

PLAYSTATION 3 | WII | XBOX 360 | PSP | DS | PS2 | PC

**GRATIS  
TIDNING**  
April 2007  
Nummer 46

# Game area

svenskt  
naviens största speltidning

+  
STALKER  
BLUE DRAGON  
TABULA RASA  
ETERNAL SONATA  
GUITAR HERO 2  
LITTLE BIG PLANET  
RATCHET & CLANK

**BLACKSITE:  
AREA-51**  
Smaskig action

**GOD OF  
WAR 2**  
Gudomlig slakt

**UNREAL  
TOURNAMENT 3**  
Vi har träffat Epic!

VARSGOD!  
**64**  
SIDOR!

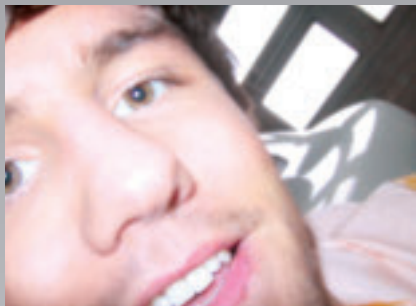
**EXKLUSIV!**

# NiGHTS

SEGAS DRÖMDEMON ÅTERVÄNDER!

# I mina drömmar...

Petter drömmer sig i Sonic Teams bortglömda pärla



För mig var det magiskt, att svepa genom de surrealistiska drömvärldarna i Sonic Teams bortglömda pärla. Jag drömde mig bort och njöt av hur konstigt Nights var, och hur fantastiskt bra det var.

Och för min del, var Nights: Into Dreams den sista gången jag verkligen tog till mig ett spel och såg det som konst snarare än digital underhållning. Sedan dess har jag försökt med Ico, Shadow of the Colossus, Killer 7 med

flera men bara tröttnat på att estetiken tagit överhanden och kvävt spelbarheten.

Nights var och är ett av mina kärleksspel. Ett stycke CD som jag avgudar. Ett spel som jag varje år återvänder till för att varje gång slås av hur vackert det är, och hur oerhört skickligt utfört det är. I mina ögon har Sonic Team aldrig gjort något bättre än Nights: Intro Dreams. Inte ens nära. Jag gillade Sonic the Hedgehog och Sonic the Hedgehog 2 (såklart) och har många härliga minnen från min Mega Drive-period, men Nights är något som går utanpå allt annat.

Året var 1996 och jag skrev på den tiden spelrecensioner för den lokala morgontidningen. Jag recenserade allt, såväl rollspel som racingspel och såg mig själv som oerhört bred och kunnig. Sanningen var ju (såklart) en annan vilket jag fick känna på den dagen då Brio Leksaker (som då skötte all distribution av Segas spelmaskiner och spel) skickade mig Nights: Into Dreams plus den medföljande specialhandkontrollen.

Jag hade hört en del om spelet på förhand och skyndade mig hem för att testspela. Tre timmar senare förstod jag fortfarande inte ett dugg av vad jag höll på med, och minns att jag nästan precis hade ledsnat. Hade det inte varit för min då sexårige lillebror som uppmuntrade mig att fortsätta spela (han älskade Nights som liten) hade jag förmodligen aldrig lärt mig spelprincipen och aldrig spelat igenom hela det underbara äventyret. Men det gjorde jag, nio gånger om, innan jag varsamt placerade det på toppen av min digra spelhylla. Två veckor efter att jag mottagit Nights skrev jag om det i lokaltidningen. Jag försökte förgäves förklara vad spelet gick ut på vilket gjorde texten oläslig men belönande det i alla fall med tidningens högsta betyg.

Idag, 11 år senare, skulle jag vilken dag som helst belöna Nights: Into Dreams med tidningens högsta betyg... som i Gamereactors fall är 10/10.

Klockan är snart fyra på morgonen och jag är fortfarande uppe. Snacka om att vända på dygnet. Förhoppningsvis somnar jag direkt då jag går och lägger mig, och min drömdemon flyger då raka spåret till Nightopia.

**PETTER HEGEVALL / CHEFREDAKTÖR**

## VÄRLDENS SÄMSTA SPEL:

**Robocop (PS2/Xbox)** Betyget 1/10 var väl egentligen lite väl generöst. Robocop var inte värt något betyg.

## MÅNADENS MEST SPELADE:

**Tekken 5: Dark Resurrection (Playstation 3)** Efter 10 000 Tekken 5-matcher har jag övergett Playstation 2-spelet och härmed hängt mig fullständigt åt den snorbilla utgåvan till Playstation 3.

**CHEFREDAKTÖR** Petter Hegevall (petter@gamereactor.se)

**REDAKTÖR** Bengt Lemne (bengt@gamereactor.se)

**ANSVARIG UTGIVARE** Petter Hegevall

**GRAFISK FORM** Petter Hegevall

**ILLUSTRATIONER** Petter Hegevall

**TEKNIKER** Emil Hall (emil.hall@gamereactor.se)

## SKRIBENTER

Jesper Karlsson (jesper.karlsson@gamereactor.se)

Jonas Mäki (jonas.maki@gamereactor.se)

Mikael Sundberg (mikael.sundberg@gamereactor.se)

Roger Rosenlund (roger.rosenlund@gamereactor.se)

Anna Eklund (anna.eklund@gamereactor.se)

David Fukamachi Regnfors (david.regnfors@gamereactor.se)

Sophie Warnie de Humelghem (sophie.warnie@gamereactor.se)

Erik Nilsson Ranta (erik.nilsson@gamereactor.se)

Love Bolin (love.bolin@gamereactor.se)

Martin Forsslund (martin.forsslund@gamereactor.se)

Kristoffer Hansson (kristoffer.hansson@gamereactor.se)

Konrad Cronsioe (konrad.cronsioe@gamereactor.se)

**ADRESS** Hamngatan 10, 831 33 Östersund

**INTERNET** www.gamereactor.se

**PRENUMERATION** Teckna ett eller två år på www.gamereactor.se

**UPPLAGA** 65 000 exemplar

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

**TRYCK** Colorprint Danmark

**DISTRIBUTION** Pan Nordic Logistics

**ANNONSER** Devisor Reklam & Media 08-317600 (leif.persson@gamereactor.se)

## GAMEREACTOR DANMARK

Claus Reichel, Morten Reichel, Thomas Tanggaard, Steen Marquard, Jesper Nielsen, Nicolas Elmøe, Henrik Bach, Carsten Skov Teisen, Asmus Neergaard, Thomas Nielsen, Martin B. Larsen, Peter Christensen

## GAMEREACTOR NORGE

Frøde Haugen, Carl Thomas Aarum, Halvor Thengs, David Skovly, Berit Ellingsen, Kristian Nymoen, Joachim Gresslien, Martin Rosmo Hansen, Richard Imenes, Lars Petter Svendsen, Bernt Erik Sandnes

## GAMEREACTOR GER UT AV GAMEZ PUBLISHING®

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

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

## TESTAD VERSION:

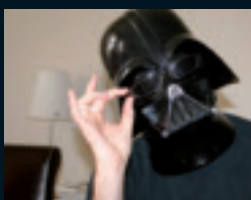
Vid varje recension informerar vi om vilken version av spelet vi testat. Detta kan innefatta allt från att vi berättar vilken (eller vilka) upplaga av ett multiplattformsspel vi testat till att vi recenserat NTSC-versionen av ett speciellt spel.

## REKOMMENDERAD ÅLDERSGRÄNS:

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

# 3 MEDARBETARE

Denna månads tre Gamereactor-tokar



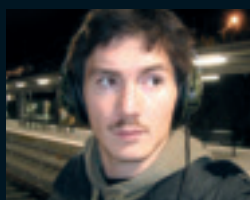
## 01 JESPER KARLSSON

Jesper är tillsammans med Petter redaktionens tveklöst argaste medlem. Det händer ofta att han, på grund av en förlust i valfritt spel, slår sönder en hel servis, eller hoppsparkar brevbäraren i bröstet. En ohållbar situation

såklart men något som både vi andra (och brevbäraren) märkligt nog vant oss vid. Förutom att varit hutlöst arg har Jesper även varit i San Francisco den senaste månaden och lirat bland annat spelat det kommande Conan.

## FAVORITSPEL:

**Fallout** - Brutaltungt rollspel som ligger mig varmt om hjärtat.



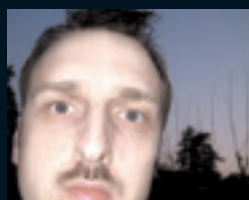
## 02 DAVID FUKAMACHI REGNFORS

När Gamereactor för ett par veckor sedan gjorde radiodebut i P3-programmet Populär var det redaktionens egen teaterapa tillika mest talföre medlem David som skickades dit. Efteråt var han

olidligt mällig och avslutade alla meningar med "som jag sade i eteeterrn", något som fick Jesper att hoppsparka David istället för den tilltufsade brevbäraren. I övrigt har David spelat God of War II och skrivit en jättelång recension.

## FAVORITSPEL:

**Super Mario 64** - Förutsägbart val, men ändå... älskar...



## 03 MARTIN FORSSLUND

Skrivbordsgeneralen Forsslund var tidigare den kanske vettigaste redaktionsmedlemmen på Gamereactor med sina mogna utlägg om uppförande, disciplin och militär kodex. Efter fjorton timmar tillsammans med det

ukrainska evighetsprojektet Stalker: Shadow of Chernobyl är Martin dock inte lika sansad längre utan uppför sig mer som ett svårt strålskadat katastrofoffer och väser och spottar som svar så fort någon av oss andra tilltalar honom.

## FAVORITSPEL:

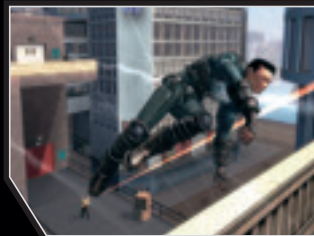
**Company of Heroes** - Ja, såklart. Jag är ju skrivbordsgeneralen!





**Bär rättvisans vågskålar i ena handen och en två tons lastbil i den andra.**

Du är en genetiskt förbättrad agent för rättvisan, som fått tillåtelse att använda alla tillgängliga medel för att rensa bort Pacific Citys kriminella avskum. Från gatan till hustaken får du använda allt du kan lägga händerna på för att visa buset att brott inte lönar sig. Och för att verkligen slå ner med kraft, spela två stycken för dubbel skadegörelse och dubbelt skipad rättvisa. **Total rättvisa. Inga hinder.**



[XBOX.COM/CRACKDOWN](http://XBOX.COM/CRACKDOWN)



Tidsbegränsat erbjudande - titta efter boxar med speciell markering.\*

realtime  
worlds

Microsoft  
game studios

XBOX  
LIVE

18+  
www.pegi.info

Jump in.

 **XBOX 360**





GÖR DIN RÖST HÖRD PÅ GAMEREACTORS BREVSIDA

## MÅNADENS BREV



**DYR TEKNIKHETS** Insälaren Never Fenix menar att Sony och Microsoft satsat för hårt på högupplöst grafik som "kräver" att man som spelare köper en ny TV. Istället borde de ha optimerat grafiken för äldre TV-apparater.

## Sony och Microsoft har satsat fel

16 år gammal och med endast ett kommunalt sommarjobb med 35 kronor i timmen på meritlistan ligger HDTV en bra bit in i framtiden för mig, trots att de gått ner så mycket i pris. Jag spelar helt enkelt med min Xbox 360 på familjens 28 tums stora TV från 1999. Tyvärr förtar det en del av känslan, inte minst när man jämför med de demonstrationer som finns uppställda på spelbutiker. Grafiken blir helt enkelt inte en bråkdel så snygg. Och nu läste jag en undersökning om att knappt 15% av västerländska hushåll har en HDTV. Det får mig att tycka att Microsoft och Sony satsat för hårt på högupplöst grafik i nästa generation. Hur kul är det att köpa en Playstation 3 för 6500 och märka att grafiken är nästan i samma klass som en vanlig Xbox för en

tusing, bara för att man har fel TV? Tänk istället om Microsoft och Sony fokuserat all kraft på att optimera spelen efter vanliga lågupplösta TV-apparater som ju ändå är vad de flesta har hemma. Det skulle spara nästan löjligt mycket kraft jämfört med vad det krävs för att rendera högupplöst grafik i 1920x1080p. Vi kunde alltså haft total fotorealism, vi kunde haft effekter vi aldrig tidigare sett maken till och vi kunde ha haft fysikmotorer som nästan överträffar verkligheten.

Men nu är det inte så. Den största delen av processorkraften går åt till att rendera högre upplösningar. Och knappt 15% av oss kan njuta av den. Det är inte utan att jag känner en lite bitter eftersmak, trots allt.  
\_NEVER FENIX

### Finns det något botemedel?

Jag har ett stort problem. Bra story, starka karaktärer och bra dialog är bland det bästa jag vet i spel. Problemet är att jag verkligen genuint avskyr den typen av superstel, tur-baserade rollspelsaction som exempelvis Final Fantasy-spelen innehåller, och därför missar många spel jag är övertygad om att jag i övrigt skulle älska.

Nyligen såg jag en lång trailer för det kommande spelet Lost Odyssey som tydligt illustrerar vad jag tycker är fel med denna spelmekanik. Trailern börjar med en längre filmsekvens av en storskalig fight som för tankarna till Sagan om ringen. Efter en stund dyker den förmodade hjälten upp. Han springer, hoppar, singlar och slår så det står härliga till. Omringad av ett stort antal fiender kämpar han på för glatta livet. I det här läget blir det dags för personen med handkontrollen att ta över. Istället för pulshöjande action står

allting plötsligt stilla. Efter några menyal springer hjälten fram till tre av fienderna och sopar till dem, sen springer han tillbaka och ställer sig på samma ställe igen. Strax efteråt kommer en av fienderna fram och gör samma sak mot hjälten. Och så fortsätter det. De frenetiska striderna i filmsekvensen är utbytta och kvar är något som i mitt tycke saknar både inlevelse och explosivitet. Är det något fel på mig och finns det i så fall botemedel? Jag gråter inombords varje gång jag ser episka rollspel få extremt höga betyg av speltidningar, i vetskap om att jag aldrig kommer att få uppleva dessa förmodade mästerverk.  
\_HEINZHALARD

### Beat 'em up-genren är inte död!

En genre som jag ofta tyckte var svår men även jåkligt rolig "in the good old days" var beat 'em up-genren. Double Dragon var ett utmärkt exempel på ett grymt beat 'em up-

## FORUMSNACK



### VAD TROR VI OM SPELÅRET 2007?

Som det ser ut på papperet kommer 2007 att bli ännu ett fantastiskt spelår fullproppat med stortitlar till alla möjliga format. Vilket spel ser ni mest fram emot år 2007?

✓VIRRE

Halo 3, Crysis och Unreal Tournament III.

✓THE END

Assassin's Creed, GTA IV, Super Mario Galaxy och Super Smash Bros. Brawl.

✓ASSET

Om jag bara ska nämna ett spel som jag ser fram emot 2007 så är det, utan någon som helst tvekan, The Darkness från utvecklarna av mästerverket The Chronicles Of Riddick: Escape From Butcher Bay.

✓AVOCCA

Det förvärrar mig att jag är den enda som längtar till Indiana Jones. Det finns ju knappt en bättre licens att bygga spel på. What's wrong with you people?

✓G-FORCE

Jag säger bara Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots.

✓EXIT\_

Hoppas på Duke Nukem Forever. Crysis ser jag också fram emot, har ju dator som jag tror klarar det också.

✓UTTER66

Känns som om Army of Two och Assassin's Creed kan bli hur stora som helst. Nytt blod i TV-spelsådrorna.

✓ESEMOR

Om jag bara ska välja ett spel så är det helt klart Super Mario Galaxy.

✓FAUVE

Spore längtar jag mest efter. Dock verkar EA ha gömt det någonstans långt ute i skogen.

✓KGB

Metroid Prime 3. Men jag blev besviken av bilderna. Jag gillar faktumet att behöva utforska en planet. Det såg jag ingenting av i demot.

✓ZIDON

Grand Theft Auto IV. Vad mer behöver jag säga?

✓GIX

Oj, det hade jag glömt. GTA IV kommer bli helt fantastiskt. Förutom om det hamnar i London. Tråkigt med bilkörning på fel sida.

✓KGB

Halo 3, helt klart. Men inte långt efter kommer World in Conflict.

✓INSTANT AIM

spel där man även kunde spela med en kompis. Många dosor gick nog i väggen, kanske var det därför vi tröttnade på beat 'em ups vem vet. Kanske är det 3D-grafikens fel. Flera av oss har i alla fall grymma minnen från denna tid, minnen som jag saknar och säkerligen ni också. Kanske kan vi få tillbaka de, kanske, men det är upp till oss själva. Vi måste ta chansen när vi får den. Viewtiful Joe borde vi ha välkomnat varmare. Nu kommer Virtual Console, låt oss ta den chansen. Tillsammans kan vi visa spelutvecklarna att denna genre inte är död.

\_VOFFEN

### Sonys Home ser inbjudande ut!

Sonys Home. Åhh... coolt, var min första tanke när jag såg trailern. Sonys nya onlinelösning ser ut att bli någonting alldeles extra. Onlineläget till Playstation 2 kunde inte ens mäta sig med Xbox Live, men med Home ser Microsoft ut att få lite konkurrens, trots allt. Det är gratis, man vistas i snygga, tredimensionella miljöer, däribland en egen lägenhet som man får inreda själv med möbler man får med när man köper spel eller betalar en liten summa för samt en biografi där man kan se på små filmer och massor av olika trailers. Nu kan jag knappt sitta stilla när jag tänker på det jag kommer att få uppleva om fem månader. Heja Sony!

\_MANNE

### Crysis-artikeln i nummer 45 regerade

Kände bara att jag var tvungen att skriva till er och tacka för den fullständigt fantastiska Crysis-artikeln som ni bjöd på i ert förra nummer. Förutom nya bilder och snygg design var texten rolig, intressant och späckad med läcker fakta. Tack!

\_SCALIA

### Mindre övervåld, mer bävrar tack!

När jag var liten brukade jag hälsa på min kusin. Där spelade vi spel som Donkey Kong: Country och Super Mario World. Vi hoppades att grafiken skulle bli jättebra på Nintendo 64 och att spelen skulle vara roligare. Idag sitter jag och kör spel som Halo 2 och Half-Life 2 till mitt Xbox och tycker att grafiken är sådär. Nu när jag inte spelar Super Nintendo eller Nintendo 64 brukar jag gå in på nätet och lyssna på den underbara musiken som fanns i mina gamla favoritspel. Halo 2-musiken är skräpig och intetsägande i jämförelse med den trallvänligt glada och härliga musiken ur spel som Super Mario World. Våldet som fyller dagens spel går ut på att skjuta sönder människor och monster medan de gamla spelen går ut på att hoppa på svampar och sköldpaddor... och att mosa elaka bävrar. Jag tycker att det finns för mycket våld i dagens spel. De enda som inte proppar sina ny spel med meningslöst övervåld är Nintendo. Mindre våld och mera gulliga spel som Viva Piñata och New Super Mario Bros, tack.

\_PONTUS ANDERSSON





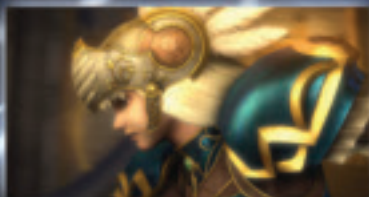
# VALKYRIE PROFILE.

## LENNETH



**FROM THE MAKERS OF THE ACCLAIMED STAR OCEAN® SERIES  
EXPERIENCE THE ULTIMATE CULT RPG ON YOUR PSP**

Join Valkyrie on her quest to gather the souls of brave fallen warriors to build the ultimate army against evil.  
Death is only the beginning...



Stunning all-new CG cinematics



A story of mythic proportions



Devastating combination attacks



Simultaneous 4-character control

[www.ValkyrieProfile.eu.com](http://www.ValkyrieProfile.eu.com)



© 1999, 2006, 2007 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. / Developed by tri-Ace Inc. / Character design: PRODUCTION I.G. LENNETH.  
VALKYRIE PROFILE, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Co., Ltd.  
and "PlayStation" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

**SQUARE ENIX**

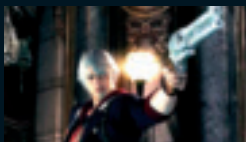




## UTANNONSERAT

### Guild Wars 2 på gång

Arenanet har påbörjat arbetet med en uppföljare till Guild Wars. Betatestet av det andra spelet kommer att påbörjas under andra hälften av nästa år och spelet kommer precis som föregångaren inte ha någon månadsavgift.



### Devil May Cry 4 till Xbox 360

Capcom låter meddela att Devil May Cry 4 som tidigare bara var tänkt att släppas till Playstation 3 nu även är på väg till PC och Xbox 360. I det fjärde spelet är det inte Dante utan den nye förmågan Nero som har huvudrollen och spelet ska stå klart innan årets slut.

EXKLUSSIV!

# NIGHTS ÅTERVÄNDER!

Segas magiska Saturn-äventyr; Nights: Into Dreams kommer till Wii och vi skriker av lycka...

Plattform **Wii** Utvecklare **SONIC TEAM** Utgivare **SEGA** Premiär **WINTERN**

**D**et har gått mer än tio år sedan vi först gav oss ut i Sonic Teams drömvärld med drömdemonen Nights. Ett underbart och drömligt äventyr som fångade vår fantasi och som kom att symbolisera Segas kreativitet.

För lika märkligt som det var att det aldrig kom något riktigt fullödigt Sonic-spel till Saturn, lika konstigt kändes det att Nights inte fick någon uppföljare till Dreamcast. Och efter att ha drömt om en uppföljare till ett av världens bästa spel någonsin i flera år har den lyckliga nyheten äntligen nått redaktionen; Nights kommer tillbaka! I dagsläget planerar Sega att det nya Nights-spelet ska bli exklusivt för Wii. Istället för att använda en traditionell handkontroll (som i

det gamla Saturn-originalet), kommer vi att styra Nights med Wii-fjärren och utföra loopar, snurrar och en rad nya rörelser genom att snurra, vifta och peka med den. Spelet är en nytolkning av det gamla spelet, även om det självklart blir en

## I dagsläget planerar Sega att släppa Nights exklusivt till Wii...

hel del nyheter. Utöver äventyret med Nights i huvudrollen kommer spelet även bjuda på ett tvåspelarläge samt ett onlineläge. Exakt vad onlineläget bjuder på vill Sega inte berätta om ännu. Men vi slickar oss ivrigt om munnen.

Det är givetvis en svår uppgift att överföra den perfekta spelkontrollen från originalet till Nintendos nya konsol utan att den speciella spelkänslan går förlorad. Dessutom vill vi ju helst bjudas på nya inslag som höjer spelupplevelsen ytterligare ett snäpp så att det inte känns som ett elva år gammalt spel vi återvänder till.

Förhoppningsvis gör Sonic Team ett strålende jobb, och vår återförening med spelvärldens härligaste hjälte kommer än en gång att hålla oss vakna nätterna igenom. För Nightopia är ett drömligt landskap man aldrig vill lämna...

**\_Bengt Lemne**

### CLAIRE & ELLIOT

Sega ville inte gå in på några detaljer kring handlingen i det nya spelet, men bekräftade att barnen vars drömmar utgjorde banorna i det första spelet, Claire och Elliot, är tillbaka och spelar en central roll.

**ORIGINALET** Nights: Into Dreams släpptes 1996 till Sega Saturn och bakom utvecklingen stod skaparna bakom Sonic the Hedgehog-spelen; Sonic Team med Yuji Naka i spetsen...

**SPECIALKONTROLL** Originalspelet till Saturn levererades med en särskild specialkontroll som var rund, stor och innehöll den första analoga styrspaken på moderna konsoler.

**DRÖMDEMON** Huvudpersonen Nights är en androgyn drömdemon som färdas till landet Nightopia för att störta en ondskefull demon kallad Reala som beslagtagit alla glada drömmar från världens alla barn.



### Every Extend Extra Extreme

Just nu tillhör PSP-spelet Every Extend Extra ett av de mest spelade liren på redaktionen och därför är det med stor glädje vi kan konstatera att Tetsuya Mizuguchi's Q Entertainment planerar att släppa en ny version av spelet till Xbox Live Arcade.



### God of War till PSP

I samband med att God of War II lanserades i USA passade Sony på att berätta att man arbetar på God of War till PSP. Spelets handling antas komma att fungera som en brygga mellan God of War II och ett ännu inte utannonserat God of War III till Playstation 3.

### Jack Sparrow återvänder

Eurocom arbetar på ett nytt spel baserat på Pirates of the Caribbean. Spelet som bär den tredje filmens underitel kombinerar handlingen i den andra och tredje filmen och kommer att släppas till alla tänkbara format när filmen har premiär i slutet av maj.



### Mario och Sonic

Mario och Sonic möts för första gången i samma spel när Nintendo och Sega gemensamt lanserar Mario & Sonic at the Olympic Games. Ett sportspel där maskoterna och deras vänner tävlar i diverse olympiska grenar till Nintendo DS och Wii.

**TRIVSAMT UTSEENDE** Även om spelet inte ser ut som sin föregångare noterar vi att den härligt drömlika och surrealistiska känslan som designen förmedlar är intakt. Nights har dock en ny dräkt inklusive en mörkgul plastring.



**CHRISTMAS NIGHTS** Även om det aldrig kom någon uppföljare till Nights: Into Dreams så släppte Sega en demoversion kallad Christmas Nights som följde med gratis till diverse tidningar eller när man köpte ett spel. Christmas Nights inkluderade en bana från spelet och en ny bana och använde sig av Saturns interna klocka för att förändra spelets utseende när det närmade sig jul.

## NOTISER

### NY XBOX 360 MED HDMI!

Så är det slutligen officiellt att Microsoft ska lansera en ny svart modell av Xbox 360. Med namnet Elite levereras den nya modellen med 120 GB hårddisk och HDMI-utgång. Xbox 360 Elite har ännu bara bekräftsats för den amerikanska marknaden där den kommer att bli 80 dollar (560 kronor) dyrare än premium-paketet. Den större hårddisken kommer även att säljas separat och kommer förmodligen kosta 1600-1800 kronor när den lanseras i Sverige.

### GEARS OF WAR BLIR FILM

New Line Cinema har köpt filmrättigheterna till Epics succéspel Gears of War och har anlitat Stuart Beattie (Collateral) för att skriva manuset. Återstår att se hur Hollywood lyckas hantera Marcus Fenix och hans kamrater. Filmer baserade på spel har ju som bekant en tendens att stinka rätt rejält.

### MINDRE PSP PÅ GÅNG

Enligt Ray McGuire på Sonys europeiska kontor arbetar företaget redan på en mindre modell av PSP. Det är första gången som existensen av en ny PSP-modell bekräfts av någon som arbetar på Sony men några uppgifter om förbättringar eller när den ska komma finns i dagsläget inte.

### ONLINEROLLSPEL MED LEGOKLOSSAR

Netdevil som senast skapade det lite bortglömda onlinerollspelet Auto Assault arbetar just nu på att realisera ett massivt onlinespel helt bestående av lego-klossar. Spelet ska stå klart nästa år och rent spontant låter lego, onlinerollspel och Netdevils kompetens som en lovande mix.

### PLAYSTATION 3 SÄLJER BRA

När Playstation 3 lanserades i Storbritannien slogs det rekord. Visserligen sålde den inte helt slut, men 165000 sålda konsoler under den första helgen är klart mer än Xbox 360 (70000) och Wii (105000) och nytt rekord för en stationär konsol i landet. Det ska dock noteras att PSP faktiskt stoltserar med den allra största premiärsiffran (185000). I Sverige såldes det tre gånger så många Playstation 3-enheter på premiärdagen som när Playstation 2 släpptes...

### NYTT WIPEOUT TILL PSP

Sony har precis berättat att deras Liverpool-studio, som nyligen blev klara med Formula One Championship Edition till Playstation 3, håller på att färdigställa Wipeout Pulse till PSP. Spelet kommer att bjuda på hela 24 nya banor, samt ett nytt spelmoment som innebär att man slår på en magnet som tillåter din svävare att sugas fast i banan och på så viss hantera loopar och vansinniga vertikala fall. I september är det tänkt att vi ska få spela uppföljaren till Wipeout Pure.

### EA DANSAR LOSS TILL WII

EA:s Montrealstudio har berättat om sitt senaste Wii-projekt Boogie, som är en kombination av ett rytmiskt musikspel och ett karaokespel där man använder Wiifjärren för att utföra diverse rörelser i en musikvideo. EA har också berättat att man samarbetar med Guitar Hero-skaparna Harmonix kring deras nästa musikspel.

### NINJA GAIDEN TILL DS

Team Ninja med galenpannen Tomonobu Itagaki (som sade till Petter att han hade onödigt tjocka fingrar) i spetsen har avslöjat att man just nu arbetar på Ninja Gaiden Dragon Sword till Nintendo DS. Spelet ses lite snett uppifrån och tanken är att man ska hålla sin DS som en bok när man spelar, precis som Brain Training-spelen. Spelet väntas bli klart i slutet av året.



PLAYSTATION 3

# HOME

Här är Sonys stora online-satsning som de hoppas ska kunna dräpa Xbox Live

**D**en stora bomben på årets Game Developers Conference var utan tvivel Sonys online-satsning Home. En onlinevärld där man inte bara kan umgås tillsammans utan även skaffa sig en egen lägenhet. Väckligt likt Second Life, men samtidigt fungerar din lägenhet som en uppsamlingsplats för dig och dina kompisar.

Om ni vill spela exempelvis

Resistance: Fall of Man eller kanske det kommande Killzone 2 så kan ni starta ett spel direkt från lägenheten och återvända dit efter spelet. En viktig del av Home blir naturligtvis hur du väljer att utforma din avatar. Det kommer att finnas en hel del gratis kläder och liknande, men fler kan köpas för den som vill. Det kommer även att följa med kläder när man köper vissa spel lovar Sony. I Home finns det utöver mängder av privata lägenheter även en hel del allmänna utrymmen där man kan umgås, stifta nya bekantskaper, spela enklare arkadspel eller fysikbaserad biljard och bowling eller titta på filmtrailers.

- Home är något annorlunda, något mer sofistikerat och hade vi försökt förmedla det samtidigt som allt annat när Playstation 3 lanserades hade det varit svårt att nå fram med budskapet, säger Sonys Phil Harrison på frågan varför man inte visat upp Home tidigare.

Home har utvecklats under mer än två år och var ursprungligen tänkt som en onlinelobby till Playstation 2. Ett begränsat beta-test startar nu i april, medan det öppna beta-testet är planerat att starta i augusti. Fullversionen ska lanseras i höst och blir helt gratis att ladda ner.







## Hundar i Fable 2

Hemligheten i Fable 2 var en... brun byracka!

