strålande upplägg, grymt bilurval, spännande handling  
Stel bilfysik, för enkelt

# MEDIEVAL II: TOTAL WAR

Martin Forsslund har agerat skrivbordsgeneral... igen

Plattform PC Utvecklare CREATIVE ASSEMBLY  
Utgivare SEGA Premiär UTE NU Antal spelare 1-8  
Testad Version GULD Rek. Ålder 16

Genre STRATEGI



169 STYCKEN I Medieval 2: Total War finns över 100 olika enheter och alla är helt historiskt korrekt återgivna.

**T**otal War-serien är de senaste årens tyngsta realtidsstrategiserie. Med en blandning av Civilization-liknande imperiebyggande kombinerat med massiva slaktarslag i realtid har de tidigare spelen hamnat högt på önskelistorna hos de äkta skrivbordsgeneralerna.

Låt oss börja med att konstatera att Medieval II: Total War är ett mycket välgjort strategispel. Man känner direkt att Creative Assembly ägnat mycket omsorg om de historiska detaljerna. Det är lite som att kliva rätt ner i Nationalencyklopedins medeltidskapitel. Spelets centrum är precis som tidigare den övergripande imperiekartan. Den här gången börjar man erövra Europa för att sedan vända sina lystna blickar mot Mellanöstern och det heliga landet. Kampanjen avslutas 450 år senare med den spanska invasionen av den nya världen och heta djungelslag mot de mäktiga aztekerna.

Det här ger spelet en riktigt mäktigt historisk spännvidd och spelet håller riktigt länge. Under kampanjen får man också testa sina strategier mot allt från framrusande djungelvildar till mer sofistikerat motstånd, beväpnade med kulor och krut. När man klarat kampanjen så finns det ett antal historiska slag man kan ta sig an och givetvis en riktigt välsnickrad multiplayerdel.

En av nyheterna i Medieval II är att striderna inne i städer och befästningar utvecklats. Det här är dock ändå spelets svaga punkt och fungerar inte lika klockrent som på stora öppna slagfält. Jag tycker inte heller att spelet har blivit mer lättillgängligt utan det krävs gott om tålamod för att komma igång och lära sig alla finesser i det rätt tråkiga gränssnittet. Bortser man från dessa invändningar så är Medieval II: Total War ett precis lika djupt och hållbart strategispel som de tidigare delarna i serien.

...Martin Forsslund

## BETYG 8/10

Grafik 7/10 Ljud 6/10 Spelbarhet 8/10 Hållbarhet 9/10

TOKTUNG STRATEGI

Historiskt korrekt, utmanande och med fylldt innehåll  
Trista stadsstrider, udda spelkontroll

# FIFA 07

En månad senare är Xbox 360-upplagan av årets fotbollsfest här...

Plattform XBOX 360 Utvecklare EA Utgivare EA Premiär UTE NU Antal spelare 1-4 (XBOX LIVE) Testad Version PAL Rek. Ålder 3

**E**fter två misslyckade halvmesyrer hoppas EA på tredje gången gillt med Fifa 07 till Xbox 360. De lyckas helt klart bättre den här gången, men jag kan ändå inte låta bli att undra hur fantastiskt det hade kunnat bli om de inte slarvat med vissa detaljer.

Det går inte att blunda för att EA sneglat på Konamis Pro Evolution Soccer-serie de senaste åren. De har jobbat på att återskapa de naturliga rörelsemönster, den strålande bollfysiken och den artificiella intelligens som gör Pro Evolution Soccer till ett fantastiskt fotbollsspel. Delvis har det inneburit att de offrat den lättillgängliga spelkontroll som präglat serien, men på det hela taget är det en positiv utveckling. I Fifa 07 till Xbox 360 är animationerna betydligt bättre än tidigare och bollfysiken när visserligen inte samma klass som i Pro Evolution Soccer, men är ändå ett steg i rätt riktning. Ibland ser det dock ut som spelarna helt ignorerar bollen för att få in en saftig kroppstackling på en spelare som löper sida vid sida. Det känns lite överdrivet. En intressant nyhet är att du kan se lite hur en spelare kommer att agera genom att se hur var han lägger kroppsvikten, tyvärr gör detta att det blir lite för lätt att rinna igenom försvaret och datorn kan med lätthet göra detsamma mot dig. När man lärt sig att vara lite mindre aggressiv i sitt försvarsspel, så fungerar det bättre.

Det absolut bästa med årets Fifa är det underbara managerläget där man samlar erfarenhetspoäng till spelarna och bygger upp sin klubb. Gränssnittet är sanslöst läckert till Xbox 360 och i direkt jämförelse med Pro Evolution Soccers Master League är detta i



Genre SPORT

**BARA SEX LIGOR** I Xbox 360-spelet finns bara sex ligor (England, Frankrike, Italien, Mexiko, Spanien och Tyskland) med att jämföra med de 28 ligorna i övriga versioner. Orsaken är att det kräver massor av tid att modellera spelarna och EA har helt enkelt inte hunnit med.



FAKTA

### CHAMPINJONER

EA äger ensamrätten på Champions League-licensen, men då det senaste Champions League-spelet såldes dåligt och det verkar inte vara något nytt på gång. Väger vi hoppas på att en uppdatering till Fifa 07 kan släppas via Xbox Live?

TIPS

### SELA ISTÄLLET

Pro Evo Soccer 6 9/10  
XBOX 360  
Årets tveklöst bästa fotbollsupplevelse som ingen fan bör missa...

mina ögon klasser bättre. Men inget underbart utan ett stycke smolk och i det här fallet känns det oerhört trist att EA valt att inte inkludera fler än sex ligor i Xbox 360-spelet. Du kommer med andra ord inte ha något möjlighet att föra ditt favorittag i Allsvenskan till framgång i managerläget.

När det kommer till grafiken så är den betydligt mer detaljerad än i Pro Evolution Soccer 6 till Xbox 360. Stjärnspelarnas karaktäristiska rörelsemönster har fångats mycket väl, allt från Ronaldinhos överstegefinter till Zlatans aviga skottrörelse.

...Bengt Lemne

## BETYG 7/10

Grafik 7/10 Ljud 7/10 Spelbarhet 7/10 Hållbarhet 8/10

ETT STARKT FÖRSÖK

Snygg grafik, strålande managerläge, balanserad spelkontroll  
Bara sex ligor, överdriven kroppskontakt



**MIN VÄNSTRAN FOT** En av skillnaderna mellan Xbox 360-versionen och övriga versioner av Fifa 07 är att spelmotorn beräknar hur spelarna fördelar vikten och hur de står med fötterna (på hälen eller på tårna). Detta fungerar relativt väl, och leder till ett mer verklighetstroget spel.



# CALL OF DUTY 3

Hög intensitet, enorm variation och mycket god utmaning bjuds i Activisions superba trea...

Plattform **XBOX 360** (**PLAYSTATION 3**) Utvecklare **TREYARCH** Utgivare **ACTIVISION** Premiär **UTE** **NU** Antal spelare **1-16** (**XBOX LIVE**) Testad Version **PAL** Rek. Ålder **16**

**LEVANDE SPEL**

Call of Duty 3 är mer levande än tidigare delar i serien. Mer atmosfäriskt, mer varierat och framförallt betydligt snyggare än Call of Duty 2.

Genre **ACTION**



**ETT LITET MINUS** Det enda egentliga minuset är den ibland bristande artificiella intelligensen hos medsoldaterna. Det är inte helt ovanligt att de ställer sig i vägen för din eldgivning, eller blockerar din reträttväg, vilket såklart irriterar.

och omringar de tyska styrkorna genom att belägra området omkring de fyra städerna Trun, Argentan, Vimoutiers och Chambois.

Call of Duty 3 bjuder låter mig ta del av krigets slutskede, där många av de mest blodiga striderna ägde rum. De första två uppdragen i spelet kretsar kring de amerikanska styrkorna, medan storyn sedan hoppar vidare till ett franskt flygfält där jag får ta kontroll över O'Doyle, skotsk korporal.

Eftersom striderna denna gång förs i västra Europa är ryssarna från de två tidigare spelen

inte med. Istället har de ersatts av en grupp polska pansarvagnsmaskinister med svår dödsångtan och usel humor.

Call of Duty 2 var ett superbt spel. Jag trodde absolut inte att Call of Duty 3 skulle bli lika bra. Dels för att utvecklingsstudion är en annan än tidigare, men även eftersom spelet bara tagit 11 månader att göra. Men gud så fel jag hade. För Call of Duty 3 är det bästa spelet i serien hittills, och en förbättring av allt som gjorde de första två spelen så bra.

Spelkontrollen är välbalanserat exakt,

**U** i kom hit till Frankrike för att äta munkar och dricka kaffe. Nu är det så att Nazisterna redan druckit upp allt kaffe och ätit upp alla munkar vilket betyder att vi måste sparka deras stjärtar!

