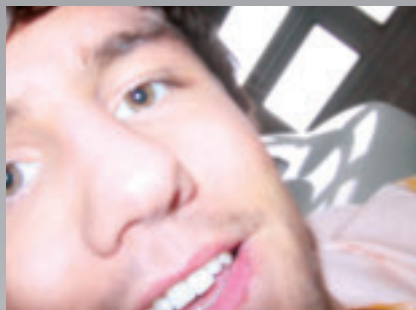


Gör om min älskling!

Chefredaktör Hegevall drömmer om favoriter i repris...



Hollywood har slut på idéer, menar vissa. Och därför görs det nyversioner på massor av gamla coola 70-talsrullar. Sist ur var väl *The Hills Have Eyes* och *The Hitcher*. Innan dess *Texas Chainsaw Massacre*, *Flight of the Phoenix*, *Ocean's Eleven*, *The Grudge*, *The Dukes of Hazzard* och *The Italian Job*. Jag vet inte om jag håller med, angående idéteorin. Visst, Hollywood kokar inte direkt av ambitiöst nytänkande, om man säger så, men

många av dessa nyversioner hedrar samtidigt en gammal kultrulle, och bjuder in en ny generation, en ny målgrupp, för att uppleva något som redan lyckats underhålla många. Och det, som koncept, vill jag passa på att applådera. Detta främst eftersom jag vill att spelbranschen ska följa efter. Följa Hollywoods exempel. Nu kanske du tror att jag gått och blivit spritt sprängande galen, men så är inte fallet. Jag saknar mina gamla favoriter, och skulle vilja spela dem igen, i dunderhög upplösning och med maffigt 5.1-ljud. Med fotorealistic grafik och grymma onlinelägen. Jag vill ha tillbaka mina gamla älsklingar helt enkelt.

Det första spelet som jag skulle vilja se i en modern nyversion är tveklöst *Wipeout 2097*. Jag skulle vilja att Sony gjorde en exakt nyversion av detta gamla mästerverk till Playstation 3, utan att ändra på en millimeter beträffande spelmekanik, fysiksystem eller bandesign. På det sättet skulle jag kunna sjunka ned i spelsoffan, smiska omkring i en Feisar bestående av 900 000 polygoner på Pirahna-banan i 1080p-upplösning och till tonerna av Flukes råcoola übertechno i mäktigt surroundljud. En upplevelse jag drömmer om, och önskar mig - över allt annat.

Nästa spel som jag önskar kunde göras på nytt är *Sega Rally*, det första spelet. Segas rallyklassiker bjöd på en av de absolut bästa racingupplevelserna någonsin, och har sedan dess aldrig överträffats. Jag skulle önska att Sega kunde göra om spelet, på millimetern, med samma underbara körkänsla och ostdoftande speaker-röst, fast med purfärsk Xbox 360-grafik och ett köttigt onlineläge. Då skulle min lycka vara gjord. Det verkar inte riktigt vara vad Sega gör det nya *Sega Rally*, tyvärr.

Spelet som kommer på tredje plats över de som jag skulle vilja se i en nyversion är *Cores Tomb Raider*. Laras första äventyr. Och tro det eller ej, men denna månad gick den önsknigen i uppfyllelse. Hur otroligt det än må låta. Längre bak i tidningen har jag nämligen recenserat *Tomb Raider: Anniversary*, en remake av det första spelet för att fira Toby Gards oklanderliga mästerverk och dess tioårsdag. *Grim Fandango*, *Streets of Rage* och *Day of the Tentacle* är också tre spel jag skulle vilja se som nyversion. Men det får vi ta en annan gång...

PETTER HEGEVALL / CHEFREDAKTÖR

BÄST JUST NU:

Micro Machines 2: Turbo Tournament (*Mega Drive*) Världens bästa multiplayerspel, alla kategorier...

SÄMST JUST NU:

CSI Miami och **Resistance: Fall of Man** (*Playstation 3*) Horatio Cane är en tramsträtt som inte kan hålla i en pistol utan att se efterbliven ut, och *Insomniacs* actionspel är, fortfarande, gruvligt grått och toktråkigt.

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)

Konrad Cronisoe (konrad.cronisoe@gamereactor.se)

Petter Mårtensson (petter.martensson@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

Frode 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 högstadie- och gymnasieskolor, internet-caféer, enskilda specialbutiker och större köpcentrum. Gamereactor.se är Sveriges största spelsite.

TESTAD VERSION:

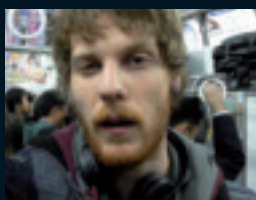
Vid varje recension informerar vi om vilken version av spelet vi testat. Detta kan innefatta allt från att vi berättar vilken (eller vilka) upplaga av ett multiplattformsspel vi testat till att vi berättar om vi recenserat NTSC-versionen av ett speciellt spel.

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 KONRAD CRONISOE

Konrad Cronisoe är redaktionens egen musikguru som ser till att vi har en smaskig musikside att bjuda på i varje nummer. Förutom musik (i ofattbara mängder) är Konrad också galen i spel, och då främst i Japansks rollspel

som *Xenogears* eller *Final Fantasy*-serien. Den senaste månaden har Konrad spenderat tillsammans med *Mario Party 6*, *Timbalands* och *Nine Inch Nails* nya skivor samt framför Petters akvarium.

FAVORITSPEL:

Xenogears - Jag glömmet det aldrig.



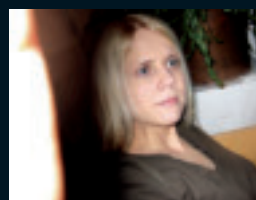
02 SOPHIE WARNIE DE HUMELGHEM

Förutom att Sophie (som vanligt) förbluffat oss med hur långt hennes långa efternamn egentligen är, har hon spelat ganska mycket spel den senaste månaden. Flera timmar har gått åt till att

försöka knäcka Sundbergs rekord i *Guitar Hero II* men trots tappra försök har hon fortfarande inte ens börjat närma sig dem. Förutom *Guitar Hero II* har Sophie även spelat ganska mycket *Valkyrie Profile: Lenneth* till PSP de senaste veckorna.

FAVORITSPEL:

Resident Evil 4 - Högaflar, onda sekter och oskyldiga kvinnor.



03 ANNA EKLUND

Eftersom Anna inte alls har någon lust att köpa om de 440 DVD-filmer hon äger på Blu-Ray, är hon mer än lovligt skeptisk till det nya filmformatet. Det har faktiskt gått så långt att hon "råkat" tappa bort Petters nyinköpta Blu-

Ray-filmer och sedan ersatt dem med gamla DVD-utgåvor som enligt Anna är "minst lika bra". Förutom häxjakt på högupplöst film, har Anna spenderat den gångna månaden tillsammans med guldrullar som *Prestige* och *Babel*.

FAVORITSPEL:

Silent Hill 2 - Världens bästa story i ett spel, någonsin!

REAL TASTE **ZERO** SUGAR

...THEN WHY NOT WET-T-SHIRT-CONTESTS WITH **ZERO** T-SHIRTS?



Coca-Cola Zero, Coke Zero, the Coca-Cola contour bottle and the dynamic ribbon device are trademarks of The Coca-Cola Company. ©2005 The Coca-Cola Company.

GET MORE ZERO AT **ZERO**isMORE.SE

GMN

NYHETER/SKVALLER/RYKTEN/LISTOR
För dagliga spelnyheter: www.gamereactor.se



UTANNOSSERAT

Insatspolis till din PSP

Vivendi har visat upp ett nytt SWAT-spel, men den här gången är det PSP som gäller och vyn har återigen skiftats tillbaka till att hamna snett ovanför dina poliser. Annars kommer du att följa samma insatsstyrka som i SWAT 4.



Kane & Lynch till PS3

IO Interactives mycket lovande action-thriller Kane & Lynch: Dead Men kommer nu även att släppas till Playstation 3 bekräftar utgivaren Eidos. Spelet som kretsar kring de två dödsdömda männens desperata jakt på ett rånbyte kommer att släppas till hösten.