**O**m jag kan få er att bry er om något så har jag vunnit, säger Peter Molyneux, precis efter han har visat upp den stora nyheten i Fable 2.

Hunden som ivrigt springer framför sin husse och tittar bakåt med jämna mellanrum för att se att han följer efter är den stora innovationen. Din hund blir din karta, din medhjälpare och lek-kamrat i Fable 2. Han känner det du känner och dina fiender är hans fiender. Han är helt själv-gående och agerar efter hur du agerar. Plockar du fram geväret kommer han att attackera och skulle du istället välja att plocka fram svärdet springer han iväg för att distrahera bågskytten en bit bort. Din hund är också en guide till nya platser, han varnar dig för faror, och letar rätt på skatter. Men det är också helt valfritt att ta hjälp av hunden, du kan helt strunta i den och låta bli att hela den om du vill.

- Men om ni bryr er om hunden, så kan jag lova er att jag kommer att leka med era känslor, avslutar Peter Molyneux.

**Bengt Lemne**

### CITATET



"Spelköparna vill inte ha online-spel. Så enkelt är det!"

NINTENDOS HÖGSTE CHEF  
SATORU IWATA MISSBEDÖMER  
MARKNADEN



#### SUPERSNYGGT!

Grafiken i Ratchet & Clank's nya äventyr slår det mesta vi sett även om det är svårt att jämföra med realistisk grafik som i Crysis och Unreal Tournament III. Den enklaste jämförelsen är att likna spelet vid en animerad film från Pixar.

EXKLUSSIVT!

# RATCHET & CLANK

Insomniacs dynamiska duo återvänder med ett nytt plattformsäventyr

Plattform PLAYSTATION 3 Utvecklare INSOMNIAC Utgivare SONY Premiär HÖSTEN

**E**n av de allra trevligaste nya bekanskaperna under den förra konsolgenerationen var utan tvivel Insomniacs Ratchet & Clank-serie. Det första spelet var superb, men sedan tappade serien något med alltför täta uppföljare som fokuserade lite väl mycket på skjutande framför plattformshoppande.

Nu vill Insomniac, efter att ha färdigställt Resistance: Fall of Man till Playstation 3-premiären, ta ett steg

tillbaka till spelseriens ursprung med Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction; duons hett efterlängtrade debut på Playstation 3.

- I de tidiga spelen låg tyngdpunkten på äventyr, men senare handlade det mer om adrenalin och blev därför mer aggressivt. Nu bestämde vi oss för att göra något lite annorlunda, något som vi gjort förut och något vi kallar "förundran", säger Insomniacs Brian Allgeier.

När du läser det här har du redan stirrat dig blind på spelets underbara grafik. Att likna Tools of Destruction vid en Pixar-film må vara överdrivet, men avståndet mellan spelvärlden och de animerade storfilmerna har kapats drastiskt. Vad som är ännu mer imponerande är mängden av fiender och effekter som Insomniac fyllt spelet med.

Det kommer naturligtvis finnas mängder av gamla klassiska vapen, som vi känner igen från tidigare, och exempelvis styr du numera över tornadons framfart med hjälp av rörelsesensorn i Sixaxis. Att Insomniac valt att kalla spelet Ratchet & Clank Future, beror på att det är ett nytt avstamp i spelserien som studion hoppas bygga vidare på i kommande uppföljare till Playstation 3. Det låter onekligen lovande. Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction släpps någon gång under hösten och vi lovar såklart att snart återkomma med lite förhandsintryck från spelet.

**Bengt Lemne**







**FLERA** Insomniac har inte offentliggjort några planer kring ett eventuellt flerspelarläge i dagsläget, men vi räknar iskallt med att det kommer att finnas med.



**SKRATTAT GOTT** Ett gott skratt förlänger livet heter det och genom åren har Ratchet och hans robotpolare säkert lagt både en och två dagar till vår livslängd. Det nya spelet är inget undantag. Det är bara att titta på fienderna...



## RYKTEN

### 8 GB HÄRDISK TILL WII

Ni Wii-ägare har säkert redan noterat att det finns USB-uttag på själva konsolen. Nu påstås det att första tillbehöret som nyttjar dessa uttag blir en smäcker vit hårddisk på åtta gigabyte. Den ska främst användas till att ladda hem demos, men man kommer även ha enklare media-funktioner samt möjlighet att spara Mp3-filer så man sedan kan ha sin egen musik i alla spel.

### STAR WARS: BATTLEFRONT 3

Utvecklarna bakom Timesplitters-spelen (Free Radical Design) håller för närvarande på med att utveckla Star Wars: Battlefront III. Nu kommer rapporter som säger att Microsoft varit och vittat med stora planboken och köpt exklusivitet på spelet till Windows Vista och Xbox 360. Free Radical Design vägrar kommentera ryktet.

### RUMBLE TILL PLAYSTATION 3

Sony har blivit sams med Immersion, uppfinnarna av skakfunktionen i handkontroller, igen. Det har lett till en uppsjö av rykten att Sony inom kort kommer att skrota den gamla Sixaxis-kontrollen och ersätta den med en ny kontroll med skakfunktion. Något som vore välkommet och vi håller givetvis tummarna.

### HALO 3 I SEPTEMBER?

De flesta har antagit att Halo 3 skulle komma sent i höst. Nu verkar det dock som att Microsoft planerar för en liten kupp och de tänker därför släppa spelet redan i september. Även om uppgifterna ursprungligen kom från en amerikansk butikskedja har nu flera andra källor gått ut med samma information varför det måste betraktas som trovärdigt.

### BILLIGARE PLAYSTATION 3

Efter den dåliga försäljningen av Playstation 3 i både Japan och USA ryktas nu Sony förbereda en stor prissänkning på konsolen. Den ska enligt uppgifterna bli hela 2000 kronor och träda i kraft redan nu i höst. Att paniksänka priset på en konsol är inget nytt, utan både Nintendo och Microsoft har tidigare gjort det med Nintendo 64 respektive Xbox.

### TOO HUMAN FÖRSENAS IGEN

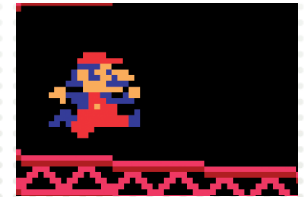
Redan 1999 visade Silicon Knights upp actionspelet Too Human till Playstation. Därefter flyttades det över till Gamecube och förra året var det tänkt att komma till Xbox 360. Men nu ryktas det att denna ofattbara långbänk riskerar att inte heller komma i år. Det skulle isåfall innebära att det gått nio år sedan spelet visades första gången innan det släpps.

### NYTT NAMCO-ÄVENTYR...

Namco Bandai sägs vara besvikna med försäljningssiffrorna för Xenosaga-serien. Därför påstås de nu ha slopat den för att istället ge dess populäraste figur, cybor-lolitan Kos-Mos, ett helt eget spel. Om det blir av ska det komma till Playstation 3 och det ska bli ett äventyrsspel.

## MARIOS EVOLUTION

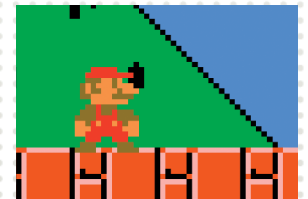
Vi har kartlagt rörmokarens utseendemässiga utveckling...



### DONKEY KONG

NES/1985

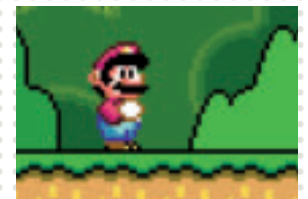
Imponerande stor näsa var det som utmärkte den första versionen av pixel-Mario... mest.



### SUPER MARIO BROS.

NES/1987

En mycket enkelt uppbyggd Mario vars mustasch enbart satt på plats för att skilja näsan från resten av ansiktet.



### SUPER MARIO WORLD

SUPER NINTENDO/1992

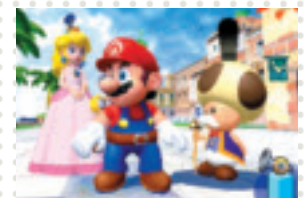
I Super Mario World bestod Mario av sex gånger så många pixlar som i 8-bits-spelen och hade också blivit tönigare...



### SUPER MARIO 64

NINTENDO 64/1997

Den tredimensionella Mario debuterade 1997 och hade en större näsa än någonsin tidigare. Och bollar till händer.



### SUPER MARIO SUNSHINE

GAMECUBE/2002

Den tredimensionella Mario som sprang omkring på Gamecube är fortfarande den Mario-design som används idag.



### SUPER MARIO GALAXY

WII/2007

Vindögd, småtjock och med världens grymmaste mustasch. Mario ser i Galaxy ut ungefär som han gjort i sex år nu.



## GRTV SVERIGE

Gamereactors webb-TV-satsning är äntligen lanserad!



## Gamereactor Television

Premiär för svenska GRTV på Gamereactor.se!

I mars hade vi premiär för den fullskaliga versionen av GRTV i Sverige med en exklusiv intervju med Flagship Studios Bill Roper om det kommande storspelet Hellgate: London. Sedan dess har spännande intervjuer och program med spel som Juiced 2, Stuntman: Ignition, Little Big Planet, Frontlines: Fuel of War, Mercenaries 2 samt Half-Life 2: Episode Two lagts upp.

Här är några tips på program du inte får missa:

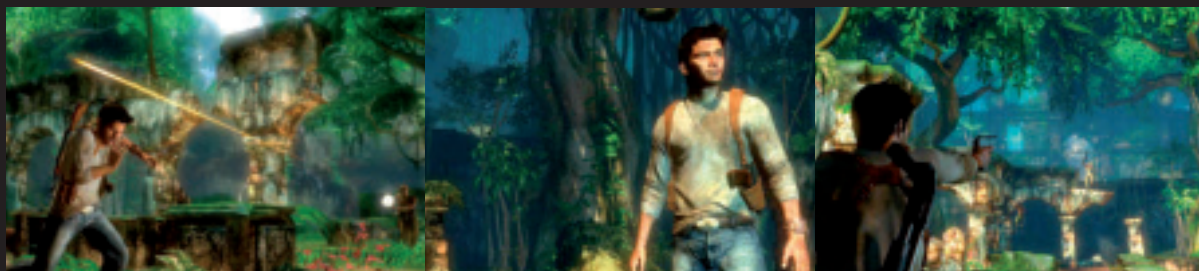
- **Phil Harrison** – Vi intervjuar Sony-chefen om Playstation 3.
- **Fable 2** – Vi intervjuar Lionheads Ian Lovett om spelets design.
- **Lorne Lanning** – Vi intervjuar mannen bakom Oddworld-spelen.





# PURFÄRSKT

Gamereactor kikar närmare på den senaste tidens hetaste utannonseringar och visar upp de färskaste bilderna vi har...



## Uncharted: Drake's Fortune

PLAYSTATION 3 / OKTOBER

Den stora snackisen kring Naughty Dogs kommande Playstation 3-debut har på förhand varit animationerna. För att skapa realism och variation kommer huvudpersonen att kunna tillgå ungefär 3000 olika animationer. Det låter imponerande och ser ännu mer imponerande ut. I övrigt ser Uncharted ut att bjuda på ett äventyr värdigt Indiana Jones eller Lara Croft.

## Heist

PC/PS3/XBOX 360 / HÖSTEN

Det är sommaren 1969. Staden är San Francisco och Johnny Sutter har precis muckat från Alcatraz. Tillsammans med sin farbror och ett gäng skäggiga kumpaner gäller det nu att råna banker, värde transporter samt gäcka polisen i vansinniga biljakter. Bakom spelet ligger Inxile Entertainment som senast skapade det humoristiska The Bard's Tale och Heist verkar precis som bardens äventyr vara laddat med humor.



## Ace Combat 6: Fires of Liberation

XBOX 360 / VINTERN

Det kom som något av en överraskning att det sjätte Ace Combat-spelet släpps exklusivt till Xbox 360 efter att spelserien hittills varit exklusiv för Playstation-ägare. För första gången kommer Ace Combat också att bjuda på onlinespel...

## Spider-Man 3

ALLA FORMAT / MAJ

Föga överraskande har Activision förberett ett spel som ska släppas samtidigt som den nya filmen har biopremiär. Återigen handlar det om ett fritt upplägg där du får röja loss i New York, men Treyarch har jobbat hårt på att förbättra bossfajterna och framförallt stridssystemet.



## Flatout: Ultimate Carnage

XBOX 360 / JUNI

Flatout-spelen vinner inga stilpoäng för fitness eller taktik. Med förare som slungas ut genom vindrutan och vansinnig fart har finska Bugbears lortiga racingspel hittat en egen publik. Vi har gillat de tidigare spelen och ser nu med spänd förväntan fram mot den upgraderade Xbox 360-upplagan av Flatout 2 som släpps nu i sommar. Totalt utlovas sju nya spellägen.

## Opoona

WII / VINTERN

Designen i Opoona är något utöver det vanliga. Den lilla huvudpersonen Opoona vars föräldrar blivit bortrövade under ett besök på planeten Landroll har ett orangt klot svävande ovanför sitt huvud. Men trots, eller kanske snarare tack vare, den något udda designen ser Koeis kommande rollspel ut att bli en trevlig bekantskap.






**THRUSTMASTER RUN 'N' DRIVE  
PLAYSTATION 3**

CIRKAPRIS: 265,-

Det är sällan man ser något riktigt nyskapande när det handlar om handkontroller. Ok, Wii-fjärren då. Med Run 'n' Drive har Thrustmaster dock något riktigt lurigt på gång. Kontrollen har en smart ring kring det digitala styrkorset. Med det ser det ut att kunna bli bra mycket roligare att köra racerbil med handkontroll. Smart säger vi.


**LOGITECH CHILLSTREAM**

CIRKAPRIS: 299,-

För dig med små svettiga händer skrev vi i vår recension på Gamereactor.se av Chillstream. Inbjudande eller hur? Chillstream är något så fiffigt som en PC-handkontroll med inbyggd kylfläkt som svalkar dina överhettade tasslar.


**SAMSUNG VP-X110L SPORTS**

CIRKAPRIS: OKÄNT

Samsungs lille rackare är stöt- och vattenskyddad, har ett extra objektiv som gör att du kan sätta den på hjälmen och filma när du gör det där dödsföraktande snowboard-hoppet. Eller kanske mer troligt; tejp fast den på Wii-kontrollen och filma en Zelda-session. Läckert.


**MICROSOFT LASER  
MOUSE 6000**

CIRKAPRIS: 325,-

Ok, den har varit med ett tag den här rätten. Det struntar vi i och gillar istället den stealth-aktigt mattsvarta ytan och dess hyperkänsliga lasersensor. Att den kostar typ hälften av vad de dyrare konkurrenterna går lös på är inte heller illa.

## MATERIALISM!

### GAMEREACTOR FROSSAR I COOLA PRYLAR

Vi lever i ett konsumtionsamhälle, vi borde försöka värdesätta varandra mer än dyra prylar. Vi köper oss lyckliga idag och det är inte bra! Så brukar det låta... eller hur? Inte på Gamereactor dock, där välkomnar vi överdriven prylkonsumering med öppna armar!

Hårdvaruredaktör: Martin Forsslund


**DELL XPS 710**

CIRKAPRIS: 45995,-

Den ser ut som något som skulle sitta under vingen på ett attackplan i en sci-fi-film. Det gör den inte utan den står istället under någon lycklig rackares skrivbord. Med dubbla GeForce 8800GTX-kort, massor av minne, en fet processor och ett nätaggregat på 750 Watt har XPS 710 alla chanser att piska Crysis till total underkastelse.


**JVC DLA-D1**

CIRKAPRIS: 64 995,-

Full HD i 120 tum. Smaka på den. Där kan polarens nya, tyskimporterade 40-tummare slänga sig i väggen. Att JVC-projektorn samtidigt har en kontrast som vi endast sett på tio gånger så dyra projektorer gör att vi dreglar av begär. Vi har satt ut lägenheten på Blocket.se och bereder oss på att bo i en pappkartong för att ha råd. Det är den värd.



whatisfear.com



PLAYSTATION 3



© 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 are trademarks of Monolith Productions, Inc. 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





**ON PLAYSTATION 3 IN APRIL**

**FEAR™**

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

ALSO AVAILABLE ON PC AND XBOX 360







# Därför misslyckades Gamecube

Jonas Mäki berättar varför inte fler spel släpptes till Nintendos Gamecube...

**D**e senaste åren har många frågat sig varför Gamecube fick så dåligt tredjepartsstöd, alltså så få spel från andra utvecklare än Nintendo. Den sålde ju faktiskt nästan lika mycket som Xbox. Till sist nämnda släpptes som bekant praktiskt taget alla multiformatsspel och gott om exklusiva tredjepartsspel, vilket gjorde att den blev lika nödvändig i konsolparken som Playstation 2.

Det många Gamecube-fans hade som främsta anledning till att den borde få bättre tredjepartsstöd var den japanska marknaden. Att Playstation 2 dominerade var det inget snack om, och att Xbox sålde smått ofattbart lite var det heller inget snack om. Gamecube sålde däremellan och att den ändå inte fick några spel sågs som ett bevis på att Microsoft höll på att köpa upp hela branschen.

Men sanningen är en helt annan. Det fanns två stora anledningar till tredjepartsutvecklarnas aviga inställning gentemot konsolen, och ingen av dem hade med Microsofts plånbok att göra. Dessutom finns några mindre avgörande faktorer som jag går igenom i slutordet. Men låt oss kika på den största och mest avgörande förklaringen.

För att förstå den måste man bryta ned försäljningen för att få en överblick av hur det såg ut på de olika marknaderna. Av Gamecubens totala 21 miljoner sålda enheter var runt fyra i Japan, knappt fem i Europa och resterande dryga 12 miljoner i USA. Visst, Gamecube sålde näst bäst i Japan, men det saknar betydelse eftersom det egentligen inte finns en andraplats utan en förstaplats och två tredjeplatser.

Gamecube sålde alltså lika lite i Japan som tokfloppen Sega Saturn. Därför fanns inget som helst intresse av att utveckla exklusiva spel för konsolen,

det japanska intresset var alltså för litet. Och dessa sålda miljoner var alltså i praktiken inte värda så mycket för Nintendo, eftersom de inte ledde till fler spel.

Exakt samma scenario gäller för Europa, där konsolen visserligen sålde marginellt bättre, men det är en dyr marknad där särskild reklam måste utformas för flera länder, mängder av kontor behövs för att sköta distributionen samt att flera länder har lokaliserade versioner. Trots att Gamecube sålde nästan en miljon bättre i Europa kontra Japan, så var denna lilla marknadsspilla ännu mindre vörd.

Därmed återstår bara USA där Gamecuben faktiskt gick riktigt bra, men ändå kom på en tredjeplats, tydligt distanserad av Xbox men framför allt även Playstation 2. Den enda marknad som hade varit bra för Gamecube ändå meningslös eftersom tredjepartsutvecklarna hellre gjorde spel till de båda bättre säljande formaten. Gamecube sålde alltså nästan lika mycket som Xbox, men erövrade varken Japan, Europa eller USA.

Den andra stora anledningen till det sviktande stödet, är en faktor Nintendo trots att det är deras bästa inkomstkälla nog ändå oroar sig lite för. Jag talar om det faktumet att Nintendo-fans är oerhört selektiva med sina spelköp. Det viktigaste tycks vara att spelen Nintendo-fansen köper är exklusiva till Nintendo, eller åtminstone att de innehåller något extra ingen annan har. Helst ska det stå Nintendo på asken på också, vilket gjorde att försäljningen av de tredjepartsspel som trots allt släpptes till Gamecube, blev avsevärt mycket lägre än vad som hade varit rimligt med tanke på hur många konsoler som trots allt såldes.

Nintendos egna titlar sålde helt

enormt bra, oavsett om de är bättre än konkurrensen eller ej. Multiplattformsspel säljer helt enkelt dåligt till Nintendos format, och det har gjort att de andra spelföretagen helt enkelt inte ville satsa pengar på spel som ändå inte skulle sälja speciellt bra. Under kubens storhetstid såg man ofta förtvivlade kubägare besviket fråga varför spel X eller spel Y bara kom till Playstation 2 och/eller Xbox men inte till Gamecube. Men faktumet är att även om det kommit till Gamecube så hade förmodligen inte sålt speciellt bra.

En del menar att man kan tolka det som att Nintendo gör för bra spel, men det är ingen absolut sanning. Gör man ett exklusivt Final Fantasy som medelmåttiga Crystal Chronicles så säljer det som sjutton. Huvudsaken är att det är exklusivt. Vi kan för övrigt se samma tendens till Wii där direkt genomsläppta Red Steel säljer som smör medan, det

En annan grej är handkontrollen. Jag avskyr den, trots dess oöverträffade ergonomi. Den är fullständigt inkompatibel för praktiskt taget allt annat än Nintendos spel, samt har ett värdelöst styrkryss. Men samma sak här. Tredjepartsutvecklarna kunde inte bry sig mindre, och många av spelen som trots allt släpptes till Gamecube bjöd som ni kanske minns på märkliga knappkombinationer som var långt ifrån ideala.

Till sist brukar det faktum att Nintendo inte stödde online upp. Men om vi ska vara ärliga så var det bara drygt tio procent av de som spelade Xbox brydde sig om att vara online, trots det överlägsna Xbox Live och till Playstation 2 var procentandelen ännu lägre. Visst bidrog onlinesatsningen till att Microsoft och Sony som företag kändes mest framåtskridande, men inte sjutton var det någon avgörande faktor varken för

## Gamecube sålde lika dåligt i Japan som tokfloppen Sega Saturn...

visserligen medelmåttiga (gäller endast Wii-versionen) men ändå bättre, Call of Duty 3 säljer klart sämre. Dessa två anledningar är de huvudsakliga orsakerna till att Gamecube inte fick de spel den hade behövt. Men det finns även några mindre anledningar som folk brukar hävda hade en stor del i det hela. Dessa hade kanske viss inverkan i enstaka fall, men kan inte sägas vara avgörande faktorer. Ett exempel är skivstorleken där Gamecube-skivor har rymde 1,5 gigabyte data att jämföra med de båda andra formatens åtta gigabyte. Dock fanns inget som hindrade utvecklarna från att lägga spelen på mer än en skiva och hade försäljningspotentialen funnits, hade tredjepartsutvecklarna gladeligen gjort mindre spel. Tro inget annat.

konsolförsäljningen eller för tredjepartsföretagens beslutsfattande.

Gamecube var och förblir ett givet inslag på alla spelkvällar. Den bjöd mig på mängder av oförglömliga stunder som jag inte hade velat vara utan. Men någon succé blev den aldrig och orsakade det första (och enda) förlustkvartalet för Nintendo på minst tjugo år. Med Wii ser det, åtminstone just nu, ut att gå betydligt bättre och jag hoppas och tror att Nintendo nådde botten med Gamecube för att aldrig mer hamna där igen. Återstår bara att se hur tredjepartsutvecklarna hanterat detta faktum, för flera år gamla konverteringar av Playstation 2-spel kommer inte få Nintendo-ägarna på köphumör.

**\_Jonas Mäki**



## FYRA FANTASTISKA SPEL

Det bästa som Gamecube hade att bjuda



### RESIDENT EVIL 4

Gamereactors betyg: 10/10

Resident Evil-serien hade stagnerat och vi trodde inte riktigt på del fyra. Men ibland är det skönt att ha fel och Resident Evil 4 är ett av förra generationens absolut bästa och mest spännande spel.



### METROID PRIME

Gamereactors betyg: 10/10

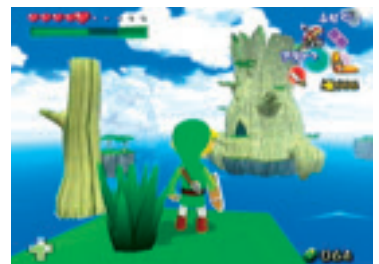
Samus Arans tredimensionella debut i Metroid Prime är tillsammans med Resident Evil 4 det bästa spelet till Gamecube. Perfekt spelkontroll, enastående grafik och oerhört tät story.



### SUPER MONKEY BALL

Gamereactors betyg: 9/10

Efter kraschen med Dreamcast flyttade Sega alla sina oavslutade projekt till andra konsoler. Den verkliga vinstlotten drog Gamecube som fick det alldeles fantastiska Super Monkey Ball.



### LEGEND OF ZELDA: WIND WAKER

Gamereactors betyg: 9/10

Det Zelda-spel som mest av alla delat fansen i två läger är Wind Waker. En del gillade inte alls Links nya stil och menade att det barnsliga utseendet skulle påverka tyngden i storyn.



MII-AMOTO Innan Nintendos demonproducent Shigeru Miyamoto klev in på scenen under årets GDC-mässa så dök han upp i Mii-form på bioduken bakom scenen.



## Viktigt att du är lycklig

Spelutvecklarnas egen gud, Nintendos Shigeru Miyamoto, pratade om lyckliga spelare...

**N**är Shigeru Miyamoto, 45 minuter försenad, anträdde scenen på årets Game Developer's Conference jublades det bland åhörarmassorna. Bland spelutvecklare är Shigeru, med spelserier som Donkey Kong, Legend of Zelda och Mario på meritlistan, som Goichi Suda (Killer 7, No More Heroes) uttryckte det, kort sagt gud.

Vissa gick till och med så långt att de mitt under talet ställde sig upp och skrek ut sin beundran, men de flesta nöjde sig med att applådera. Kön utanför Moscone Center South ringlade sig hundratals meter långt innan de började släppa in åhörarna och många fick inte ens plats i den stora salen.

Den här gången kom Shigeru inte in

på scenen med svärd och sköld som på E3 2004, han hade inga nya spännande spel att berätta om utan istället bjöds vi på en personlig inblick i hans och Nintendos kreativa vision. Shigeru började med att berätta att hans fru aldrig varit intresserad av hans arbete eller spelen han skapat. Tidiga spel som Pac-Man och Super Mario Bros var hon helt ointresserad av. Han trodde att något skulle förändras med Tetris, men icke. Det första spelet som fick henne det minsta intresserad var The Legend of Zelda: Ocarina of Time, då hon åtminstone satt och tittade på när barnen spelade. På ett diagram visade Miyamoto hur "frumätaren" stigit något. Publiken jublade.

Sedan kom Animal Crossing och då

skickade hon brev till barnen och mätaren steg ytterligare något. Med Brain Training började fru Miyamoto se att spel även kunde vara till godo. Så en sen kväll när Shigeru jobbat över och kom hem, blev han glatt överraskad när han hörde att frun var vaken. Kanske hade hon stannat uppe för att ge honom middag? Men så var det inte, istället satt hon och röstade på Wii-kanalen "Everybody votes". Mätaren hoppade upp ytterligare ett snäpp och nu sitter hon och gör Miis till familj, vänner och grannar. Helt plötslig är "frumätaren" nästan i topp och för Shigeru Miyamoto var detta ett bevis på hur en av grundpelarna i Nintendos vision fungerar. Den växande publiken, de nya spelarna som har lättare att ta till sig Nintendo DS och

Wii, och som kanske inte alltid jagar rekord eller frags.

Men Miyamoto påpekade att det inte var Nintendos visioner eller föresatser som var grunden till de spel som skapades. Det är människors verk och han underströk gruppens betydelse. För honom själv handlar spelskapande om att skapa positiva känslor. Framför sig ser han spelarens ansikte, och ansiktena på människor som betraktar den som spelar. Han vill se deras leenden när de spelar, deras engagemang och slutliga glädje. Att döma utifrån publikens reaktioner är det många som minns sina lyckliga stunder med Miyamotos spel. Han är det närmaste vi kommer en gud i spelvärlden.

**Bengt Lemne**



# TERMINES



## 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 TYNGSTA

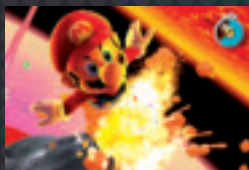
# Blacksite: Area-51

Uppföljaren till Area-51 har varit under utveckling i snart två år redan. Vi har äntligen förhandstestet.



## 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

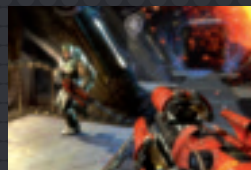
Det ryktas om att den riktiga uppföljaren till världens bästa plattformsspel ska släppas redan i september. Jonas Mäki har inte kunnat sluta le sedan han hörde ryktet. Marios galax är snart vår, och vi är alldeles fnittriga.



### 2:a Hellgate London

PC

Helvetets gap har öppnats och naturligtvis är vi nyfikna och dumdristiga nog att genast bege oss till London. Efter ännu ett speltest av de nya templarklasserna vet vi att det här kommer att bli något extra.



### 3:a Unreal Tournament III

PC/PS3/Xbox 360

Overkligt snyggt? Svar ja. Overkligt tempo? Det kan du lita på. När du har läst vår fylliga artikel om Epics nästa storspel kommer du att fyllas av längtan.

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 vart det lutar.

## GAMEREACTORS TERMOMETER



Is kallt



Ljummet



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)





#### Snygg design

Designen i Blacksite påminner faktiskt ingenting om det första spelet utan känns istället som en lyckad mix mellan Rainbow Six, Gears of War och Half-Life 2. Tre grymma inspirationskällor såklart.

Premiär 21 SEP

# Muterat vansinne

Gamereactor reste till Las Vegas för att träffa teamet bakom actiondräparen Blacksite: Area-51



## BLACKSITE: AREA-51

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare  
MIDWAY Utgivare MIDWAY Speltyp ACTION

På plats i Las Vegas för att medverka på Midways årliga pressvisning kallad Gamers Day. Sådär lagom pösig efter en lång flygresan men spänd och nyfiken på vad uppföljaren till det plågsamt underskattade Area-51 ska bjuda på.

Efter en mycket kort en imponerande genomspelning av dagens demo tar jag plats i en stor röd soffa i väntan på att få grilla spelets producent med frågor. Han presenterar sig som Zack Wood och ser på pricken ut som en Hobbit. Jag tappar talförmågan för en kort

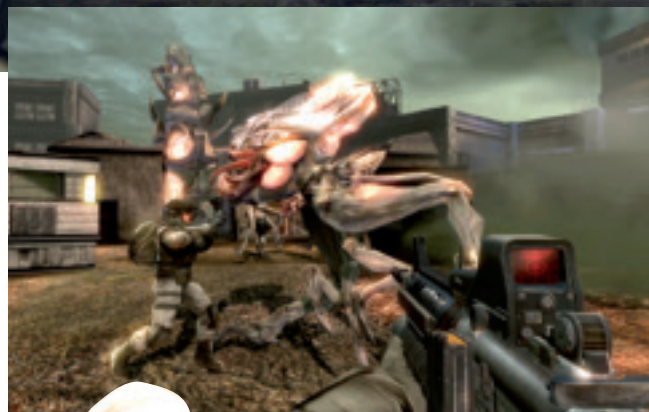
ler han med hela ansiktet. Intervjun med en talför och karismatisk spelproducent med stora håriga fötter kan börja.