Sergeant Richardssons informativa peppningssnack samma morgon som vi sätter av mot Chambois är lika töntigt som han är. Han tuggar tobak, svär och pratar om hur grymma soldater vi är. Jag bryr mig inte utan gör istället allt för att hålla bajset inne. Runt oss viner gevärskulorna och granatsplittret regnar som konfetti över den plats bakom en massiv stenmur där jag krampaktigt kurat ihop mig.

På andra sidan muren har tyskarna belägrat sig i en kyrka, utrustade med granater i överflöd och två stavimonterade kulsprutor. Vi må vara överlägsna i antal idag, men rusligt underlägsna när det kommer till utrustning, kännedom om terrängen samt omgivningens strategiska fördelar.

Juni 1944. Normandie var en stor framgång för de allierade och tyskarnas armé hade reducerats avsevärt. Amerikanerna, kanadensarna, fransmännen och britterna rycker fram mot Paris. De allierade med Montgomery och Patton i spetsen gillar fällan kallad "The Chambois pocket" där de låser in

**FAKTA****NYRENOVERAT FLERSPELARLÄGE**

Multiplayerläget i Call of Duty 3 är helt nytt i jämförelse med föregångaren. Nu delas varje lag in i en rad olika karaktärsklasser där varje klass har olika färdigheter/specialiteter. Varje spelare i varje karaktärsklass blir också bättre och bättre ju mer man spelar, vilket fungerar ypperligt och innehåller en snudd på perfekt balans. En stor förbättring i direkt jämförelse med Call of Duty 2.

**TIPS****SPELA ÄVEN**  
Call of Duty 2 **9/10**  
**XBOX 360**

En oerhört intensiv och audiovisuellt läcker spelupplevelse...



**SURROUNDBRILJANS** Call of Duty 3 låter oerhört bra i 5.1 med tonvis av genomtänkta surroundeffekter och väldigt trovärdiga vapenljöd.



**PRICKSÄKRA TYSKAR** Call of Duty 3 är mer utmanande än det föregående spelet, främst eftersom de skrikande, vildsinta tyskarna är mer pricksäkra nu.



#### FAKTA

#### BÖKIG BILKÖRNING

På fyra ställen under äventyrets gång får man i Call of Duty 3 tillgång till en engelsk militärjeep. Dessa sekvenser påminner en del om de gånger man kör terrängfordon i Xbox-spelet Far Cry Instincts och känns lite väl förprogrammerade för att det ska bli riktigt roligt. Bifysiken och själva spelkänslan då man kör denna jeep är heller inget vidare... tyvärr.

intensiteten är högre än någonsin, utmaningen hög, ljudet är strålande och variationen oöverträffad. Treyarch har varit smarta och istället för att dela upp spelet i tre delar kastar de spelaren mellan de olika arméerna i en mängd olika uppdrag. Ena stunden minerar jag bränslesilos med assistans av den franska motståndsrörelsen, nästa smyger jag från buskage till buskage med ett prickskyttegevär i en snårskog strax utanför Falaise. De olika uppdragen, som olika soldater i tre olika arméer innebär givetvis också (som vanligt) att vapenvariationen är helt fantastisk. Från den plågsamt välmodellerade Garanden till briternas Kaliber 30-studsare är Call of Duty 3 ett smörgåsbord för den vapentokige krigsfetischisten.

Precis som i tidigare spel är Call of Duty 3 extremt linjärt och framförallt från början tungt

**UNDERBARA MILJÖER** Miljöerna i Call of Duty 3 är underbart snygga och väldigt väldigt varierade.

skriptat. Treyarch har dock gjort ett imponerande arbete med att stiligt maskera de mest snitslade avsnitten av spelet genom att bygga ut miljöerna ytterligare rent visuellt. Det spelar faktiskt ingen roll att jag bara kan röra mig långs om utstakad väg på flera av de mer tätbebyggda miljöerna då allt runtomkring mig lever. Call of Duty 3 är betydligt mer organiskt än tidigare och rent atmosfäriskt överlägset allt annat i genren. Grafiken har förbättrats avsevärt och det märks tydligt att Treyarch denna gång nyttjat mer av hårdvaran i Xbox 360 i jämförelse med föregångaren.

Call of Duty 3 är ytterligare en kritvit fjäder i hatten för Activision som idag inte bara regerar subgenren utan redan krossat allt tänkbart motstånd i form av Medal of Honor och Brothers in Arms. Till Xbox 360 finns det bara ett fåtal spel överhuvudtaget som kan mäta sig med den briljanta produktionskvalitet som Call of Duty 3 erbjuder.

Treyarch har lyckats med konststycket att på 11 fjuttiga månader framställa ett tio timmar långt actionepos med audiovisuella kvaliteter som går utanpå det mesta.

**Petter Engelin**

**BETYG 9/10**

Grafik 9/10 Ljud 9/10 Spelbarhet 9/10 Hållbarhet 9/10

**KRIG ÄR VACKERT**

- Underbar variation, god utmaning, fantastisk intensitet
- Stundtals kordad artificiell intelligens

## HÄRLIGA MOMENT

Petter listar några minnesvärda moment i Call of Duty 3



#### HETA HANDGEMÄNG

Flera gånger i Call of Duty 3 springer man in i ett våldsamt handgemäng med en överrumplad tysk soldat. Dessa strider är utformade som så kallade "Quick Time Events" och är förprogrammerade. På ett antal ställen under själva slagmålet dyker det upp symboler föreställande olika knappar. För att smiska tysken och överleva måste man snabbt trycka på de knappar som visas. Detta är ett beprövat sätt att skapa avbrott i tempot och spelmässig variation, något som fungerar mycket väl i Call of Duty 3.



#### TANKADE POLACKER

Precis som i det förra spelet innehåller Call of Duty 3 uppdrag där man kör stridstank. Denna gången intar man rollen som polsk maskinist och ger sig på de tyska tigertankarna på det franska höglandet. Förutom att det är lite för svårt att manövrera tanken i trånga stadsmiljöer är detta uppdrag spännande och väldigt effektivt rent visuellt.



#### VÄLJORDA SKJUTVAPEN

Vapnen i Call of Duty 3 är väldigt väljorda och ger en mycket god känsla (om än överdriven) om hur det faktiskt var att använda de gevär som nyttjades under andra världskriget. Garand-geväret med dess karaktäristiska laddmodul, de svindrya handgjorda Thomson Kaliber 45 och den fjuttiga men funktionellt pålitliga MP40 är alla perfekt återskapade och bjuder på en härlig känsla. Treyarch har även passat på att byta ut animationerna när man laddar om sitt vapen som i Call of Duty 2 kändes lite väl fjuttiga.



#### THE FOREST

Uppdraget "The Forest" är det bästa i hela Call of Duty 3 och tveklöst ett av de mest lyckade kapitlen i serien. En grupp franska ingenjörer tillsammans med en liten trupp infanterister har spåröst försvunnit i skogen utanför Chambois. Det blir spelarens uppgift att flankera en tysk befästning tillsammans med åtta andra soldater och med hjälp av en älgstudsare (kaliber 30) skjuta ned tyskarnas scouter medan de andra i plutonen rycker fram. Givetvis är känslan av att gömma sig bakom en sten, i en skog där spelytan mäter den dubbla storleken mot för tidigare uppdrag, och lurpassa på smygande tyskar genom kikarsiktet, väldigt beroendeframkallande.



# RAINBOW SIX VEGAS

Efter det arkadaktiga fiaskot Rainbow Six Lockdown återvänder Ubisoft till seriens ursprung

Plattform PC/XBOX 360 (PLAYSTATION 3) Utvecklare UBISOFT MONTREAL Utgivare UBISOFT Premiär 24 NOVEMBER Antal spelare 1-16 (XBOX LIVE) Testad Version PAL Rek. Ålder 16



#### UNREAL ENGINE 3.0

Rainbow Six Vegas är baserat på Epic's grafikmotor Unreal Engine 3 och ser väldigt väldigt bra ut. Vissa skärmpdateringsproblem finns dock, tyvärr.

Genre ACTION

Ubisoft Montreal är enligt mig en av världens tre bästa spelstudios. Förutom tre briljanta Prince of Persia-spel står de även bakom Splinter Cell-spelen, Ghost Recon Advanced Warfighter och såklart Rainbow Six 3, Black Arrow och nu Rainbow Six Vegas. Men även solen har sina fläckar, och medan Rainbow Six Vegas briljerar på samma sätt som Rainbow Six 3, var förra delen i serien (Rainbow Six Lockdown) ett stort och försmädligt snedsteg.