GLOBAL DOMINANS Världskartan i End War har ett Risk-liknande upplägg där de tre supermakterna slåss om landmassan. Rent visuellt är det nog den läckraste strategiska kartan vi sett i ett spel och förhoppningsvis kommer vi kunna måla hela kartan med EU-flaggans färger...



EXKLUSIVT!

KONSOLVÄNLIGT Till skillnad från exempelvis Slaget om Midgård 2 och Command & Conquer 3: Tiberium Wars till Xbox 360 är End War designat från grunden för att vara ett konsolspel och teamet lovar att det kommer att märkas.

TUNGT FRAMTIDSKRIG!

Tom Clancys fjärde spelserie från Ubisoft heter **End War**, ett strategispel till Playstation 3 och Xbox 360

Plattform PLAYSTATION 3 / XBOX 360 Utvecklare UBISOFT SHANGHAI Utgivare UBISOFT Premiär VINTERN

De senaste åren har Ubisofts tre Tom Clancy-serier; Ghost Recon, Rainbow Six och Splinter Cell varit ryggraden i spelutgivarens framgångsmaskin. Nu kommer ett fjärde spel med rötterna i Tom Clancys böcker, End War, ett strategispel för konsoler utvecklat av Ubisofts Shanghai-studio.

Året är 2020 och en ökande brist på naturtillgångar har orsakat stora spänningar mellan Europa, Ryssland och USA. En gnista var allt som krävdes och världen stod i lågor igen. Det tredje världskriget hade startat.

Dessa tre stormakter slåss om världsherraväldet och målet med kampanjen är att dominera en majoritet av världskartans regioner. När en kampanj tar slut innebär det grundförutsättningarna för nästa kampanj och på så vis spelas hela tiden nya scenarion upp. Det är också intressant att världskartan är grunden för både enspelarläget och flerspelarläget och det verkar som att Ubisoft valt att hoppa över så kallade "skirmish"-strider. Du skraddarsyr och kan namnge dina soldater, och dör de kommer de inte tillbaka. En intressant detalj är att kameran i End War följer en av

dina enheter istället för att lägga sig ovanför slagfältet. Det finns dock en strategisk karta där du kan dela ut order, dessutom kan du välja att kontrollera dina enheter med röstkommandon.

Striderna kommer bland annat att utspela sig i Paris, Washington och Moskva och enligt Ubisoft kommer slagfälten vara helt förstörbara från minsta papperskorg till de mest monumentala landmärkena. Någon gång under vintern är det tänkt att End War ska släppas och förväntningarna är höga.

Bengt Lemne

Medieval II expanderar

Rågrymma strategispel Medieval II: Total War kommer föga överraskande att berikas med en smaskig expansion. Tillägget heter Kingdoms och innehåller bland annat fyra nya kampanjer och planen är att det ska släppas i början av hösten.



Resident Evil 4 till Wii

Capcom tänker släppa Resident Evil 4 till Wii. Naturligtvis använder man sig av Wi-tjärrkontrollen och nunchakun för att kontrollera Leon, men spelet innehåller även det extrainnehåll som den välfyllda Playstation 2-versionen berikades med.

Worms kommer till DS

Team 17 fortsätter att pumpa ut nya spel med sina populära maskar och nu är det dags för en uppföljare till det bärbara spelet Worms Open Warfare. Spelet som utvecklas både till Nintendo DS och PSP ska släppas i slutet av året.



Mer Neverwinter Nights 2

Atari låter meddela att Neverwinter Nights 2-expansionen Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer är under utveckling hos Obsidian Entertainment. Mask of the Betrayer släpps i slutet av året och av naturliga skäl bara till PC.



VAR ÄR VI? Är det Prag eller Washington vi skådar ovan? Vår käre chefredaktör menade på att det såg ut precis som den tjekiska huvudstaden, medan någon annan i redaktionen pekade ut vad som såg ut som Washington-monumentet och Lincoln Memorial. Det har kanske hänt ett och annat i DC fram till år 2020...



SATELLITVÄNNER Redan idag är satellitfotografier än central del av varje militärt uppdrag och 13 år in i framtiden har det inte blivit mindre väsentligt. På det här strategiska planet kan du se enheter och mål samt utfärda order till de dina. Ubisoft menar själva att End War kommer att vara det första riktigt väl anpassade strategispel till konsol, och förutom snirkligt gränssnitt kan vi förvänta oss en mer handkontroll-vänlig spelkontroll än i exempelvis Slaget om Midgård 2.



SMASHIGT GRAFIKGODIS Grafiken i End War imponerar och befinner på samma höga nivå som svenska Massive Entertainments kommande genrebroder World in Conflict. Båda utvecklarna skryter om att hela slagfältet är fullt förstörbart, men det återstår att se vem som är bäst på att leverera på sina löften.

NOTISER

GUITAR HERO III ÅT ALLA

Föga överraskande kommer ett tredje Guitar Hero-spel till hösten och då är det tänkt att det utöver Playstation 2 och Xbox 360 även ska släppas till Playstation 3 och Wii. Det ryktas dock om att Guitar Hero II kan komma att släppas till Wii innan dess.

KUTARAGI LÄMNAR SKUTAN

Mannen bakom Sonys Playstation-satsning, Ken Kutaragi, har klivit ner från sin roll som styrelseordförande för Sony Computer Entertainment och lämnat över stafettpinnen till Kaz Hirai som sedan tidigare övertagit en del av Kutaragis mer operativa ansvarsområden. Avgången kan ses som ett tecken på att Sony-ledningen inte är helt nöjd med starten för Playstation 3, som precis som tidigare konsoler till stor del formats av Kutaragi.

PLAYSTATION EYE I SOMMAR

Uppföljaren till Eye Toy släpps i sommar till Playstation 3 och har även utrustats med en mikrofon (vilket får den att se oerhört färg ut). Den här gången vill Sony ge sin digitalkamera mer seriösa användningsområden och Playstation Eye levereras därför med redigeringsprogrammet Eye Create. Redan den 16:e maj släpps videokameran Go!Cam till PSP.

FLER MARVEL-HJÄLTAR...

Filmer med serieheltar i huvudrollen är verkligen på modet och Marvel kommer att fortsätta att pumpa ut filmer med sina superheltar de närmaste åren. Sega har säkrat spelrättigheterna på kommande spel baserade på filmer med Iron Man, Thor och Captain America. Dessutom kommer man göra spel av den kommande hulkfilmen med Edward Norton i huvudrollen.

CODEMASTERS HÅRDSATSAR

Den brittiska spelutgivaren Codemasters har presenterat några av sina storsatsningar inför nästa år. Först ut var uppföljaren till det populära Operation Flashpoint, som nu utvecklas internt till PC, Playstation 3 och Xbox 360. Man jobbar även med Race Driver One och har anlitat Liquid Entertainment för att skapa actionrollspelet Rise of the Argonauts även dessa båda spel kommer till de tre ovannämnda formaten.

STREET FIGHTER 2 RITAS OM

Trodde du att Capcom släppt Street Fighter 2 för sista gången? Nej, givetvis inte. Men den här gången har Capcom anlitat serieskaparna Udon för att rita om all grafik i spelet så att det kan släppas online i full HD-upplösning till Playstation 3 och Xbox 360 i slutet av året.

HALO 3-BETAN STARTAR

Den 16:e maj drar det hett efterlängtade beta-testet för Halo 3 igång för de av er som köpt Crackdown och därmed fått tillgång till testet. Tre banor kommer att ingå i beta-testet, nämligen de sedan tidigare uppvisade Valhalla, High Ground och Snowbound. Vi ses online!

124 NYA NINTENDO-SPEL!

Enligt Nintendos högste chef Satoru Iwata finns det just nu 124 spel under produktion hos Nintendo, 79 spel till Nintendo DS och 45 till Wii. Dessutom har Nintendo köpt majoriteten av aktierna i Monolith Soft, som skapat Baten Kaitos och Xenosaga, och just nu jobbar på Disaster: Day of Crisis. Det blir ett par hektiska år för den som skall spela allt.