Men innan jag återberättar vad Zack Wood svarade på några av Gamereactors nyfikna frågor tänker jag backa bandet för en stund. Två år närmare bestämt och till teamets debut i genren; Area-51. Tillsammans med Crystal Dynamics tusiga actionpärla Project: Snowblind är Area-51 det mest underskattade actionspelet till förra generationen. Tycker jag. Det innehöll urläcker grafik, en mycket välgjord spelkontroll, grym tempovariation, läskiga spänningsmoment och en cool story. Visst, efter ungefär fyra timmar då alla ens medhjälpare gått och blivit

## Tillsammans med Crystal Dynamics Project: Snowblind är Area-51 det mest underskattade actionspelet till förra generationen...

stund innan jag chansar och slänger iväg min första fråga: Är du möjligtvis släkt med Elijah Wood (för han ser exakt ut som Frodo, exakt!) efter en kort stunds oviss tystnad svarar Zack - Japp, Elijah är min brorsa... det syns va? Sedan

snabbmat till de anstormande alienzombierna följde ett par timmar total tristess med ultratraditionellt korridorskjutande och trådigt dörröppnande men förutom det så var Area-51 tokroligt.



**RYMDGUBBARNAS ATTACKERAR** I den demoversion som Gamereactor testat är den lilla staden Rachel under attack från en hel hop blodtörstiga rymdgubbar och det gäller att hålla tungan rätt i mun för att inte sväljas av en av dessa långbenta skönheter.



#### FAKTA

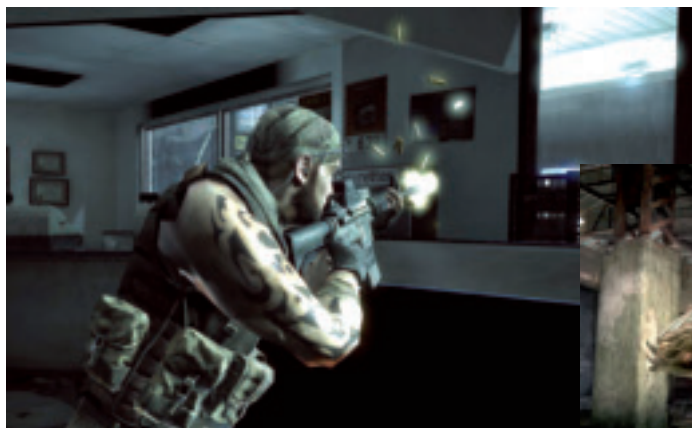
#### TOPPHEMLIG BAS

Area-51 är en topphemlig forskningsbas i Nevada-öknens i USA som omges av mängder av spännande teorier. Vissa påstår att man där utreder den påstådda Roswell-incidenten och har så gjort sedan 60-talet. Det påstås att ett UFO kraschlandade i Nevada-öknens och att jänkarna experimenterat med utomjordisk teknologi ända sedan dess...

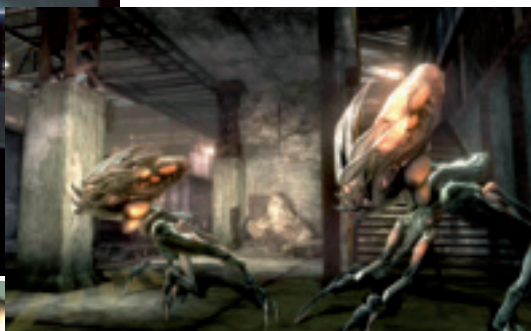
Och det vet Midway. De skäms inte för sig trots att spelet sålde ganska dåligt och mottog mestadels medelmåttiga betyg från världspressen. När de stolt presenterar den första spelbara demo-versionen av uppföljaren i Las Vegas gör Midways pressfolk det med ett malligt flin på läpparna. Och med all rätt. Blacksite Area-51 ser kriminellt läckert ut och imponerar stort på undertecknad som nu väntar ivrigt på att få sätta tänderna i det färdiga spelet.

Storyn i Blacksite äger rum några veckor efter det första spelet och rymdvarelserna som invaderade Area-51 har nu sprungit lös och invaderat staden Rachel, Nevada. Det utomjordiska hotet som invaderade basen i Area-51 var bara en försmak av den arsenal av dödliga soldater som rymdgubbarna egentligen hade att bjuda på. I Blacksite kommer vi





**GRYM GRAFIKMOTOR** Blacksite använder sig av samma grafikteknologi som den i Gears of War och Unreal Tournament III, det vill säga Epics sanslöst kraftfulla Unreal Engine 3. Något som märks på spelets gigantiska och detaljerade miljöer...



**GRYM SPELKONTROLL!** Förutom tjugigrafik, hektiskt tempo och häftiga vapen lovade den Blacksite-version vi smygtestade väldigt gott beträffande spelkontrollen. Att sikta och skjuta känns väldigt väldigt exakt och responsen i vapnen känns fantastisk.

därmed att få träffa en hel rad nya varelser som påstås vara både ofantligt mycket större och betydligt dödligare än de muterade forskarna i det första spelet.

Efter att utomjordingarna slaktat alla invånare i Rachel sätter den amerikanska regeringen deras mest förberedda specialförband, en grupp soldater som får Hazmat-teamet från föregångaren att framstå som kärringar på en försiktig tebjudning. En av dessa benhåda supersoldater är du, utrustad med det absolut senaste i amerikansk vapentechnologi och iklädd rollen som sergeant. Med hjälp av fyra andra sätts du ned mitt i kaoset från en högljudd attackhelikopter och helvetet kan alltså börja.

- En grej som många klagade på i det

#### FAKTA

##### SNÅLLA POLARE

I Area-51 hade man tre stycken medhjälpare vid sin sida som agerade smart, kommunicerade med varandra och hjälpte till att hålla det utomjordiska hotet på bekvämt avstånd. I Blacksite har Midway tagit detta ett steg längre då de sneglat på Rainbow Six-spelen och skapat ett system för att enkelt kunna beordra sina två kumpaner att utföra en rad enklare uppdrag. Det går exempelvis att be dem att lägga eldunderstöd, öppna dörrar och anfalla, precis som i Rainbow Six: Vegas.

första spelet var storyn, att den kändes typisk och förutsägbar, och även lite väl tunn säger Zack Wood. Detta är något som vi arbetat stenhårt på inför Blacksite. Bland annat har vi tagit hjälp av Sara O'Connor, samma författare som skrev storyn i Gears of War och arbetat med det kommande Bioshock.

Och även om den demo-version Gamereactor fick chans att testa i knappt innehöll någon handling alls (utan enbart furiös och toktung action) märks det att Midways ambitioner varit betydligt högre beträffande berättandeteknik och atmosfär än i det första spelet. Precis som i Half-Life 2 berättas allting inuti själva spelet och inte i form av mellansekvenser som distanserar spelaren från den karaktär han gestaltar. Allting ses ur förstapersonsperspektiv och många gånger är det de andra soldaterna i truppen som för storyn framåt genom att reagera på omgivningen.

Det är sex månader kvar innan vi får stifta bekantskap med rymdstyggingarna i Blacksite Area-51 och på den tiden kan mycket hända. Men våra första intryck är mycket goda och det ser ut som om Midway kommer att överträffa sig själva.

**Petter Hegevall**

#### TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Med grafikteknologin från Gears of War och ett sjuhelvetes coolt upplägg doftar Blacksite ljuvligt...



Premiär JULI

**BARA ONLINE** Det blir inget som helst offlineläge i Warhawk och därför spekuleras det i att spelet kommer att distribueras via Playstation Store (online).

## Bästa halvan?

Incognito satsar enbart på multiplayer i Warhawk...



### WARHAWK

Plattform NINTENDO DS Utvecklare INCOGNITO  
Utgivare SONY Speltyp ACTION

Elaka rykten gjorde först gällande att utvecklingen av Warhawk helt lagts ned. Det förnekades, men istället hette det att flerspelardelen skulle släppas för nedladdning via Playstation Network på ett liknande sätt som det avbrutna projektet Gran Turismo Concept HD. Det stämde dock inte heller.

Under sitt tal på Game Developer's Conference släppte Sony-chefen Phil Harrison fram Warhawk-producenten Dylan Jobe för att säga några ord till den ansamlade pressen. Vid E3-mässan förra året hade en sprallig Jobe varit den som med yviga kroppsrörelser fått äran att demonstrera handkontrollens rörelsesensor. Warhawk var det enda spelet på mässan som använde sig av funktionen och efter det blev det väldigt tyst om Warhawk. Efter att Harrison presenterat det nya Warhawk sade en gravallvarlig Jobe följande kortfattade meningar. "Jag är stolt och upprymd över den nya inriktningen för Warhawk. Det var allt jag

## Warhawk känns som en underhållande variant av Battlefield med större fokus på luftburna fordon

ville säga. Tack."

Tvåra kast minst sagt, men beslutet att lägga ned enspelarkampanjen var inget enkelt beslut att fatta, men uppenbarligen ansåg varken Jobe eller Sony att själva äventyret höll måttet. Mängder av hårt arbete har lagts ner utan att vi någonsin kommer att få se resultatet.

Men trots brist på story känns Warhawk som en underhållande variant av Battlefield med större fokus på luftburna fordon. Numera kan man välja om du vill styra fordonen med rörelsesensorn eller på traditionellt vis vilket många med mig säkert välkomnar. Warhawk är inte längre den enorma episka upplevelse som en gång utlovades men det känns ändå underhållande.

**Bengt Lemne**

#### TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Incognito ser trots allt ut att leverera ett spel som kommer att roa över Playstation Network





# Bland stora svärd

Europas största stormakt skall med gudarnas hjälp sättas på kartan... Love berättar om Gods & Heroes



## GODS AND HEROES: ROME RISING

Plattform PC Utvecklare PERPETUAL  
Utgivare SONY Speltyp ROLLSPEL

Det fanns en kille som alltid vann de verbala striderna om vems pappa som egentligen var starkast. Ingen idrottsman, racerförare, brandman eller polis kunde mäta sig med Herkules farsa. Snart kommer vi också att få känna på känslan av att som halvgud slitas mellan det jordiska och det gudomliga.

En kul grej med den romerska mytologin är att gudarna därifrån inte är sådär otroligt upphöjda och gudomliga som vår tids pompösa gudar. De är ett stort glatt gäng med massor av mänskliga drag. Klart det är roligare med

som vi spelare i Gods and Heroes: Rome Rising tar kontroll över.

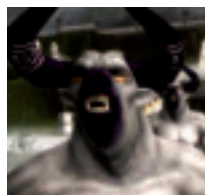
Utvecklarna poängterar gärna fördelen med att använda sig av en färdig mytologi, eftersom allt material redan finns tillgängligt. Det är logik som är svårt att ha invändningar mot. Man sparar mycket jobb när allt man behöver göra är att välja bland och tolka det stora bakgrunds-materialet. Huvudansvarig för designen är ingen mindre Stieg Hedlund, samma kille som snickrade ihop Diablo 2. Företaget som skall ro hem projektet är Perpetual Entertainment, ett San Francisco-baserat företag som även gör spelet Star Trek Online.

Rom är det naturliga navet för Gods and Heroes. Och en sämre utgångspunkt kan man

## Huvudansvarig för designen i Gods & Heroes är ingen mindre än Stieg Hedlund, en av killarna som snickrade ihop Blizzards Diablo 2...

utåtriktade gudar som inte skyr det jordiska och kan känna avundsjuke, passion hat och kärlek. Deras amorösa utsvävningar med vanliga dödliga resulterar i de halvgudomliga bastarder

ha. Rom var förr i världen ungefär vad Malmö (där jag bor) är idag; ett kulturellt och intellektuellt världscentrum där intressanta människor med olika ambitioner samlas. Från Rom kan



### FAKTA

#### KARAKTÄRERNA

Det kommer att finnas sex olika karaktärsklasser i Gods & Heroes: Rome Rising varav fyra har visats upp för spelpressen. Soldat, scout, tjuv, präst, gladiator och trollkarl är de klasserna som Perpetual har valt att inkludera. Av det vi hittills har sett av spelet ser Gladiator (såklart) ut att vara den roligaste av de olika karaktärerna, då de har superfina sandaler...

man ge sig ut på uppdrag för att tillfredsställa äventyrlustan. Det gäller att göra rätt val, bara för att man har gudarnas gunst betyder inte det att man inte kan mista den. Det finns tolv gudar i spelet, och det blir svårt att blidka alla. Om man sköter sina kort rätt, kan man i speciellt svåra strider be om lite assistans från högre makter. En blick från ovan berättar för dina fiender vilka dina vänner är.

Det Romerska imperiet är det största riket vi någonsin haft i Europa. Romarna fick ligga i rejält för att skapa och bevara sin stormakt. Två av folken man slogs emot var gallerna och etruskerna. Med gudarnas hjälp skall vi även i Gods and Heroes: Rome Rising försöka sätta dessa folkslag på plats. Söndra och härska, är romarnas melodi.

Vad kan ens status som halvgud ge för förmåner? Det viktigaste i arbetslivet är som alla vet rätt kontakter, då borde karriären åtminstone



Premiär JULI



### Alla mot röse, eller vadå?

Djungeln lag råder och här ser vi fyra killar på ett synnerligen fegt sätt gadda ihop sig mot en ensam stackare. Oddsén förbättras inte av att killen inte direkt är i sin livs form, vilket man tydligt ser på magen. Inte nog med det, angriparna har nya snygga sköldar medan offret bara har ett höftskynde att försvara sig med.





**DET SPELAR INGEN ROLL.** Det spelar ingen roll hur mycket valfrihet det i slutändan kommer att finnas när det gäller utsmyckning av sin karaktär i Gods & Heroes: Rome Rising. Alla kommer ju att omedelbart rusa ut och köpa en sån där snygg hjälm med brandgul tuppkam på, ändå.

#### Krabbor och blanka vapen

Världen består av saker man förväntar sig hitta i det antika Rom: tidstypiska byggnader, blänkande rustningar och blanka vapen. Utöver det historiskt korrekta smyger sig mer mytologiska varelser och fantasifoster in; gigantiska jättar, svärdviftande vargar på två ben och jättelika krabbor.



kärleken. Upprätta byggnader och statyer. Skapa sköna ting, som man visar upp och diskuterar. Nej förlåt, jag bara skämtade, det handlar om att slåss och gå upp i level. Om man går runt och letar trubbel, så finner man det snabbt. Det verkar bli en hel del standard-klickande med musen, men med en taktisk twist. Systemet med anhängare tvingar spelaren att välja formationer som maximerar effekten av truppens färdigheter. Man kan också välja att styra varje person individuellt.

Trots den mytologiska bakgrunden går mycket åt det realistiska hållet, vilket ger karaktärerna ett enhetligt, men lite tråkigt utseende. Skinande rustningar, bara ben och klingande vapen i solskenet kan nog varieras mer, speciellt eftersom spelet inte direkt har ambitioner av historisk korrekthet.

Visst känns det befriande när genreutbudet breddas, även om det bara är till temat. Hela genren har fastnat i ett "vi träffas på nätet för att slåss medan våra karaktärer går upp i level" trask, men snart kan man göra det med en mysig mytologi som bakgrund. När vi inte får innovation tar vi gärna emot variation. Till dig som är trött på dvärgar med yxor och vill ha kolosser istället: vi ses snart, för 2300 år sedan.

**\_Love Bolin**

**! TERMOMETER**  
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Kan bli trevligt att agera redskap för supermakten Rom, förvrigt anser vi att Karthago bör förstöras.

# Finklödd & ondskefull

Lagom elake Wario skrattar sitt elaka skratt på DS



**WARIO: MASTER OF DISGUISE**

Plattform DS Utvecklare SUZAK  
Utgivare NINTENDO Speltyp PLATTFORM

Man kan vara lagom ond. Wario har aldrig försökt utrota ett helt folkslag, han har inte förintat planeter med dödsstrålar och han har ingen aning vad en våldtäktsdrog är. Däremot är han girig, snål, hemsk och har ett elakt skratt, vilket är precis sådana kvalitéer som gör att han kvalar in som Nintendoskurk.

Om det är något som kan få Wario att avlägsna sig ifrån sin soffa så är det en ny möjlighet att få bygga på sin förmögenhet. Denna gång är det inte bara Warios egna plånbok som skall fyllas, han har dessutom en magisk stav som faktiskt kåkar ädelstenar. Anledningen till att den annars så ekonomiskt medvetne Wario släpar runt en sådan finansiell katastrof är att staven kan hjälpa honom att byta skepnad. Att med stavens hjälp klä ut sig till drake, kapten, astronaut eller vetenskapsman ger världens mest illaluktande mustasch nya verktyg för problemlösning.

När Wario inte letar skatter utvecklar han minispiel i Wario Ware-serien. Nu letar sig minispelen in även i hans plattformsbaserade äventyr. Varje skattkista som skall öppnas kräver att spelaren klarar av ett kortare utmaning. Det är en kombination av styrkors och stylus som gäller när man letar skatter och utför dessa kluriga kostymbyten i Wario: Master of Disguise. Förhoppningsvis kommer det att kännas smidigt och intuitivt istället för påklistrat och omständigt som i så många andra spel till maskinen. Jag vill ju precis som vanligt kunna njuta av extremt dålig humor blandat med utmanande plattformsutforskande.

Förhoppningsvis kan utvecklarna Suzak leverera samma höga kvalitet som bärra Wario brukar förknippas med. Skattletning världen över med åtta nya fräscha kostymer låter trevligt, sen fiser Wario också om man petar på honom med stylus-pennan.

**\_Love Bolin**

**! TERMOMETER**  
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Bärbart vansinne i två dimensioner med Nintendos främsta skurk kan väl knappast misslyckas?



Premiär 2007

**EN HELT VANLIG KILLE** Wario är en vittöskalskande, snabbmatssnaskande, girigbuk med stilig ansiktsbehandling och en rundlätt kroppshydd. Dessutom gillar han att bära hatt och är sanslöst självupptagen. De flesta på redaktionen kan naturligtvis enkelt identifiera sig med honom.

få en mild skjuts framåt om mamsen är gudinna. Jodå, högre nivåer hos ens karaktär medför att man ärver gudomliga drag från den åldrande generationen. Som halvgud är man dessutom populär som tusan och anhängare kommer att göra vad anhängare gör bäst. Hänga an. Inte fler än åtta åt gången dock. Dessa osjälvständiga medhjälpare kan utrustas efter behag och utvecklas tillsammans med dig. Om man inte nöjer sig med själlösa underhuggare till sällskap kan man naturligtvis slå följe med vänner. Många är starka, och man blir snabbt en imponerande skara när underhuggarna räknas in. Gods and Heroes går mycket ut på att umgås. Att träffa människor från andra delar av världen för att tillsammans filosofera om livet, döden och



#### ! FAKTA

#### ROMARRIKET

Det romerska riket är det största riket som någonsin funnits i Europa. När det var som störst omfattade det otroliga 25% av jordens befolkning. Staden Rom var från början en liten småstad i Italien, men efter en lång tid av strid och seger fick Rom makten i Italien.





# Vi dansade en sommar

Kompositören Chopin återuppstår i Tri-Crescendos kommande rollspel och Gamereactor har givetvis kikat närmare



**RUTINERADE NYKOMLINGAR** Tri-Crescendo är en förhållandevis ny spelstudio, men de är inte rudisar för det! Förutom Baten Kaitos, har spelstudios grundare bland annat arbetat med flera älskade rollspel som Valkyrie Profile, Star Ocean: Till the End of Time och Radiata Stories.

att inte gå ut med mer information kring hur detta ter sig i praktiken. Vi kan konstatera att striderna inte är framslumpade utan det krävs att du stöter på fienderna som syns på kartan för att få smiska stjärt. Striderna sker i realtid, men när det blir dags för karaktärerna att gå till handling har man ett par sekunder på sig att bestämma vilken vad som ska utföras, vilket sker turbaserat.

Även om stridssystemet förefaller intressant, så är det som får spelet att verka mest tilltalande nämligen grafiken. Eternal Sonata är färgglatt och fyller en med en stämning som går i bekymmerlöshetens tecken - ett vackert val med tanke på det förefallande dystra temat.

Även om Eternal Sonata inte har fått ett premiärdatum utannonserat från officiellt håll, är vi på Gamereactor fulla av hopp att spelet hittar hit till Europa. Med tanke på att Microsoft har gett tumme upp på att släppa flertalet japanska rollspel här i väst, ser vi inga hinder för att Eternal Sonata får en chans att få oss västerländska spelare att känna oss sådär varma och mysysiga.

\_Sophie Warnie de Humelghem

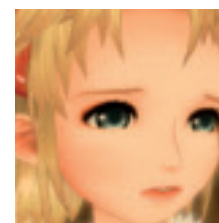
**TERMOMETER**  
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR

Ett vackert, vågat och väljudande rollspel som mycket väl kan bli en riktig kioskvältare



## Helmysigt utseende

Den grafiska stilen är ytterst tilltalande, med vacker cel-shading som skapar gemytliga miljöer och karaktärsutseenden. Tillsammans med flera av Chopins pianokompositioner, som i spelet kommer att framföras av den ryske pianisten Stanislav Bunin, verkar det som om Tri-Crescendo har lyckats med att skapa något enhetligt och mycket mysigt.



FAKTA

## TALANDE NAMN

De flesta av de viktiga karaktärerna i Eternal Sonata har namn som är tagna från musikens värld. Polka är som bekant en livlig dans med slaviskt ursprung, och Beat är det engelska ordet för takt. Det kanske mest poetiska namnet är dock Allegretto. Allegretto är en italiensk term och är en av många musikaliska tempomarkörer. Taktslagen för ett musikstycke som spelas i Allegretto håller sig generellt sett mellan 115 och 120 taktslag per minut, vilket gör musikstycket till ett rätt livligt sådant.



## ETERNAL SONATA

Plattform XBOX 360 Utvecklare TRI-CRESCENDO Utgivare NAMCO BANDAI Speltyp ROLLSPEL

Att japaner är svårflirtade är ett problem som Microsoft har blivit varse om. Även om japanerna har börjat acceptera Xbox 360 mer och mer, är det långt ifrån ett bra läge som Microsoft befinner sig i. För att ändra på detta har Microsoft beslutat sig för att satsa hårdare på rollspelsgenren med hoppet om att få de kräsna invånarna i öst att lätta på plånböckerna.

Ett av de mest intressanta japanska rollspelen som är i antågande utvecklas av Tri-Crescendo och har döpt till Eternal Sonata inför sin västerländska premiär. Vad som gör Eternal Sonata intressant är temat som den japanska spelstudio har valt att använda sig av, nämligen de sista tre timmarna i kompositören Frédéric Chopins liv.

Spelet tar plats i en fantasivärld, som Chopin färdas till medan han flyter in och ut ur medvetlösheten på sin dödsbädd. I denna fantasivärld har folk med dödliga och botliga sjukdomar mirakulösa krafter. På sin resa

## Även om stridssystemet förefaller intressant, så är det som får spelet att verka mest tilltalande med Eternal Sonata nämligen grafiken

genom detta fantasiland, möter Chopin flickan Polka som också är dödligt sjuk. Chopin känner sig dragen till Polka, som påminner honom om hans avlidna lillasyster. När Polkas pojkvän förklarar för Chopin att det finns ett sätt för henne att bli frisk, följer Chopin med dem på deras resa. Lagom snurrigt och sådär skönt bisarrt, inte sant?

Det faller sig nästan självklart att musik spelar en stor roll i Eternal Sonata, precis som det gjorde i Chopins liv. Tri-Crescendo har bland annat byggt upp stridssystemet kring musik, men i dagsläget har spelutvecklarna valt



**Snitsigt namnbyte**

Japaner har en förkärlek för att döpa spel till allehanda konstigheter som inte låter bra på engelska. Eternal Sonata är ett sådant drabbat spel, och har helt enkelt fått byta namn inför det västerländska släppet. I Japan kommer spelet heta Trusty Bel

ect? I mean, they live in the sewers.

However, if he comes to think that the world he's in on the other side is the true reality then...

floral powder! It works very  
a try!

**Premiär VINTERN**

**TYG-KNIEVEL** I Little Big Planet styr man någon av dessa supergulliga tygdockor. Roligast är han som ser ut som en liten, brun Evil Knievel...

## Endorfinchock

Charmiga filtdockor i Sonys magiska sandlåda...

**LITTLE BIG PLANET**

Plattform PS3 Utvecklare MEDIA MOLECULE  
Utgivare SONY Speltyp PLATTFORM

Skaparglädje, gemenskap och fysikens lagar. Med dessa tre ingredienser kan man sammanfatta spelet som Sony-chefen Phil Harrison bäst anser fånga den nya tidens spelande. Utvecklaren bidrar med grunderna, en omålad duk om du så vill, som det är upp till spelarna att färglägga efter bästa förmåga. Fast i det här fallet har Media Molecule varit snälla nog att förse oss med finfina penslar och spännande mallar att fylla i.

Det går inte att låta bli att le när man ser Little Big Planet. Finurlig och läcker design blandas med en lekfullhet som alltför sällan uppenbarar sig i dagens spel. Allt ser så enkelt och självklart ut. Men låt dig inte luras av det för Little Big Planet var utan tvivel något av det mest innovativa och nyskapande som visades upp under årets Game Developer's Conference. Tusentals andra spelutvecklare jublade högljutt när de såg spelet för första gången i den stora åhörarsalen i San Francisco. Media Molecules Alex Evans visade hur man med enkla menyer kunde bygga en bana med diverse föremål

## När du har byggt din bana kan du spela den ensam eller med upp till fyra kompisar

som fotbollar, apelsiner, snurrande hjul och vipprådor för att sedan färglägga, dekorera och pynta sin skapelse efter eget huvud. Allt som placeras på banan styrs av fysiska regler inte hur tunga de är utan hur lätta de är att greppa tag i eller att studsas på. En naturlig utveckling av herrarnas senaste skapelse det hyllade hobbyprojektet Rag Doll Kung Fu.

När du har byggt din bana kan du spela den ensam eller med upp till fyra kompisar och det gäller att tillsammans hjälpa varandra att ta sig förbi hinder, medan man tävlar om att samla de föremål som låter dig köpa nytt material att göra banor av. Du kan hoppa, springa och greppa tag i saker. Enkelt så det förslår, men tack vare den strålände fysiken är variationen ändå fantastisk.

\_Bengt Lemne

**TERMOMETER**

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



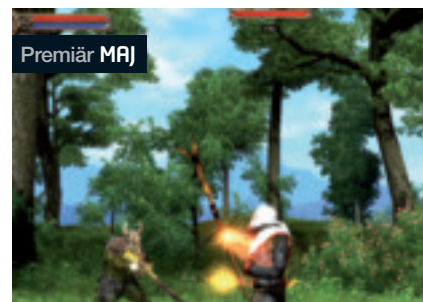
Sprängfyllt med charm och smittande lekfullhet. Det här är en fest vi absolut inte vill missa!

# Oblivions utmanare

Mörkgrönt fantasyepos med Oblivion-ambitioner...

**TWO WORLDS**

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare REALITY PUMP Utgivare SOUTHPEAK Speltyp ROLLSPEL

**Premiär MAJ**

**SLÄSS SOM EN KARL** Man kan välja om man vill slåss, springa eller smyga förbi fienderna i Two Worlds...

En ung man i ett fantasyland fyllt med dvärgar, orcher och alver upptäcker en hemlig kraft inom sig, en kraft som ondskefulla makter vill åt. Kan det bli mer klichéartat? Tveksamt, men Two Worlds ser ändå ut att kunna bli en hyfsad utmanare i genren mastodontstora och sjukt öppna actionrollspel.

Reality Pump, som tidigare sysslat med hyfsade strategispel som Earth 2160, har vansinnigt höga ambitioner. Two Worlds ska erbjuda oöverträffad frihet och valmöjligheter och allt du gör ska påverka maktstrukturen i omgivningen, till skillnad från den rätt statiska världen i The Elder Scrolls IV: Oblivion. Man kan också bygga om sina vapen till nya

## Ljussättningen i vissa områden är strålände men på andra ställen totalt obefintlig

varianter (lite som i Vagrant Story) och skapa egen magi genom att kombinera effekter i fem olika magiskolor, de fyra elementen samt den förbjudna nekromantin. Att kasta magi blir särskilt mysigt då man kan tända eld på omgivningen. Det låter lovande på pappret men frågan är om de lyckas med allt. Grafiskt är Two Worlds ojämnt... Ljussättningen i vissa områden är strålände men på andra ställen totalt obefintlig.

Något som däremot varken The Elder Scrolls IV: Oblivion eller Gothic kan matcha är flerspelarläget. Med upp till åtta spelare samtidigt, på Xbox 360 eller Vista, kan man utforska och slakta monster i grupp, vilket förstås är ännu roligare än att göra det ensam. Den funktionen kan mycket väl bli räddningen för vad som annars ser ut att vara ett rätt medelmåttigt rollspel. Bara inte Reality Pump blir stämda av den samlade fantasyförfattarkåren för plagiat.

\_Mikael Sundberg

**TERMOMETER**

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Intetsägande design i största allmänhet men flerspelarläget kan kanske bli något alldeles extra.





### Öppen beta i sommar

Det viskas om att ett öppet beta-test för Tabula Rasa kommer att startas i sommar. Ett stängt beta-test för särskilt utvalda och betrodda har pågått sedan i vintras och planen är att spelet ska nå butikerna i början av hösten.

Premiär SEPTEMBER

# Ett oskrivet blad...

Mannen bakom Ultima har jobbat i sex år med onlinerollspelet Tabula Rasa och snart är det här



## TABULA RASA

Plattform PC Utvecklare DESTINATION  
GAMES Utgivare NCSoft  
Speltyp ONLINEROLLSPEL

Det brukar heta att den som väntar på något gott aldrig väntar för länge. Men säg det till någon som väntat på Duke Nukem Forever sedan mitten av 90-talet eller för den delen någon som väntat på Richard Garriotts mastodontprojekt Tabula Rasa.

Richard Garriott, även kallad Lord British, startade Origin i början av 80-talet och är en legend i spelsammanhang. Med Ultima-serien och sedermera även Ultima Online cementerade

Rasa att bordet är rensat eller med ett vanligare uttryck ett oskrivet blad. Något som fått dubbel betydelse för det här spelet med tanke på att det började som en nystart efter Origin-tiden och även projektets utveckling.