Den taktiskt och strategiskt krävande, snudd på simulatorlika actionupplevelse som Rainbow-spelen alltid bjudit på hade i Lockdown fått stryka på foten för en mer glattig, lättillgänglig och arkadaktig inriktning.

Det är också just därför, på grund av den fadäsen, som Ubisoft Montreal laddat på mer än någonsin i Rainbow Six Vegas som på sina ställen är så plågsamt supersvårt att jag tvingas slå mig själv i ansiktet med en förzinkad stekspade.

Spelet börjar i Mexiko, i någon liten järnbrun håla propad med skrangliga bilar, grus och enchiladas. Spelaren rollen som nykomlingen Logan Keller. Kommandokung, rekognoseringsexpert med bred sydstatsdialekt. De första två uppdragen i Mexiko

#### TIPS

##### SPELA ÄVEN

Splinter Cell: Double Agent 9/18 XBOX 360  
Härligt ursnygg och väldigt varierad agentaction med fantastisk spelkontroll.



#### FAKTA

##### MÖRDA LENO

Multiplayerläget i Rainbow Six Vegas är lika välgjord som det var i Rainbow Six: Black Arrow. Innan man ger sig ut på nätet för att skjuta andra spelare kan man passa på att skapa sin egen, skraddarsydd soldat och Ubisoft har arbetat hårt på att maximera de olika inställningsmöjligheterna. Petter gjorde till exempel en gubbe som såg nästan exakt ut som Jay Leno, sen sköt han Jesper oavbrutet i 32 matchar på en och samma dag.



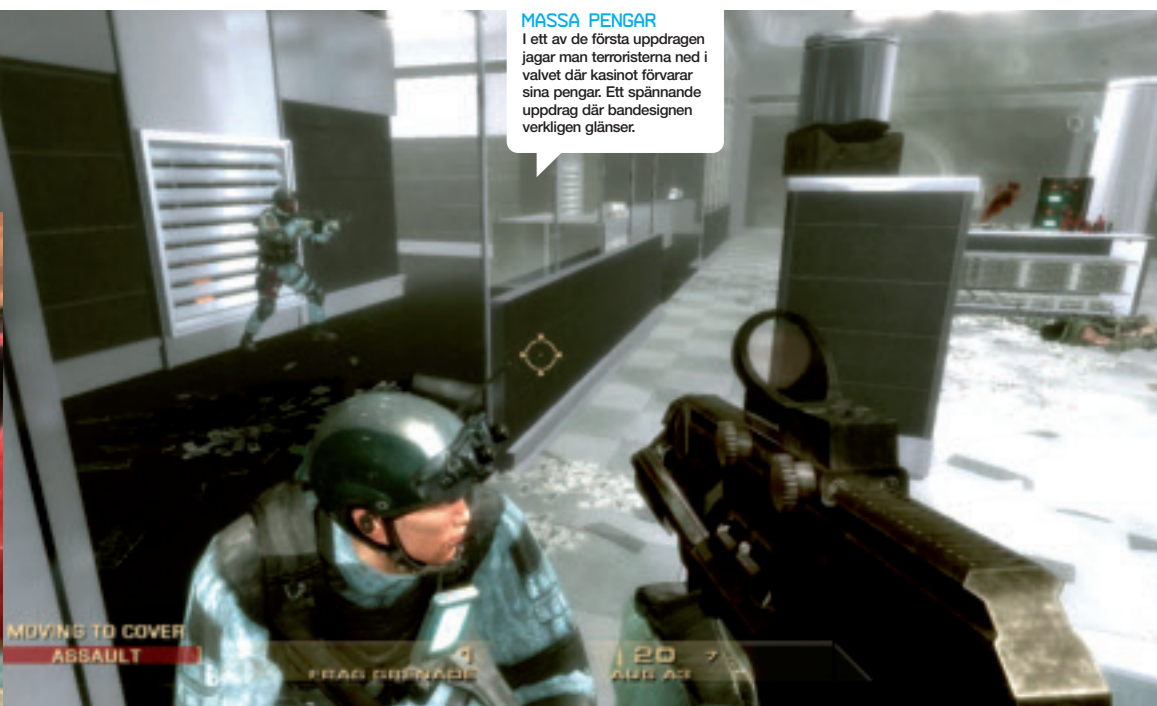
**SÖKA SKYDD** Genom att hålla in den vänstra analoga avtryckaren medan man står nära en vägg tar Logan skydd och kameran zoomar ut för att man sedan ska kunna skjuta runt hörn utan att riskera att bli träffad.

kretsar kring jakten på en ökad rysk terroristdonna vid namn Irina. Med sig har Logan Rainbow-veteranerna Conrad och Dieter och tillsammans rycker man fram genom smutsiga stadsgator vidare till en övergiven tågstation där mötet med Irina äger rum. Gruppen hamnar i bakhåll dock, blir överrumplade och Logans kumpaner tillgångatas. Efter att, omtöcknad och ifråntagen såväl automatgevär som granater, skjutit sig ut

och tagit sig till den inkallade räddningshelikoptern bär det av till Vegas, syndernas stad där en grupp mycket väl utrustade terrorister vänt upp och ned på hela staden. Logan tvingas lämna sina kidnappade kumpaner och istället ansluta med två nya terroristbekämpare.

Tillsammans gäller det att skjuta sig fram genom Las Vegas och eliminera terroristhotet som ligger som en brinnande slöja över staden.

Rainbow Six Vegas börjar ganska dåligt,

**MASSA PENGAR**

I ett av de första uppdragen jagar man terroristerna ned i valvet där kasinot förvarar sina pengar. Ett spännande uppdrag där bandesignen verkligen glänsar.

**SUPERTAJT SPELKONTROLL** Spelkontrollen i Rainbow Six Vegas är inte bra, den är briljant. Ett tajtare och mer exakt spelkontroll får man leta länge efter, vilket krävs då minsta lilla felsteg innebär döden. Träffas Logan av två kulor eller fler så dör han oftast omgående.

och jag hinner bli duktigt oroad innan spelet byter skepnad och förvandlas till det fantastiskt krävande och smärtsamt underhållande actionspel jag hade hoppats på. Mexikouppdragen är halvslarvigt gjorda, fienderna ganska dumma och en del irriterande småbuggar förstör vissa av eldstriderna.

När Logan hoppar in i helikoptern för att minuten senare hoppa ut och landa på Las Vegas Boulevard är dock de irriterande småbuggarna som bortblåsta, fiendeterroristernas artificiella intelligens avsevärt förbättrad och grafiken märkbart snyggare. Första gången man tar steget in i ett av stadens många kasinon och börjar skjuta sönder alla tusentals ljusskyltar (och enarmade banditer) är det en fantastiskt mäktig känsla. Rainbow Six

**FAKTA****INGEN LIVMÄTARE**

Precis som i Call of Duty-spelen har Ubisoft Montreal tagit bort livmätaren i Rainbow Six Vegas och ersatt det med ett system som tvingar spelaren att snabbt söka skydd då han blir träffad. Efter fyra-fem sekunder har man återhämtat sig och kan återgå till skjutandet av terrorister.

Vegas är väldigt snyggt, miljöerna är förstörbara och de allra flesta föremålen i spelet går att skjuta sönder.

Ordergivningssystemet från Rainbow Six 3 är något förenklat men fortfarande mångsidigt och belöande. Det är en fantastiskt cool känsla att själv lägga nedtryckande eld med bössan lutad över en roulettebord medan man skickar Michael och Yung till vänster för att flankera fienden. Det är också en lika fantastisk känsla att sluta upp med Jesper och Jonas via Xbox Live för att minuten senare flankera danska speljournalister och lyssna till deras panikartade vrål.

Rainbow Six Vegas börjar segt och lyckas under de första två timmarna inte imponera märkvärdt. Resten av de tio speltimmarna som Ubisoft Montreals senaste fullträff erbjuder är dock lika utmanande som de är hektiska, attraktiva, vällydande och balanserade. Det finns skärmmuppdateringsproblem och ibland är ljudet dåligt mixat, men överlag är detta precis vad vi Rainbow-fans hade önskat oss.