PRISERNA PÅ SPELGALAN

26 april delades priserna på årets svenska spelgala ut på Clustret i Stockholm. Här blandades folk från spelutgivarna, med butikspersonal och delar av spelpressen samtidigt som Orvar Säfström agerade konferencier och delade ut priser till höger och vänster. Årets spel blev The Legend of Zelda: Twilight Princess och Gears of War utsågs till årets actionspel.



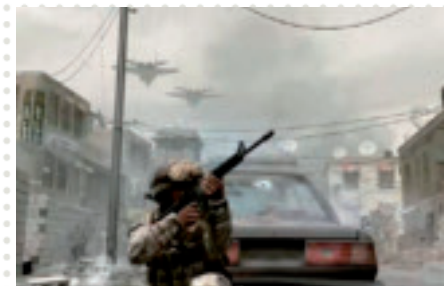
CALL OF DUTY 4

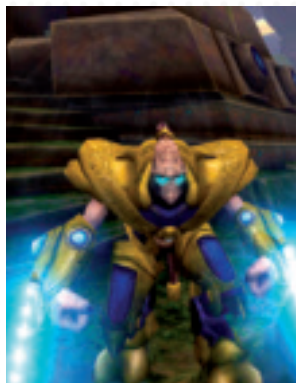
Infinity Ward är tillbaka med modern krigsföring

I slutet av förra månaden visade Activision upp Call of Duty 4 för första gången. Premiären skedde i ett reklamuppehåll under sändningen av NFL-draften.

Den stora nyheten är att Infinity Ward lämnat det andra världskriget bakom sig. Det har länge ryktats om att Call of Duty skulle byta krig eller ta steget in i nutiden och det blev alltså det senare alternativet. Activision har inte offentligt gått ut med vilka format som Call of Duty 4: Modern Warfare utvecklas till, men räkna med att Infinity Ward jobbar på en PC-version den här gången och att de mer grafikstarka konsolerna får varsin version.

I trailern kan vi se mängder av explosioner och hårda strider, men också sektioner där man smyger fram under natten med mörkerseendet påslaget. Miljöerna tycks hämtade från något land i Mellanöstern och vi ser både helikoptrar och pansarvagnar. Mycket mer än så får vi inte berätta ännu, men i nästa nummer av Gamereactor kommer vi att avslöja mer om Call of Duty 4: Modern Warfare då vi träffat Grant Collier från Infinity Ward. Innan dess ska du dock surfa in på www.gamereactor.se och spana in trailern.





HRIGA MERA Nästa år är det tio år sedan Starcraft släpptes till PC och Mac.

Starcraft 2

Blizzard ska utannonsera något stort i Syd Korea

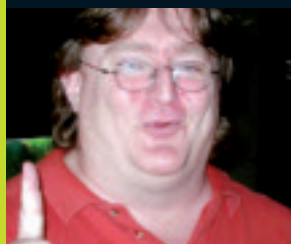
Det har länge ryktats om ett nytt Starcraft, men nu har ryktena nått orkannivå i samband med att Blizzard bjudit in hundratals medlemmar av den internationella spelpressen till Worldwide Invitational i Söul i mitten av maj.

Koreanerna är som tokiga i Starcraft, och spelet har en central roll i den stora e-sportturneringen. Nu har Blizzard också bekräftat att de kommer att göra en stor utannonsering den 19:e maj under Worldwide Invitational och koreanska källor gör gällande att det rör sig om just Starcraft 2. Vi kommer ha vår utsände Mikael Sundberg på plats och enligt vad vi erfar handlar utannonsering om Starcraft 2, även om Diablo III naturligtvis också är ett alternativ.

Terran, Protoss och Zerg. En helig treenighet för strategitörstande fans världen över. Nu verkar det äntligen som det underbara Starcraft är på väg att få en uppföljare snart tio år efter det första spelet och efter att Starcraft: Ghost lades ner har vi otåligt väntat på en ny chans att ta del av det underbara Starcraft-universumet.

Bengt Lemne

CITATET



"Playstation 3 är en katastrof på så många nivåer!"
GABE NEWELL PRODUCENTEN BAKOM HALF-LIFE DISSAR SONYS SENASTE KONSOL

5 SPEL MYTER

Gamereactor listar de coolaste och mest fantasirika spelmyterna genom alla tider

Vill du läsa mer smaskiga speltexter, surfa in till våra bloggar på WWW.GAMEREACTOR.SE Sveriges största och mest innehållsrika spelcommunity!

En sak som mer eller mindre försvunnit från spelvärlden i och med internets genombrott är alla myter som fanns runt konsoler och spel.

Idag är det så enkelt att kontrollera sanningshalten och om någon sade att man med en enkel knappkonfiguration kunde få spela igenom Halo med Master Chiefs ansikte synligt skulle de flesta

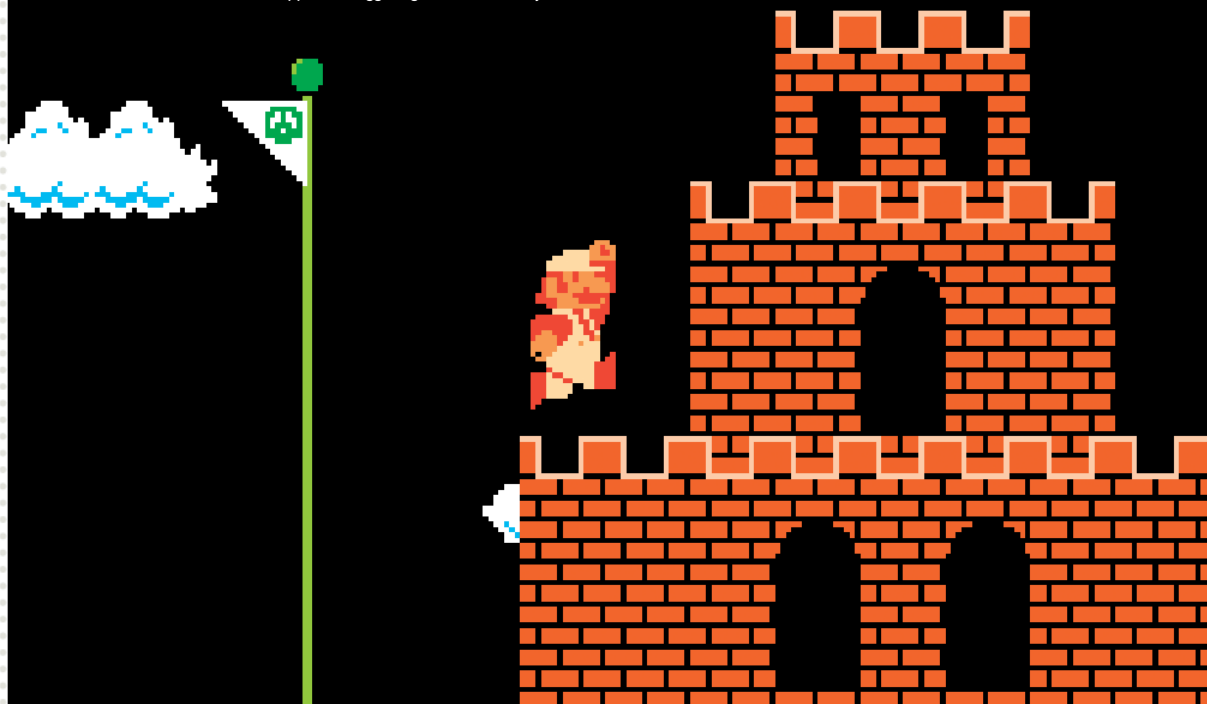
avfärda vederbörande som en lögnare.

Men så har det inte alltid varit. För ungefär tio år sedan och hur långt bak som helst (så lång historia som digitala spel nu har) fanns det myter som var så accepterade att de mer eller mindre blev sanningar. En del var helt osannolika medan andra kändes mer rimliga, men gemensamt för dem var att de allra flesta

var just myter. Endast ett fåtal av alla de fantastiska saker man hört ryktas om på skolgården fungerade verkligade när man sprang hem efter skolan för att testa. Hur som helst tyckte vi på Gamereactor att det är på sin plats att ta itu med de fem bästa myterna och en gång för alla slå fast om de var sanna eller ej.