En gång i tidernas begynnelse fanns en avancerad civilisation kallad Elohim, de lärde sig att konvertera materia till energi med tankekraft. Tekniken döptes till Logos. Elohim invånare delade fritt med sig av sin kunskap till andra civilisationer, men en ny ras kallad Thrax använde krafterna mot Elohim folk och krig bröt ut. Elohim splittrades nu i en fraktion som sökte att förslava alla nya civilisationer så att ingen kunde

### FAKTA

#### KLONA MIG NU!

Tabula Rasa innehåller ett smart system där din karaktär sparas vid speciella vägval, som exempelvis när du väljer att specialisera dig inom ett yrke. Då sparas en klon av din karaktär så att du kan göra ett annat val senare utan att behöva spela igenom de tidiga nivåerna en gång till. Ett smidigt system, helt klart.

system, det ska dock sägas att även realtids-faktorer position, skydd och rörelse spelar in. Totalt sett finns det potential för ett betydligt mer engagerade strider än vad onlinerollspels-gren vanligtvis bjuder på. Om ett par månader vet vi exakt hur bra Tabula Rasa är.

**Bengt Lemne**

### TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Tabula Rasa imponerade på oss när vi fick se det och det verkar som Lord British kommer att leverera...

## Det är först och främst stridssystemet som särskiljer Tabula Rasa från andra onlinerollspel

han sin plats i spelhistorien, men efter att EA strypt utvecklingen av Ultima Online 2 och Garriott lämnat sitt ursprungliga företag för sitt slutliga mål har det varit relativt tyst. Det episka Tabula Rasa som utannonserades i maj 2001, har hela tiden skjutits på framtiden.

Ett par år in i utvecklingsarbetet ändrade spelet kraftigt inriktning till det science fiction- och actionfokuserade onlinerollspel det är idag. Hela designen förändrades och stora delar av handlingen stöptes om. På latin betyder Tabula

sätta sig upp mot dem igen.

Symbolerna i Logos-tekniken fungerar som spelets magisystem och du hittar fler "formler" under spelets gång. Men det är stridssystemet som särskiljer Tabula Rasa från andra onlinerollspel. Du kan välja att se spelet ur traditionell tredjepersonsvy eller förstapersonsvy och du siktar på dina fiender precis som i ett vanligt actionspel. Skillnaden är den att du får hjälp av viss automatik samt att skadorna beräknas med hjälp av ett klassiskt rollspels-



**VÄRLDENS MEST MENINGSLÖSE** Även om Tabula Rasa såg snyggt ut då vi kikade närmare på spelet i San Francisco är denna snubbe den fulaste spelkaraktären vi någonsin sett.



# Förstörbar framtid

Studio som gav oss Auto Assault satsar på en smutsig framtid där kriget ödelaggt hela ens tillvaro...

Premiär 2008



BLACK 2? Miljöerna i Warmonger påminner en del om de i Criterions actionrökare Black.



## WARMONGER

Plattform PC Utvecklare NETDEVIL Utgivare OKÄNT Speltyp ACTION

Allt i spelet går att skjuta sönder. Undra hur många gånger jag skrivit det i en förtitt, matad med stora ord från en överenergisk spelproducent. I Warmongers fall hävdar utvecklarna NetDevil att allt går att förstöra, till och med hela byggnader.

Under demonstrationen i ett litet svettigt bås under GDC-mässan i San Francisco får vi se hur ett bar bilvrak knölas sönder ytterligare av automateld, och hur en betongvägg pulveriseras

av en välplacerad raket. Warmonger utvecklas enbart till PC och baseras på Epics Unreal 3-teknologi.

Vid första anblick ser Warmonger väldigt mycket ut som Criterions Black, med en skitig, hård atmosfär, massor av trasiga betonghus, mörkgrå skogsbryn och arga fiender. Huruvida allt kommer att gå att förstöra i det färdiga spelet eller ej återstår dock att se.

—Petter Hegevall

## TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Baserat på Epics Unreal 3-teknologi och med väldigt stora vapen ser Warmonger ut att kunna bli hyfsat.

Premiär MAJ



INGEN EXKLUSIVITET Bladestorm: The Hundred Year's War var från början tänkt att bli Playstation 3-exklusivt, men utannonserades tidigare i år även till Xbox 360.

# Jeanne D'Arc får smisk

Japanska Koei lämnar samurajer till förmån för europeiska riddare i det kommande Bladestorm: The Hundred Year's War...



## BLADESTORM: THE HUNDRED YEARS' WAR

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare KOEI Utgivare KOEI Speltyp ACTION/STRATEGI

Efter ha ta tacklat både kinesisk och japansk krigshistoria lämnar nu Koei (Dynasty Warriors) Asien helt och blickar istället mot Europa. Närmare bestämt det 100-åriga kriget mellan Frankrike och England.

Som vanligt eftersträvas ett visst mått av historisk korrekthet, vilket i praktiken betyder att alla berömda slag finns med samt historiska nyckelpersoner som Jeanne d'Arc och John Talbot. Du får dock själv välja vem du vill tampa för i din roll som frilansande krigsherre, och kan därmed skriva om historien ordentligt. Till skillnad från Koeis Dynasty Warriors är Bladestorm betydligt lugnare och

mer ett strategispel i samma stil som gamla Kessen-serien. Du får själv ansvara för att förflytta dina trupper till rätt plats vid rätt tillfälle och se till att möta fienden med rätt sorts armé.

Tyvärr är Koei inga direkta grafikmästare, vilket syns tydligt i Bladestorm som faktiskt är bedrägligt primitivt rent tekniskt även om mellansekvenserna är snygga. Förhoppningsvis ska spelbarheten vara desto bättre och ändå göra Bladestorm: The Hundred Year's War till ett givet val för alla skrivbords-generaler med fäbless för historiska slag.

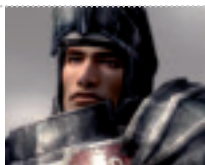
—Jonas Mäki

## TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Nya Playstation 3-ägare vill nog ha något häftigare och till Xbox 360 finns bättre alternativ...



FAKTA

## VILKET KRIG!

England och Frankrike låg i krig från 1337 till 1453. Kriget innebar stora förändringar i militär struktur och var dräpslaget för det gamla riddarväsendet som inte längre var praktiskt användbart mot vapen som långbågen och kanonen. Trots alla kungligheter som deltog i kriget är dock den mest kända Jeanne d'Arc från, vars ledarskap vände krigslyckan för fransoserna.

HARRY PLOTTRIG Harry Potter och hans vänner kommer att vara nästan hundra gånger så detaljerade i Fenixordern.



Premiär 26 JULI

# Hokus Pokus

Världens mest kände trollkarlslärling är tillbaka...



## HARRY POTTER OCH FENIXORDERN

Plattform PC/PS3/WII/XBOX 360 Utvecklare EA Utgivare EA Speltyp ÄVENTYR

Med Harry Potter och Fenixordern tar (den inte längre allt för unge) Harry steget in i nästa generation. Det innebär i praktiken långt större valfrihet än tidigare och framför allt möjlighet att verkligen utforska magiskolan Hogwarts.

Det som lär glädja Harry Potter-fans allra mest är de interaktiva omgivningarna. EA lovar att man kommer kunna ha egna miniäventyr som att spionera på Severus Snape eller gå omkring och träffa nyckelpersoner från serien. Dessutom har man i samarbete med film-skapare och författarinnan J.K. Rowling omsorgsfullt byggt upp ett digitalt Hogwarts där man verkligen kan få uppleva alla vansinnigheter som försiggår.

Till skillnad från tidigare Harry Potter-spel som baserats på böckerna, säger EA att Harry Potter och Fenixordern baseras mer på den kommande filmen med samma namn. Tekniken är helt enkelt bra nog nu för att de ska kunna återskapa världen som du upplever den på vita duken, och verkligen skapa känslan av en levande magikerskola. Om EA lyckas återstår att se, men föregångarna har faktiskt varit mer än okej och det lovar gott inför Harrys debut till den nya generationens spelenheter.

—Jonas Mäki

## TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Filmlicensspel blir alltför ofta halvlumma, men EA har många goda idéer som bådar ganska gott...





# En stor blå drake

En blå drake, underbara omgivningar, mysiga karaktärer och fantastisk musik får oss att längta



## BLUE DRAGON

Plattform XBOX 360 Utvecklare  
MISTWALKER/ARTOON  
Utgivare MICROSOFT Speltyp ROLLSPEL

När Hironobu Sakaguchi lämnade Square efter ett par decennier för att öppna eget såg Microsoft sin chans. De hjälpte till med finansieringen av Final Fantasy-skaparens nya studio Mistwalker och betalningen kommer nu i form av Blue Dragon, som redan lanserats i Japan, Lost Odyssey och Cry-On. För japanska rollspel var något lyste med sin frånvaro till Xbox och nu ska det bli ändring på det.

Till skillnad från många andra spel i genre finns det ingen långsam upptakt i Blue Dragon. Hjälten Shu kastas rakt in i handlingen när hans by blir attackerad. Den här gången kämpar dock Shu och hans vänner Kluge och Jiro emot och det tar dem upp till ett flygande skepp där de sväljer varsitt svävande klot. Dessa skänker de krafter och deras skuggvarelser, i Shus fall en stor blå drake, manifesterar sig. Ombord på skeppet finns dock kaptenen Nene, spelets skurk, som är ansvarig för alla attacker som drabbat Shus hemby och denne läxar utan problem upp de unga vännerna som med knapp marginal lyckas fly till flytkapseln. Det är upptakten på ett äventyr som designats av Akira Toriyama (Dragonball, Dragon Quest) och tonsatts av Sakaguchis gamle vän Nobuo Uematsu. Resultatet är



**BAKOM BLINX** Det låter kanske inte särskilt lovande att Blue Dragon utvecklats i samarbete mellan Mistwalker och Blinx-skaparna Artoon, men så är det faktiskt.



### FAKTA

#### UTE I JAPAN

Blue Dragon lanserades redan ifjol i Japan. Spelet som är ett av Microsfts största dragplåster för den japanska marknaden fick också upp intresset för Xbox 360 och är det klart populäraste spelet till konsolen där. Men trots Blue Dragon så går det fortfarande trögt för Xbox 360 i Japan.

naturligtvis bländade och så här på förhandsstadiet känns även de engelska rösterna passande och välgjorda.

Om Lost Odyssey ska bli Microsofts svar på Final Fantasy så är Blue Dragon svaret på Dragon Quest, det populäraste rollspelet i Japan. Det betyder att Hironobu Sakaguchi håller sig på väl betrampat territorium och att Blue Dragon har ett ytterst traditionellt upplägg. Striderna är menybaserade och utkämpas mestadels med skuggmonstren i huvudrollerna som Shus blå drake, Kluges Fenix-fågel och Jiros minotaur. Något som dock är välkommet är att striderna inte är slumpmässiga utan att man hela tiden ser fienderna på kartan och om man vill kan man i förväg attackera dessa genom att kasta föremål som bomber på dem.

En annan smart detalj är att man kan välja att strida mot alla fiender i ett område direkt efter varandra om man vill slippa springa omkring och leta upp dessa när man håller på att bygga upp sig. För att arbeta upp sina karaktärers nivåer är något som man måste göra i Blue Dragon.

Det vi hittills har sett och testat av Blue Dragon lovar mycket gott och i slutet av sommaren kommer vi att få ta del av det första riktiga stora japanska rollspelet till Xbox 360 här i Sverige.

**Bengt Lemne**

### TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Vi vet redan att det handlar om ett bra spel, frågan är bara om det når upp till Sakaguchis tidigare mästerverk

Premiär **AUGUSTI**



### Onlinerspel?

När Hironobu Sakaguchi samtalade med Peter Molyneux (Lionhead) och Ray Muzyka (BioWare) på GDC avslöjade han att han gärna gör ett onlinerspel baserat på Blue Dragon eller Lost Odyssey åt Microsoft.

# Battlefields brorsa

Amatörgruppen bakom modden Battlefield 1942: Desert Combat satsar högt i deras nästa spel...



Premiär **SEPTEMBER**

**DET GUPPAR** Utvecklarna bakom Frontlines hette först Trauma Studios och var ett gäng glada amatörer som utvecklade gratismodifikationen Battlefield 1942: Desert Combat. Efter det blev de uppköpta av Digital Illusions men sparkades sedan av okänd anledning.



## FRONTLINES: FUEL OF WAR

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare  
KROS Utgivare THQ Speltyp ACTION

The Coalition Army och The Red Star Alliance gillar inte varandra. Inte alls. Därför kriger de, som vetvillingar, och orsaken är först och främst olja (nej, George W Bush är inte inblandad i spelutvecklingen).

Du är en soldat, och du skickas ut för att kriga (supriiiiisel) i kampen om oljan. Precis som i Battlefield-spelen är Frontlines centrerat kring ett gäng fokuspunkter på varje bana som man måste nå för att avancera. I Frontlines fall handlar det om att flytta fronten framåt och vinna strategiskt viktiga strider för att ens egen armé ska kunna förflytta sig framåt. Låter det

krångligt? Det är det inte.

Frontlines handlar om att skjuta, skjuta och om att skjuta. Man håller avtryckaren nedtryckt nästan hela tiden och kulregnet är konstant.

Under vår testsession med spelet sköt vi faktiskt så mycket att skinnen på mitt högra pekfinger skavdes bort, men inte var jag mindre lycklig för det. Av det vi hittills testat av Frontlines är tempot för segt, i övrigt lovar Kaos Studios ambitiösa actionsaga gott, och variationen imponerar.

**Petter Hegevall**

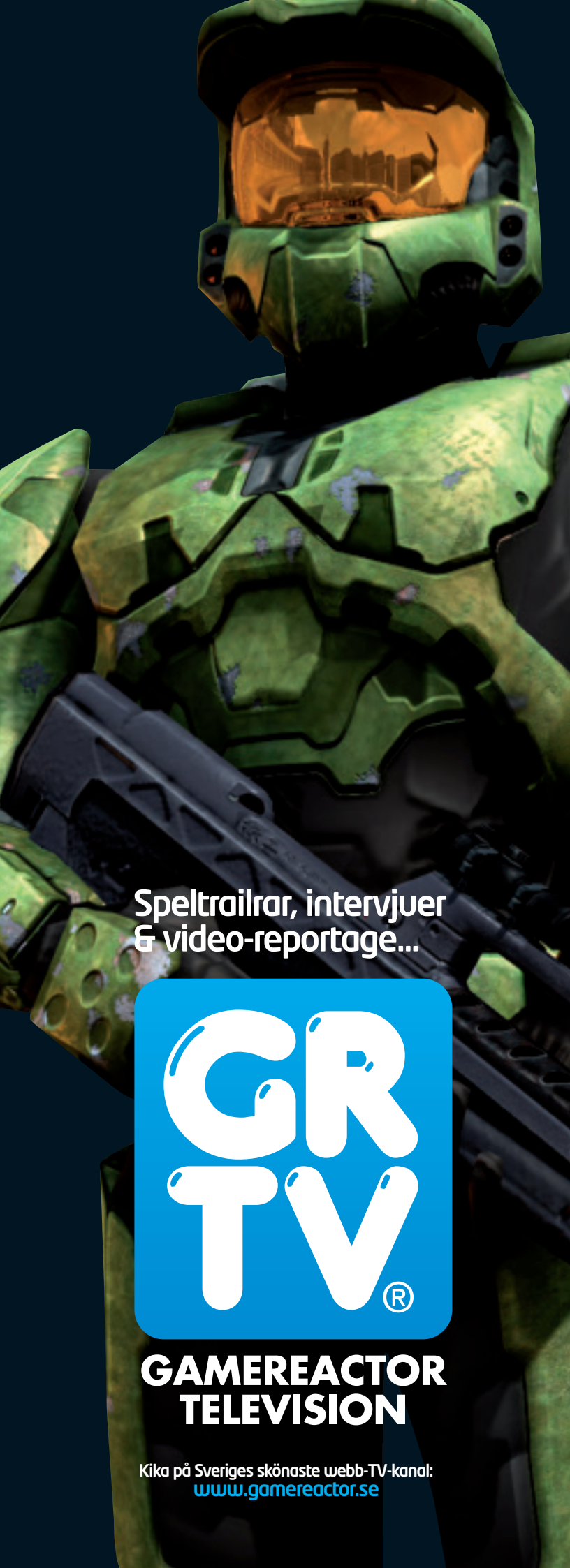
### TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Med enorma banor, snygg grafik, tunga vapen och möjligheten att välja mellan sex olika typer av soldater lovar Kaos Studios debutspel gott.





Speltrailrar, intervjuer  
& video-reportage...



**GAMEREACTOR  
TELEVISION**

Kika på Sveriges skönaste webb-TV-kanal:  
[www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)

# Ansök nu, till Sveriges ledande utbildning i spelutveckling!

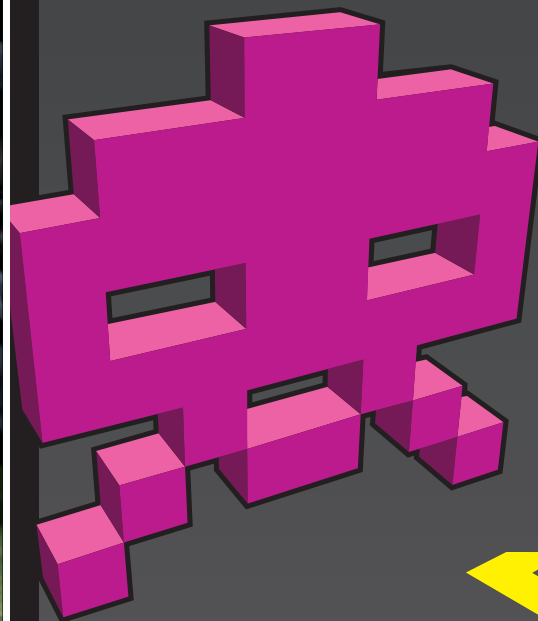
[www.playgroundsquad.com](http://www.playgroundsquad.com)

vi söker

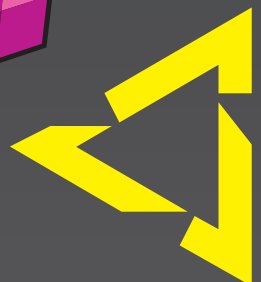
**Grafiker - Speldesigners - Programmerare**

"Utbildningen på PSQ gav mig möjligheten  
att få jobba i en branch som jag för några år  
sedan bara kunde drömma om."

Emanuel Ederyd Forsblom, Programmerare  
Just Cause, Avalanche Studios  
tidigare student på Playgroundsquad



[www.playgroundsquad.com](http://www.playgroundsquad.com)  
GAMES AND ENTERTAINMENT  
**PLAYGROUNDSQUAD®**



**Ahead**  
Media och IT i Dalarna



**Autodesk®**  
Authorized Training Center





# CYBER MORD!

## VI HAR TESTAT UNREAL TOURNAMENT III

Gamereactor tog flyget till Las Vegas för att spendera två dagar tillsammans med Epic Games och hårdtesta fortsättningen på Unreal-sagan...







#### RUSKIGT SNYGG GRAFIK

Ja, detta är faktiskt ingame-bilder från Unreal Tournament och ja, spelet är verkligen såhär snyggt. Epic använder sig av samma grafikteknologi som nyttjades i Gears of War och redan efter ett par minuter tillsammans med Unreal Tournament III hade vi slagit fast att det är snyggare än Marcus Fenix hårdhanta äventyr.

# U

Unreal Tournament kommer att bjuda på ett omfattande äventyr för den ensamme spelaren". Smaka på det uttalandet. Epics mest välkända varumärke ska tas till nästa nivå när inte bara det tidigare så dominanta flerspelarläget utvecklas, utan även en storydriven enspelarkampanj finns där och får ta lika stor plats. Mycket mer än tidigare vill Epic i år förklara för spelaren varför man springer i fyrtio knyck över krigshärjade framtidsmiljöer med ett två meter långt skjutvapen i händerna. Överraskande och spännande, men ännu viktigare är kanske frågan om spelet verkligen hinner bli klart i år?

Jeff Morris tvekar lite, gör grimaser, försöker hitta det bästa sättet att undvika följdfrågorna. Kommer Unreal Tournament III, tidigare känt som Unreal Tournament 2007, att försenas till 2008? Varför bytte man annars



**DESIGNBOMB** Designen i Unreal Tournament III följer samma mönster som i de tidigare spelen i serien och det märks att Epic älskar att överdriva. Svulstiga muskelmonster och asiatisk arkitektur blandas med stålgrå källarutrymmen och bystiga donnor med tigha sparkdräkt. En riktigt actionpastisch med andra ord.



FAKTA

#### TRE VERSIONER

Det var till en början tänkt att Unreal Tournament III skulle släppas till PC och Playstation 3. Enbart. Men efter att Epic sålt tre miljoner exemplar av Gears of War till Xbox 360 på bara tio veckor bestämde de sig för att även släppa Unreal Tournament III till Microsofts konsol.

namn på spelet? Arbetet på handlingen i det nyss tillförda storymomentet tycks bara precis kommit igång att döma utifrån deras uttalanden, och kommer Epic verkligen hinna göra klart spelet till årets julhandel? Jeff harklar sig efter ungefär tio sekunders ivrigt avvägande av vad som blir den bästa eufemismen för "Unreal Tournament III släpps inte i år". Och öppnar munnen på bred kalifornisk engelska.

- En av de bästa grejerna med att köpa ett spel från Epic är att du vet att allt i det där fodralet är färdigt, packat och klart. Vi på Epic kompromissar inte utan vill leverera en helhetsupplevelse som verkligen håller. Och något vi upptäckte när vi hade släppt Unreal Tournament 2004 var att mindre än hälften av dem som köpte spelet faktiskt gick online med

det. De satt bara med enspelarkampanjen och möjligtvis några matcher mot datorstyrda bots. Vi kände då att enspelarkampanjen i Unreal Tournament 2004 inte var värd att köpa om det var det enda man som köpare ville ha.

Han stannar upp ytterligare några sekunder.

- Så det vi nu vill göra med Unreal Tournament III är att berättiga ett köp för dem som vill njuta av spelet ensam, med en bra story och spännande uppdrag. Vi har en berättelse som passar bra med vår lite överdrivna science fiction-framtoning. Och man spelar inte bara som vem som helst. Man är en specifik karaktär, som har sina vänner, dem också med personligheter, som följer med en genom äventyret.

Han tittar på mig, en tysk som ser ut som en









#### RAKETSPRUTAN

Alla vapnen som fanns med i Unreal Tournament 2004 finns med i Unreal Tournament III plus ett par nyttillskott som Epic fortfarande inte vill prata om. Roligast är det dock fortfarande att använda Flak Cannon och den gamla hederliga raketkastaren som alltid regerat i Unreal Tournament-spelen.



**MALCOLM I MITTEN** Den grönläddade generalen Malcolm började som en helt vanlig dödsmatch-stekare i det första spelet men har sedan dess växt in i rollen som spelseriens galjonsfigur och självutnämnde ledare. I Unreal Tournament III är han snyggare än någonsin och hans gröna basker består av mer polygoner än vad hela han gjorde i Unreal Tournament 2004. Det säger en del om grafiken i Unreal Tournament III.



**CHINA TOWN** En av banorna i Unreal Tournament III utspelas i vad som ser ut att vara ett smygdystiskt china town någon gång i framtiden. Gatorna är tränga, husen gamla och nedkladdade med mängder av asiatiska rislampor, pappersdrakar och skrikig neon. Ett unikt och annorlunda ställe att mörda varandra på.

blonderad grizzlybjörn och Englands utseende-mässiga motsvarighet till Gamereactors tekniker Emil Hall, med entusiastiska ögon. Jeff själv ser ut som en åldrad surfare i sin säckiga kostym med uppknäppt, brösthårsexponerande skjorta under och grånade krulliga hästsvans. Han är 39 år gammal, precis lagom solbränd och har en ganska bred kroppshydda. Han är producent för Unreal Tournament III.

- Sedan är det helt enkelt så, att visst, vi hoppas verkligen att kunna släppa spelet i slutet av året, men om spelet inte är köpvärt då tänker vi inte låta folk köpa det vid den tidpunkten. Så resonerar vi, helt enkelt.

Och det måste man ju ändå beundra. Epic är

att Unreal Tournament III kommer att bli det bäst säljande spelet i serien.

Låt oss spola tillbaka tiden sisådär sex år. Året var 1999. December månad hade satt igång och det lika emotsedda som fruktade millennieskiftet stundade. Jag var 17 år gammal, och långt ifrån livet du ser i någon av Larry Clarks filmer. Istället hade jag snöat in på hetsiga dödsmatcher i Unreal Tournament. Rejält.

PC var mitt älsklingsvapen för att döda tristessen med när helst den infann sig. Inte sällan tillsammans med ett gäng kompisar garderade bakom en arsenal av tangentbord, möss och överdimensionerade godispåsar. Nintendo 64 och Zelda: Ocarina of Time i all ära, men just i

## "UNREAL-SPELEN HAR IDAG SÅLT EN BIT ÖVER ÅTTA MILJONER EX"

den typen av företag som gör lite som de vill och inte låter sig stressas, dels för att de sålt miljontals spel, dels på grund av deras självsäkra amerikanska attityd.

Men Midway kommer att pressa Epic så hårt de bara kan för att få ut spelet innan årets slut. Unreal Tournament III är ett av de viktigaste PC-spelen att släppas på länge. Både ur försäljningshänseende, men kanske framförallt för att genren behöver ett nytt stort actionspel som alla vill spela. Unreal-spelen har idag sålt en bit över åtta miljoner exemplar totalt och det finns orsak att tro

december 1999 fick allt, såväl milslånga läxor som Dr. Dres fantastiska comebackalbum "2001", ursäkta sig inför dåtidens bästa skit (även om vi inte kände till uttrycket då) - Unreal Tournament.

Onlinevåldets gräskulle hade fått en ny herre på täppan, som Martin Forsslund en gång formulerade det. Det som gjorde Unreal Tournament så förbannat kul var, och är fortfarande, dess kompromisslöshet. Det enkla tuta-och-köra-upplägget där ens framgångar i en intensiv holmgång helt berodde på reflexer, instinkt och, så klart, förmågan att hålla huvudet





**FRENETISKT TEMPO** Precis som i tidigare spel är speltempot i Unreal Tournament III extrem-frenetiskt, nästan för högt. Det gäller att ständigt ha tungan rätt i mun.



#### FAKTA

##### SNACKA MASSA

Något Epic är väldigt stolta över och nog att poängtera är att de lyckats införa röststyrning av polarna man har vid sin sida under själva kampanjen i Unreal Tournament III. De kommer givetvis inte förstå tal lika väl som en människa, men kommer att reagera på specifika fraser. Om ändå Dreamcast-legenden Seaman var en av dem, då skulle han förstå exakt vad man försöker säga då man springer för sitt liv undan en enorm raket... eller?

kallt även när någon plötsligt sade hej med en Flak Cannon fem centimeter från anletet.

En annan viktig aspekt av spelets storhet är tempot. Det kändes, precis som i främste konkurrenten Quake III Arena, som att springa runt med raketer på ryggen. Men man förlorade aldrig fokus.

- Vad jag verkligen gillar med våra spel jämfört med andra är att det är så pass snabbt och galet men samtidigt sansat, säger Jeff Morris själv.

- Du är lika träffsäker i en bakåtvolt från en vägg som när du ligger ned med ett stadigt kikarsikte.

När jag drygt sju år och två uppföljare senare sitter framför en 24-tumsskärm i Las Vegas och spelar Unreal Tournament III stämmer det konstaterandet mer än någonsin. Epic har, som vanligt, putsat på spelbarheten till den nivå där man snart har glömt bort att man

sitter med händerna på mus och tangentbord. Allt går så smidigt och sömlöst att man bara några minuter in i spelet gör allt per automatik. När det kommer till klassisk dödsmatch, utan några flaggor eller skyddande av power cores inblandade, går allt på instinkt direkt. Från ryggmärken till vapnet utan fördröjning. Precis som jag vill ha det.

Efter runt tioalet dödsfall och lika många återfödelser stannar jag upp en sekund innan jag ger mig ut på slagfältet igen. Tar mig tid att observera omgivningen. Grafikchocken må ha avdramatiserats av att redan ha sett vad Unreal Engine 3 verkligen går för i Gears of War, men Unreal Tournament III är, faktiskt, utom denna värld. Inne i mitt lags bas är väggar, golv och tak späckade av små detaljer man inte ens anar när man springer förbi med en fulladdad raketkastare och inte har mycket mer än "DÖDA!" i tankarna. Många kommer nog inte heller ha lagt märke till det ens efter att ha spelat hundratals matcher i spelet. Men Epic ser alltid till att hålla en nästan överdriven lägstanivå i allt de gör, och det är tur att den extremt detaljerade och läckra grafiken kommer till sin rätt på samtliga format. Jeff Morris menar dessutom på att spelet kommer stödja full HD-upplösning på både Playstation 3 och Xbox 360.

Jag fortsätter att njuta av min lilla paus och hinner precis studera karaktärsmodelleringen på en av mina lagkamrater, även den överdrivet detaljerad, innan en grön bubbla sprungen ur någons Bio Rifle plötsligt exploderar en halvmeter ifrån oss. Jag drar fram mina dubbla Enforcers, de lätta, snabba revolverarna som gör en comeback från första Unreal Tournament, och tänker headshot, headshot, headshot. Håller jag huvudet kallt kan jag nog fixa alla tre fienderna.



#### GRYM VARIATION

Det är väldigt stor variation bland de olika banorna i Unreal Tournament. Man slåss bland annat i ett framtida kloaksystem, i en grotta, i en högteknologisk fabrik, vid en kinesisk paviljong och på bergsvägar i ett snötäckt landskap.

**INTERGALAKTISKT KRIG** Unreal Tournament III är uppdelat i två raser. Axon (tekniskt kriga legoknektar) och Necris (utomjordiska monster). Varje sida har fyra stycken fordon till förfogande och två av dessa demonstrerades för oss av Jeff Morris. Axon-rasens tyngsta fordon heter Leviathan och är den största pansarvagn vi sett i ett spel någonsin. Denna rymmer fem personer, varav fyra kan styra varsin stativmonterad kulspruta, och är snudd på immun mot fiendeeld. Necris-rasens motsvarighet är den gigantiska, trebenta mördarroboten Dark Walker, som direkt för tankarna till Strider-robotarna från Half-Life 2. Denna kan avfira en extremt dödlig, meterjock värmevärmare.





**WARFARE** Ett av de nya spelsätten i Unreal Tournament 2007 heter Warfare och kretsar kring strider på asymmetriskt designade banor där det ena laget oftast ska förstöra något medan det andra laget ska försvara det. Ibland är det man ska försvara en nyckel till ett kraftfullt vapen som det andra laget kan använda.

Något som alltid utmärkt Unreal Tournament-serien från andra actionspel är hur pass välbalanserade de är, i varje liten beståndsdel. Det är som om Epic hyrt in Justitia, rättvisans gudinna själv, för att göra det så jämnt som möjligt ur alla avseenden.