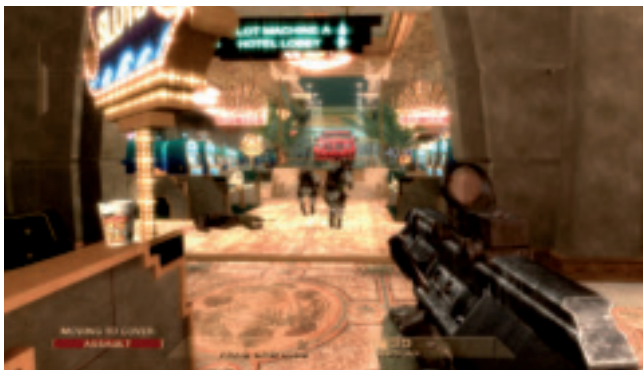
**Petter Engelin**

**BETYG 8/10**

Grafik 8/10 Ljud 8/10 Spelbarhet 9/10 Hållbarhet 8/10

**RAINBOW ÄR TILLBAKA!**

- + Fantastisk spelkontroll, grym grafik, enormt läckra miljöer
- Instabil skärmmuppdatering, en del småbuggar

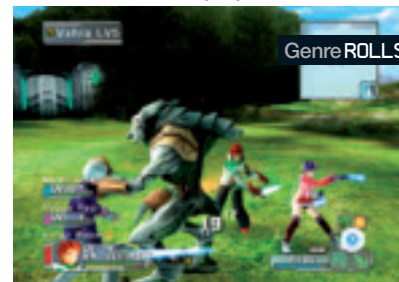


**VAPENSHÖRD** En stor nyhet i Rainbow Six Vegas är att man för första gången i Rainbow-sammanhang nu kan plocka upp de vapen som de döda fienderna lämnat efter sig. Man kan dock bara bära två vapen åt gången.

# PHANTASY STAR UNIVERSE

Mäktig fortsättning på Segas klassiska onlineäventyr...

Plattform PC/PS2/XBOX 360 Utvecklare SONIC TEAM  
Utgivare SEGA Premiär 24 NOV Antal spelare 1-6  
Testad Version XBOX 360 (PAL) Rek. Alder 12



**GAMMAL GRAFIK** Fantasy Star Universe började som ett Playstation 2-spel som från början var tänkt att släppas för mer än ett år sedan.

**A**lltför många missade Segas episka rymdsåpa **Phantasy Star Online** när det släpptes till Dreamcast. **Det tänker Sega åtgärda med råge i Phantasy Star Universe som innehåller fantastiska onlineupplevelser.**

Att spela Phantasy Star Universe påminner mycket om gamla Phantasy Star Online, eller för all del om Guild Wars för er som spelat det. Det är inte förrån man tagit sig ett tiotal timmar in i spelet som alla nyheter sedan föregångaren verkligen märks. Till exempel är spelet nu svårare, vilket gör taktik till en oundgänglig överlevnadsstrategi och att ha en magiker med helande förmågor i sin grupp är en absolut nödvändighet. Tack vare att man numera kan ha två vapen känns även striderna mer underhållande och skillnaderna mellan raserna är större. Dessutom kan den som vill numera byta yrke i spelet för att skapa en balanserad figur med många färdigheter.

Solsystemet Grarls tre planeter erbjuder sköna miljöer med mörka grottor, uråldriga hemligheter och färgsprakande natur. Alla har de dessutom stora städer, var och en med unika möjligheter och vapen. Uppdragen är också mer varierade denna gång och framför allt långt fler. Det gör att man inte behöver göra om samma sak på samma sätt som tidigare.

En knapp hundring per månad kostar det att spela Phantasy Star Universe på nätet. En fullt motiverad summa när man ser vad spelet innehåller. Redan första veckan avverkade jag närmare 40 timmar, vilket är mer än de flesta andra spel kan erbjuda. Då har jag ändå bara skrapat på ytan i ett spel som lär underhålla mig kungligt lika länge som sin föregångare.

**Jonas Mäki**

**BETYG 8/10**

Grafik 5/10 Ljud 8/10 Spelbarhet 8/10 Hållbarhet 9/10

**MÄRTIGT ONLINEÄVENTYR**

- + Skön stämning, varierande, innehållsrikt, bra uppdrag
- Trist offlineäventyr, primitiv grafik



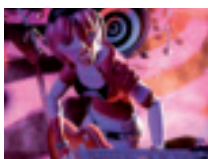
# GUITAR HERO II

Harmonix fortsätter att briljera i vad Petter anser vara världens bästa musikspel, någonsin...

Plattform PS2 (SLÄPPS TILL XBOX 360 I JANUARI) Utvecklare HARMONIX Utgivare ACTIVISION Premiär 24 NOVEMBER Antal spelare 1-2 Testad Version PS2 (PAL) Rek. Ålder 3

**N**eil Peart i Rush slår av takten inför bryggan mellan solot och versen i YYZ. Jag bryter en hel radda över vänsterhandens fingrar åt höger i ett försök att nå fyra knappar samtidigt för att sedan snabbt kasta mina hopplösa korvar till vänster för att plocka räkorna som snyggt smälter ihop med Pearts våldsamma piskande av virveln.

Jag är en grym gitarrist, jag är en stjärna, en ikon, en hjälte! Åtminsatone är det så jag känner när jag spelar Guitar Hero II och självklart på det sätt som utvecklarna Harmonix vill att jag ska känna mig. Guitar Hero II är en klar förbättring över sin strålände



FAKTA

### MASSA MUSIK

Bland de 40 låtarna som finns med i Guitar Hero II hittar vi Strutter (Kiss), Sweet Child of Mine (Guns N Roses), Shout at the Devil (Mötley Crüe), Heart Shaped Box (Nirvana) och övergymna YYZ (Rush).

föregångare och det bästa musikspelet jag haft nöjet att testa.

Det första spelet briljerade inte bara på grund av urläcker presentation, kaxig grafik och superbt urval klassiska hårdrocksdängor, det bjöd också på ett enkelt men ändå djupt och intressant spelsystem som fick även den mest oinvidige musikspelsfiende (undertecknad) att smälta som smör. Ett par riff in på Megadeaths Symphony of Destruction och jag var förlorad i de odödliga hårdrockriffens förlovade land.

I Guitar Hero 2 rör den största nyheten multiplayerläget och möjligheten att välja mellan att spela komp eller sologitarr. Man kan själv

lägga soloslingan på exempelvis Kiss-låten Strutter (Ace Frehley regerar) medan polaren spelar Paul Stanleys tunga gitarrgrund. På låtar som inte har någon kompgitarr (exempelvis Message in a Bottle med The Police) är det istället möjligt att komplettera gitarran med basslingen, i fallet The Police en av världens coolaste basslingor (Stings frisyrr regerar).

Denna nyhet må låta som en spelmässig petitesse men innebär en enorm skillnad till det redan strålände multiplayerläget. Känslan av att själv bygga musiken är betydligt betydligt större och man slipper dela på tonerna och sitta och vänta på den andra gitarristen. Tillsammans med urläcker, hårdrocksdofande presentation och fantastiskt bra ljudkvalitet innehåller Guitar Hero 2 inte mindre än 40 superba gitarrklassiker som gör detta till ett av absolut bästa musikspelen som någonsin släppts.

—Petter Engelin

**BETYG 9/10**

Grafik 7/10 Ljud 9/10 Spelbarhet 9/10 Hållbarhet 9/10

JAG = GITARRGUD

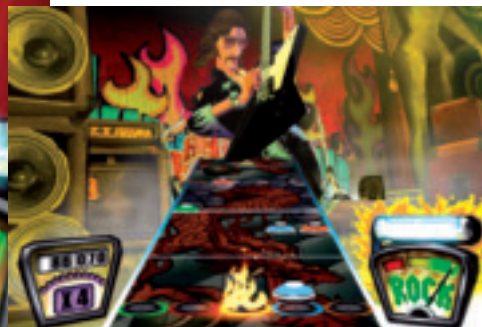
- ⊕ Grymt multiplayerläge, superba låtar, snygg presentation
- ⊖ Jag vill kunna improvisera

Genre MUSIK



### PRESENTERAT

Guitar Hero II är lika attitydsfriskt presenterat som det första spelet. Menyerna, gränssnittet och karaktärerna luktar hårdrock lång väg.



**JAG ROCKAR!** Det är mer tydligt när man missar en ton i Guitar Hero II än i det första spelet. Hela bilden blir svart för ett kort ögonblick och gitarrhalsen hoppar till.

Genre ACTION



### LEGO OCH LEGO

Bionicle Heroes har utvecklats av samma studio som gjorde Lego Star Wars-spelen...

# BIONICLE HEROES

Mikael har roat sig att röja runt med danska legosoldater

Plattform PS2/GC/PC/XBOX 360 Utvecklare TRAVELLER'S TALES Utgivare EIDOS Premiär 24 NOVEMBER Antal spelare 1 Testad Version PS2 (PAL) Rek. Ålder 7

**L**icensspel för barn går det tjugofem på dussinet av och de brukar allt som oftast vara rätt ruttna, ungefär som det förra Bionicle-spelet (eller Disneys Cars). Men tänk, Bionicle Heroes är faktiskt helt okej.

Egentligen är det ett ganska rättframt skjutospel. Man springer runt i omväxlande miljöer och skjuter på allt som rör sig först, och sedan allt som inte rör sig, för att få tag på Legobitar som fungerar som valuta. Ibland måste man skifta mellan de sex olika figurerna för att komma förbi olika hinder, men annars sprang jag konstant runt med Hewkii, den gula roboten som dels kan laga olika saker och dels har ett brutalt effektivt målsökande gevär.