_Jonas Mäki

HOPPI-HOPPI! Mario kunde faktiskt hoppa över flaggstängen... tro det eller ej.



01

SUPER MARIO BROS

Hoppa över flaggstängen i Super Mario Bros

En av spelhistoriens bästa myter var att man kunde hoppa över flaggstängen i Super Mario Bros. Något varken jag eller mina vänner lyckades med... förrän vi efter lång tid kom på tricket och insåg att det var väldigt få banor man kunde göra detta på. Man kan verkligen hoppa över flaggstängen i Super Mario Bros, trots att man inte tjänar något på det utan dör på grund av att tiden tar slut. Att denna myt är sann är det få som vet. ■ **Status: Sant** - Det går verkligen, men det kräver lite träning och vetskap om vilka banor man kan göra det på



MORTAL KOMBAT

Blod i Super Nintendo-versionen av Mortal Kombat!

02

När det stod klart att Nintendo varken skulle tillåta blod eller grymma avslutningar i Mortal Kombat till Super Nintendo satte hela världen igång med att undersöka om det inte fanns något sätt att få tillbaka det, medan Mega Drive-fansen hänflinande spelade sin version som var fullknökad med blodspatter. Och snart poppade ryktena upp som hävdade att vissa fått fram blod genom en hemlig kod medan andra menade att det krävdes en fuskadappter. Inte blev det bättre av att tidningsredaktioner runt om i världen påstod precis samma sak.

■ **Status: Falskt** - Även om man faktiskt kunde göra det gråa blodet rött med en fuskadappter så såg det för bedrövligt uselt ut och avslutningarna var fortfarande lika censurerade.

SUPER MARIO 64

Spela med Luigi i Super Mario 64

03

Alla vet ju att Marios yngre (och längre) bror Luigi är den coolare av de båda bröderna. Därför var det för

många en stor chock att man inte kunde spela som just Luigi i Super Mario 64, något som varit en självklarhet i de stationära föregångarna. Det dök upp mängder av photoshopade bilder som visade att det gick, allehanda märkliga fusk-sätt för att lyckas och än idag kommer exempelvis manipulerade Youtube-videos som försöker hålla myten med liv. Men Nintendo lyssnar faktiskt på sina spelare ibland och när spelat nästan tio år senare gjorde comeback till Nintendo DS, så fanns faktiskt Luigi där att spela med.

■ **Status: Falskt** - Visst går det numer med hackade roms och emulatorer, men det finns inget sätt att spela som Luigi i Super Mario 64 till Nintendo 64, så är det bara.



STREET FIGHTER II

Spela som bossarna i Street Fighter II

04

I fichtingspelens barndom var det inte någon självklarhet att man skulle kunna spela som spelets bossar, snarare tvärtom. När Street Fighter II dök upp till Super Nintendo började det dock dyka upp mängder av rykten om att det skulle vara möjligt och speltidningar basunerade ständigt ut att de minsann känner någon som känner någon som lyckats få spela med bossarna.

Det är inte svårt att se varför ryktet lyckades leva så länge som det gjorde. I Japanska arkadhallar släpptes nämligen Street Fighter II: Champion Edition samma år som vi i Europa fick Super Nintendo-versionen, där främsta nyheten var just möjligheten att spela som bossarna. Men i Super Nintendo-versionen av Street Fighter II gick det dock inte, hur många som än påstod att de hade lyckats. Och det var många det.

■ **Status: Falskt** - Nej, det gick inte att spela som bossarna i Super Nintendo-versionen av Street Fighter II.

RYKTEN

CALL OF DUTY 3 TILL PC

De som var besvikna över att Call of Duty 3 inte kom till PC kanske får en anledning att glädja sig. Enligt rykten jobbas det just nu på en specialversion av Call of Duty 3 till PC som lär ska släppas tidigt i höst. Om det stämmer kommer den vara mer PC-anpassad med några extrabonor.



PERFECT DARK ZERO 2

Perfect Dark Zero var inte närheten av att leva upp till sitt arv från Nintendo 64 men var helt okej som multiplayer-spel och sålde en bra bit över en miljon exemplar. Nu rapporterar flera stora amerikanska tidningar om att Rare faktiskt jobbar med en uppföljare till Perfect Dark Zero som ska visas under årets E3-mässa.

BALDUR'S GATE TILL DS?

Ett nytt Baldur's Gate sägs vara under utveckling av Bioware. Överraskande nog är handlar det inte om ett PC-spel, utan till DS. Det hela kan mycket väl visa sig stämma eftersom Bioware tidigare sagt sig jobba med ett spel till formatet och ett nytt Baldur's Gate vore naturligtvis en enorm fjäder i hatten för Nintendo.

FÖRSENAT FINAL FANTASY

Square Enix är upprörda över de dåliga försäljningssiffrorna för Playstation 3 som de satsat stora resurser på att utveckla spel till. Nu ryktas därför att Final Fantasy XIII försenas kraftigt för att konsolen ska hinna sälja mer innan spelet kommer och att det kan bli så sent som 2009. Dessutom talar nu Square Enix om att de kan tänka sig att släppa spelet till fler format om försäljningen inte ökar.

SAMSUNG GÖR SPELMASKIN

Koreanska Samsung sägs snegla på konsolbranschen och har den senaste tiden sökt kontakt med flera spelutvecklare och grafikortstillverkare. Nu påstås elektroniktilverkaren vara på väg med en egen konsol som ska vara minst lika kraftfull som det starkaste på marknaden men ha ett lägre pris tack vare mer modern teknologi.

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC III PÅ GÅNG

Knights of the Old Republic III sägs vara under utveckling, men om uppgifterna stämmer blir det inte alls vad vi väntat oss utan ett onlinerollspel. Mängder av planeter att utforska, stora städer och ett otroligt speldjup som lär oss mycket mer om Star Wars påstås stå på schemat. PC och Xbox 360 lär ska vara de aktuella formaten.

GHOSTBUSTERS ÅTERVÄNDER

Vi har hört rykten om att New Yorks mest kända spökjägare är på väg att göra en comeback i speform. Som ni kanske sett jobbade utvecklaren Zootfly med ett Ghostbusters-koncept (Time 0), men de fick inte rättigheterna och nu verkar det istället som ett annat spel är på gång. Vi följer utvecklingen noggrant...

DAVID JAFFE SLUTAR...

Det snackas om att David Jaffe, som låg bakom det första God of War och Calling All Cars till Playstation 3, planerar att starta en egen studio som ska göra spel till alla format inklusive Xbox 360. Jaffe har mer än en gång uttalat sig negativt om Sony och Playstation 3, så helt ologiskt vore det inte.

SYSTEM SHOCK 3 PÅ GÅNG

Medan utvecklaren av System Shock 2, Irrational Games, färdigställer den andliga uppföljaren till spelet Bioshock (som du kan läsa mer om längre bak i tidningen) så snackas det om att EA arbetar med System Shock 3 under ledning av Doug Church, som faktiskt jobbade på båda de första System Shock-spelen.

SNES-HITS!

Vi har plockat ut fem stycken favoriter till Super Nintendo...



SUPER MARIO KART
SNES/1993

För första gången klämde Mario och hans kompisar ner sig i go-karts och tillbringade många långa timmar med att ta snåva kurvor renderade i pixlig Mode 7-grafik. Ett spel som skapade en helt ny subgenre, karttracing.



DONKEY KONG COUNTRY 2
SNES/1995

Den fantastiska förenaderade grafiken i det första Donkey Kong Country-spelet fick oss att stirra dumt med hakorna på golvet. Del två förbättrade spelbarheten och blev ännu snyggare, och fortsatte introducera nya familjemedlemmar.