Och den här balansen är fortfarande helt intakt. Den kanske klaraste bekräftelsen på det inträffar ungefär fem minuter in i den andra matchen jag spelar. Jag och mina lagkamrater spelar som så kallade Juggernauts, mänskliga, genetiskt förbättrade supersoldater, medan motståndarlaget intar rollen som Necris; de odöda utomjordingarna med helt andra tekniska

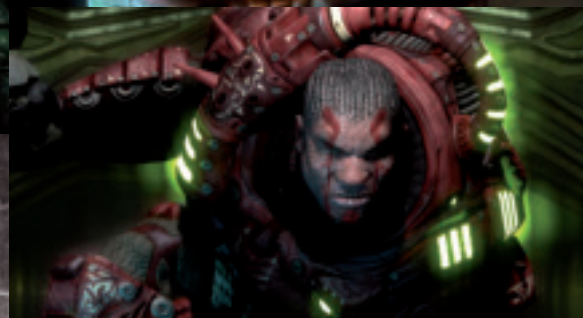
energistrålar.

Fsssss. Innan jag ens hunnit plocka fram raketkastaren och ladda upp specialattacken med tre raketer på samma gång, har en av mina lagkamrater träffats av energistrålen och reducerats till mikroskopiska beståndsdelar. Och så var vi bara två... Jag och min kvarvarande vän rör oss frenetiskt till höger och vänster, hoppar oregelbundet och ger den mörka dödsmaskinen allt vi har. Målet är att komma så nära som möjligt för att pumpa maskinens energikärna, en tydligt gulfärgad kula placerad precis i mitten, där maskinens "rygg" övergår i ben, full med bly, laser och ungefär allt annat skadligt våra

## "JAG OCH MINA LAGKAMRATER SPELAR SOM SÅ KALLADE JUGGERNAUTS, GENETISKT FÖRBÄTTRADE SUPERSOLDATER"

försättningar än människorna. Jag och tre kompanjoner har precis sprungit från vår bas, ut på en enorm äng, resten av laget har lagt beslag på basens samtliga fordon, och möts plötsligt av en Darkwalker, majestätiskt och hotfullt marscherande runt hörnet på ett berg. Detta Necris-fordon påminner en del om Half-Life 2:s striders, men kan nog bäst liknas vid utomjordingarnas mördarmaskiner i Steven Spielbergs remake på Världarnas Krig. Precis som i filmen är det ett långsamt men stadigt fordon, oerhört dödligt tack vare dess helt tillintetgörande

vapenarsenaler har att erbjuda. Vi lyckas avancera drygt 20 meter innan det händer igen. Fsssss. Och plötsligt är jag ensam. Rörde jag mig oregelbundet tidigare vet jag inte vad man ska kalla det jag gör nu. Men det fungerar, och plötsligt är jag belägen under maskinen, mellan dess tre meter höga ben, och den kan inte längre komma åt mig med dess dödsstråle. Jag, å andra sidan, har Darkwalkerns känsliga kärna helt exponerad precis ovanför mig. Tio sekunder och nio raketer senare faller metallmonstret. Och jag känner mig som David som just fällt Goliat.





Inget är omöjligt i Unreal Tournament III. Inget är oräddvist. Det gäller bara att veta hur man ska utnyttja situationen till sin fördel för då kan i stort sett varje enskilt möte med fienden gå ens väg.

Sedan har ens framgångar givetvis en mycket att göra med hur väl man för sig på dödsmatchens dansgolv. Vilket nästan är omöjligt att inte göra väl om man bara har lite erfarenhet av förstapersonsskjutare och spenderar mer än fem minuter med spelet. Kontrollen är, som sagt, nästan skrämmande omedelbar.

I synnerhet gäller det fordonen som Epic återigen lyckats bra med. Fordonskontroll med tangentbord och mus tenderar ofta att bli krånglig och osmidig, något Epic löser genom att inte särskilja den från hur man kontrollerar karaktären till fots. Att ta Manta, ett svävarfordon inte helt olik Ghost-svåarna i Halo 2, och cirkulera kring en större fiende med laserkanonerna på nonstop känns lika självklart och urbota coolt som det någonsin var i Halo 2.

Det leder oss osökt in på konsolversionerna av spelet. Hur pass väl kommer Unreal Tournament III göra sig på Playstation 3 och Xbox 360? Kommer man sitta och längta efter tangentbord och mus i TV-soffan? Jeff Morris tror på en helt smärfri övergång.

– Utvecklingen av Unreal Tournament III

startade samtidigt både för PC och Playstation 3. En av mina främsta argument mot förstapersonsskjutare på konsol tidigare var den lägre upplösningen och att flerspelarläget ofta var mer som en slarvig bonusgrej än någonting väldigt välgjort och genomarbetat. Men nu med Playstation 3 och Xbox 360 är allt det liksom redan omhändertaget. Vi har HD-upplösning, och båda systemen har jättesmidiga lösningar för flerspelarlägen online. Konkurrensen har också, med fantastiska flerspelarlägen i spel som Halo 2, har sporrat oss att verkligen göra så att Unreal Tournament III känns genomarbetat, oavsett vilket format man spelar på. Det är ingen simpel konvertering, åt något håll.

Innan Jeff ens hunnit avsluta sista meningen börjar den blonderade grizzlybjörnen till tysk rabbla tekniska termer John Carmack skulle ha svårt att tyda, innan han till slut kommer fram till själva frågan: kommer onlinespel att möjliggöras mellan de tre formaten? Jag tackar tysken mentalt och spetsar örnen.

– Jag är "bara en producent", så jag vet inte riktigt hur det ser ut med de tekniska aspekterna där, men jag vet att Playstation 3 har öppet nätverk, liknande en PC, så vi jobbar definitivt på det. Det finns inget bättre än att ha en så stor serverpool som möjligt. Jag menar, jag är ett stort fan av Battlestations: Midway, men jag vet inte vilken version jag ska skaffa –



FAKTA

#### ÄGA DIN STJÄRT

Producenten för Unreal Tournament III, Jeff Morris, är en väldigt ödmjuk man när han talar om Epics konkurrenter. Men kanske inte när det kommer till spelets artificiella intelligens: "Medan många andra flerspelarriktade actionspel struntar i artificiell intelligens väljer vi istället att satsa stenhårt på den här biten i Unreal Tournament III. Vi försöker inte simulera en nazisoldat i 1943 års Tyskland, vi försöker simulera en 13-årig kroatisk snorunge som försöker äga din stjärt! Vi vill bara att fienderna ska bete sig så mänskligt och rationellt som möjligt... och just nu känns det som om vi lyckats riktigt bra".

Xbox 360-versionen har möjlighet till fler spelare, men jag föredrar kontrollschemat på PC. Så det är bra att ha en sådan variation, de valmöjligheterna. Öppet nätverk mellan alla tre konsoler är definitivt något vi strävar efter.

Oavsett om jag nu kommer att kunna smiska fanboys av alla arter i en och samma online-dödsmatch kan jag lugnt konstatera att PC:ns trygga LAN-bubbla fortfarande är intakt. Än viktigare, att Unreal Tournament III fortfarande är det Unreal Tournament vi är vana vid sedan 2004 års installation. Om än fullpumpat med Unreal Engine 3-steroider, en blommande fauna av fantastiska fordon och vapen - gamla som nya, och ett mycket mer storydrivet enspelarläge än tidigare.

I ett nedsläckt partypyntat konferensrum på Hard Rock Hotel i Las Vegas, vet jag att det är så. Mot sju andra våldstörstande dödsmatchjunkies, journalister som Epic-anställda, spelar jag match efter match tills någon knackar mig på axeln och undrar hur länge jag egentligen suttit där. Jag har själv ingen riktig koll. Jag vet dock att jag, precis som på de där decemberrätterna 1999, har haft förbannat kul. Jag vet att Unreal Tournament III bara börjat stjäla minuter av mig, och kommer att snatta tiotusentalet till. Inte mig emot. Jag har bara skrapat på ytan. Det, om något, är ett kvitto på att Epic är på god väg att lyckas. Onlinevåldets gräskulle kommer nog få en ny herre på täppan. Igen.



**PLAYSTATION 3** Playstation 3-versionen av Unreal Tournament III kommer säkert att kunna spelas med hjälp av den rörelsekänsliga gyro-funktionen som Sixaxis-handkontrollen innehåller. Man kommer bland annat att kunna luta sig runt hörn genom att titta handkontrollen åt höger eller vänster medan man fortfarande har alla fingrarna på rätt plats för att snabbt kunna avfira en skur raketer mot en eventuellt avstommande motståndare.

**UTOMJORDISK INVASION** Den nya rasen, Black Legion, är ett spännande tillskott till Unreal Tournament-universumet och deras utrustning bjuder på en hel del läckra överraskningar. Inte minst beträffande deras fordonsflora som innefattar en fullständigt rågrym pansarvagn.





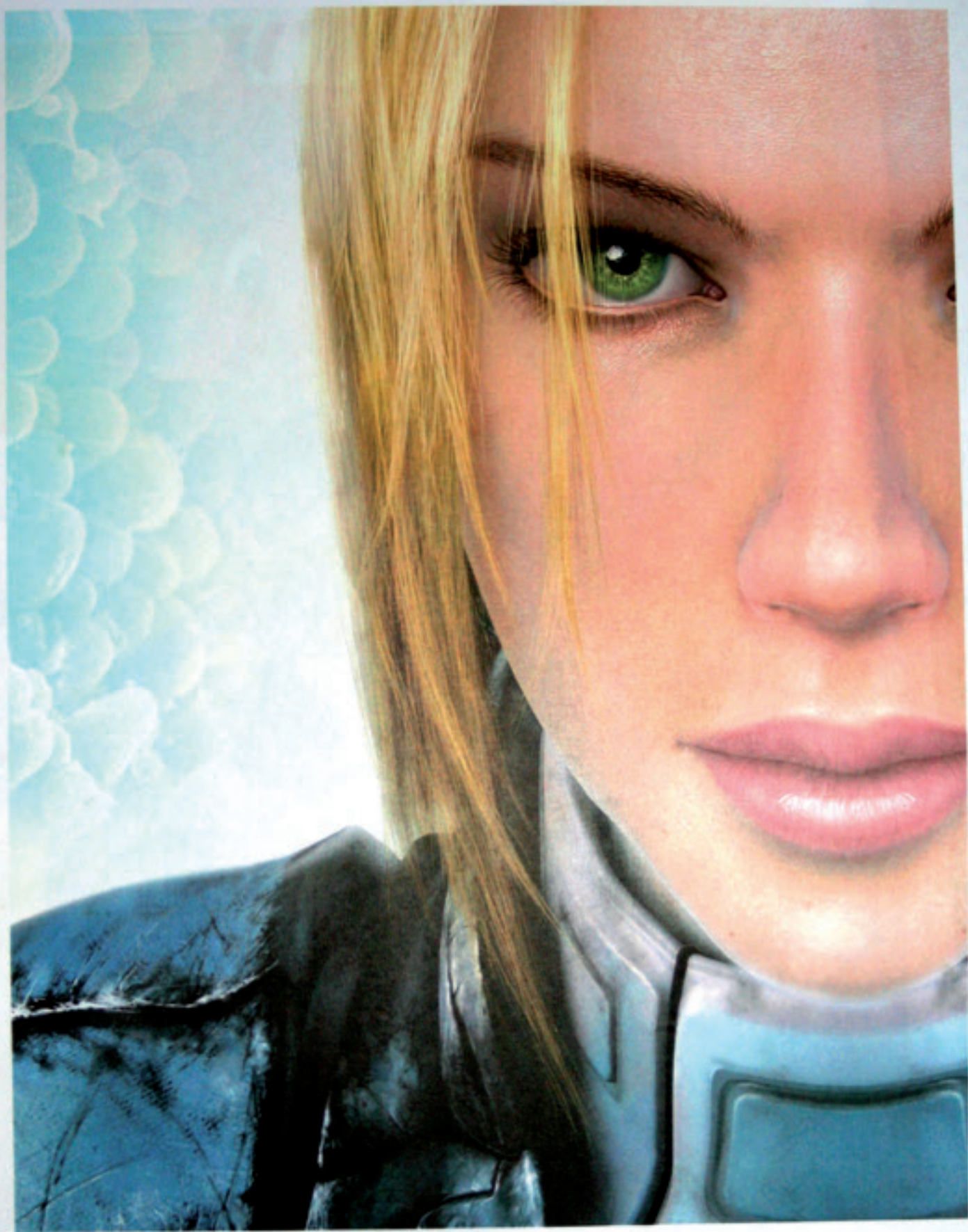
**TOP SECRET**

# De försvunna spelen

Varje år läggs ett flertal lovande spelproduktioner ned eller försvinner från jordens yta. Gamereactor har grävt i arkiven och berättar om några av de försvunna spelen...

2000.01.01 2007.04.01









Som den sexiga spion-donnan Nova, en Terran Ghost-enhet, skulle spelaren ställas mot en korrupt general med vansinniga idéer kring genetiskt förbättrade supersoldater - samtidigt som man skulle slåss mot Zerg-armén och utföra uppdrag åt den Terranska militären.

Plattform **GC/PS2/XBOX** Utvecklare **BLIZZARD/NIHILISTIC/SWINGIN' APE** Utgivare **VIVENDI** Speltyp **ACTION**

# Starcraft Ghost

Efter tre år och sex månader lades Blizzards hett efterlängtade storspel ned...

**D**et var en mycket god idé. Warcraft- och Diablo-skaparna Blizzard bestämde sig för att vänta med Starcraft 2 och istället hänga på stealth-vågen och göra ett spel i samma anda som Splinter Cell, fast i Starcraft-universumet. Och fansen jublade, såklart.

Starcraft Ghost var först tänkt som ett spel någonstans mitt emellan Konamis Metal Gear Solid-serie och Splinter Cell. Nova kunde bli osynlig med en enkelt knapptryck, hon var spänstig och graciös och hade en hel rad häftiga och användbara attacker att tillgå. Den första versionen som vi på Gamereactor fick testa var på Microsofts X03-mässa i september 2003. Spelkontrollen kändes välpolerad, redan i det tidiga stadiet, och grafiken imponerade.

Kort efter X03-mässan i Nice stod dock Starcraft Ghost utan utvecklingsteam. Nihilistic Software (Vampire: The Masquerade - Redemption), som arbetat i 18 månader med Starcraft Ghost på uppdrag av Blizzard, sade alla upp sig och utvecklingen stannade upp. Nihilistic menade på att de bråkat med Blizzard i flera månader som nu plötsligt ville att Starcraft Ghost skulle vara mer av ett ösigt actionspel än

ett stealthspel. Det inplanerade releasedatumet flyttades för tredje gången på obestämd framtid.

Tre månader senare hade dock Blizzard hittat ett nytt utvecklingsteam som enligt en stolt pressrelease skulle slutföra Nihilistics arbete och färdigställa Starcraft Ghost. Swingin' Ape Studios hade köpts upp för att enbart fokusera på Novas äventyr och på E3 2005 visades en ny version av Starcraft Ghost upp. Spelet var nu betydligt mer actionorienterat och stora delar av den grafikteknologi som Nihilistic använt sig av hade omarbetats.

Blizzard utannonserade ett nytt release-datum: 21 september 2005. Men september gick, och inget Starcraft syntes till. I mars ifjol berättade Blizzard att de avbrutit utvecklingen ännu en gång och nu inte hade några planer på att släppa spelet, alls. För tusentals ivriga Starcraft-fans och en förväntansfull skara speljournalister var besvikelsen såklart stor och av alla spel i den här artikeln (som vi aldrig kommer att få spela), är nog Starcraft Ghost det mest lovande av dem. Det spelet som vi sörjer mest...



När Gamereactor för första gången fick chans att testa en tidig version av Starcraft Ghost påminde spelet mycket om Splinter Cell. När vi två år senare testade det hade de flesta av smygmomenten tagits bort och ersatts av förstapersonsaction av samma typ som i exempelvis Halo.



# Frame City Killer

Namco blandade GTA med Hitman, men efter 18 månaders utveckling lades spelet ned

**N**är japanska utvecklare sneglar för mycket på västvärlden utan att inse genrens egentliga storhet kan det gå hur fel som helst. Namcos Breakdown var ett perfekt exempel på detta. Men skam den som ger sig, eller? Strax efter releasen av Breakdown visade Namco ett actionspel som genast beskrevs av världspressen som en blandning mellan Grand Theft Auto III och Hitman.

Frame City Killer skulle handla om stenhårde lönnmördaren Crow (med världens fulaste solbrillor), som tröttnat på hur den hårdhante knarkmogulen Khan höll på att få ett full-ständigt grepp om drogerna i en fiktiv megastad år 2047.

För att Crow skulle kunna döda Khan och komma

undan med livet i behåll skulle det krävas planering, framförhållning och insiderkontakter.

Att någon på Namco hade spelat ohälsosamt mycket Hitman blev snabbt uppenbart efter vår första testsession med Frame City Killer. För att ta livet av någon innebar inte bara att stövla rakt in i ett hus med dragna vapen. På det sättet skulle man snabbt kunna råka illa ut, eftersom oprovo-cerade mord inte uppskattas av polisen. Istället var tanken att man skulle sätta sitt tilltänkta offer under bevakning, medan spelets interna dygn rullade på. Starka Hitman-influenser i kombination med en stad som i mångt och mycket påminde om den i Rockstars Grand Theft Auto III trodde Namcos

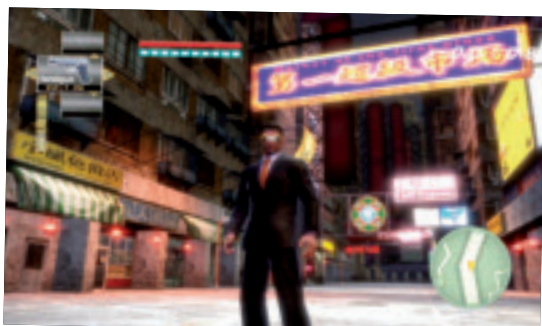
interna utvecklingsteam skulle räcka för att Frame City Killer skulle bli en stor succé.

Men det gick inte som det var tänkt. Frame City Killer såg undermåligt ut rent grafiskt, varje gång det visades upp - och världspressen förblev mycket skeptiska. Inte minst vi på Gamereactor som ett flertal gånger innan nedläggningen klagade på ruttna grafiska kvaliteter.

I maj förra året berättade Namco att de lagt ned utvecklingen. Orsaken var tydligen att spelet inte höll den kvalitet som Namcos chefer ansåg krävdes för att slå sig fram i genren, och att det skulle måsta skjutas upp i minst ett år till för att nå presentabel kvalitet.



Frame City Killer visades upp på E3 2005 och såg då ganska bedrägligt ut. Grafiken var klart undermålig och spelkontrollen kändes styltig och väldigt stel.



Frame City Killer hämtade inte bara inspiration från Grand Theft Auto III och Hitman-spelen utan även från Segas Dreamcast-äventyr Shenmue.



Spelets fiktiva stad var någorlunda internationell, med stora asiatiska kvarter för att om möjligt tilltala även asiatiska spelare. Det fanns mängder av fordon i Frame City Killer, byggnader att gå in i, vanligt folk som levde sina liv och allehanda småsaker att syssla med.





Eldstriderna i Black 9 var mycket självgående, eftersom siktet automatiskt fastnade på de fienderna som stod närmast spelaren.

Plattform **PC/PS2/XBOX** Utvecklare **TALDREN** Utgivare **MAJESCO** Speltyp **ACTION**

## Black 9

Ungdomens lättja och slarv gjorde att Majescos Black 9 försvann spårlöst...

**Ibland försvinner spel spårlöst. I många fall rör det sig om ekonomiska problem och svårigheter med att få en utgivare, men ibland beror försvinnandet på rent slarv (blandat med idioti) från utvecklarnas sida. Så är det i fallet med Black 9.**

Black 9 var ett spel som skulle dyka upp till flera format, där handlingen kretsade kring mänskligheten som i en inte alltför avlägsen framtid hotades av nio hemliga samfund. Spelaren trädde in i rollen som en av fyra futuristiska legosoldater som ständigt befann sig

på gränsen mellan rätt och fel. Självklart var spelaren driven av längtan att nedgöra dessa nio mystiska grupperingar och rädda mänskligheten på kuppen.

Utvecklarstudio Taldren utlovade guld och gröna skogar i form av rollspelsinslag, bra grafikmotor och detaljerade fysikuträkningar, onlinespel och kooperativa spellägen i ett futuristiskt och dystopiskt actionepos. Och visst, vi minns Black 9, som faktiskt såg mycket lovande ut. Taldren hade lyckats bra med spelet Star Trek: Starfleet Command som utvecklades

innan Black 9, så utgivaren Majesco såg inga hinder att finansiera projektet.

Grabbarna på Taldren föll dock på eget grepp, eftersom nästan hela spelstudio utgjordes av studenter som valde att prioritera andra saker. Som resultat lyckades spelstudio sätta sig själva i konkurs genom att göra Black 9:s E3-presentation till en av de sämsta som någonsin visats, samt bryta kontraktet med utgivaren Majesco vilket resulterade i att projektpengarna abrupt drogs in. Därför fick vi aldrig spela Black 9.



I Black 9 skulle spelaren ges möjlighet att själv skraddars sin karaktär till att bli en krigare, tjuv eller futuristisk magianvändare.

Plattform **PC/PS3** Utvecklare **WEBZEN** Utgivare **WEBZEN** Speltyp **ROLLSPEL**

## Endless Saga

Webzens ambitiösa Endless Saga var för snyggt för att vara praktiskt genomförbart

Webzen är ett koreanskt företag som ännu inte har gjort några större avtryck i väst. I hemlandet Sydkorea är de däremot stora, eftersom de helt och hållet satsar på den vansinnigt lukrativa onlinespelsbranschen. Mu Online är ett populärt actionrollspel som påminner om Diablo, och Huxley, som ska släppas även utanför den koreanska halvön, har vi redan berättat om.

På en Sony-konferens sommaren 2005 fanns Webzen med bland de utvecklare som stödde Playstation 3. Det spel de visade upp, Endless Saga, var baserat på Unreal 3.0-motorn och ofattbart snyggt. Men några närmare detaljer fick vi inte veta, och precis ett år senare meddelade Webzen att spelet hade lagts ner, både till Playstation 3 och PC. Anledningen var att spelet tydligen inte var tillräckligt originellt och inte fyllde någon egen nisch i Webzens ganska späckade onlineutbud.

Samtidigt kan man spekulera i hur pass gångbart det är att göra onlinerollspel som snubblar över varandra i ett försök att vara snyggast. Med tanke på de tusentals, för att inte säga tiotusentals, föremål, monster och platser som måste skapas till ett någorlunda omfattande onlinerollspel är det kanske inte ens möjligt att försöka uppnå den grafiska kvalitet som vi har fått se Unreal-motorn ge prov på. Högst troligt insåg också Webzen detta, och det är därför vi aldrig lär få se Endless Saga.



Är Unreal Engine 3.0 en svårarbetad teknologi? Det kan man börja undra efter att flera spel baserade på spelmotorn lagts ner. Helt klart står det i alla fall att den extremt avancerade tekniken kräver lika extrema prestationer vad gäller design och modellering för att skapa en gedigen produkt, och motorn verkar därför lämpa sig bättre för korta och intensiva actionspel än för stora och öppna äventyr.



Plattform **XBOX** Utvecklare **LEVEL 5** Utgivare **MICROSOFT** Speltyp **ROLLSPEL**

# True Fantasy Live Online

Microsoft lade ned utvecklingen av sitt alldeles egna World of Warcraft...

**True Fantasy Live Online visades tidigt upp som ett av de viktigaste (och största) spelen för Microsofts satsning på onlinespel, särskilt då i Japan som redan från början var en svag marknad för Xbox.**

Level 5, som sedermera gick vidare till att slutföra Dark Chronicles och Dragon Quest 8, försågs med utvecklingspengar men också med stränga krav från Microsofts sida. Bland annat skulle spelet ha ett avancerat röstchatsystem och vara riktigt invecklat för att hålla kvar spelarna länge. Det kanske mest unika med True

Fantasy Live Online var dess läckra utseende. Cel shading-tekniken som får allt att se tecknat ut var inte lika överanvänd då och jämfört med den traditionella grafiken i World of Warcraft och Everquest 2 kändes True Fantasy Live Online som en frisk fläkt. I demonstrationer visade Level 5 också hur spelarnas karaktärer kunde anpassas in i minsta detalj, och redaktionens rollspelsfantaster började förstås direkt planera för sin egna figurer.

Men spelet försenades gång på gång, och till slut lades spelet ner under sommaren 2004,

förmodligen på grund av att Microsoft redan hade stora planer för Xbox 360 och inte ansåg det meningsfullt att släppa ett så stort och långvarigt spel till en hårdvara som ändå skulle fasas ut ett år senare. Level 5 hade också svårigheter med att få nätverkstekniken att fungera. Level 5:s chef hävdade senare att det var relationen mellan företagen som inte fungerade och knöt istället starkare band till Square-Enix och Sony. Hur som helst förlorade vi ett mycket lovande onlinerollspel som vi förmodligen fortfarande hade spelat.



Man ser tydliga spår av True Fantasy Live Online i senare spel som Dark Chronicles, Dragon Quest 8 och Rogue Galaxy.



True Fantasy Live Online hade en väldigt speciell stil där västerländska barnböcker blandades med animesdesign.



Vi hade länge följt utvecklingen med spänning, men de eviga förseningarna fick oss att börja med World of Warcraft istället.

Plattform **PS3/XBOX 360** Utvecklare **UBISOFT** Utgivare **UBISOFT** Speltyp **ACTION**

# Killing Day

Ubisofts mycket lovande actionrökare till Playstation 3 kostade för mycket...

**Ett av spelen som fick mest uppmärksamhet när Playstation 3 visades första gången var Ubisofts Killing Day. Och det välförtjänt, för spelet såg fantastiskt ut med snygg grafik och till synes interaktiva banor. Till skillnad från det förrenderade Killzone-demet, visades Killing Day dessutom i spelbar form, vilket tydligt visade att utvecklingen hunnit en bra bit på väg.**

Bland annat visades en enorm galleria med en stor staty som bar upp en stiliserad jordglob, varpå den pulveriserades av hett bly medan marmorfislor yrde luften. Medan statyn fick sig en omgång attackerade ett gäng gangsters från en bro med glasbotten ovanför vår hjälte som snabbt sköt sönder glaset så de rasade ned i golvet tioalet meter ner. Spelet hann dessutom få en stor skara fans då Ubisoft senare

deklarerade att även en Xbox 360-version var under utveckling. Sedan blev det dock tyst, alldeles väldigt tyst och när inget visades under årets E3-mässa började folk ana oråd. Något senare bekräftade Ubisofts Jan Sanghera att spelet hade blivit nedlagt.

Anledningen till den plötsliga nedläggningen

var enkel. Playstation 3 drog ut på tiden och Ubisoft hade ett svindyrt spel som de inte visste när de kunde släppa. Därför hade de tagit flera av idéerna från Killing Day och använt dem till Wii-spelet Red Steel istället. Killing Day blev helt enkelt för dyrt i förhållande till potentiell vinst och det skrotades därför.



En av de mer unika funktionerna i Killing Day var systemet för att slåss med närstridsvapen, såsom svärd. Det var dock en av de delarna som flyttades till Red Steel, vilket med facit i hand var ett katastrofalt beslut med tanke på det spelets bristfälliga kvalitet.



Killing Day såg så bra ut att många på allvar menade att det var det snyggaste spelet som visades till Playstation 3...



Plattform **XBOX** Utvecklare **TRILOBITE STUDIOS** Utgivare **PHANTAGRAM** Speltyp **ACTION**

# Duality

Banbrytande smygaraction från Trilobite Studios som ville lite för mycket, lite för tidigt

Ett gäng avhoppare från spanska Pyro Studios slog i början av årtusendet ihop sig med koreanska Phantagram. Målet var att göra ett helt nytt smygarspel som ingen hade sett maken till förut; Duality.

I en avlägsen cyberpunk-framtid hade man i uppdrag att återta hemlig utrustning som hade stulits från platsen där huvudpersonen Travis arbetade som säkerhetsagent. Tre karaktärer utgjorde verktygen för framgång. Först ut var nyss nämnde Travis som kunde alternera mellan smyga runt i skuggorna eller använda sig av våldsam Rambo-taktik. En icke namngiven kvinna stod istället för spelets intellekt då man

med hennes hjälp fick ta kontrollen över till exempel datorer, robotar och säkerhetskameror, målet här var helt enkelt att vända fiendens teknologi mot dem själva. Men spelet utspelades inte bara i verkligheten, utan även på ett virtuellt plan där vi skulle få kontrollera en före detta forskare som nu levde som ett program i olika datorsystem. Duality var tänkt att bjuda på en dynamisk upplevelse där alla uppdrag kunde lösas på olika sätt men det hela blev för mycket att hantera, och ambitionerna var lite för höga. När Trilobite behövde mer pengar för att ro i land projektet, valde Phantagram istället att lägga ned spelet. Tyvärr.



Bump mapping, enorma miljöer, dynamiskt väder och lækker skuggteknik gjorde att Duality såg alldeles fantastiskt läckert ut...



Duality byggde till stora delar på dynamiskt spelupplägg. Spelarna skulle ha friheten att göra nästan vad de ville i varje situation utan att vara fastlåsta vid en enda möjlig lösning.

Plattform **PS2 (ARKAD)** Utvecklare **CAPCOM** Utgivare **CAPCOM** Speltyp **FIGHTING**

# Capcom Fighting All Stars

En av Capcoms mest ambitiösa slagsmålssatsningar lades ned i september 2003

De senaste fem åren har Capcom bara släppt ett enda "nytt" fightingspel, det ihopklustrade Capcom Fighting Jam. Men innan Capcom Fighting Jam höll man på med ett helt nytt slagsmål, ett tredimensionellt sådant till och med.

Capcom Fighting All Stars blandade några klassiska gatukämpar (Ryu, Alex, Charlie och Chun-Li) med Final Fight-karaktärer (Haggar och Poison), gamla Capcom-favvor Strider Hiryu, Rival Schools-slynglar (Akira och Batsu) och så en trio helt nya hjältar, och såg faktiskt helt okej ut. Spelet blandade tvådimensionell spelmekanik med en del nya finesser och verkade lovande... tills folk fick spela det.

När Capcom Fighting All Stars ställdes ut som betatest i en japansk arkadhall var reaktionen djupa suckningar och allmänt uttråkade ansiktsuttryck. Med bara tolv figurer kändes spelet begränsat och de bisarra superattackerna för att avsluta sin motståndare fick folk att dra paralleller till Mortal Kombat. Capcom fick kalla fötter och valde att avbryta utvecklingen under hösten 2003.



Mycket av kritiken som betaversionen av Capcom Fighting All Stars fick utstå berodde till viss del på den äckliga eftersmaken de usla Street Fighter EX-spelen lämnade.





Grafiken i Taxi Driver var mer brutalt realistisk och detaljerat skitig än den i Rockstars original. Men vad hjälpte det? En egenhändigt friserad mohikanfrisyr och en skitig arméjacka var inte tillräckliga argument när nedläggningsyxan ven genom luften.