Spelets brister ligger tyvärr i kontrollen. Kameran är alldeles för nära karaktären man styr och gör att jag ofta måste förlita mig på radarn för att upptäcka fiender i tid. Ibland går det automatiska siktet överstyr och siktar inte alls dit jag vill.

Men trots små skavanker är Bionicle Heroes ett klart godkänt köp för de lite yngre.

—Mikael Sundberg

**BETYG 6/10**

Grafik 6/10 Ljud 7/10 Spelbarhet 6/10 Hållbarhet 6/10

ENKELT MEN ROLIGT

- ⊕ Läckra effekter, lättillgängligt upplägg, bra ljud
- ⊖ Aningen enformigt, klumpig kontroll

**SLÖJABB** Grafiken är klart godkänd på Playstation 2 men precis samma grafik på Xbox 360 imponerar knappast. Hade det varit för mycket begärt att faktiskt modellera legobitarna ordentligt?

# FORGE YOUR RAIL EMPIRE



## SID MEIER RETURNS TO REINVENT THE GAME THAT LAUNCHED THE "TYCOON" GENRE.

Creators of the world's best strategy game, Sid Meier and Firaxis Games put you in charge of building the greatest rail empire in the nation! Manage trains, cargo and your bottom line while engaging in all-out corporate warfare against rival tycoons, slick entrepreneurs and robber barons!



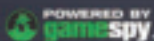
*Lay track, expand towns and cities, transport goods and watch the world come to life.*



*Ruthless LAN and online multiplayer. Sabotage your rivals and monopolize the industry.*



*Build your dream railroad world or dive into competition against J. Pierpont Morgan, Cornelius Vanderbilt and others!*



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



© 2006 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. Sid Meier's Railroads!, 2K Games, the 2K logo, Firaxis Games, the Firaxis Games logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Developed by Firaxis Games. NVIDIA, the NVIDIA Logo, and other NVIDIA Marks are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. All rights reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. Uses Bink Video. Copyright ©1997-2006 by RAD Game Tools, Inc. Uses Miles Sound System. Copyright ©1991-2006 by RAD Game Tools, Inc. Portions of this software are included under license: ©2006 Scaleform Corporation. All rights reserved. This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. ©1999-2006 GameSpy Industries, Inc. All Rights Reserved. Uses Gamebryo software ©1999-2006 Emergent Game Technologies. All rights reserved. Microsoft, Windows and Windows 95, Windows 98, Windows NT, Windows 2000, Windows ME, Windows XP and DirectX are registered trademarks of Microsoft Corporation. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. Product of the United Kingdom.

[www.pegi.info](http://www.pegi.info)



# FRAGS = CASH



Training days are over. At Gamelio.com you play Counter-Strike and Quake for money.

You win money for every frag. Each time you're killed, you're making someone else's wallet a little bit fatter.

You decide how much to stake and how much each frag is worth.

Gamelio.com is guaranteed 100% cheat-free and has a built-in ranking system that quickly sorts the survivors from the cannon-fodder. That way, anyone can play and win.

It's a bit like golf. But with more blood.

The first 2,000 players to register get free money to gamble their lives on.

**gamelio.com**  
PC-GAMING WITH MONEY AT STAKE

# QUAKE JUST GOT MORE EXCITING



Training days are over. At Gamelio.com you play Counter-Strike and Quake for money.

You win money for every frag. Each time you're killed, you're making someone else's wallet a little bit fatter.

You decide how much to stake and how much each frag is worth.

Gamelio.com is guaranteed 100% cheat-free and has a built-in ranking system that quickly sorts the survivors from the cannon-fodder. That way, anyone can play and win.

It's a bit like golf. But with more blood.

The first 2,000 players to register get free money to gamble their lives on.

**gamelio.com**  
PC-GAMING WITH MONEY AT STAKE

SCORE

4600



LEVEL 1

# 18000

POW-TOTAL

1

2

## FRÄSCHA EFFEKTER

U.N. Squadron använde enkla parallax-effekter för att skapa läckra miljöer där bakgrunden tonade bort i fjärran. Mellansekvensen då ens plan flyger in mot bildskärmen är också ett klassiskt spelögonblick.

Plattform SUPER NINTENDO/ARXAD Utvecklare CAPCOM Utgivare CAPCOM Släpptes 1992

# U.N. SQUADRON

Capcom var en gång kända för lysande shoot'em ups, Micke berättar om ett av dem...

**J**ag var elva år och hälsade på hos en kompis som alltid hade det senaste i spelväg. Istället för att vänta på att SNES skulle släppas i Europa hade han importerat en från USA, ett koncept som då var ungefär lika främmande som att beställa en flygbiljett till månen. I hans fula, gråliga SNES satt Street Fighter 2 som jag förstas var toksugen på att spela, men nu var det dags för något nytt. Han drog fram sitt splittemya U.N. Squadron.

Capcoms shoot'em up baseras på en anime vid namn Area 88, och

designinfluenserna är tydliga. Det nyskapande med U.N. Squadron var att man fick välja mellan tre olika piloter med helt olika egenskaper och vapenuppsättningar. Mellan varje bana gick det sedan att uppgradera sina flygplan och vapen och framåt slutet av spelet åkte man runt på en arsenal som skulle göra många bananrepublikspresidenter gröna av avund. Till skillnad från många samtida skjutospel hade man också en livsmätare som gav lite större marginaler än exempelvis Gadius där en träff innebar direkt död. Därmed inte sagt att det var

enkelt. Det regnade skott och fiendliga flygplan mest hela tiden och tempot var minst sagt intensivt.

Likt många av de tidiga Super Nintendo-spelen var U.N. Squadron både ett strålände spel och ett teknikdemo. Spelet bjöd på otaliga mängder parallax-bakgrunder som gav ett otroligt djup i bilden och alla bossarna överträffade varandra i storlek, rörlighet och allmän elakhet. Särskilt minns jag ubåten som med tokläckra Mode 7-rotationseffekter vräkte sig upp ur havet och försökte preja ner mitt flygplan. Och bonus-

banorna där man ska bomba en konvoj djupt nere i en dal är en berg-och-dalbana utan dess like.

Än idag är U.N. Squadron riktigt bra och även om grafiken har åldrats är det fortfarande precis lika utmanande och varierande. Tyvärr slutade Capcom att skapa spel som U.N. Squadron och det är nog alldeles för sent att hoppas på en uppföljare. Men det hindrar oss inte från att damma av den gamla Super Nintendo-enheten och köra U.N. Squadron några varv till.

**\_Mikael Sundberg**



**The world's largest army of Super Heroes™ is under your control.**

Create four-member strike teams. Choose from over 20 playable characters. Interact with more than 140 legends in all. Become your favourite heroes and change the fate of the universe in this epic action-RPG.

**MARVEL**

# ULTIMATE ALLIANCE

Autumn 2006

[WWW.MARVELULTIMATEALLIANCE.COM](http://WWW.MARVELULTIMATEALLIANCE.COM)



	PlayStation 2		PlayStation Portable		XBOX		XBOX 360™		XBOX LIVE		GAME BOY ADVANCE™		Wii	Wii™ RELEASE DATE UNCONFIRMED		PC DVD ROM
--	---------------	--	----------------------	--	------	--	-----------	--	-----------	--	-------------------	--	-----	-------------------------------	--	------------

**ACTIVISION**  
activision.com

**MARVEL**

**BARKING LIZARDS**  
Vicarious  
Visions™

**12+**  
www.pegi.info

MARVEL, and all related character names and the distinctive likenesses thereof are trademarks of Marvel Characters, Inc. and are used with permission. Copyright © 2006 Marvel Characters, Inc. All rights reserved. www.marvel.com. This Interactive game is produced under license from Marvel Characters, Inc. Super Hero(es) is a co-owned registered trademark. Game © 2006 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. "PS", "PlayStation", "PSP", "UMD" and "PS2" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Memory Stick Duo™ may be required (sold separately). This title is not yet concept approved by Sony Computer Entertainment America. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. GAME BOY ADVANCE, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

# TOPP 10



## LITA PÅ VÅRA LISTOR

Vilka spel är det egentligen som är populärast i olika länder? Vilka spel är det som snurrar flitigast i redaktionens testmaskiner? Svaren finns i månadens listor...