SUPER METROID
SNES/1994

Samus Arans tredje äventyr är ett odödligt mästerverk som fortfarande är oöverträffat. Vi återvänder regelbundet för att utforska spelvärlden, panga metroider och smiska Ridley med spelvärdens coolaste hjältinna i Nintendos bästa actionäventyr.



SUPER MARIO WORLD 2: YOSHI'S ISLAND
SNES/1995

Vi fick vänta länge på den officiella uppföljaren till Super Mario World, men Yoshi's Island var verkligen något helt nytt. Både grafiken, skapad med FX-chipet i läcker pastellkretesdesign, och den originella spelkänslan gjorde Super Nintendo gångbar ytterligare ett tag.



ZELDA: A LINK TO THE PAST
SNES/1992

Vi älskar fortfarande A Link to the Past mest av alla Zelda-spelen. Perfekt spelkontroll, ljuvligt pussliga slott och en oslagbar atmosfär fick oss att utforska Hyrules ljusa och mörka sida i timalt. Dessutom höll Link tyst på den tiden.

FINAL FANTASY VII

Återuppväcka Aeris från de döda i Final Fantasy VII

05

Den sista riktigt stora myten torde vara uppgifterna om att Aeris inte dog i Final Fantasy VII och att man genom ett hemligt trick kunde få henne tillbaka. Upprinnelsen till den enorma ryktesvågen var såklart att vi västerlänningar inte är var vana vid japanskt berättande där en omtyckt huvudrollsinnehavare faktiskt kan dö.

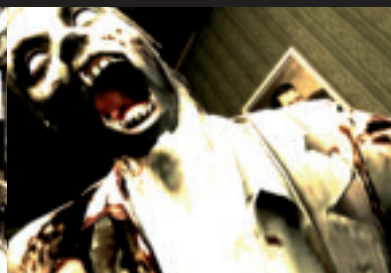
■ **Status: Falskt** - Aeris kunde inte komma tillbaka, trots att det faktiskt gick att fuska till henne i gruppen igen med en fuskadappter så tog hon bara en annan figurs plats och hade ingen egen dialog.





PURFÄRSKT

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



Resident Evil: Umbrella Chronicles

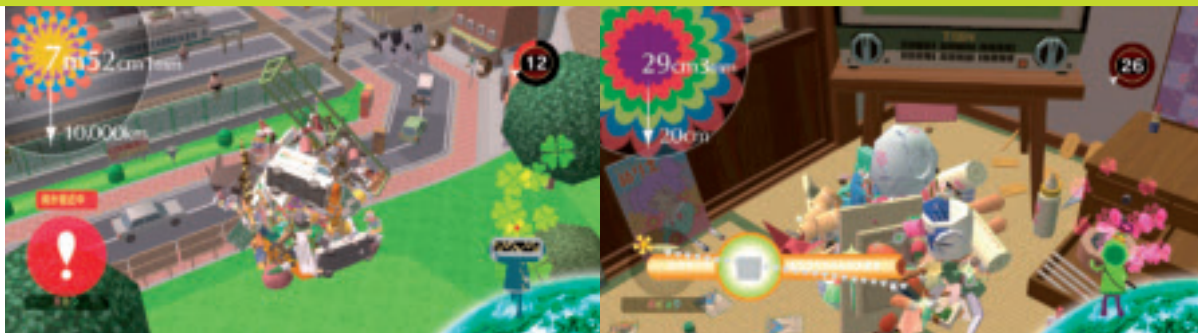
WII / SEPTEMBER

Capcom har valt ett ljuspistolinspirerat upplägg för det Wii-exklusiva Resident Evil-äventyret Umbrella Chronicles. Valda delar ur tidigare spel blandas med helt nytt innehåll i ett spel som lovar att berätta hela historien om Umbrella. Det är aldrig fel att fylla en zombie-kropp med blykulor...

Beautiful Katamari

PS3/XBOX 360 / 2008

Den lille prinsen och hans galna farsa; kungen av kosmos är snart tillbaka, nu i högupplöst form. Namco har bestämt sig för att återuppta spelet där det gäller att rulla så stora bollar som möjligt av allehanda udda föremål. Häftstift, tårter, kossor, flygplan, sumobrottare, bilar, lampskärmar, staket, hästar och höghus är alla bra ingredienser till en riktig smaskig boll i det kommande Beautiful Katamari.



Saboteur

PS3/XBOX 360 / 2008

I Pandemic Studios kommande andra världskrigsspel Saboteur ikläder du dig rollen som fransk motståndsmän i det ockuperade Paris. Genom hemliga uppdrag gäller det att infiltrera och sabotera för ockupationsmakten i ett svartvitt Paris. Allt eftersom stadsdelarna befrias återfår de sina färger.

Obscure II

PC/PS2/WII / SEPTEMBER

Två år har gått sedan det första spelet och de överlevande skolungdomarnas liv har återgått till det normala. Men när en mystisk blomma dyker upp på skolgården börjar hemiska saker återigen hända. Precis som i det första spelet har Obscure II ett samarbetsläge och du kan välja att spela med sex olika karaktärer.



WWE Smackdown vs. Raw 2008

PS3/XBOX 360 / SEPTEMBER

Att det kommer årliga upplagor av THQ:s extremt framgångsrika wrestling-spel gör att det inte hinner hända så mycket från år till år, men den här gången bjuds valfria brottningsstilar, ett nytt system för submissions samt ett helt renoverat online-läge. Redaktionens egna wrestlingtokar; Jonas och Mikael har redan oljat in sina kroppar och plockat fram triåkrarna!

Sonic Rush Adventure

NINTENDO DS / OKTOBER

Segas ilsabbe igelkott är på piratjakt i den kommande uppföljaren till DS-spelet Sonic Rush. Ett klassiskt Sonic-spel i två dimensioner berikat med tredimensionell jetski-racing och en lång rad, för Sonic, nya omgivningar är vad som kommer att bjudas. Bland dessa märks bland annat en bana som utspelar sig på ett spökskepp.



NYA 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 prylkonsumtion med öppna armar!

Hördvåreredaktör: Martin Forsslund

LOGITECH WIRELESS DJ MUSIC SYSTEM

CIRKAPRIS: 1495:-
Visst, det kryllar av mediaenheter som strömmar dina Mp3-filer från datorn till feta stereosystemet. Men Logitechs lilla nya ser inte bara ut som en snyggt slimmad fjärrkontroll med LCD-skärm, den spelar också upp musik från iTunes!

MICROPOD SE

CIRKAPRIS: 4295:-
Podspeakern gör högtalare i minst sagt skönt egen design. Att de är erkänt väljudande gör inte saken sämre. Micropod SE passar med sin inbyggda förstärkare och högtalar-element i kevlar utmärkt till även den mest kräsnes dator.

SONY WALKMAN NW-A800

CIRKAPRIS: 2795:-
Sons nya flashminnespelare har inte bara ett snyggt skal och rymmer upp till 8 Gb. Nej, den spelar upp de flesta format av både digital musik och film. MPEG-4 skyfflar den med 30 bilder per sekund, bland annat.

SONY CYBERSHOT T100

CIRKAPRIS: 3995:-
Slimmat aluminiumhölje, 8,1 megapixel och HD-utgång. Ord som låter som ljuv musik i våra pryltokiga öron. Söns nya minsting T100 är dock mycket mer än bara yta. Den har en bautastor tretums LCD-skärm, 5 gånger optisk zoom och musikspelare. Kom till pappa.

NOKIA N93i

CIRKAPRIS: 7495:-

Köpa ny mobiltelefon eller kanske en videokamera? Med Nokias N93i behöver du inte längre välja. Kameran tar stillbilder med 3,2 Megapixel och ett minneskort rymmer upp till 90 minuter film i bra kvalitet. Att den också är förbannat snygg gör ju inte heller speciellt ont.

MOTOROLA MOTORIZR Z8

CIRKAPRIS: 6795:-

Motorizr kör Symbian som operativsystem och du surfar hypersnabbt med HSDPA-teknik. Men det är knappast för tekniken som man kommer att rusa till affären. Nej, det är för det minst sagt udda utseendet och den skönt ansiktsformade profilen.