Plattform **PS2/XBOX** Utvecklare **PAPAYA** Utgivare **MAJESCO** Speltyp **ACTION**

## Taxi Driver

### Digitala Travis Brickle dog

Året var 2005 och en tydlig trend bland de spel som visades upp på E3-mässan var gamla filmer. Gudfadern, Scarface, Agent 007 ser rött, Hajen och Taxi Driver var några av de klassiker som nu skulle dammas av och bli tillgängliga för en ny generation. Som ni nu vet så blev några av spelen okej, andra rätt usla och ett (Taxi Driver) lades ned.

Spelaren skulle i Taxi Driver inta rollen som Travis Brickle. Upplägget var precis som i Scarface plagierat från Grand Theft Auto III där man kunde bränna omkring i sin taxi helt fritt när man inte utförde några av de uppdrag som förde historien framåt. Spelet utspelade strax efter händelserna i filmen och handlade om Travis resa för att hämnas.

Taxi Driver drabbades av Majesco Games dåliga ekonomi och det överambitiösa projektet med att återskapa hela New York i digital form lades ned innan det ens var halvfärdigt. Så här i backspegeln, med medelmåttiga Gudfadern och Scarface färskas i minnet, så var det kanske lika bra att Taxi Driver körde direkt till skitspelens sälla jaktmarker och aldrig hittade till butikshyllorna.

Plattform **GC/PC/PS2/XBOX** Utvecklare **LOST BOYS GAMES** Utgivare **SWING ENTERTAINMENT** Speltyp **PLATTFORM**

## Knights

Lost Boys Games småmysiga riddarspel slog sig inte in på en överhettad marknad...

Året var 2001 och alla spelskribenter var upptagna med att kalla den nya Playstation 2 för sexig, kraftig och svindyr. Tiden kring det förra generationsbytet, liksom idag, spenderade vi med att trånande stirra på bilder från nya spel.

De nederländska spelutvecklarna Lost Boys Games gav oss ett gäng intresseväckande bilder från sitt kommande spel Knights. Spelet skulle inledningsvis släppas till Sonys nya svarta och vara en blandning mellan plattform och äventyr.

Landet Whyrules kung har vandrat dit vi alla en

dag skall gå (i pension) och en ersättare måste utses. Vem skulle kunna passa bättre än den värdiga vinnaren av en gigantisk turnering planerad av kungen själv? Eftersom prinsessan Layla också hägrar som pris minskas risken för att en kvinnlig rumpa skall kunna parkera sig på den gamla regentens tron. Ett imponerande effektivt upprätthållande av patriarkatet alltså, samtidigt som Layla slipper gå igenom hela den förnedring som köttmarknaden på krogen innebär.

Trots att bilderna visade upp ett charmigt

designat spel släpptes aldrig Knights till något av de utannonserade formaten. Utgivarna Swing gjorde bedömningen att marknaden för plattformsspel var mättad vid denna tidpunkt. De drog därför tillbaka sin finansiella uppbackning till Knights och spelet lades ned.

Lost Boys Games återlanserade sitt företag under ett nytt namn ett par år senare. De kallar sig nu Guerrilla Games och ligger bland annat bakom Killzone, Shellshock Nam '67 och det steketa, kommande Killzone 2.



Moskvas symfoniorkester hyrdes faktiskt in för att spela in musiken till spelet. Tanken var att spelet skulle blanda en klassisk pampig riddarhistoria med god humor.



En liten riddare med stor hjälm...



Grafiken i Knights var primitiv men ändå charmig.



Lost Boys Games heter idag Guerrilla Games.



PS2-versionen skulle släppas i december 2001.



Plattform **GC/PS2/XBOX** Utvecklare **RAGE** Utgivare **RAGE** Speltyp **RACING**

# Lamborghini

Ett färdigt spel hamnade i papperskorgen när Rage Software gick i konkurs...

Ibland är livet som spelutvecklare skoningslöst tufft. Trots att man slitit med att skapa ett riktigt bra spel som alla är nöjda med så sker något som gör att spelet aldrig hamnar i butikshyllorna.

I januari 2003 gick Rage Software i konkurs. Den brittiska spelutgivaren hade levt upp sitt kapital, bland annat genom att betala David Beckham 15 miljoner för att sätta dennes namn på ett fullständigt horribelt fotbollsspel. I Warrington satt ett gäng killar och undrade vad som skulle hända med deras spel. Rages Warrington-studio hade precis slutfört arbetet

med Lamborghini, som skickats in till Microsoft för godkännande. Det var tänkt att släppas till Xbox Live-premiären i mars samma år och skulle då bli det första racingspelet med komplett onlinestöd. Men som du säkert förstått blev det aldrig så, för när EA köpte upp Lamborghini ur konkursboet hade de inga planer på att släppa spelet. De ville bara försäkra sig om att ingen konkurrent fick Lamborghini-licensen för att på så sätt kunna konkurrera med Need for Speed och en dag när teamet kom till kontoret hade alla deras datorer tömts och inget av det arbete de lagt ner under två års tid fanns kvar.

Lamborghini var ett minne blott och teamet fick starta om från noll. Det släpptes dock ett demo av spelet, färdigställt precis innan konkursen, som lovade mycket gott och med tanke på att teamet sedermera skapade Juiced (och därmed bevisade sin storhet) kan vi bara beklaga att du berövades möjligheten att ta del av det ursnygga Lamborghini.



Spelet var tänkt att bjuda på 25 Lamborghini-modeller och ett onlineläge för upp till åtta spelare.



Vi har en gammal förhandsversion av Lamborghini på redaktionen och älskar såväl körkänslan som grafiken...



Ursprungligen utannonserades Lamborghini till Gamecube, Playstation 2 och Xbox under 2002, men teamet fokuserade mot slutet mest på Xbox-spelet...



Bens fullständiga namn är Ben Throttle, men Lucasarts valde att utelämma efternamnet för att inte stöta sig med Biker Mice from Mars, där en av motorcykelmössen heter just Throttle.



Full Throttle (originalet) var ett av de första spelen som använde professionella röstskådespelare och licensierad musik, vilket bidrog till den påkostade känslan.

Plattform **PC/PS2/XBOX** Utvecklare **LUCASARTS** Utgivare **LUCASARTS** Speltyp **ÄVENTYR**

# Full Throttle: Hell On Wheels

Ben Thattles efterlängtnade återkomst vändes till djup besvikelse

Full Throttle är ett av Lucasarts mest älskade äventyrsspel från den gyllene eran under den första halvan av nittiotalet. Tillsammans med Sam & Max verkade spelet få en hett efterlängtnad uppföljare under 2003, men det dröjde inte särskilt länge förrän spelet körde fast och inte ens Bens toktrimmade Corley kunde få det upp på banan igen.

I Hell on Wheels skulle vi få återvända till den sjaskiga ödemark Ben Throttle kallar sitt hem. Efter att ha hindrat skurken Ripburger från att

förvandla hans älskade motorcykelföretag till en minivantillverkare (hemska tanken!) lever Ben livet med att cruisa längs vägarna, supa och slåss. Föret blir ännu sämre när någon börjar sabotera de perfekta motorcykelvägarna, och Ben vill förstås ta reda på varför.

Hell on Wheels hann dock bli kontroversiellt. Även om en uppföljare förstås var högst åtråvärd reagerade många gamla fans på grafiken som var stel och blek, jämfört med det extremt charmigt tecknade originalet. I ett halvhjärtat

försök att efterlikna den gamla stilen saknade spelet ljussättning och bjöd bara på kantiga karaktärer och taffliga bakgrunder. Både Ben och hans kompanjoner i Polecats såg ut som stirrande fån och liksom andra gamla tecknade hjältar fungerade inte Bens charmiga design i tre dimensioner. Nu har det gått några år och Sam & Max har sent omsider fått sin comeback i en egen episodbaserad äventyrsserie. Men tyvärr verkar det inte sannolikt att vi någonsin får se Ben och hans Polecats igen...





I *The Fast and the Furious* skulle utmaningen ligga i att vinna så många tävlingar som möjligt för att på så sätt kunna bygga den ultimata 10-sekundersbilen.



Handlingen i *The Fast and the Furious* skulle äga rum i Los Angeles för att sedan avslutas i Miami (där den andra filmen utspelades).

Plattform **PS2/XBOX** Utvecklare **GENKI** Utgivare **VIVENDI** Speltyp **RACING**

# The Fast and the Furious

Genkis ambitiösa streetracing-epos lades ned efter 14 månaders utveckling

När Paul Walker och Vin Diesel gjorde gatorna osäkra i Rob Cohens kaxiga actionrulle *The Fast and the Furious* var detta ett resultat av ett noga avvägt beslut om att haka på en allt mer populär och ständigt växande subkultur inom bilvärlden.

Streetracing-syndromet hade exploderat i popularitet i Asien redan, och styling-trenden som nu invaderade USA skulle ta fart på riktigt efter filmens premiär. Och visst, Universal Pictures och Rob Cohen hade rätt. Den första *The Fast and the Furious*-filmen kom vid exakt rätt tidpunkt och blev en massiv succé såväl på bio som på DVD och drog sammanlagt in över

500 miljoner dollar. Att det skulle släppas ett racingspel baserat på den första filmen ansågs som en lika tydlig självklarhet som att David Hasselhoff är världens mest menlösa mänskliga varelse. Men så blev inte fallet.

Vivendi Universal fick i uppdrag av moderbolaget Universal Pictures att sno ihop ett spel baserat på licensen men detta först efter att *The Fast and the Furious* redan släppts på DVD. Uppdraget att utveckla *The Fast and the Furious the Game* gick till japanska Genki som tidigare bland annat gjort *Tokyo Highway Battle*-serien. Upplägget i spelet kretsade kring en stad där

spelaren skulle kunna köra omkring efter eget huvud och leta efter utmaningar. Lite som i exempelvis *Midnight Club 3*. Utmaningen låg i att vinna så många lopp som möjligt för att skrapa ihop nog med pengar för att på så sätt kunna bygga den ultimata tiasekundersbilen.

Efter ett års utveckling bestämde sig dock Vivendi Universal för att avbryta Genkis arbete. Detta eftersom de inte ansåg att *The Fast and the Furious* höll den kvalitet som de hade förväntat sig, men även eftersom konkurrensen från spel som *Midnight Club* och *Need for Speed: Underground* redan ansågs för hård.

Plattform **XBOX** Utvecklare **INTREPID GAMES/LIONHEAD STUDIOS** Utgivare **MICROSOFT** Speltyp **ÄVENTYR**

## BC

Peter Molyneux ville låta dig styra evolutionen ur en urtidsmänniskas perspektiv

Demon-producenten Peter Molyneux (*Magic Carpet*, *Popolous*, *Syndicate Wars*) tog i början av 2000-talet två små spelutvecklare under sina vingar, *Big Blue Box* och *Intrepid Games*, som blev så kallade satelliter till hans egen studio *Lionhead*. *Big Blue Box* jobbade på *Fable* och *Intrepid* på *BC*, två ruskigt ambitiösa projekt. Med pompa och ståt presenterades *BC* på X01-mässan för över fem år sedan, några månader efter *Fables* offentliggörande.

I *BC* var du ledaren för en grupp förhistoriska människor och genom din vägledning gällde det att överleva i en allt annat än gästvänlig värld bebodd av dinosaurier och konkurrerande människoapor. Spelet skulle bjuda på ett helt ekosystem och de olika djuren skulle agera med varierande artificiell intelligens beroende på deras roll i ekosystemet. I Intrepids lummiga savannlandskap gällde det att upptäcka olika hjälpmedel och utveckla din grupps kunskaper och förmågor. En kombination av pusselliknande uppgifter och renodlad action i form av dinosauriejakt.

Beslutet att lägga ner *BC* kom i oktober 2004, och anledningen var med största sannolikhet att det inte längre fanns någon som helst chans att det skulle hinna bli klart innan Xbox 360 skulle lanseras. Ett år senare köpte Microsoft upp hela *Lionhead Studios*.



Rent visuellt såg *BC* imponerande ut redan från start. Det som visades upp var dock bara välregisserade exempel på hur spelet skulle komma att se ut i färdigt skick och långt innan det att nedläggningen blev officiell talades det om att teamet hade stora problem med att realisera det ambitiösa spelkonceptet.



# SPELA COUNTER- STRIKE

## HOS GAMEREACTOR

Hjärtligt välkommen till Skandinavians största spelcommunity!



**Till att börja med handlar det om fem servrar för Counter-Strike 1.6 med följande ip-adresser:**

Mellan åren 2002-2004 hade vi mellan 10 och 20 välbesökta och avancerade servrar för Counter-Strike, men allt eftersom vår nätsatsning växte i Sverige, Danmark och Norge, steg kraven på servrarnas räkneverk och vi valde därför med tunga sinnen att stänga ner vårt serverprojekt. Men nu tycker vi att det återigen är dags för onlinebaserad actionfest - därför har vi nu startat ett större antal spelservrar som är tillgängliga för alla Gamereactors medlemmar (medlemskapet är gratis).

**GAMEREACTOR #01**  
Aztec, Office, Dust2, Italy, Train  
cs1.gamereactor.se  
Hostport: 27015

**GAMEREACTOR #02**  
Dust, Prodigy, Nuke, Inferno  
cs2.gamereactor.se  
Hostport: 27015

**GAMEREACTOR #03**  
Dust 2  
cs3.gamereactor.se  
Hostport: 27015

**GAMEREACTOR #04**  
Aztec  
cs4.gamereactor.se  
Hostport: 27015

**GAMEREACTOR #05**  
Custom maps  
cs5.gamereactor.se  
Hostport: 27015

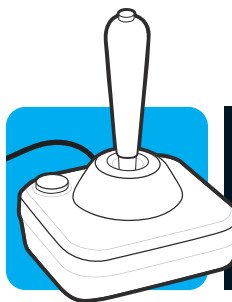
**GAMEREACTOR #06**  
Aim maps  
cs6.gamereactor.se  
Hostport: 27015



# REACTOR

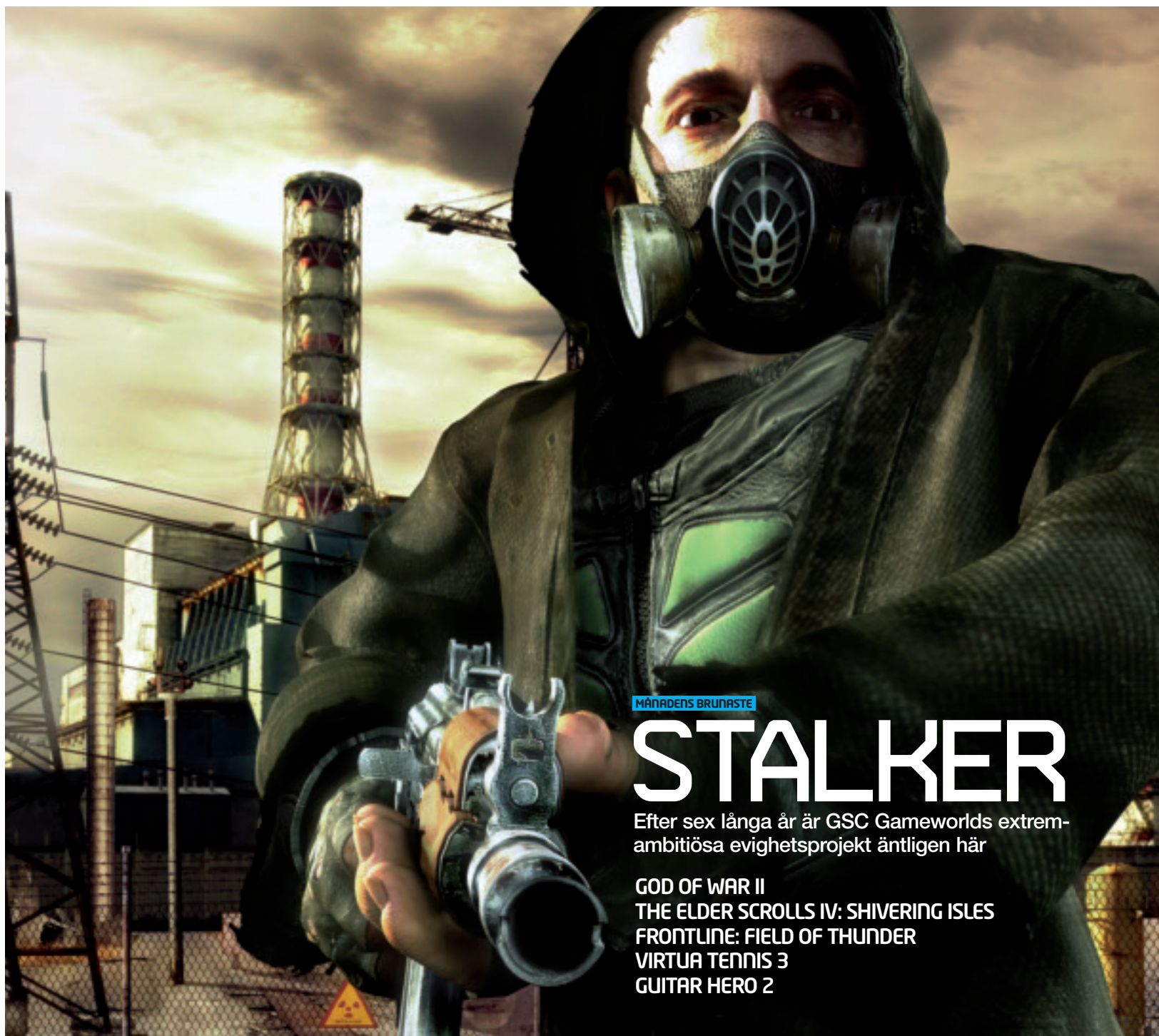
OBEROENDE, RÄTTVISA SPELTESTER

Läs över 1100 recensioner: [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)



## 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 spelbutiken...



MÅNADENS BRUNASTE

# STALKER

Efter sex långa år är GSC Gameworlds extrem-ambitiösa evighetsprojekt äntligen här

GOD OF WAR II  
THE ELDER SCROLLS IV: SHIVERING ISLES  
FRONTLINE: FIELD OF THUNDER  
VIRTUA TENNIS 3  
GUITAR HERO 2



## GAMEREACTOR #44

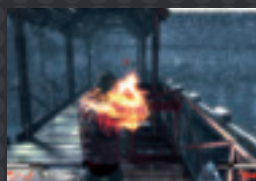
Är du lika stressad och glömsk som Jonas? Isåfall är du också troligtvis hyperaktiv och har även du glömt förra månadens betyg...



**Virtua Fighter 5** 9/10  
Playstation 3  
**Burnout Dominator** 8/10  
Playstation 2  
**Command & Conquer 3: Tiberium Wars** 8/10  
PC  
**Formula One: Championship Edition** 8/10  
Playstation 3



**Motorstorm** 8/10  
Playstation 3  
**Fight Night Round 3** 8/10  
Playstation 3  
**Ghost Recon Advanced Warfighter 2** 8/10  
Xbox 360  
**Virtua Tennis** 8/10  
Playstation 3



**Infernal** 7/10  
PC  
**Bullet Witch** 6/10  
Xbox 360  
**Resistance: Fall of Man** 6/10  
Playstation 3  
**Excite Truck** 5/10  
Wii  
**Ridge Racer 7** 5/10  
Playstation 3

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 1100 recensioner? [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)





# GOD OF WAR II

Kratos bjuder upp dig och Playstation 2 till en sista dans. Tacka ja eller dö en våldsamt död...

Plattform **PLAYSTATION 2** Utvecklare **SONY SANTA MONICA** Utgivare **SONY** Premiär **UTE NU** Antal spelare **1** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **18**

Genre **ACTION**

## BANKA FYRKANT

Bankar du bara på tre- och fyrkant tillräckligt länge dyker det upp en trevlig cirkelsymbol som erbjuder en möjlighet att göra slut på din motståndare på spektakulärt vis. För den som investerar lite tid och energi öppnar dock stridssystemet upp sig och visar oanat djup. Och blod.



**G**od of War är fyrtio meter högt och hundra ton tungt. God of War står på toppen av ett berg och vrålar. God of War är ett moln av eld, ursinnigt raseri, storhetsvansinne och ond bråd massdöd. Och God of War har precis fått en lillebror: God of War II.

Som ni kanske minns slutade det första God of War långt ifrån lyckligt. Kratos fick visserligen sin hämnd på krigsguden Ares och besteg hans tron, men kände sig bedragen och sviken av de övriga gudarna som valde att inte befria honom från hans plågade förlutna.

God of War II börjar om möjligt ännu sämre. Vi finner Kratos, berövad sina gudomliga krafter, liggandes i sitt eget blod och med Hades glupska svarta händer gripandes längs kroppen. Bombad? Ja. Men inte sänkt. För Kratos kan du inte döda. Kratos kan du bara göra arg. Tokarg.

För skulle jag bara få ett enda ord att beskriva God of War II med skulle det vara ursinne. Vare sig Kratos klättrar, hoppar eller slåss, gör han det med en glöd och en frenesi som får genrekollegerna Dante och Ryu att bryta ihop, snyfta och gömma sig under sängen. Och det är just därför som hans kamp känns så angelägen för mig. Jag känner



## FAKTA

### SÄLJA SJÄLEN

Att sälja sin själ är ett klassiskt tema inom litteraturen. Den mest kända varianten måste vara Goethes drama Faust, där en vetenskapsman säljer sin själ till djävulen i utbyte mot kunskap. Det är dock sällan en bra affär. Kratos sålde ju som bekant sin själ till Ares, krigets gud, i utbyte mot framgång på slagfältet och lurades att slakta sin familj på kuppen. Ett solklart fall för Sverker och hans soptunna.

## TIPS

### SPELA ÄVEN

Devil May Cry 3 **8/10**  
PLAYSTATION 2

Stilistiskt superlätter demondräparaction med hemsk svårighetsgrad.



**MÖRDA MERA** Minotaurer, titaner eller trettio meter höga bronsstatyer; inget motstånd är för stort eller för svårt. Ingen boss är för stor för att tvingas ned på knä och inga fiender så tuffa att våra vinande kaossvärd inte kan få dem att blöda.

verkligen med den plågade ex-krigsguden för varje steg han tar och sympatiserar med hans hämndbegär. Där de flesta spel kämpar för att motivera spelaren antingen emotionellt eller spelmekaniskt, lyckas God of War II med båda. Det känns helt enkelt lika viktigt för mig att ta Kratos till målet som jag njuter av färden dit.

Kratos vill nämligen komma åt Zeus. Och enda sättet att komma åt Zeus är att ta sig till ödets systrar och tvinga dem att spola tillbaka

tiden till den tidpunkt då Zeus förrådade Kratos och tog ifrån honom alla hans krafter. Vägen dit är kantad med varelser som vill Kratos mycket illa. Turligt nog för oss vill Kratos dem ännu värre.

Spelmässigt är God of War II ingen revolution och den som inte tyckte att det var kul att spöa monster för två år sedan kommer med största sannolikhet inte att ändra åsikt nu. Ändå är God of War II så mycket bättre.

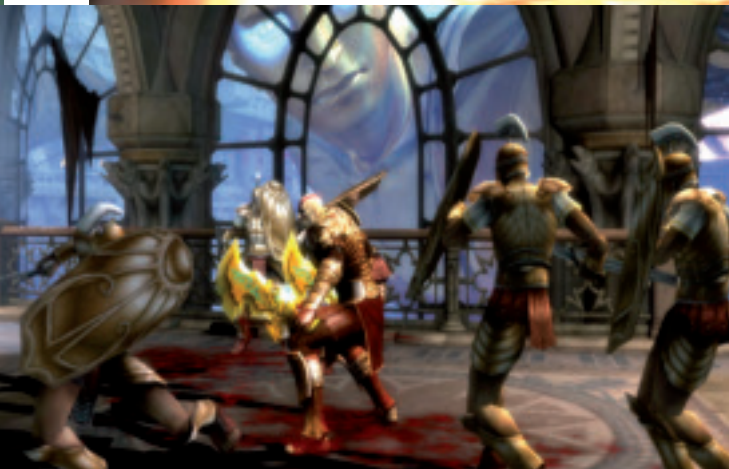






## TEKNIKENS GUD

God of War var ett grafiskt strålande äventyr som belönades med Gamereactors pris för Årets teknik 2005. God of War II bjuder på samma sak en gång till, fast med ännu större och mer varierade miljöer, ännu häftigare effekter och ännu fler polygoner.



**FLER VAPEN** Kratos, äh, "får" diverse vapen av fiender under spelets gång. Likaså begåvas han med olika magier. Men fortfarande är det hans kedjeförsedda kaossvärd som är viktigast.

Framförallt har originalets tempo och intensitet tagits tillvara på och lyfts till en ny nivå. Att spela God of War II är som att slå sönder ett hotellrum med yxa, sjunga opera och åka raketdriven bergodalbana. Samtidigt. I femton timmar. Det är spektakulär, obönhörlig, våldsglorifierande action i sin renaste, vackraste och allra mest underhållande form. Allt detta förlagt till ett antikt Grekland som tar andan ur mig, gång på gång på gång.

Det pratas svanesång för Playstation 2 och God of War II är onekligen en passande sådan. Santa Monica Studios pressar Sonys svarta låda längre än vad som borde vara fysiskt möjligt med gigantiskt storslagna miljöer, läcker ljussättning och utsökt modell- och animationsarbete på såväl Kratos som hans fiender. Jämför den lite kantiga och taniga spartanen från förra spelet med den mjukt väldefinierade



## FAKTA

## GOD OF WAR III

Det finns redan en del information om God of War III ute, som kommer att släppas exklusivt till Playstation 3 i slutet på nästa år. Tydligt kommer Kratos tredje äventyr att renderas i maxupplösning (1080p), stödja den kommande rumble-funktionen (Sixaxis ska uppdateras i höst) och flyta fläckfritt i 60 bilder per sekund.

muskelmassan i det nya och det är som natt och dag. Visserligen har det slarvats lite i mellansekvenserna och någon textur känns lite för kliniskt ren för sitt eget bästa men på det hela taget är grafiken fullständigt makalös. Och då är ändå musiken ännu bättre. Om inte Martin O'Donnell (Halo 3) eller Kenji Yamamoto (Super Mario Galaxy) knäpar ihop något helt fantastiskt till sina respektive spel är jag beredd att kröna årets bästa soundtrack redan här och nu. Pampig och peppande actionorkester med dramatiska körer, krispiga stråkar och ett stenhårt, obönhörligt driv, hela tiden.

Jag skulle kunna prata på i evigheter om de icke-existerande laddningstiderna, det utsökta tempot eller den skarpslipade spelkontrollen. Men sanningen att säga är det inte de olika beståndsdelarnas individuella kvaliteter som gör God of War II, utan summan av dem. Grafik, ljud och spelmekanik smälter samman till en helhet som griper tag i mig vid titelskärmen och inte släpper taget förrän långt efter eftertexterna. God of War II är inte bara en lyckad uppföljare till ett fantastiskt actionspel. God of War II är som att sugas upp i en storm av frustration och ilska.

David Fukamachi Regnfors

**BETYG 9/10**

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

ALLdeles UNDERBART!

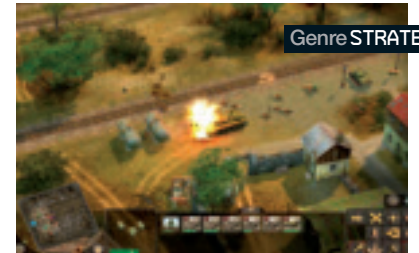
✦ Fantastisk teknik, magnifikt musik, gudomligt tempo

✦ Få nyheter, stundtals aningen enförigt

# FRONTLINE: FIELD OF THUNDER

Blitzkrieg-skaparna bjuder på superpixlig strategi...

Plattform PC Utvecklare NIVAL Utgivare PARADOX INTERACTIVE Premiär UTE NU Antal spelare 1-8 Testad Version GULD Rek. Ålder 12



Genre STRATEGI

**KOSTA BILLIG VA!** I sin iver att få spelets inramning så lik verklighetens slagfält som möjligt har Nival Interactive missat på andra, viktigare kanter. Det här är ett föråldrat spel där det låga priset är en av få ljuspunkter.

**N**azitysklands offensiv in i det ryska moderlandet är snart bruten. I en sista desperat attack slår de båda sidorna samman i Kursk. Andra världskrigets största pansarslag tar sin början och vi är välkomna att följa med.

Nival Interactive är kanske mest kända för sina strategispel i Blitzkrieg-serien. Den här gången är det Röda armén mot tyska Wehrmacht i slutskedet av den tyska offensiven på sovjetisk mark som gäller. Nival har skapat sig en nisch för de som gärna byter bort spelbarhet och snygg grafik mot en anal detaljkännedom och historiskt korrekta fältslag. Frontline: Fields of Thunder avviker inte en millimeter från den formeln och är på samma sätt ett rätt svårt och oförlåtande strategispel. Inget ont om det, man får många chanser till självrannsakan och det är ofta man måste leta efter alternativa strategier för att till slut nå sitt mål. Spelets enheter har ett antal olika funktioner beroende på vad de är av för typ. Det kan vara lite förvirrande att ha åtta olika stridsvagnar i sin formation och när de är av fem olika typer med egna egenheter så blir det ibland svårt att hålla tempo i striden.

Spelet lider också svårt av en riktigt dålig artificiell intelligens. Speciellt de egna styrkorna åker gladeligen rätt på en anfallande stridsvagnskolonn och ställer sig front mot front och smäller på med kanonen. Inte så listigt.

Frontline: Fields of Thunder kräver en hel del av sin fältherre. Är du mer ute efter korrekt återgivna fältslag från östfronten och struntar i en smidig och glattig förpackning så kan det här vara något. Annars så tycker jag att du ska köra igenom Company of Heroes en gång till. Det ska jag.

Martin Forsslund

**BETYG 6/10**

Grafik 5/10 Ljud 5/10 Spelbarhet 6/10 Hållbarhet 7/10

GAMMAL STRATEGI

✦ Många olika enheter, historiskt korrekta fältslag

✦ Krånglig kontroll, dålig artificiell intelligens





Genre ACTION

## KÖPA LITE GREJOR

För att kunna tränga djupare in i Zonen måste man ha bättre och bättre utrustning. Den kan man antingen plocka från döda fiender eller köpa av någon av de köpmän som finns i spelet.

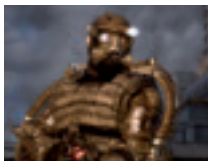
# STALKER SHADOW OF CHERNOBYL

Radioaktiva räkor eller stönande källarmonster? Martin berättar...

Plattform PC Utvecklare GSC GAMEWORLD Utgivare THQ Premiär UTE NU Antal spelare 1-32 Testad Version GULD Rek. Ålder 18

**R**esan har onekligen varit lång och tuff. I många och långa år har GSC Gameworld kämpat. Många av oss som har följt utvecklingen från början hade för länge sedan slutat hoppas på att det ukrainska miraklet någonsin skulle ta sig ut ur östblocket. När nu THQ meddelade att spelet faktiskt skulle släppas så kändes det istället som om risken för ett framkrystat hafsverk var oerhållande.