## FÄRSKA TOPPLISTOR FRÅN SPELVÄRLDEN

Försäljningslistor varje vecka: [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)

## REDAKTIONEN

### Månadens mest älskade...

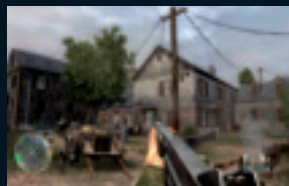
Uppmätt i allmän TV-tid i redaktions spelrum och interna slagsmål om fjärrkontrollen



#### GEARS OF WAR

XBOX 360

Locust är arga, starka, lortiga och utrustade med sjukt läbbiga huggtänder. Därför skjuter vi ihjäl så många vi bara kan i Epics mästertliga actionepos. Gears of War har gått varmt i redaktionens testmaskin den senaste månaden, inte minst i multiplayer. Detta är utan tvekan vårt absoluta favoritspel just nu och en actionupplevelse vi vill att du också ska ta del av.



#### CALL OF DUTY 3

XBOX 360

Multiplayermatcherna i Call of Duty 3 är vid det här laget en given del av vår lunchrast där Petter förmedlar oss alla och skrattar motbjudande medan han gör det. Jesper och Jonas har dock lovat att de ska hårdträna under julleddigheten för att kunna komma tillbaka och täppa till chefens stora trut.



#### GUITAR HERO 2

PLAYSTATION 2

Harmonix uppföljare är en klar och underbar förbättring av ett redan strålande spel, och hela redaktionen är numer fylld av aspirerande gitarrhjältewannabes. Vi älskar möjligheten att kunna spela såväl sologitar som kompgrupp och bas, och vi älskar låturvalet i Guitar Hero 2!



#### TEKKEN 5

PLAYSTATION 2

När vi inte skjutit varandra till småbitar har vi under den senaste månaden återigen återvänt till Namcos superba femte del av Tekken-serien. Efter cirka 8000 matcher är Tekken 5 fortfarande lika superbt, och det säger en hel del...



## SVERIGE TOPP 20

### 1:0 THE SIMS 2: DJURLIV

Format PC Gamereactors betyg 5/10

### 2:0 BATTLEFIELD 2142

Format PC Gamereactors betyg 7/10

### 3:0 PRO EVOLUTION SOCCER 6

Format PLAYSTATION 2 Gamereactors betyg 9/10

### 4:0 FIFA 07

Format XBOX 360 Gamereactors betyg 7/10

### 5:0 FOOTBALL MANAGER 2007

Format PC Gamereactors betyg 9/10

### 6:0 PRO EVOLUTION SOCCER 6

Format XBOX 360 Gamereactors betyg 9/10

### 7:0 FIFA 07

Format PLAYSTATION 2 Gamereactors betyg 7/10

### 8:0 SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

Format XBOX 360 Gamereactors betyg 9/10

### 9:0 GUILD WARS NIGHTFALL

Format PC Gamereactors betyg 8/10

### 10:0 WARHAMMER 40,000: DARK CRUSADE

Format PC Gamereactors betyg --

### 11:0 DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

Format PC Gamereactors betyg 7/10

### 12:0 LEGO STAR WARS II: THE ORIGINAL TRILOGY

Format PLAYSTATION 2 Gamereactors betyg 7/10

### 13:e CANIS CANEM EDIT

Format PLAYSTATION 2 Gamereactors betyg 8/10

### 14:e GUILD WARS NIGHTFALL COLLECTOR'S EDITION

Format PC Gamereactors betyg 8/10

### 15:e THE SIMS 2 GLITTER & GLAMOUR PRYLPAKET

Format PC Gamereactors betyg --

### 16:e NEW SUPER MARIO BROS

Format DS Gamereactors betyg 9/10

### 17:e DARK MESSIAH COLLECTOR'S EDITION

Format PC Gamereactors betyg 7/10

### 18:e TEST DRIVE UNLIMITED

Format XBOX 360 Gamereactors betyg 7/10

### 19:e THE SIMS 2

Format PC Gamereactors betyg 8/10

### 20:e SINGSTAR: SVENSKA HITS

Format PLAYSTATION 2 Gamereactors betyg 7/10

Källa: Manuel. Listan är framtagen från försäljningen från 300 svenska butiker.

## JAPAN TOPP 10

1	POKÉMON DIAMOND	DS
2	POKÉMON PEARL	DS
3	DRAGONBALL Z SPARKING NEO	PS2
4	NEW SUPER MARIO BROS	DS
5	FINAL FANTASY V ADVANCE	GBA
6	KANJI QUIZ DS	DS
7	.HACK//G.U. VOL 2	PS2
8	EVERYBODY'S TENNIS	PS2
9	BRAIN TRAINING 2	DS
10	FINAL FANTASY III	DS

Källa: Media Create

## USA TOPP 10

1	MADDEN NFL 07	PS2
2	SAINT'S ROW	XBOX 360
3	LEGO STAR WARS II: THE ORIGINAL TRILOGY	PS2
4	POKÉMON MYSTERY DUNGEON: BLUE RESCUE TEAM	DS
5	POKÉMON MYSTERY DUNGEON: RED RESCUE TEAM	GBA
6	MADDEN NFL 07	XBOX 360
7	LEGO STAR WARS II: THE ORIGINAL TRILOGY	GC
8	MADDEN NFL 07	XBOX
9	STAR FOX COMMAND	DS
10	NEW SUPER MARIO BROS	DS

Källa: NPD Funworld (OBS! Endast konsolspel)



## ENGLAND TOPP 10

1	PRO EVOLUTION SOCCER 6	MULTI
2	FIFA 07	MULTI
3	THE SIMS 2: DJURLIV	MULTI
4	FOOTBALL MANAGER 2007	PC
5	CANIS CANEM EDIT	PS2
6	SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT	MULTI
7	SCARFACE: THE WORLD IS YOURS	MULTI
8	TIGER WOODS PGA TOUR 07	MULTI
9	LEGO STAR WARS II: THE ORIGINAL TRILOGY	MULTI
10	CARS	MULTI

Källa: Charttrack



STAND UP  
AND  
BE COUNTED.

GUILD WARS®  
NIGHTFALL™  
IN STORES NOW!

YOUR WORD IS THEIR COMMAND. MEET THE HEROES OF NIGHTFALL™. THESE COURAGEOUS ALLIES KNOW HOW TO TAKE ORDERS. THEY'LL DO WHAT YOU WANT, WHEN YOU WANT, WITH WHATEVER WEAPON YOU CHOOSE FOR THEM. IF YOU'RE READY TO LEAD, THEY'RE READY TO FOLLOW!



FREE ONLINE PLAY!\*

[EU.GUILDWARS.COM](http://EU.GUILDWARS.COM)

© 2005 - 2006 NCsoft Europe Ltd. All rights reserved. NCsoft, the interlocking NC logo, ArenaNet, Guild Wars, Guild Wars Factions, Guild Wars Nightfall and all associated logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation. All other trademarks or registered trademarks are property of their respective owners.

\* Requires product purchase & access to Internet. Player is responsible for all applicable Internet fees.



SPELET KAN KÖPAS HOS:

[CDON.COM](http://CDON.COM)

**EBGAMES™**

**ONOFF**

# THE GAMM!

MASSOR AV STEKHETA TÄVLINGAR  
Fler tävlingar: [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)

## TA CHANSEN ATT VINNA: NINTENDO DS LITE + POKEMON MYSTERY DUNGEON

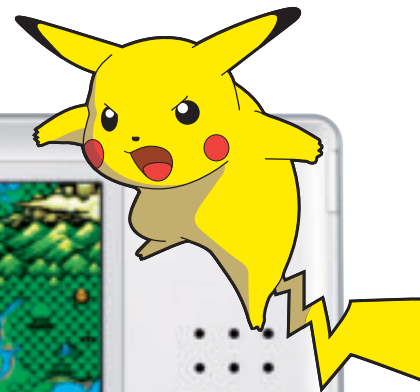
Saknar din spelsamling en läcker Nintendo DS Lite? Sugan på att vinna en maskin plus nya Pokémon Mystery Dungeon: Blue Rescue Team? Svara på frågorna nedan och skicka in dina svar innan den 1:a december

- 1 Vad betyder egentligen Pokémon?**  
1: Pocket Mats X: Pocket Monsters 2: Pocket Markus
- 2 Vad är Pikachus specialitet?**  
1: Han blir elektrisk X: Han blir grön 2: Han sparkas
- 3 Vilka av dessa är inte att Nintendo DS-spel?**  
1: Electroplankton X: Tetris DS 2: Loco Roco

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

VINNARNA PRESENTERAS PÅ GAMEREACTOR.SE DEN 10 December



## RITA OCH VINN EN: CREATIVE ZEN V 2GB MP3-SPELARE

Vi har en hel säck (japp) med urläckra Creative-spelare här på redaktionen. De spelar Mp3 och är superfina. För att du nu ska kunna bli en av de lyckliga vinnarna av en av dessa spelare krävs det att du sätter dig ned och tecknar hur du vill att framtidens Mp3-spelare från Creative ska se ut. Om din teckning är snyggt utförd och framförallt designmässigt kompetent och fantasifull kommer vi att skicka en Creative Zen hem till dig. Så! Plocka upp pennan nu och ös igång. Tävligen avgörs den 15:e december.