ALIENWARE AREA-51 7500 - SLI

CIRKAPRIS: 75995:-

Att vi gillar absurdt dyra monsterdatorer är ingen hemlighet. I den klassen passar Alienwares Area-51 in perfekt. I sitt värsta utförande med bland annat överklockad Intel Core 2 ExtremeQX6700-processorer, 4 Gb minne och 3 Terrabyte hårddisk samt en Blu-Ray-brännare går den lilla sötnosen loss på respektabla 75 000 kronor. Dags att börja äta upp gröten och vara snäll mot syrran redan nu om tomtens ska komma med en sådan i år.





FRÄMMANDE LAND

Niko Bellics ser verkligare ut än tidigare huvudpersoner i Grand Theft Auto-serien. Den här gången kommer vi dock inte kunna förändra hans utseende mer än att välja vilka kläder han skall ha på sig.

GRAND THEFT AUTO IV

Rockstar lyfter på locket och visar upp mer från sitt kommande storstadsepos

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare ROCKSTAR Utgivare TAKE 2 Premiär 19 OKTOBER

Den 19:e oktober är det tänkt att det ännu en gång ska skrivas spelhistoria; då släpps nämligen Grand Theft Auto IV och den klassiska, bästsäljande och omdiskuterade spelserien tar steget över till den nya generationen spelkonsoler. Gamereactors nytilskott **Petter Mårtensson** tog flyget till London för att träffa Rockstar och smygkika på vad nästa del i GTA-serien kommer at bjuda på.

Efter att ha fått se en demonstration av spelet hemma hos Rockstar London står det helt klart att det här spelet inte hade varit möjligt på en Playstation 2, då Liberty City

aldrig har sett verkligare eller mer levande ut. Det är dock inte samma Liberty City vi känner sen tidigare, det här är en mörkare, smutsigare och betydligt mer realistisk version. Grand Theft Auto IV har en allvarligare ton som även kommer att reflekteras i spelets handling om den ryske immigranten Niko Bellics nya liv i en främmande och ogästvänlig stad.

Ytan vi kommer att kunna röra oss på är ungefär lika stor som i Grand Theft Auto: San Andreas, och Rockstar utlovar den här gången en mer koncentrerad stad helt befriad från laddningstider.

Än så länge är det ont om detaljer beträffande Grand Theft Auto IV. Några röster finns inte med i spelet än, åtminstone inte i den version vi fick se, och musiken är inte heller färdigställd. Enligt utsago ska stridssystemet fått sig en ordentlig genomgång, men några slagsmål eller eldstrider stog inte på visningens meny. Men vad vi faktiskt fick se var tillräckligt imponerande för att övertyga oss om att Grand Theft Auto IV, hur bra eller dåligt det färdiga spelet än blir, är ett av årets absolut viktigaste spel.

Petter Mårtensson



LEKPLATS Staden i Grand Theft Auto IV kommer att vara minst lika stor som den i San Andreas, vilket ger oss mycket utrymme att leka runt på.



EN LEVANDE STAD Som vanligt är staden fylld med folk som enbart är i vägen. De må vara mer detaljerade än i de gamla spelen, men de skriker och svär minst lika mycket som förut...



AVANCERAD LJUSSÄTTNING Rockstar har jobbat hårt med att göra ljuset så realistiskt som möjligt och alla objekt slänger naturliga och dynamiska skuggor omkring sig. Det ser riktigt bra ut.



MÖRKARE HANDLING

Grand Theft Auto IV kommer att ha en mycket mörkare och allvarigare handling än de gamla spelen även om humorn och ironin inte fått stryka på foten helt.





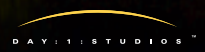
whatisfear.com



www.pegi.info



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™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Day 1 Studios, LLC. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, the Xbox logos, and the Xbox Live logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks are property of their respective owners. *Awarded "Best Shooter of 2005" by GameSpot - December 2005 **GameSpot August 2006, IGN August 2006



ON PLAYSTATION 3 IN APRIL



TM

FEAR™

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

ALSO AVAILABLE ON PC AND XBOX 360



Drömmar om Shenmue

Jonas Mäki berättar om sin odödliga kärlek till Segas överambitiösa Dreamcast-mästerverk...

Etthundrafemtio miljoner kronor. Ungefär så mycket beräknas tidernas dyraste spel ha kostat att tillverka, inte minst tack vare det faktum att runt 400 olika personer var röstkådespelare åt minsta lilla birollsinnehavare. En summa så anmärkningsvärd att spelet fick ta plats i Guinness rekordbok. Faktumet är att spelets utveckling startade redan 1994 då kriget mellan Megadrive och Super Nintendo rasade som värst, i en tid där Sony inte byggde konsoler och Microsoft hankade sig fram med hjälp av Windows 3.11.

Jag talar givetvis om Shenmue. Yu Suzukis mastodontprojekt som en gång i tiden var tänkt att bli det stora lyftet för Saturn, innan det flyttades över till Dreamcast för att bli dess stora lyft. Så blev det aldrig och allt för få människor fick chansen att uppleva den känslösamma sagan om Ryo Hazuki, hans mördade far, den genomde Lan Di och den märkliga spegeln. Dessutom undrade en hel spelvärld varför i hela fridens namn Ryo var så avvisande mot tidernas förmodligen sötaste speltjej - Nozomi.

Det är svårt att veta var man ska börja för att beskriva alla Shenmues förtjänster och dess inverkan på spelvärlden. Trist nog väljer jag att starta med grafiken, eftersom det trots allt är den man ser när man kollar på bilder av spelet. En stor del av budgeten till Shenmue hade nämligen lagts ned på att få till en fullständigt minutös detaljrikedom föreställande japanska småstaden Yokozuka och syskonstaden Dobuuta.

Allt från små oansenliga bakgårdar, stora härvor av kabelledning, typisk skyltning och myriader av typiska japanska föremål gjorde att många Japan-resenärer menade att Shenmue

var det närmaste man kunde komma att åka till Japan utan att faktiskt vara där. Sega hade varit så noggranna att spelet, som utspelades runt 1986, till och med hade det väder som rådde under de dagar spelet pågick. Dessutom hade spelets samtliga personer helt unika ansikten, något som saknar motstycke än idag.

För tiden var en stor faktor i Shenmue. När Ryo vaknade på morgonen och gick på stan var det fullt av rörelse, cykelbud och skvallrande tanter. När det nalkades eftermiddag varierades ljussättningen vackert, gatulampor tändes och butikssågarna gick hem. Alla hade ett hem i Shenmue och den som ville kunde följa efter butikssågarna för att se vart de gick efter dagens slut. Det behöver kanske inte påpekas hur mäktigt det här var år 2000 när spelet kom till Europa, speciellt med tanke på att det är något som ännu inte överträffats.

Känslan var alltså helt magnifik och jag spenderade lång tid i Shenmue med att bara insupa atmosfär spelandes arkadspel i Yokozukas arkadhall, samlandes sådana där figurer man får från plastbollar ur automater, samtalandes med folk, hängandes med söta Nozomi och drickandes japanskt iste när lustan föll på. Kort sagt den sortens frihet som gjorde Grand Theft Auto III så stort, fast två år tidigare.

Allt sådant till trots så hade spelet även en fantastisk story. Spelets ärkeonding Lan Di hade ett mystiskt förflutet med Ryos pappa som redan i spelets inledning dödas brutalt av Lan Di i familjens dojo. Ryo skadas själv och det är en ovanligt tilltufsad och mentalt nedstämd huvudperson som sedan bestämmer sig för att söka sanningen och hämnd.

Shenmue var uppriktigt rörande, berättades på ett spännande sätt och hade massor av roliga minispel. Faktum är att sistnämnda till och med var något som blev standard i actionspel i och med just Shenmue. Det gjorde att man hela tiden fick vara på sin vakt för när som helst kunde något inträffa som krävde ett snabbt tryck på A-knappen (så kallade Quicktime Events). Tack vare det systemet innehöll Shenmue bland de coolaste scenerna i ett spel någonsin, där man ändå kände att det var man själv som åstadkom vad som syntes på bilden istället för att bara vara en filmsnutt.