För er som inte följt Stalker-sagan kommer



### FAKTA

#### DÖDA POLARNA

Spelets online-del är rätt standardmässig i sitt upplägg förutom att banorna ofta är stora, öppna och extremt prickskyttevänliga. Den enda riktiga nyheten beträffande multiplayer-delen skulle kunna vara spelläget Artifact Hunt som går ut på att det egna laget ska hitta så många artefakter som möjligt och föra tillbaka dem till sin egen bas. Lite Capture the Flag-varning, men ändå med en annorlunda twist.

### TIPS

#### SPELA ÄVEN

Battlefield 2 9/10 PC  
Lika svenskt som falukorv, lika underhållande som ett tända eld på en pudel. Rock 'n roland!

här en sammanfattning av spelets story: År 2006 inträffade det som inte fick hända. En andra och betydligt värre katastrof i Tjernobyl fick den tidigare härdsmltan att likna ett gulligt barnkalas. Nu är det år 2012 och sex år har gått. Sex hårda år där det område, kallat Zonen, som bildades vid katastrofen, hotar att sprida sig, inte bara över ett något större område utan över hela jorden. Zonen är ett område med hög radioaktivitet, men också ett ställe där fysikens normala lagar perverterats och blivit galet annorlunda.

Stalker: Shadow of Chernobyl börjar verkligen inte bra och inledningen är minst sagt bedrövlig. Spelet startar med att man själv, kallad "The Marked one" hittas ute i ödemarken och förs till en lokal försäljare. Den enda ledtråden om vem man är och vad som hänt innan minnesförlusten är den handdator du krampaktigt håller i dina händer. Den har endast ett meddelande på skärmen: "Döda Strelak".

Efter detta får man en riktigt simpel och basalt tråkig lektion i spelets grundläggande kontrollfunktioner. Det första uppdraget utspelar sig i en fabrik som ser är ful som stryk och fylld med fiender vars intelligenskvot är lika hög som



**GRYMMA VAPEN** Istället för bleka standardvapen bjuder Stalker på en uppsjö av skjutjärn. Man börjar med en enkel pistol, men får sedan chansen att sätta avtryckarfingret på både avancerade kulbössor och futuristiska energigevär.

hos en ostmacka. Men det blir tack och lov bättre. Man förutsätts dock klara mycket själv på egen hand, rent strukturellt har det slarvats en hel del och svårighetsgraden är ofta mer än lovligt korkad.

Man ska aldrig vare sig ta ut segern eller säga ett actionspel från Ukraina i förhand. Det har jag lärt mig av mina många timmar i Zonen. För även om inledningen och introduktionen i den sönderstrålade världen som Stalker utspelas i lämnar mycket övrigt att önska så kommer historien igång efter ett antal timmar. Visst kan jag köpa det. Det händer ofta att bra spel börjar dåligt, och det är trots allt ganska sällan jag sitter som klistrad från start. Problemet här är att det finns tydliga The Elder Scrolls IV: Oblivion-ambitioner och som actionbetonat rollspel, med allt vad det innebär av speltimmar och utforskande, måste man känna sig motiverad för att orka fortsätta.

När spelet visades upp första gången så var grafiken helt otrolig. Men det var länge sedan



**DJÄMNT LJUD** Ljudeffekterna är stundtals helt lysande. Tyvärr dock bara ibland. Man hör till exempel ofta fiender som står på andra sidan två betongväggar lika högt och tydligt som en fiende mitt i rummet du befinner dig i.



# RADIOAKTIVT

Hur är livet som stråtrövande bandit egentligen?



## VÄLJA SJÄLV

Under spelets gång ställs man hela tiden inför olika val som sedan påverkar ens förhållande till andra stalkers som stryker omkring i spelvärlden. Det är alltid fördelaktigt att hjälpa andra i nöd, då man alltid blir rikligt belönad och vid senare tillfälle själv kan få hjälp i pressade situationer. På bilden ovan frågade denne mustaschprydda stalker om vi kunde hjälpa till att skjuta ihjäl ett gäng banditer på ett skrotupplag, vi sade ja och fick en massa stålar för besväret.



## STIRRA LAGOM!

Man kan när som helst plocka fram en kikare för att på så sätt kunna ta en titt på vad som försigår omkring en. Detta är en viktig del eftersom man dör av bara ett skott i huvudet (om man har otur) och därmed aldrig vill springa in i ett främmande område och riskera att bli överraskad av en bunt lurpassande rånare.



## SNOBBAR SOM JOBBAR

Precis som i många andra spel med en öppen spelstruktur går det att ta sig an mängder av sidouppdrag utöver grundmålet som är att lokalisera den mystiske Strelok. Spelvärlden känns dock stundtals lite väl ihopkastad och ibland är det lätt att tröttna på de dåligt programmerade vilhundarna som springer i cirklar i skogen, eller de malplacerade stråtrövarna som ser ut som förväxta dvärgar iklädd dåliga regnjackor.



**RIKTIGT USEL BÖRJAN** Det är nästan som om GSC Gameworld började att utveckla slutet i Stalker och sedan fick krysta fram spelets början. De inledande uppgifterna är de sämsta i hela spelet och de står i skarp kontrast till de senare delarna då spelet blommar ut.



**LEVERPASTEJGRIS!** GGSC Gameworld har verkligen fångat känslan av övergiven ödeläggelse och detaljrikedomen imponerar regelbundet, även om varken modellering, effekter eller texturarbete gör det. Monstren och mutanterna som man slåss mot framstår mest som bruna, lågupplösta bollar av leverpastej.

och sedan dess har det hänt en hel del... Tyvärr är den visuella upplevelsen i Stalker därför gammal och bitvis riktigt mossig. Speciellt de stora, öppna utomhusmiljöerna är fula och väldigt enformiga medan upplevelsen inomhus och i områden av industriellt förfall är klart bättre. Genomgående för spelet är dock att det oftast är riktigt bra ljussatt. Även här märks det att projektet har ett antal år på nacken och i grund och botten är det en rätt ålderdomlig grafisk upplevelse som i efterhand sminkats med diverse snygga effekter.

Vapen finns det massor av, allt från enkla varianter som avsågade hagelgevär till hypermoderna supervapen i kompositmaterial. Det luriga är att ta med sig rätt vapen och lyckas bära med sig tillräckligt med ammunition. Till sist står man där med kniven i hand och skägget i brevlådan. Tanken att "nästa gång ska jag stoppa fickorna fulla med kulor" är den sista som går genom huvudet innan Game Over visas i förargligt röd text på skärmen.

Den stora behållningen är känslan av att verkligen utforska det stora område som påverkats av den stora ekologiska katastrof som spelet kretsar kring och den känslan är påtaglig. Att med en svajig ficklampa leta igenom ett gammalt flagnat forskningskomplex tre våningar under jord samtidigt som fysikens lagar satts ur spel är kusligt klaustrofobiskt.



## FAKTA

### FOLKET I ZONEN

Zonen och de kringliggande områdena befolkas av olika typer av karaktärer. Givetvis finns det andra stalkers, kringfläckande sakletare som livnär sig på tillfälliga uppgifter åt mer eller mindre välbetalande uppgiftsgivare och på att sälja udda föremål som de hittat i Zonen. Det finns forskare som febrilt försöker stoppa Zonens utbredning och med vetenskapens hjälp rädda världen. Militären är också nästan alltid närvarande, dock väldigt låtta att döda och ofta väldigt välutrustade när det gäller skjutvapen.

## TIPS

### SPELA ÄVEN

Half-Life 2 18/19 PC  
Världens bästa actionspel genom tiderna och en upplevelse som du aldrig kommer att glömma...

Jag hittar inte ut och ljudmattan får mig att vilja tända en lampa i spelrummet. Då är Stalker riktigt bra. Strålände är också den känsla av apokalyptiskt post-sovjetiskt förfall som genomsyrar stora delar av spelet. De gångerna den atmosfären omfamnar mig och bäddar ned mig i en mardrömslik, ljusbrun säng proppad med radioaktiva monster och arga legoknektar, då förlåter jag mycket av problemen i Stalker: Shadow of Chernobyl, men inte alla.

I slutändan har dock GSC Gameworld skapat ett annorlunda actionspel med starka rollspelsambitioner. Många idéer har dock realiserats med ett bristfälligt resultat och tiden har sprungit ifrån mycket av det som skulle göra det här spelet till ett mästerverk.

Trots min kritik innehåller Stalker: Shadow of Chernobyl en hel del förtjänster och jag kan ändå rekommendera ett tjugotimmarspass i Tjernobyl till den tålmodige utforskaren som tröttnat på actionspel stöpta enligt den trötta standardmallen.

**\_Martin Forsslund**

**BETYG 7/10**

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

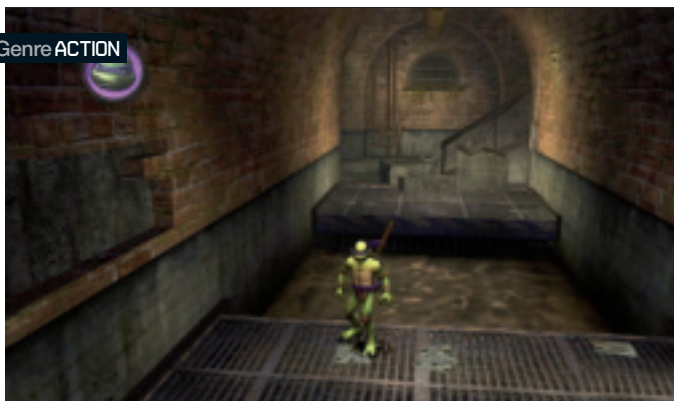
**ETT BRA ACTIONSPEL**

Stor spelvärld, detaljrikt, varierade uppgifter, ambitiöst  
Svårtillgängligt, dålig inledning, blek story





Genre ACTION



**16 VARIERADE BANOR** Totalt finns 16 banor vilka är väldigt varierade. Det bjuds på allt från lummiga skogsbanor till hederliga kloaksystem och en nästan Sin City-doftande svart/vit stadsbana komplett med duggregen.

# TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Förhoppningsvis är filmen bättre än det här spelet...

Plattform GC/PC/PS2/PSP/Wii/XBOX 360 Utvecklare UBISOFT Utgivare UBISOFT Premiär UTE NU Antal spelare 1  
Testad Version XBOX 360 (PAL) Rek. Ålder 12

**D**fter att ha räddat världen åtskilliga gånger har de muterade pizza-  
dyrkande ninjasköldpaddorna gått skilda vägar. Men när en stor fara åter hotar är det dags att samla ihop gänget igen och ställa allt till rätta.

Så lyder upptakten till den nya storfilmen Teenage Mutant Ninja Turtles, vilken detta spel i sin tur baseras på. Och i allt väsentligt är detta ett klassiskt filmlicensspel, vilket tyvärr inte är något positivt. Det betyder att mindre relevanta sekvenser förvandlats till långa och segdragna spelsektioner och att storyn varvas med lite lösryckta klipp från filmen.

Särskilt engagerande blir det därför aldrig och banorna är dessutom oväntat fria från fiender med tanke på att det är ett ninjaspel om ninjor som slåss mot andra ninjor. Istället spenderas majoriteten av tiden med vältajmade hopp samt samlandet av mynt som låser upp hemligheter i spelet.

Även om allt gjorts bättre tidigare, inte minst i utvecklarteamets egna Prince of Persia, är det ändå inte alls dåligt och flera av banorna är bitvis riktigt underhållande. Det som drar ned helheten är istället striderna. Det blir ett fåtal på varje bana och särskilt mycket annat val än att pumpa på din enda slagknapp har du faktiskt inte. Visst finns enklare finesser som hoppsparkar eller lagattacker med en sköldpaddsvän, men det räcker helt enkelt inte.

Men trots att Teenage Mutant Ninja Turtles är långt ifrån bra är det ändå inte helt utan förtjänster.

Jonas Mäki

**BETYG 5/10**

Grafik 5/10 Ljud 4/10 Spelbarhet 5/10 Hållbarhet 5/10

YTTERST MEDIOKERT

- Varierade banor, lagom svårighetsgrad, hela 16 banor
- Dåliga röstskådespelare, jobbig kamera, repetitiv fighting

# UEFA CHAMPIONS LEAGUE 06-07

EA är tillbaka med ett nytt Champions League och Benke har fastnat i kortsamlandet...

Plattform XBOX 360 Utvecklare EA Utgivare EA Premiär UTE NU Antal spelare 1-8 Testad Version (PAL) Rek. Ålder 3

Genre SPORT



**TAKTISKA KORT** Utöver samlarkort som avbildar spelare kan du även få kort som kan användas under en match. Det kan handla om att höja lagets moral eller skottstyrka, alternativt försämra för motståndarna.



**I** grund och botten är Champions League 2006-07 samma spel som det FIFA 07 som släpptes i hösta till Xbox 360. Det handlar om ett ytterst kompetent fotbollsspel, med vacker grafik, bra spelbalans och hyfsad artificiell intelligens.

Det är inte på samma nivå som Pro Evolution Soccer 6, men klart underhållande. Frågan man bör ställa sig är dock om det är idé att lägga 600 kronor för samma spel igen. För den här gången är det inte mer än några finjusteringar som gjorts till spelmekaniken och det har ju trots allt bara gått ett halvår sedan vi köpte FIFA 07 till fullpris. Det svider onекligen lite extra i plånboken.

Hade det inte varit för det extremt

engagerande spelläget Ultimate Team Mode hade svaret på frågan varit ett rungande nej, men tack vare detta extremt välgjorda och underhållande spelläge där du samlar på dig kort på spelare, kort för taktik, kort för ledare och kort för kontraktsförhandlingar samt mycket annat så tvekar jag.

Så låt oss kika lite närmare på Ultimate Team Mode. Det börjar med att du köper dig en grundtrupp bestående av spelare och ledare som är bland de sämsta i spelet. Genom att spela matcher, antingen i Ultimate Team Mode eller i det vanliga Champions League-läget, samlar du på dig poäng som kan användas för att köpa paket med nya virtuella samlarkort. Till en början kan du bara köpa det enklare

bronspaketet, men allteftersom du vinner matcher i Ultimate Team Mode med laget du samlat ihop, får du så småningom köpa de bättre paketen (silver, guld). Det hela blir lika beroendeframkallande som de gamla klistermärkesalbumen från Panini som det alltid var så förbenat svårt att fylla inför EM och VM. Ett av de bästa spellägena i ett sportspel någonsin och definitivt det mest fantasifulla.

UEFA Champions League 2006-2007 består av samtliga lag från de högsta divisionerna i England, Frankrike, Spanien, Italien och Tyskland samt de övriga lag som kvalificerade sig till årets Champions League (och Juventus). Lite snålt, men ungefär jämförbart med FIFA 07 till Xbox 360. Om du känner att Ultimate Team Mode är tillräckligt för att du ska vilja köpa samma spel igen, så rekommenderar jag ett köp av UEFA Champions League 2006-2007. Men för de som känner med sig att kortsamlande inte är deras grej är FIFA 07 ett bättre köp då det spelet innehåller landslag och fler spellägen.

Bengt Lemne

**BETYG 7/10**

Grafik 7/10 Ljud 5/10 Spelbarhet 7/10 Hållbarhet 7/10

SAMLARMANI

- Strålände samlarsystem, gedigen spelbarhet, snygg grafik
- Få nyheter, inga svenska kommentatorer



FAKTA

**SVENSKA LAG**

Det är inte så konstigt att UEFA Champions League inte innehåller några svenska klubbtag för senast ett svenskt lag nådde gruppspelen var 2000-01 då Helsingborg slog ut Inter i sista kvalomgången. Sedan dess har alla lag misslyckats, återstår att se hur Elfsborg klarar sig nästa gång.

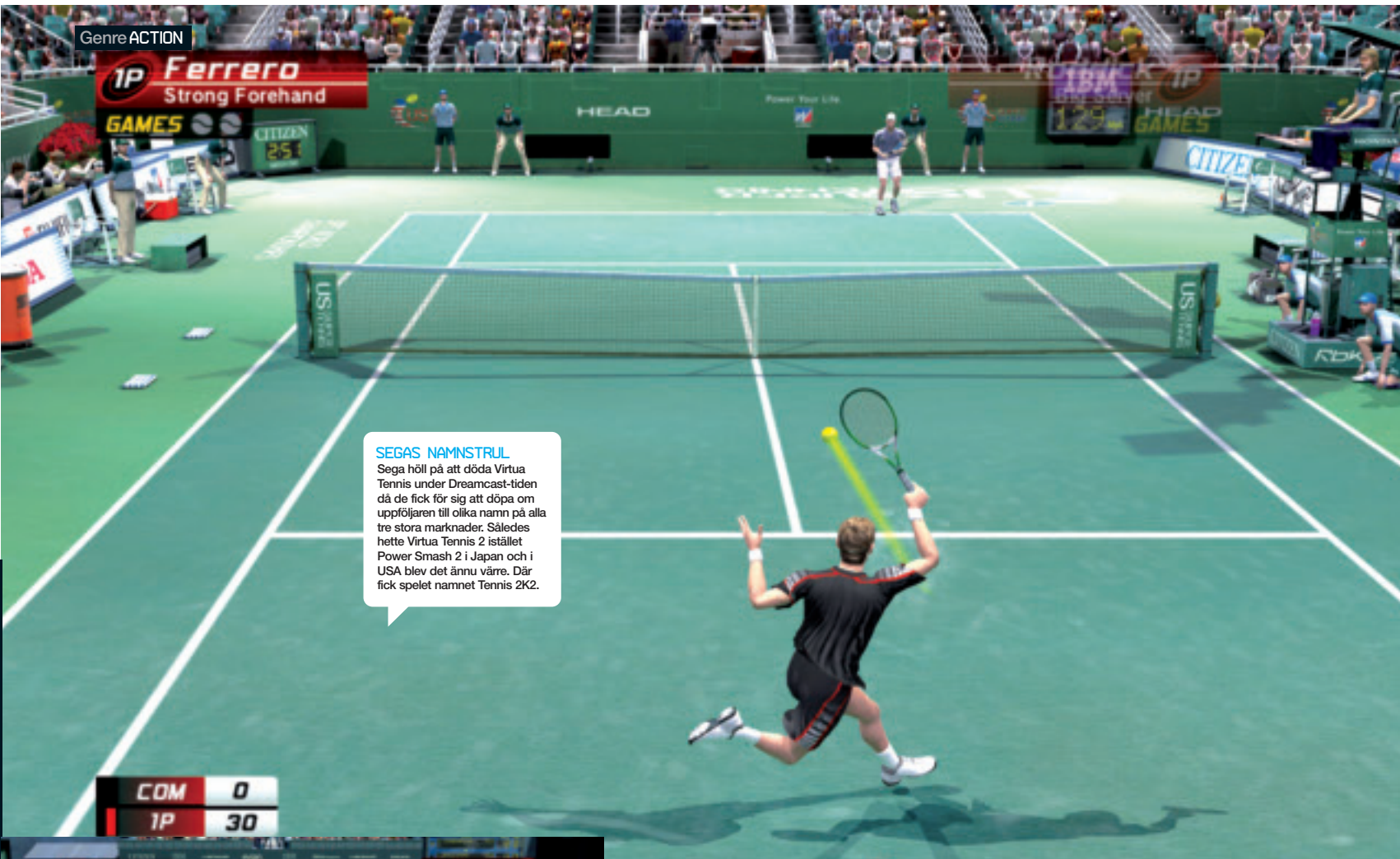


# VIRTUA TENNIS 3 XBOX 360

Xbox 360-versionen av Segas mycket underhållande tennisliv innehåller ett onlineläge

Plattform **XBOX 360** Utvecklare **SUMO DIGITAL** Utgivare **SEGA** Premiär **UTE** NU Antal spelare **1-4** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **3**

Genre **ACTION**



## SEGAS NAMNSTRUL

Sega höll på att döda Virtua Tennis under Dreamcast-tiden då de fick för sig att döpa om uppföljaren till olika namn på alla tre stora marknader. Således hette Virtua Tennis 2 istället Power Smash 2 i Japan och i USA blev det ännu värre. Där fick spelet namnet Tennis 2K2.



**MER REALISM** Utan att ge avkall på seriens arkadursprung är Virtua Tennis 3 aningen mer realistiskt än föregångarna, vilket känns som en förbättring snarare än något annat.

## 1 TIPS

**SPELA ÄVEN**  
Top Spin 2 9/10  
XBOX 360

Realistiskt och sanslöst beroendeframkallande tennisspel med mängder av inställningar och funktioner.

**P**recis som i Virtua Tennis 3 till Playstation 3 erbjuder Xbox 360-versionen arkaddoftande tennis med mängder av inställningsmöjligheter, licensierade spelare och ett fantastiskt karriärläge. Men Xbox 360-versionen har även ett omfattande Xbox Live-stöd som sätter en ny standard i sportgenren.

Det kanske mest glädjande är att det

**LICENSIERADE TOPPSPELARE** Bland de licensierade spelarna finns bland annat Tim Henman, Roger Federer, Sebastien Grosjean, Nadal, Ferrero, Haas, Blake och Nalbandian.

fundamentala fungerar så oerhört bra, vilket faktiskt inte alltid är fallet i onlinespel. Det går nästan lika bra att möta övertrevliga kanadensare som bara vill snacka hockey medan man spelar, som att spela mot min granne.

Dessutom finns en uppsjö av trevligheter såsom möjlighet att spela online med min egenhändigt hopknäpade stjärna, vänskapsmatcher, rankade matcher och dubbelmatcher. Faktumet är att man inte ens behöver spela alls för att ha trevligt på Xbox Live. Det går utmärkt att bara glida in när två proffs spelar och sitta som åskådare och kolla in matchen, kanske kan man lära sig ett och annat i hur man bäst trakterar en digital tennisboll. Utöver detta kan man även bjuda in andra spelare att vara med i turneringar man själv skapat.

För den som inte vill spela online finns två sätt att spela Virtua Tennis 3. Antingen att möta datorn eller en vän i vänskapsmatcher (vilket dock inte blir så vänskapligt när redaktionen spelar) alternativt att skapa sin egen figur för att sedan sakta men säkert harva sig upp mot toppen på världsrankingen. Något som är

riktigt underhållande. Inte nog med att man får designa sin person helt själv utifrån en hyfsat välgjord figurskapare, man får även se till att denne lärjunge får veta allt en proffsspelare bör kunna innan man kan göra anspråk på centercourten. Det sker genom att spela en rad roliga minispel. Sedan gäller det att delta i turneringar vilket gör att man klättrar på rankingen, i takt med att man skördar vinster.

Liksom i Playstation 3-versionen är den artificiella intelligensen hos de datorstyrda motspelarna tyvärr inte fullt så vass som den borde vara i Virtua Tennis 3, vilket drar ned helhetsintrycket något. Men sammantaget är jag mer än nöjd med Virtua Tennis 3 till Xbox 360 som tack vare det suveräna Xbox Live-stödet är den definitiva versionen av spelet.

**\_Jonas Mäki**

**BETVE 8/10**

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

**GRYMT BRA TENNIS**

✦ Suverän spelkontroll, stödjer 1080p, grymt Xbox Live-stöd  
✦ Torftig artificiell intelligens, dålig reprisfunktion





# THE ELDER SCROLLS IV: SHIVERING ISLES

Vi utforskar en galen demonfurstes helvilda lekstuga i Bethesdas surrealistiska expansion

Plattform PC/XBOX 360 Utvecklare BETHESDA Utgivare BETHESDA Premiär UTE NU Antal spelare 1 Testad Version XBOX 360 (PAL) Rek. Ålder 16

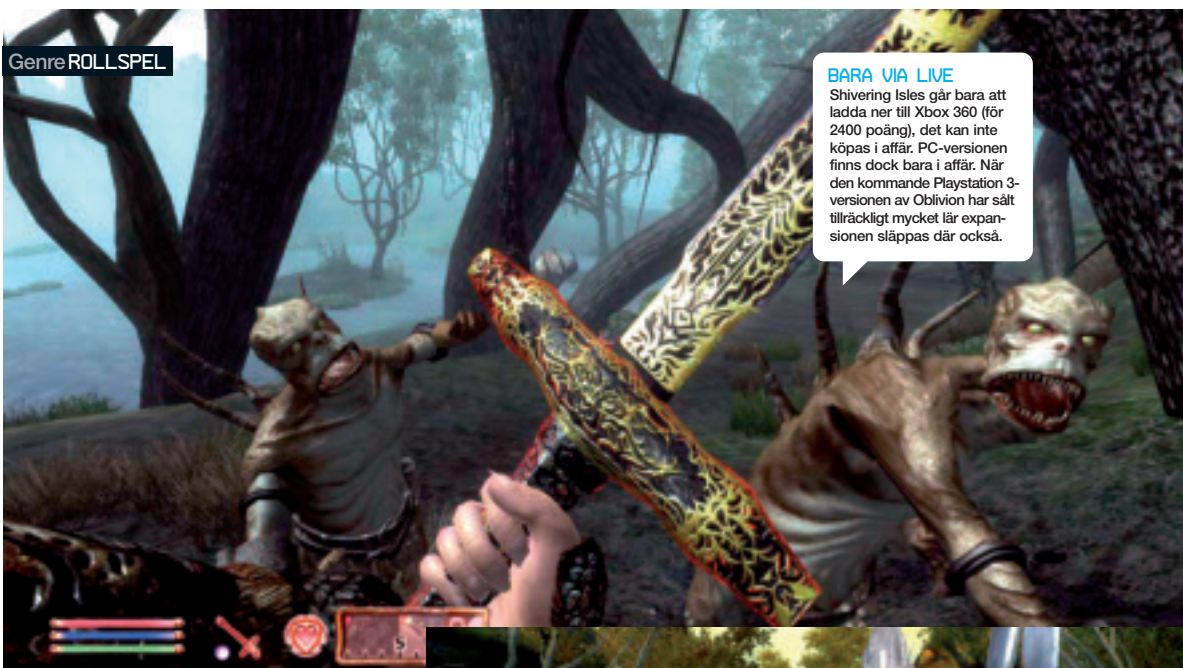
**S**käms på er, Bethesda. Vi har fortfarande inte utforskat vartenda skrymsle av Cyrodiil och så släpper ni en expansion med ännu mer att göra, utforska och uppleva.

När jag först installerat Shivering Isles händer... ingenting. Aningen förbryllad vandrar jag runt och fortsätter att plundra gravar och banka troll, men ett speldygn senare får jag meddelande att en mystisk portal öppnats. Som om Cyrodiil inte hade nog problem med portaler, tänker jag, och beger mig dit.

Till skillnad från Mehrunes Dagens portaler till ett brinnande helvete leder den här till hemvisten för en annan daedralord, Sheogorath. Shivering Isles är en bisarr plats, lite som en LSD-variant av Morrowind, lika kluven som dess härskares schizofreniska sinne. Den ena halvan är ljus, närmast pastellfärgad, och fylld med technicolor-monster, medan den andra är mörk, dyster och olycksbådande. Den här delningen går som ett tema genom hela expansionen och dina val avgör hur det kommer att sluta.

Rent grafiskt bjuder alltså Shivering Isles på massor av nyheter. Alla fiender är helt nya, med några gamla bekanta från tidigare Elder Scrolls som saknades i Oblivion. Det tog dock inte lång tid att lära sig hata de jobbiga fienderna som hela tiden slår omkull mig. Däremot är det samma gamla musik som varvas om och om igen, och efter alla timmar i Oblivion börjar jag faktiskt vara rätt less. Variation hade inte skadat.

Jag är dock inte lika överväldigad som jag var av originalet för ett år sedan. På gott och ont är Shivering Isles en mer fokuserad och linjär upplevelse och det är sällan någon tvekan om vart man ska. Att gå genom en portal och sedan plaska i träsk där man möter



Genre ROLL SPEL

BARA VIA LIVE

Shivering Isles går bara att ladda ner till Xbox 360 (för 2400 poäng), det kan inte köpas i affär. PC-versionen finns dock bara i affär. När den kommande Playstation 3-versionen av Oblivion har sålt tillräckligt mycket lär expansionen släppas där också.

tröga shamaner och högfärdiga blå demon-damer påminner också rätt mycket om en annan hyfsat framgångsrik expansion. Men alla Elder Scrolls-fans som spelat Oblivion framlänges och baklänges tio gånger om bör definitivt skaffa sig den här matiga expansionen.

\_Mikael Sundberg

**BETYG 8/10**

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

MER ROLLSPELSGODIS

■ Massor med nya monster, bra handling, fortfarande snyggt  
■ Enformig musik, lite väl linjär



**MINDRE** Shivering Isles är till landytan sett bara ungefär en fjärdedel av Cyrodiil och det märks. Bara efter någon timme har jag vandrat hela vägen runt ön och hunnit hacka ihjäl en hel fiender...

Genre MUSIK



**SNYGGARE GRAFIK!** Xbox 360-versionen av Guitar Hero 2 är betydligt snyggare än Playstation 2-originalet samt innehåller hela tio nya låtar. Däremot låter inte spelet fullt lika bra som Playstation 2-upplagan och det märks att ljudprocessorn i Xbox 360 kanske är lite för svag.

## GITAR HERO 2

Petter har rockat med slipsen runt huvudet, än en gång

Plattform XBOX 360 Utvecklare HARMONIX Utgivare ACTIVISION Premiär UTE NU Antal spelare 1-2 Testad Version PAL Rek. Ålder 3

**W**hen I grow up I want to be, one of the harvesters of the sea. I think before my days are done, I want to be a fishermaaaaan!

Tim Alexander i Primus gnäller fram de sanslöst roliga textraderna i John the Fisherman medan jag försöker fixa Les Claypools idiotsvåra basgång. Bredvid mig sitter kompisen Viktor med lätttröd ansiktston och tungan rätt i mun. Guitar Hero 2 är en drog, ett beroende, något som jag ibland önskar att jag aldrig bekantade mig med överhuvudtaget. För när man väl börjat, går det bara inte att sluta.

Och inte blir mitt beroende mindre av att den nyligen släppta Xbox 360-versionen av Harmonix geniala musikspel är ett ännu bättre

spel än Playstation 2-originalet. Den medföljande gitarren (en liten vit Gibson Explorer... i plast) är bättre. Den känns mer rejäl, knapparna är mindre, sitter tätare och gör mig till en snabbare gitarrud än tidigare. Även svårighetsgraden är bättre balanserad än i Playstation 2-spelet då vissa låtar bytt kategori och en del nya tillkommit. Bland annat "The Trooper" med Iron Maiden. Genialiskt!