### RITA OCH SKICKA IN DITT BIDRAG!

När du skickar din teckning, märk ditt brev eller mail med "MP3" 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!

VINNARNA PRESENTERAS PÅ GAMEREACTOR.SE DEN 15 December



CONQUER THE WORLD WITH YOUR NINTENDO DS™

OUT NOVEMBER



# AGE of EMPIRES THE AGE OF KINGS



**COMMAND 1 OF 5 DIFFERENT CIVILIZATIONS**  
BRITONS, FRANKS, MONGOLS, SARACENS & JAPANESE

**TAKE CONTROL OF THE GREATEST RULERS IN HISTORY**  
RICHARD THE LIONHEART, JOAN OF ARC, GENGHIS KHAN...

**COMMAND OVER 65 DIFFERENT TYPES OF UNITS**

**4-PLAYER COMBAT SCENARIOS**



OUT NOVEMBER

[WWW.AGEOFEMPIRESDS.COM](http://WWW.AGEOFEMPIRESDS.COM)

"AGE OF EMPIRES IS A GREAT TRIBUTE TO THE PC SERIES,  
AND A WORTHY ADDITION TO ANY COLLECTION." - IGN



Microsoft

NINTENDO DS



ENSEMBLE STUDIOS



Så här coolt får bara band som släppt fem klockrena skivor på elva år posera.



MÅNADENS BÄSTA!

## Emotionellt

Känslorna fortsätter att svalla på Deftones nya skiva

### Deftones

SATURDAY NIGHT WRIST

Genre METALL  
Text KONRAD CRONSIDO

De inledande riffen på Hole In The Earth slår emot mig och jag drabbas av lätt nostalgi. Sen börjar Chino Moreno sjunga och jag påminns om hur mycket en ny Deftones-skiva kan betyda för mig.

När jag var sjutton år gammal slog det ner en bomb i min musikvärld. Den hette White Pony, och var dittills det vackraste och tyngsta jag någonsin hört. Nu är det sex år senare och med Saturday Night Wrist är Deftones redo att erövra mina öron än en gång. På samma sätt som till exempel Tool så har Deftones hela tiden lyckat hålla sig utanför den gängse amerikanska metallscenen dominerad av band som Linkin Park och Limp Bizkit. Den självbetitlade skivan efter White Pony som kom 2003 bekräftade att bandet hoppade av den kommersiella

cirkus som det blivit av genren. Soundet krävde mer av sin lyssnare och hade utvecklats i nya mer experimentella banor. Låten Lucky You skvallrade dessutom om att det fanns ett intresse att blanda in mer electronica i musiken.

Egentligen var det tänkt att bandets femte album skulle spelas in under slutet av 2004. Men bråk med demon-producenten Bob Ezrin (Pink Floyd, Alice Cooper, Monster Magnet med flera) ledde till att Moreno drog på turné med Team Sleep istället och rykten om bandets nära upplösning var genast igång. Lyckligtvis så lyckades Deftones och Ezrin till slut hitta tillbaka till varandra för att slutföra inspelningarna. Resultatet är lite vad man kan vänta sig när man låter mannen ansvarig för monsterskivor som The Wall producera. Det här är bra, riktigt bra.

Saturday Night Wrist lyckas med att kombinera det

hårdare riffandet från bandets tidigare plattor med mer tillbakalutade elektroniska arrangemang utan att det känns konstigt eller tvunget. Efter att ha öppnat med stenhårda Hole In The Earth och Rapture blandas det in mer harmonier i arrangemangen. En del spår som till exempel Pink Cellphone skulle kunna vara hämtad direkt från Team Sleep-skivan.

Musikalisk dynamik och kontrast har alltid varit Deftones starka sidor och få sångare kan balansera mellan skrik och skönsång som Moreno. Hans röst är lite av bandets signatur och den leder musiken i de tvåra kasten mellan det sköra och bräckliga till det massivt hårda på ett sätt som skickar rysningar av välbehag genom hela mitt nervsystem. För mig är detta en bekräftelse på något jag kände som sjuttonåring: att Deftones i alla högsta grad är ett av vår tids stora band. **9/10**



### New Found Glory

COMING HOME

Genre ROCK  
Text KONRAD CRONSIDO

På sitt femte album så har New Found Glory vridit ner tempot avsevärt och bandet levererar ett betydligt lugnare sound än på tidigare skivor. Lite som Blink 182 har de rört sig bort från gamla skateband som NOFX och Bad Religion och istället närmast sig Jimmy Eat World och 3 Doors Down. De klösiga punkriffen har fått ta ett steg tillbaka till förmån för mer melodi och popkänsla. Det känns tajtare och mer genomtänkt. Framför allt så har sångaren Jordan Pundik vässat rösten och sjunger renare och inte riktigt lika gnälligt som tidigare.

Det här är lite på gott och ont. Emo i all ära, men ibland kan jag sakna energin och naiviteten i den gamla skolan. Dessutom så kan gränsen mellan emo och sentimentalitet ibland vara härfin.

New Found Glory lyckas dock balansera upp det så att det sällan faller ner i smörigt dravel.

Ett par gånger suger det till och med rejält i viljan att dra på sig jeansen med nitbälte och ställa sig svettigt med näven i luften och sjunga ut all sin kärlek och längtan. **7/10**



### Ludacris

RELEASE THERAPY

Genre HIPHOP  
Text KONRAD CRONSIDO

Ludacris behöver få ligga. Grymt mycket dessutom. Så mycket att han måste rappa om det i åtta låtar på raken innan han byter ämne. Sen avhandlar han lite allvarigare saker såsom överrepresentationen av afro-amerikaner i amerikanska fängelser. Men då har jag för länge sedan tröttnat på att höra Luda beskriva alla möjliga och omöjliga sätt han ska sätta på mig på.

Den kommersiella hiphopen har drabbats av samma sjuka som alla genrer som dominerar listorna för länge; rundgång i kreativiteten. Att lyssna på Release Therapy är som att sätta på MTV en eftermiddag och få den vanliga blandningen gangstarap och urvattnad R'n'B. Det är inte provocerande dåligt, bara försvinnande tråkigt. Inte ens rimmandet håller så pass hög kvalitet att jag blir intresserad, och då vet jag att Ludacris egentligen kan om han bara vill.

Nästa gång jag går ut på krogen kommer jag garanterat att få höra Money Maker, och kanske kommer jag att dansa också. Tyvärr. **4/10**



### DJ Shadow

THE OUTSIDER

Genre HIPHOP  
Text KONRAD CRONSIDO

Efter att ha lyssnat igenom The Outsider en första gång befann jag mig i ett stadium av total förvirring. DJ Shadow gillar inte att hålla sig till en genre i taget och det här är nog den spretigaste skivan jag hört någonsin. Efter ett souligt intro som andas 70-tal och funk kommer ett gäng hårda hiphoplåtar som inte alls faller mig i smaken. Precis när jag börjar förbereda mig för att ta fram stora sågen så tvärvänder skivan med bluesiga Backstage Girl. Sen kommer ett sjuk med experimentell hiphop och ambient som när ordentligt höga höjder när DJ Shadow lånar in Chris James på sång. Erase You och You Made It är så löjligt bra att jag knappt vet vart jag ska ta vägen.

Vid det här laget så har jag börjat omvärdera The Outsider, tills allt förstörs igen av remixer på tre av de sura hiphop-låtarna från skivans början. Jag är förvirrad minst sagt, och då har jag inte ens nämnt tvåtakts-punken som smugits in i mitten. Helhetsintrycket kan inte bli annat än blandat och betyget givetvis därefter: **5/10**



### The Killers

SAM'S TOWN

Genre POP  
Text KONRAD CRONSIDO

Fem miljoner sålda exemplar av debutalbumet skulle kunna göra vem som helst nervös inför uppföljaren. Men The Killers har antagit utmaningen och visar att de är mer än bara bleka kopior av The Strokes och Interpol. Som om vi någonsin tvivlade.

Egentligen är det inte särskilt mycket som förändrats sedan debut. Det handlar fortfarande om rockig pop med gott om flörtar till åttiotalets synthpop och New Wave. För att inte tala om en stor portion känsla för soul, dramatik och inte minst melodi.