När Ryo vaknade på morgonen och gick ut på stadens gator var de fulla av rörelse, cykelbud och skvallrande tanter...

Personligen minns jag särskilt när Ryo spöade upp en hel bar samt en hård jakt i Yokozukas trånga gränder.

Shenmue kretsade dock kring kampsport och Yu Suzukis erfarenhet från Virtua Fighter-serien kom väl till användning. Närhelst det vankades fet strid byttes spelkontrollerna och Ryo fick sätta all sin träning i spelet på prov. Hade man spenderat nog med tid med alla som kunde lära honom något, inklusive den hippe rastaförsedde korvförsäljaren Tom, fick man en lättare uppgift. Allt detta gjorde striderna till en fröjd där man kunde nyttja bättre och bättre attacker för att spöa elakare och elakare fiender. Det gjorde att man verkligen ville lära sig mer och kände sig duktig när man lyckats besegra några elakingar.

Utän att bli onödigt gråtmild så är

Shenmue verkligen en av de starkaste spelupplevelserna i mitt liv. Där finns så många oförglömliga ögonblick, både romantiska och actionfyllda, att spelet verkligen känns som ett mästerverk olikt allt annat. Och jag kan ibland starta spelet bara för att springa omkring i Yokozuka och varje gång hitta nya saker att göra, som den gången jag ertappade ett gäng ungdomar tjuvrökandes bakom ett hus.

Tyvärr sålde, som sagt, inte Shenmue vad det borde ha gjort, och när del två kom var det fortfarande fantastiskt men kändes lite mer komprimerat än det

första spelet. Ursprungstanken var att göra en riktigt lång historia med mängder av spel fördelade på 15 kapitler. Så blev det aldrig och något slut på den magnifika historien lär vi aldrig se. Sega är ett företag och att göra ett spel idag med Shenmues ambitionsnivå skulle vara helt löjligt dyrt.

Shenmue Online är det sista officiella Sega sagt angående den gamla serien, ett onlinespel till PC i Shenmues värld. Men ärligt talat tror jag inte det skulle bli speciellt bra. Väck mig istället den dag Sega ger Yu Suzuki budgeten att slutföra Shenmue i form av ett makalöst stort och levande äventyr till Playstation 3 och Xbox 360. Den dagen kommer att bli en av de bästa i mitt liv. Tills dess fortsätter jag att drömma om Shenmue.

_Jonas Mäki



INGREDIENSER

Favoritögonblicken som gjorde Shenmue till en klassiker



DEN BISTRA RYO HAZUKI

Yu Suzukis huvudperson

Ryo Hazuki är en bister huvudperson med mycket melankoli, ett resultat av att hans far brutalt mördats strax innan spelet tar sin början. Han är skolad enligt gamla japanska traditioner och en verklig fena på kampsport. Spelare världen över tyckte unisont att Ryo Hazuki var pantad som inte nappade på den söta tjejen Nozomis uppenbara inviter.



SLAGMÅLSKLUBBEN

Yu Suzukis stridsystem

Det gick hela tiden att lära sig nya dödliga sparkar, slag och kast i Shenmue och man kunde finna fler tekniker där man minst anade det. Exempelvis visade sig den jamaikanske korvmånglaren Tom vara en hejare på våldsamma rundsparker, en kunskap han gärna delade med sig av till Ryo innan han flyttade från Japan.



MASSOR AV MINISPEL

Yu Suzukis brandgula gaffeltruckar

Minispelelen var en stor del av Shenmue och bidrog till en enorm spelmässig variation. Rolgast var race med gaffeltruckar som hölls varje morgon sedan man tagit jobb på ett varv i hamnen. Trots snigelt tempo bakom ratten på eltruckarna satt spelare världen över och optimerade varvtider samt diskuterade spårval.



VIDARE TILL KINA

Yu Suzukis Kin... njaa, nu räcker det!

I Shenmue II begav man sig från Japan till Kina för att leta efter sin fars mördare, Lan Di. Sega hade ambitiöst nog lagt ned lika mycket energi på att göra Kina rättvisa som Japan och det var en ren fröjd att springa mellan små krukmakare, folk som försökte locka dig att spela samt färgglada matbutiker längs smala brokiga bakgator.

Världens snabbast säljande spelkonsol!



Årets spel 2006



Ute nu!



Ute nu!



Ute nu!



Ute nu!



Release 8 juni



Ute nu!



Ute nu!



Release 4 maj



Ute nu!



nintendo
Wi-Fi
connection

Spela online och utmana dina vänner
i årets brutalaste fotbollspel.
RELEASE 25 MAJ

NYTT



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



MÅNADENS SNYGGASTE

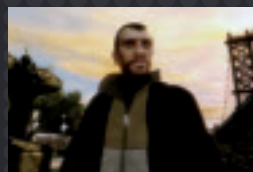
Ratchet & Clank

Insomniacs supersköna radarpar fortsätter sitt äventyrande på Playstation 3...



Mest efterlängtrade

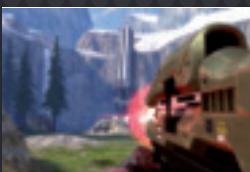
Varje månad slår vi våra kloka (?) huvuden ihop på redaktionen för att enas om de spelen vi just nu längtar mest efter



1:a Grand Theft Auto IV

Playstation 3 / Xbox 360

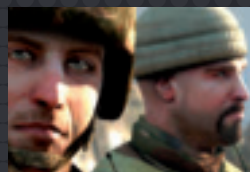
Trots att det nu visats upp en trailer för Rockstars kommande fyra vet vi ändå inte särskilt mycket mer om spelet nu än vad vi gjorde för två månader sedan. Vi vet dock att huvudkaraktären har fula kläder och bryter på ryska.



2:a Halo 3

Xbox 360

Det cirkulerar ett envist rykte som hävdar att Master Chiefs debut på Xbox 360 kommer att äga rum redan i september. Om detta är sant innebär det att vi inom loppet av fyra månader kommer att mördra covenanten.



3:a Battlefield: Bad Company

Playstation 3 / Xbox 360

Humor är något som många spel saknar, dock inte det kommande Bad Company som redan visat prov på briljant komik och översköna karaktärer...

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 Vill du läsa mer om de mest efterlängtrade, kommande spelen eller om våra förhandsintryck från 400 andra, kommande titlar? www.gamereactor.se

KOMMER TILL
XBOX
360

Premiär 29 JUNI

Alverna anfaller

Science fiction möter fantasy när världens coolaste rollspel blir ett vansinnigt tempofyllt actionspel...



SHADOWRUN

Plattform PC/XBOX 360 Utvecklare FASA
STUDIO Utgivare MICROSOFT Speltyp ACTION

Många blev överlyckliga när de hörde talas om att Fasa Studios jobbade på ett nytt Shadowrun-spel till Xbox 360. En glädje som förbyttes i ren förtvivlan när det utannonserades att det klassiska rollspelet förvandlats till en ganska opersonlig förstapersonsskjutare, dessutom med tämligen primitiv grafik.

En berättigad kritik som fick hela redaktionen att initialt tvivla på Shadowrun. Men vi medger så gärna när vi har fel och efter ett flertal tillfällen att spela spelet hör vi numera till dess varmaste anhängare, för Fasa Studios har verkligen lyckas göra något nytt med konceptet. Man har tänjt på oskrivna regler, brutit mot alla konventioner, sneglat lagom mycket på Counter-Strike och därefter smaskat på med cyberalver och teknodvärgar från Shadowrun-universumet.

Faktumet är att inspirationen till spelet kom från alla fuskare i Halo 2 som hoppade superhøgt, sprang hypersnabbt och

teleporterade sig över banorna. Det ledde till funderingar om huruvida man kunde basera ett spel med alla dessa egenskaper som folk tyckte så mycket om, utan att det för den sakens skull blev obalanserat.