\_Petter Hegevall

**BETYG 9/10**

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

RITCHIE BLACKMORE = JAG

■ Snygg grafik, grym gitarr, bra låtutval, sjukt underhållande  
■ Inte riktigt lika bra ljudkvalitet som i Playstation 2-spelet



THE SEQUEL  
TO THE GAME  
OF THE YEAR 2006

Tom Clancy's  
**GHOST  
RECON**  
ADVANCED WARFIGHTER

Download demoen fra Xbox Live Marketplace i dag!

**16+**  
www.pegi.info

ask  
about  
games  
.com

XBOX 360

XBOX  
LIVE

PC  
DVD  
ROM

MOBILE  
VERSION  
gamestop.com



UBISOFT



# CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

Ljuvligt actionäventyr med elegans och precision

Plattform **PSONE** (SATURN/PSP/XBOX 360) Utvecklare **KONAMI** Utgivare **KONAMI** Släpptes 1997

**A**ret var 1997 och flera klassiska spelserier tog steget in i tre dimensioner, med varierande resultat. Final Fantasy blev bättre medan Street Fighter blev ordentligt mycket sämre. Konami valde att behålla det klassiska perspektivet men ändå pressa hårdvaran med massvis av fiender och fantastisk musik. Resultatet blev det allra bästa spelet i Castlevania-serien och ett av de bästa spelen någonsin.

Dels är det estetiken som gör Castlevania: Symphony of the Night så bra. Allt från animationer och färgsättning till alla smakfulla effekter är strålande och lika vackert nu som då (förutom den redan då låga upplösningen). Konstverken som utgör spelets urläckra

omslag och bilderna i den medföljande instruktionsboken är än idag bland de bästa som har gjorts för ett spel och själv har jag omslagsbilden på Alucard inramad på väggen. Även musiken är briljant med tung, atmosfärisk symfonirock blandad med kammarmusik och läckra gitarrer vilket ger en omväxlande stämning när man rör sig från mörka korridorer och övergivna kapell till brinnande grottor och hemsökta katakomber.

Men lika klockren är spelkänslan, och det är anledningen till att jag spelar om Castlevania: Symphony of the Night årligen. Få spel har en lika perfekt spelkontroll med lika många möjligheter. Hundratals olika vapen med olika



**URLÄCKRA EFFEKTER** Med det mesta av Playstation-hårdvarans prestanda tillgänglig kunde Konami göra snygga effekter som den här gigantiska dödsbilden som försöker käka upp Alucard.

egenskaper, tre alternativa former, fem olika medhjälpare och ett gäng magiska krafter innebär att man kan ta sig an spelets alla fiender nästan precis hur man vill. Det tog ett tag att inse dess storhet men efter ett par år, när alla andra spel tappade sin charm men Castlevania bara blev bättre och bättre insåg jag att jag hade hittat mitt nya favoritspel.

Tio år senare är Castlevania:

Symphony of the Night precis lika bra som när det kom och lagom till jubileet släpper Konami nyversioner så att alla får en ny chans att testa spelet. När du läser det här finns spelet ute till Xbox Live Arcade och i höst släpps det tillsammans med det lika enastående Rondo of Blood till PSP. Symphony of the Night är en odödlig klassiker.

**\_Mikael Sundberg**



**SUPERANIMERAD VAMPYRHJÄLTE** Alucard är en av spelväldens bäst animerade hjältar med hundratals unika rörelser. Den obligatoriska slängkappan rör sig förstås hela tiden realistiskt runt honom.

**MYTOLOGISKA MSSFÖSTER** Spelets 146 olika fiender och hundratals vapen är lånade från alla sorters mytologier.

## ANDRA VAMPYRLIR

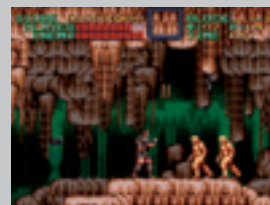
Mikael listar de tre bästa Castlevania-spelen efter Symphony of the Night



**CASTLEVANIA III**  
KONAMI/1992  
Det sista, försenade Castlevania-spelet till Nintendos 8-bits-maskin (NES) bjöd på fantastisk musik, ett nytt grafikchip som åstadkom superdetaljerad grafik (för den tiden) och möjligheten att spela med fyra olika hjältar, inklusive klassiske Alucard.



**CASTLEVANIA: RONDO OF BLOOD**  
KONAMI/1993  
I Japan släpptes Castlevania: Rondo of Blood till CD-konsolen Turbo Graphx och hade förstås sanslöst bra musik jämfört med samtida kassettspel. Många av de snyggaste fienderna har återvänt i senare spel.



**SUPER CASTLEVANIA IV**  
KONAMI/1992  
Super Castlevania IV var ett av de första spelen till Super Nintendo och är fortfarande ett av de bästa till maskinen. Simons äventyr från ettan gjordes om i en spektakulär version med ny kontroll och förstås ett mycket läckrare utseende.



**Your struggle is timeless.  
Your enemy is immortal...**

With an incredibly deep story, lush environments, PC-enhanced gameplay, and new characters, fighting styles, weapons, and items, the Jade Empire experience has never been more compelling. In this spectacular action-RPG Special Edition, your choices and actions will determine the fate of the entire Jade Empire.

# JADE EMPIRE SPECIAL EDITION

Special Edition includes Jade Empire art book and poster, plus exclusive in-game content

"Offers the kind of role-playing, story, and memorable characters you'd expect from a BioWare RPG."

GameSpot

Witness a world of breathtaking beauty and vivid combat action.

Interact with an abundance of fascinating characters.

Master new fighting styles inspired by classic martial arts films.

Choose from six characters, each with their own powers and abilities.



**BIOWARE**  
CORP



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



Jade Empire: Special Edition © 2004-2007 BioWare Corp. Jade Empire, the Jade Empire logo, BioWare Corp., the BioWare Corp. logo, BioWare and the BioWare logo are either registered trademarks or trademarks of BioWare Corp. in the United States, Canada and other countries. 2K Games, the 2K logo and Take-Two Interactive are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.



# TOPPEN



## 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



#### VIRTUA TENNIS 3 PLAYSTATION 3

Det må visserligen vara så att det inte hänt så mycket med Virtua Tennis sedan sist, men det hindrar inte oss från att älska trean. Den omedelbara spelbarheten och enkelheten är något vi uppskattar efter alla sportspel som eftersträvar absolut realism. Här handlar det om att tajma sina knapptryckningar... Något som Jonas är mästare på.



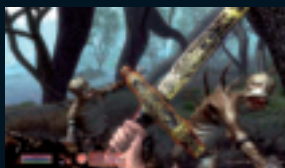
#### GUITAR HERO 2 XBOX 360

Det känns lite tjatigt att säga det, men Guitar Hero 2 rockar verkligen och Xbox 360-versionen är den ultimata versionen av spelet. Inte nog med att gitarren har en mer gedigen kvalitetskänsla, dessutom kommer de nedladdningsbara låtarna roa oss kungligt under den över-skådliga framtiden. Övriga redaktionen ligger i hårdträning för att slå Petter Hendrix alla rekord.



#### GOD OF WAR II PLAYSTATION 2

Vi älskar Kratos lika mycket som han hatar livet och den senaste månaden har stora delar av redaktionen spenderat ohälsosamt mycket tid under hans inflytande.



#### THE ELDER SCROLLS IV: SHIVERING ISLES PC/XBOX 360

Den första riktiga expansionen till ett av förra årets absolut bästa spel är här och även om de spelmässiga nyheterna inte är många så är det bara att tacka och ta emot en ursäkt för att besöka Bethedas värld på nytt.



## SVERIGE TOPP 20

### 1:a MOTORSTORM

Format PLAYSTATION 3 Gamereactors betyg 8/10

### 2:a RESISTANCE: FALL OF MAN

Format PLAYSTATION 3 Gamereactors betyg 6/10

### 3:a THE SIMS 2: ÅRET RUNT

Format PC Gamereactors betyg -

### 4:a WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

Format PC Gamereactors betyg 9/10

### 5:a VIRTUA FIGHTER 5

Format PLAYSTATION 3 Gamereactors betyg 9/10

### 6:a STALKER: SHADOW OF CHERNOBYL

Format PC Gamereactors betyg 7/10

### 7:a VIRTUA TENNIS 3

Format PLAYSTATION 3 Gamereactors betyg 8/10

### 8:a SINGSTAR SVENSKA HITS

Format PLAYSTATION 2 Gamereactors betyg 7/10

### 9:a FORMULA ONE CHAMPIONSHIP EDITION

Format PLAYSTATION 3 Gamereactors betyg 8/10

### 10:a CALL OF DUTY 3

Format PLAYSTATION 3 Gamereactors betyg 7/10

### 11:a SONIC THE HEDGEHOG

Format PLAYSTATION 3 Gamereactors betyg 5/10

### 12:a FINAL FANTASY XII

Format PLAYSTATION 2 Gamereactors betyg 10/10

### 13:e RIDGE RACER 7

Format PLAYSTATION 3 Gamereactors betyg 5/10

### 14:e FIGHT NIGHT ROUND 3

Format PLAYSTATION 3 Gamereactors betyg 8/10

### 15:e THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

Format Wii Gamereactors betyg 10/10

### 16:e NEED FOR SPEED CARBON

Format PLAYSTATION 3 Gamereactors betyg 7/10

### 17:e THE SIMS 2: DJURLIV

Format PC Gamereactors betyg 5/10

### 18:e TONY HAWK'S PROJECT 8

Format PLAYSTATION 3 Gamereactors betyg 6/10

### 19:e THE SIMS 2

Format PC Gamereactors betyg 8/10

### 20:e BATTLEFIELD 2142: NORTHERN STRIKE

Format PC Gamereactors betyg 7/10

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

## JAPAN TOPP 10

1	MONSTER HUNTER PORTABLE 2ND	PSP
2	YOSH'S ISLAND DS	DS
3	GUNDAM WARRIORS	PLAYSTATION 3
4	SUPER ROBOT WARS W	DS
5	PROFESSOR LAYTON AND THE MYSTERIOUS VILLAGE	DS
6	WII SPORTS	WII
7	WII PLAY	WII
8	DRAGON QUEST MONSTERS JOKER	DS
9	FIRE EMBLEM: GODDESS OF THE DAWN	WII
10	BRAIN TRAINING 2	DS

Källa: Media Create

## USA TOPP 10

1	CRACKDOWN	XBOX 360
2	WII PLAY	WII
3	DIDDY KONG RACING	DS
4	THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS	WII
5	GUITAR HERO II	PS2
6	GEARS OF WAR	XBOX 360
7	MAJOR LEAGUE BASEBALL 2K7	XBOX 360
8	LOST PLANET: EXTREME CONDITION	XBOX 360
9	WARIO WARE: SMOOTH MOVES	WII
10	NBA STREET HOME COURT	XBOX 360

Källa: NPD Funworld (OBS! Endast konsolspel)



## ENGLAND TOPP 10

1	GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2	XBOX 360
2	FINAL FANTASY XII	PS2
3	SONIC AND THE SECRET RINGS	WII
4	TIGER WOODS PGA TOUR 07	MULTI
5	CRACKDOWN	XBOX 360
6	TEST DRIVE UNLIMITED	MULTI
7	FIFA 07	MULTI
8	THE SIMS 2: ÅRET RUNT	PC
9	PRO EVOLUTION SOCCER 6	MULTI
10	MARIO VS DONKEY KONG 2	DS

Källa: Charttrack





# THE GAMER

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

VINN SMASKIGT SPELPAKET TILL:

# PLAYSTATION 3



### Call of Duty 3

Smiska nazister i Activisions högintensiva actionrökare.



### Marvel: Ultimate Alliance

Hjälp Marvels triksåkladda seriehjältar att bekämpa ondskan.



### Tony Hawk's Project 8

Gamle Birdman tricksar vidare, nu i högupplöst skepnad...



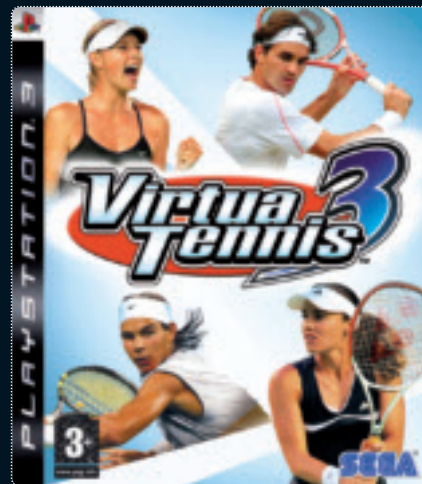
### Sonic the Hedgehog

Världens mest överexploaterade igelkott är snabb, supersnabb.



### Virtua Fighter 5

Segas superba slagsmål kräver sin man... ja, eller sin kvinna.



### Virtua Tennis 3

Piska giftiga underskrivar med världens bästa Federer.

VINN ALLA DESSA!

## Fyll i rätt svar nedan



### Vad heter utvecklarna bakom Call of Duty 3?

☐ id Software ☐ Treyarch ☐ Valve

### Vad heter ninjan i Virtua Fighter 5?

☐ Kage ☐ Akira ☐ El Blaze

### Vilket betyg gav vi till Virtua Tennis 3?

☐ 9/10 ☐ 8/10 ☐ 5/10

## Motivering:

Skriv med max 15 ord varför du ska vinna dessa sex Playstation 3-spel?

.....

.....

.....

.....

.....

## Ditt namn & adress:

Du kan även delta i denna tävling på [Gamereactor.se](http://Gamereactor.se) och slipper då klippa sönder tidningen. Häpp!

Namn: .....

Adress: .....

Postnummer & ort: .....

Telefonnummer: .....

E-mail: .....



**VILKEN FRILLA!** Gubben längst ut till höger hade missförstått gruppens främsta regel; att alla medlemmar skulle ha coola, manliga hårdrocksfrisyrer, och klippte sig istället som Kate Moss. Surt!



MÅNADENS SÄMSTA

# Efterblivet

Manliga män som gör manliga saker ihop har ofta läderchaps

## Manowar

**GODS OF WAR**  
Genre **HEAVY METAL**  
Text KONRAD CRONSIDE

När jag hör de inledande fanfarnerna på Gods of War blir jag faktiskt lite peppad. Men efter Overture to the Hymn of the Immortal Warriors inser jag att den inledande glädjen bara var en sidoeffekt av svårt missbruk av japanska rollspel. Vi pratar sex minuter och arton sekunder av sura midisyntar som jag antar ska låta som Valhallas gossekör.

När introet väl är över och jag börjar bli sugen på lite fet metal så kommer, hör och häpna, ett till intro! Denna gång är det en "elak" röst som mumlar något om demoner, eld och svärd som avslutas med att Eric Adams börjar yla. Och nästan tio minuter in i skivan så börjar första riktiga låten King of Kings. Och det är nu det

börjar bli dåligt på riktigt. Jag är inget jättefan av heavy metal ska erkännas, men jag uppskattar genrens finare stunder då den bjuder mig på feta riff, fasettsång och gnistrande gitarrsolon. Manowar behärskar ingenting av detta, utan matar mig med lam speedmetal toppad av den fånigaste sångrösten i musikhistorien.

Britterna har alltid varit efter sin tid. Förutom Manowars look som är sisådär två tusen år så producerar de alltid musik som varit död i sin genre i minst tio år. Manowar har på 25 år gått från att vara en lam Kiss-kopia (80-talet) till att vara en ännu lamare Iron Maiden-kopia (90-talet).

På "Ross The Boss" tid lät det i alla fall som om de hade lite självdistans. Resten av bandet borde ha lagt av när han hoppade av, på åttiotalet

kunde band som Manowar möjligtvis komma undan med att se ut som Conan barbaren. Om ens då.

Nu är det väl i och för sig så att jag inte kan ta en konceptskiva om Valhallas gudar på allvar ens om jag försöker. Och jag hoppas att den inte ska tas på allvar. Att sjunga Odins lov känns i bästa fall ofräscht, speciellt om man ironiskt nog kommer från Storbritannien. Det är lite som om en muslim skulle göra en konceptskiva om korstågen.

Det finns två behållningar med den här skivan. Omslaget av den klassiske fantasy-illustratören Ken Kelly är supersnyggt och det faktum att Adams stundvis håller käften och låter Karl Logan spela lite gitarrsolo. Då blir Gods of War utihärlig (som bäst) och det är vad som räddar den här skivan från ett absolut bottenbetyg. **3/10**



**Air**  
**POCKET SYMPHONY**  
Genre **POP**  
Text KONRAD CRONSIDE

Jag har aldrig riktigt fastnat för Airs blandning av modern electronica och 60-talspsykedelia. Med några undantag som Sexy Boy och Cherry Blossom Girl har deras låtar haft svårt att fastna i mitt medvetande. Mixen av influenser är bra på pappret och resultatet är inte direkt dåligt, men alltför ofta låter det bara som hissmusik.

Nya skivan Pocket Symphony är tyvärr inget undantag, snarare tvärt om. Det är ännu mer slästruket, nedtonat och återhållet. Och inte blir det bättre av att de har lånat in en avdankad Jarvis Cocker på One Hell of a Party. Låten är symptomatisk för hela skivan som ger mig känslan av den sorts depression som kan inträffa efter att man har haft riktigt roligt.

Det finns några undantag, till exempel Left Bank som för tankarna till de bättre stunderna av DJ Shadows The Outsider och Mer du Japon som i alla fall försöker att lyfta tempot en aning. Det här är en skiva som definitivt passar bättre efter än under festen, eller möjligen dagen efter.

**5/10**



**The 69 Eyes**  
**ANGELS**  
Genre **ROCK**  
Text KRISTOFFER HANSSON

Många tycker säkert att jag pratar strunt då jag påstår att den främsta anledningen till The 69 Eyes framgång är Jackass-grundaren Bam Margera och hans upptåg med bandet. Visst, de finska goth-rockarna har haft en otrolig skara lojala fans på hemmaplan. Men det känns ändå som bandet kravar sig genom spår som HIM en gång plöjde upp när det gäller framgången utomlands, framförallt i det stora landet i väst. Ni som är fans av de finska vampyrerna får slå mig med en kvast för det uttalandet. Om ni vill.

Nu långt efter debuten är Angels här. Och det är tveklöst bland det bättre som bandet åstadkommit. Det låter fortfarande lite smått som om någon slängt ned Elvis, HIM och Danzig i en matberedare men det är ju en bra mix. Mörka texter, elegant komponerade stråkar och hård-distade gurer trängs jämte Jyrki 69's dunkla röst. Ibland snabbt och galopperande, ibland långsamt och graciöst. Angels erbjuder ingen låt lika stark som exempelvis Lost Boys men det är ändå riktigt bra. **7/10**



**Brant Björk**  
**TRES DIAS**  
Genre **ROCK**  
Text KONRAD CRONSIDE

Ingen artist kommer i mina ögon i närheten av att göra så bra låtar med så enkla medel som Brant Björk. Hans musik består oftast bara av tre-fyra simpla ackord som vem som helst kan spela men bara han få ihop till supercoola stycken rock 'n roll.

Om en månad släpper han ett nytt fullängdsalbum med sina vapendragare the Bros. Innan dess får vi en akustisk soloskiva i samma stil som Local Angel. Rock i stonerskolan, men helt nedskalad till att bara bestå av de rena riffen helt utan vare sig dist eller trumkomp. Skivan är en blandning av nytt material med några gamla låtar i nya versioner. De nya visar att Brant Björk fortfarande håller måttet och de gamla är ett testamenten över hans fingertoppskänsla för riffande. Too Many Chiefs och Gonna Make the Scene låter nästan lika bra som i sina originalversioner.

Jag säger nästan, för även om jag gillar det här så är det bara ett substitut för när Brant fråslår min själ med vad han gör bäst. Det är tur att jag inte behöver vänta särskilt länge. **7/10**



**Säkert**  
**SÄKERT!**  
Genre **POP**  
Text KONRAD CRONSIDE

Att släppa en skiva på svenska direkt efter en hyllad debut på engelska känns inte som det helt logiska karriärsvalet. Men det har inte hindrat Östersunds-tjejen Annika Norlin, och det är jag väldigt glad för. Dels för att Säkert är den bästa indiepop jag hört på länge, och dels för att jag fick en anledning att lyssna in mig ordentligt på Hello Saferide.

På sin hemsida varnar hon sina lyssnare att Säkert inte låter som Hello Saferide. Inte alls. Något jag inte håller med om. I mina öron hörs det tydligt att det är samma grundidé bakom båda skivorna, fast på svenska och mycket bättre. Inte för att Hello Saferide är dåligt, men Säkert låter lite mer egensinnigt.

Det är skillnader i hur hon sjunger, men det har mycket att göra med att Annika har vetat att anpassa sångstilen till språket. Jag brukar tycka att mycket pop på svenska låter krystat, men texterna på Säkert sitter helgjutna så gott som hela vägen. Jag utser direkt "Allt som är ditt" till årets allsångskör och "Vi kommer att dö samtidigt" till årets dansgolvsvältare. **8/10**



# THE NEW LOOK OF REAL FIGHTING



## Virtua Fighter 5

"Superbt slagsmål"

**Game  
reactor** 9/10

"Virtua Fighter 5 kan mycket väl vara det bästa release spelet en sony konsoll någonsin haft"

**LEVEL** 10/10



*This is the Fifth World Fighting Tournament. With two new fighters and fifteen established champions, your combinations will be endless and your chances will be few. With new control, you can command every action of every champion. So launch your punches and dodge their combos with precision and grace. You've never fought like this, and winning's never looked this good.*

**COMING SOON TO XBOX 360™**

**16+**

www.pegi.info



XBOX LIVE



**SEGA**®

www.sega-europe.com

"B.", "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. VIRTUA FIGHTER 5 © SEGA. SEGA, the SEGA logo and Virtua Fighter 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.



**MEGAMORD!** Texas Chainsaw Massacre: The Beginning är så fullproppad med grafiskt våld att den får snuskullen Hostel att framstå som Babar.



MÅNADENS BLODIGASTE

## Bestialisk skräck

Detta är en skoningslös resa genom Leatherfaces unga år...

### Texas Chainsaw Massacre: The Beginning

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

Det är drygt 35 år sedan Motorsågsmassakern lämnade en hel vuxenvärld i paralyserat chocktillstånd. Censurväsendet återfick däremot handlingsförmågan desto snabbare och saxade ner innehållet så att det påminde mer om schweizerost än skräckfilm. Ju mer högljudd moralpaniken blev ju fler genremässiga blodsbröder till Motorsågsmassakern föddes och de riktigt bra filmerna fick en bred publik trots massivt motstånd och utvecklades sedan vidare till 80-talets populärskräckkultur. Överlevnadsinstinkt och Darwinism när den är som allra finast alltså.

En rejäl injektion överlevnadsinstinkt hade inte varit helt fel hos de fyra ungdomar som

på sedvanligt sätt råkar ut för en olycka och fastnar mitt i ingenstans. Och mitt i ingenstans i skräckfilms-sammanhang innebär som bekant alltid hos inavelskannibaler med dåligt bordsskick.

Denna Motorsågsmassaker utspelar sig alltså före de andra filmerna i serien och det fina i kråksången består av att få se hur det gick till när den numera nästan folkkäre Leatherface blev den maskförsedda psykopat vi lärt känna honom som. Men i likhet med de som i Hannibal Rising trodde att de skulle få en ingående psykologisk skildring av hur Dr Lecter fick sina matvanor, lär dessa återvända tomhänta.

Något substantiellt inlägg i debatten huruvida man föds ond eller inte är alltså lönlöst att hoppas på. Då fungerar smörgåsbordet bestående av köttkrokar, naket och tortyr desto bättre om man fortfarande, efter tredje Saw-filmen

och Hostel, har någon blodkvot kvar att fylla upp. En eloge till cinematografin och det sargade mörka fotot är också på sin plats.

Texas Chainsaw Massacre: The Beginning är som ensamstående film betraktat knappast särskilt nödvändig, framförallt inte eftersom vi fick en skaplig remake så sent som 2003. Däremot så fullbordar den exploitationvarvet och för franchisen tillbaka där allt en gång började. För även om det psykologiska spelet i filmen som sagt uteblir så är det ett sociologiskt känt faktum att folk mår bra av riktiga avslut och cirklar som sluts. Och till och med den där överlevnadsinstinkten kryper fram igen.

För när pappan i familjen Hewitt påpekar att de dödar och äter sina offer för att slippa att någonsin gå hungriga igen så är det också en form av evolutionsstrategi. Om än inte speciellt rumsren. **7/10**



### Happy Feet

Genre **ANIMERAD**  
Premiär 18 APRIL  
Text ANNA EHLUND

Sång är det absolut viktigaste i en kejsarpingvins liv. I alla fall om man får tro Warner Brothers Happy Feet. Men när Mummel kläcks och får se världens ljus, eller i alla fall Antarktis, har han inte tillstymmelse till sångröst. Däremot visar han sig vara en riktig fena på steppdans. I de sångnitiska pingvinernas världsbild är det dock inget som gillas och Mummel förvisas ur flocken eftersom hans dans misstänks ligga bakom den sinande fiskelyckan.

Som väntat placerar sig den här sydpolsmusikalen omedelbart i tättklungan när det gäller bländande animation. Dock imponerar klippningen och kameraåkningarna nästan mer och produktionsvärdena är skyhöga genom hela filmen. Sedan är det självklart charmigt till tusen när några hundra pingviner hänger sig åt badlekar till tonerna av Beach Boys. Men tvångsmatningen med moralkakor den sista tredjedelen hade jag klarat mig utan och nog för att de små pingvingynnarna är söta men så söt att barn kommer sluta äta fiskpinnar är ingen. **6/10**



### Eragon

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

Ja, i vilken ände ska man börja egentligen? Med att författaren till bokförlagan knappt uppnått mopedålder. Eller att manusförfattarna tagit några valda kapitler från Tolkien och kört ner i mixern tillsammans med Star Wars och sedan spetsat plagiatcocktailen med några droppar Willow.

Oavsett var man väljer att börja och hur mycket man än vill stilla sin Sagan om ringen-abstinens med en riktigt bra fantasymastodontare hamnar man i slutändan i ett läge där man inte kan låta bli att sitta och bocka av genreklyschor från checklistan: Härfaqer bondpojke destinerad att bli hjälte? Svar jakande. Flygande eldsprutande drake? Svar absolut. Vacker alvflicka att bli kär i? Svar jodå. Ondsint trollkarl? Svar definitivt. Nu är det förstås inget fel med beprövade genretillbehör så länge man förvaltar det väl. Fast några sådana ambitioner verkar inte ens ha funnits med i beräkningarna. Tillrättalagd fuskepisk saga där den dataanimerade draken är den mest trovärdiga rollkaraktären? Svar jajamänsan. **4/10**



### Little Miss Sunshine

Genre **DRAMAKOMEDI**  
Premiär 18 APRIL  
Text ANNA EHLUND

Vid första anblick verkar alla i familjen Hoover passa bäst på institution. Sonen vägrar prata, farfar har blivit utslängd från äldreboendet och kusinen har försökt begå självmord. Den mest sansade är dottern som drömmer om att vinna en skönhetstävling vilket är anledningen till att familjen tränger ihop sig en trögstartad minibuss och ger sig iväg till Kalifornien.

Visst kan det tyckas aningen komiskt att amerikansk independentfilm, som en gång var tänkt att fungera som en motvikt till Hollywood, nu har lika många standardklyschor och förutsägbarhet som det som den var tänkt att vara ett alternativ till. Och här tangeras verkligen de flesta klichéer som bitterljuva karaktärer och en kontenta där man duger som man är även om det inte alltid verkar som det. Men Little Miss Sunshine är målad med extra tunna manuspenslar och fångar därmed finstämdheten. Lägg till det Oscarsbelönade skådespelet så blir helhetsintrycket så där skönt avslappnat som vi blivit bortskämda med i genren. **8/10**



### Jackass Number Two

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

En kille blir brutalt stängd av en isken tjur. Jag skrattar. Klipper till nästa scen. En annan kille sitter på en BMX utrustad med en stor tryckluftskanon som skickar iväg honom med världens fart längs en brygga. Jag skrattar ännu mer. Jackass Number Two tar fram de värsta sidorna hos mig som filmrecensent och jag njuter och skräms på samma gång.

För när Johnny Knoxville och hans gäng av våghalsiga tokstollar gör sig illa på allehanda sätt förvandlas jag från seriös till dumskrattande på en nanosekund. Det är oerhört befriande med den sortens humor när man är på rätt humör. Särskilt om man är kille. Men bara för att jag och många andra med mig skrattar gott åt all den skadeglädje som Jackass Number Two har att erbjuda, så innebär det inte per automatik att man också har överseende med de många bristerna. Det går bara inte. Många utav stuntsen är nämligen rent vidriga i sitt genomförande och resulterar egentligen bara i kvälningar som skadeglädjen endast halvt om halvt lyckas maskera. **7/10**



# MAKING YOUR PASSION PORTABLE



THROUGH THE  
**DARK  
PORIAL**



- ✦ Contains brand-new The Burning Crusade™ content including armor, weapons, and the two new races, Blood Elves and Draenei.
- ✦ Three new Loot™ card items now available! Look for a new blanket, pet or fortune-telling imp for your online World of Warcraft® character.
- ✦ Supported by extensive Organized Play events such as Release Celebrations, Sneak Previews and exciting Darkmoon Faire tournaments worldwide.

Go to your local hobby store or visit

**WWW.UDE.COM/WOW**



© 2007 Upper Deck Europe B.V. Plevolaan 15, 1382 IX Weesp, The Netherlands. All rights reserved.  
© 2007 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. The Dark Portal is a trademark and Warcraft, World of Warcraft and Blizzard Entertainment are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries. All other trademarks referenced herein are the properties of their respective owners.



**TRENDUS**  
Official Distributor

Join in on our extensive Organized Play structure and try your skills on a Regional Championship  
Visit [www.trendus.se](http://www.trendus.se) today for more information

**EBGAMES**



EVEN THE NOBLEST OF SUPER HEROES™  
HAS A DARK SIDE.



UNLEASH IT.



SPIDER-MAN™  
**3**  
THE GAME

OFFICIAL  
MOVIE GAME

[SONY.COM/SPIDER-MAN](http://SONY.COM/SPIDER-MAN)

COMING MAY 2007

[SM3THEGAME.COM](http://SM3THEGAME.COM)



PlayStation 2

PLAYSTATION 3



PlayStation Portable



ACTIVISION

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



12+

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



SPIDER-MAN  
MERCHANDISING



NINTENDO DS

GAMEBOY ADVANCE

Wii

Spider-Man and all related characters: TM & © 2007 Marvel Characters, Inc. Spider-Man 3, the Movie: © 2007 Columbia Pictures Industries, Inc. All rights reserved. Game elements: © 2007 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing Inc. All rights reserved. "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. PSP® - Memory Stick Duo™ may be required (sold separately). Microsoft, Xbox, Xbox 360, XboxLive, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. GAMEBOY ADVANCE, NINTENDO DS, 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.