The Killers lyckas med att knäpa ihop allt detta till en radda popdängor som var och en har ett eget liv. Kanske inte det mest originella som släppts i år, men det håller så pass hög kvalitet att jag sugts med ändå. Risken med sådana här band brukar annars vara att det blir en grå operoslig pop-rock-sörja av allithop. På Sam's Town lyckas The Killers kringgå den fällan och bjuder istället in till elegant välgjord pop. Bra jobbat med tanke på förväntningarna, hoppas bara att det håller hela vägen till en tredje skiva. **7/10**

**WTCC**  
 FIA World Touring Car Championship  
**OFFICIAL GAME**

ALSO INCLUDING



**OUT ON PC**  
**NOVEMBER 24**



“Beat me  
 in RACE  
 if you can”

*Rickard Rydell*

Rickard Rydell



# RACE™

THE WTCC GAME

- Official WTCC license
- Multiple difficulty levels
- State of the art graphics
- Multiplayer with AI drivers

PC DVD

[www.race-game.org](http://www.race-game.org)



**109 ÅR GAMMAL** Rolling Stones-medlemmen Keith Richards var tänkt att spela Jacks pappa i filmen men fick förhinder i sista stund.



MÅNADENS BLÖTASTE

## Fulladdat

Piratkungen Jack Sparrow är tillbaka och är galnare än någonsin

### Pirates of the Caribbean: Död mans kista

Genre **ÄVENTYR**  
Premiär 22 NOVEMBER  
Text ANNA EHLUND

Det är återigen dags att korka upp rommen, hissa nattsvarta segel och snafsa åt sig en papegoja att placera på axeln. I alla fall om man tänkt sig att följa med Jack Sparrow och hans besättning på ytterligare ett havsäventyr. Och med tanke på första filmens underhållningsvärde måste man vara en kronisk dysterkvist med endorfinbrist av sållan skådat slag för att vilja stanna hemma från den stundande åkturen. Och visst blir det åka av, inte minst för Jack som hamnat i onåd hos Davy Jones, en ökad pirat som inte nöjer sig med en diskret vattenkamning utan garderat sig med ett helt bläckfisk-skägg. Ett husdjur har han

också, ett sjödjur döpt till Kraken som Jack snart får nafsandes i hasorna som hämnd för gammalt groll dem emellan. Sedan var det visst något med någon övernaturlig kista som också hade betydelse. Men att bry sig om handlingen i Pirates of the Caribbean är lika bortkastat som att befinna mitt i den högsta backen på Disneys åkattraktion som filmerna baseras på och börja analysera vilka tröghets- och rotationskrafter som är aktiva.

Liksom alla andra pirat-matinéer är detta späckt med alla tänkbara och otänkbara attiraljer och ett frosseri i äventyrsreferenser. Nedslitna företeelser som känns halvdana när de dyker upp men som man skulle sakna och efterlysa om de inte vore med. Och där någonstans, mitt i retrocharmen och alla tempomässiga förtjänster,

hittar man paradoxalt nog även defekterna och skönhetsfläckarna. Det överdrivet hysteriska anslaget lämnar inget utrymme för några återhållsamma scener eller effektpausor som i slutändan var det som gjorde första filmen så välbalanserad.

Just när man tror att storyn är på väg att hamna i fokus hoppar Jack Sparrow upp som gubben-i-lådan med uppspärrade ögon och all seriositet tvingas ut på plankan och förpassas till havsbotten tillsammans med andra oönskade inslag som inte passar in i Bрукheimers filmiska världsbild.

För mycket av det goda alltså. Men överskottet är ändå aldrig i närheten av att vara så pass stort att det på något sätt hindrar mig från att tycka att Pirates of the Caribbean: Död mans kista är ett ytterst kärt återseende. **7/10**



### Lady Vengeance

Genre **DRAMA**  
Premiär UTE NU  
Text ANNA EHLUND

Som titeln antyder är Lady Vengeance mycket riktigt en hämndhistoria med en kvinna i fokus. Närmare bestämt Lee som efter 13 år i fängelse för ett mord hon inte begått frisläpps med siktet inställt på den verkliga gärningsmannen. Nu är det förstas inte vilken vedergällnings-skildring som helst utan det avslutande kapitlet i Chan-wook Parks, den expansiva sydostasiatiska filmens största regissör, fristående trilogi som föregåtts av Hämnares resa och Oldboy.

Även om Kill Bill-filmerna lärt oss att hämnd är en rätt som ska serveras kall är frågan om det inte härdras lite väl mycket här. Det är först sista tredjedelen som snaran dras åt och de mekanismer som styr hämndbegäret etableras. Dessförinnan skäms man förvisso bort med omåttligt snygga bildövergångar, men får samtidigt stå ut med snåriga tidshopp och karaktärer som hoppar in och ut ur handlingen som om att det vore öppet hus. I slutändan belönas man alltså inte med ett urladdningsinferno à la Oldboy. Men likväl en fullgod final. **7/10**



### Da Vinci-koden

Genre **THRILLER**  
Premiär UTE NU  
Text ANNA EHLUND

Med tanke på allt ståhej med plagiatåtal och kritik från religiösa grupperingar som hotade även fyra inspelningen lär regissören Ron Howard haft en och annan sömnlös natt. Men med facit i hand blev allt rabalder bara ytterligare marknadsföring och en del i mytbildningen fram tills premiären. Alltså nästan så att man hade kunnat misstänka en PR-kupp av samma snitt som de konspirationsteorier som Dan Browns bok om symbolforskaren Dr Langdons jakt på religions-hemligheter livnär sig på.

Sin vana trogen verkar Howard regisserat iförd genomskinliga sterila operationshandskar för att få en så operativ och avtryckslös inramning som möjligt. Den bitvis hisnande grundstommen som man fått till skänks från boken och Ian McKellens alltid lika professionella hållning till allt han medverkar i räddar tillställningen. Men finns det något budskap att kryptera ut från Da Vinci-koden förutom Langdons behov av en ny frisyr så är det att en bra bok inte per automatik blir en bra film. **5/10**



### Benchwarmers

Genre **KOMEDI**  
Premiär UTE NU  
Text ERIK NILSSON RANTA

I Benchwarmers lär man sig några viktiga saker. Mobbing är aldrig positivt, förlåtelse är gudomligt och även nördar måste få leva utan att bli pruttade i ansiktet. Ingenting nytt alltså. Men vad hade man väntat sig av en komedi där Rob Schneider spelar huvudrollen? Retoriska frågor behöver inga svar.

Benchwarmers är en sportkomedi gjord enligt den amerikanska grundmallen. Tre nördiga män startar ett basebollag och åker på turné genom landet där de möter olika knattelag. Allt för att bekämpa översittare. Som väntat är moralakorna många, skämten kliniskt befriade från svordomar och slutet en enda stor explosion av sentimentalitet. Det är typiskt amerikanskt på gott och ont. Man skratrar, men aldrig särskilt mycket. Dels beroende på att det överdoseras skämt som involverar avföring och snorkråkor, men också för att mycket av filmen handlar om utanförskap, vilket skänker ett visst allvar. Bättre komedier finns det dock gott om, men smånyssiga Benchwarmers duger i brist på annat. **6/10**



### Blade Runner - Remastered

Genre **THRILLER**  
Premiär UTE NU  
Text ANNA EHLUND

Med tanke på snigelttempot hos Warner Brothers (som tagit åtta år på sig att släppa en värdig utgåva av filmhistoriens bästa sci-fi-film) hade jag ställt in mig på ett riktigt DVD-släpp någonstans 2019, som en ursäktande hyllning till året då Blade Runner utspelar sig. Att man nu återigen gör den tillgänglig i svenska butiker i form av en remastrad version av Director's Cut-versionen är dock ingen skänk från ovan. Det är en skänk direkt från den avgrundsmörka undergångshimmel som hänger över Los Angeles överexploterade stadskärna i Ridley Scotts dystopi.

En framtid där drömmen om att konstruera en artificiell avbild av människan förverkligas men omkullkastas och döms till utplåning när androiderna visar sig vara mänskligare än människorna själva. Att den version som nu släpps är en Director's cut, där Deckards berättarröst tagits bort och ett fåtal andra detaljer ändrats, är petitesser. Genialitet är genialitet, oavsett. **9/10**



A NEW BEGINNING



"SONIC IS BACK AND LOOKING BETTER THAN EVER ON XBOX 360."

- xbox 360

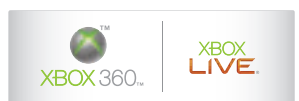


SONIC THE HEDGEHOG™

ENTER THE SONIC AGE



ask about games.com



SEGA, the SEGA logo and Sonic The Hedgehog are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. © SEGA 2006. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.

SEGA® www.sega.co.uk

Köp spelet hos:





## Fokus. Putt. Birdie!



Wii Remote är din golfklubba. Visa din bästa golfsving och satsa på Birdie! Du behöver inga golfkläder, men se till att föra samman din leklusta med Nintendos nya nöjesmaskin Wii. För rent och skärt nöje från första början levereras maskinen tillsammans med fem spännande sportspel.



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

8 december  
**wii**  
 move you