I Shadowrun spelar du som en av fyra raser med vitt skilda egenskaper. Alverna är till exempel vindsnabba, de helas automatiskt upp långsamt och de kan dessutom teleportera sig genom väggar och liknande. Det till skillnad från troll som är sega men extremt starka. De kan bära supertunga vapen utan att röra sig långsammare och varje gång de såras hårdas huden runt skadan så nästa skott inte kommer att skada dem lika mycket, vilket gör att ett troll med minimalt med liv praktiskt taget är byggd av pansarhud som gör dem näst intill osårbara.

Som för att göra spelet ännu spretigare finns dessutom goda möjligheter att skraddarsy sin krigare med så kallade techs, eller för den delen hederlig magi. På det sättet kan man få helt vansinniga färdigheter som att kunna se fienden genom väggar, få vingar så man kan flyga eller bara bättre reflexer. Dessa färdigheter får man



Du får lite pengar...
Efter varje spelad runda Shadowrun får du pengar. Pengar som lämpligtvis spenderas på uppgraderingar till din figur i form av teknik eller magi...



BEGRÄNSAT INNEHÅLL. Shadowrun handlar enbart om multiplayer, aningen mot människor eller botar. Därför är det lite oroande att det ändå bara finns elva banor och två spelsätt.

FAKTA

PAPPER & PENNA

Shadowrun har funnits sedan 1989 och började sin bana som ett gammalt hederligt rollspel som spelas med papper, penna och tärning. Handlingen i Shadowrun utspelar sig 2050-2070 då magi återupptäckts bland människor, vilket gjort att raser som alver och orcher återkommit. Det resulterar i en märklig smältdegel där fantasy förlagt till framtiden blandas med glänsande skyskrapor och effektiva supervapen.

dessutom behålla på sin figur och ju fler man får, ju bättre möjlighet har man att skapa den perfekta kämpan för varje givet slag.

De som har spelat Counter-Strike vet hur oerhört viktigt det är att skapa maximal balans om det ska bli riktigt populärt som multiplayer-spel och därför kommer nya uppgraderingar kontinuerligt. I ett spel med alla spelmässiga finesser Shadowrun har finns naturligtvis fantastiska möjligheter till obalans och missbrukande av funktioner. Det vet Fasa Studios som därför dragit igång ett av de mest omfattande programmen för testning någonsin. Ett team sitter och spelar hela dagarna med

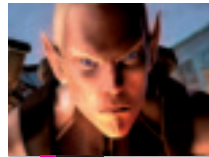
kontinuerliga uppdateringar av spelsystemet, medan andra team jobbar med rasernas balans och ytterligare andra med att göra så spelet ska vara precis lika lätt att spela med handkontroll som med mus. Sistnämnda är extremt viktigt eftersom Shadowrun blir det verkliga elddopet och den slutgiltiga punkten för diskussionen om vilket som är bäst av handkontroll eller mus och tangentbord för förstapersonsskjutare. I Shadowrun får nämligen PC-spelare och Xbox 360-spelare för första gången drabba samman online. Och de olika styrdonen har givetvis helt olika förutsättningar, vilket man försökt begränsa genom att exempelvis bygga banorna på höjden.

På det sättet kommer pricksäkert hoppande vara en stor del av spelet, vilket utvecklarna menar är betydligt lättare med handkontroll medan siktande däremot går snabbare med mus. Dessutom gör det färdigheter som vingar och superhopp viktigare. Banorna kommer för övrigt att utspelas i tre olika typer av miljö, antingen slum, företagsområden eller i resterna av ett uråldrigt tempel.

Av det vi hunnit provspela av Shadowrun känns det oväntat lovande. Spelkontrollen är väldigt exakt oavsett handkontroll eller mus och spelet har ett förhållandevis högt tempo. Tack vare de många färdigheterna går det perfekt att göra häftiga kombinationer. Ett exempel är att ta en stadig minigun, vilken behöver varvas upp någon sekund innan den börjar spy ut död och förintelse. Behärskar din figur teleportering går det utmärkt att varva upp den i ett rum utan fiender, varpå du sedan raskt teleporterar dig till



INGEN RANKING För att undvika rankinghets som gör att vissa svagsinta individer försöker fuskas, saknar Shadowrun rankinglistor. På det sättet hoppas Fasa Studios att folk kommer att spela för att det är kul och att stämningen mellan spelarna ska bli lite gemytligare.



FAKTA

FJÄRDE GÅNGEN

Detta Shadowrun är det fjärde spelet att baseras på Shadowrun-universumet. Första spelet släpptes 1993 till Super Nintendo och utvecklades av dåvarande Melbourne House. Året efter kom det ett Shadowrun till Mega Drive och 1996 kom Shadowrun till Mega CD. Gemensamt för dessa tre är att de varit rollspelsinfluerade.

ett närliggande rum fyllt av fiender och mejar ned dem med våldsamt kraft. I Shadowrun måste alltid vara beredd på allting och det flexibla systemet gör att nya dödliga kombinationer ständigt kommer att dyka upp.

Det som talar emot Shadowrun är något så banalt som dess utseende. Spelet är visserligen fullt godkänt grafiskt, men heller inte mer än så. Det är ett minimum av tekniska excesser och banorna är aningen för kliniska. Trots det tror och hoppas vi på Shadowrun som efter några genomspelningar känns som en frisk fläkt på den överfyllda actionmarknaden.

_Jonas Mäki

TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Hela spelet är en superhäftig idé, men frågan är om allt vansinne kan bli ett välbalanserat spel.



FYRA OLIKA RASER Fyra raser finns att välja på i Shadowrun. Alver är snabba och har förmågan att hela sig själva då de blir skadade. Dvärgar dör inte av ett direkt skott i huvudet och suger ur magi ur sina motståndare. Troll är urstarka och till sist finns människor som kan lite av varje men inte är bäst på något.



Pulserande

Sonys allra snabbaste racingspel är tillbaka igen...



WIPEOUT PULSE

Plattform PSP Utvecklare SONY
Utgivare SONY Speltyp RACING

Stilistiskt, ursnabbt, väljudande och alldeles fantastiskt roligt. Inte konstigt att Wipeout-serien så snabbt fick sina fans och att den mer än tio år efter det första spelet behåller sin dragningskraft.

Wipeout Pulse är en regelrätt uppföljare till Wipeout Pure. Istället för att faktiskt försöka förändra något, har Sony tagit allt det som var bra med föregångaren, vilket var en hel del, och krämat på med mer av precis allt. Därmed kommer vi denna gång att som förare i ett av åtta lag få köra de karakteristiska, blytunga svävorna på hela 24 olika banor i hastigheter på över 800 kilometer i timmen.

Helst talar dock Sony om det förbättrade onlinestödet där man numera kan göra sina egna turneringar, kommunicera med andra farddärar samt ladda ner mängder med nytt material. Redan till premiären räknar Sony med att ha både banor, svävare och musik att erbjuda. Dessutom kommer man att kunna ta foton ur spelet och dela med sig av till sina vänner.

Wipeout vore inte Wipeout utan ett riktigt stabilt soundtrack. Wipeout Pulse är inget undantag med artister som Mason och Stanton Warriors. För den som vill stödja spelet även egen musik och du kan därmed välja att köra din svävare till de Mp3-filer du har lagrade på ditt minneskort.

Ett nytt Wipeout brukar vara något av en herdestund på redaktionen och Pulse ser ut att leverera mer av allt det vi kommit att gilla genom åren. I höst lär vi därmed pensionera Wipeout Pure till förmån för dess uppföljare.

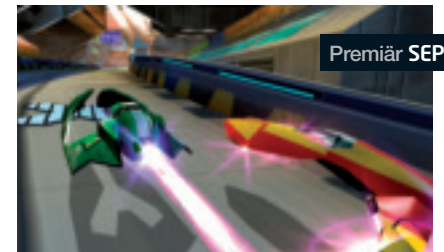
_Jonas Mäki

TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Mer av det goda är bra, men frågan är om bristen på spelmässiga nyheter ändå gör sig påmind...



Premiär SEP



HELGALNA BANOR En mer utförlig bandesign utlovas i Wipeout Pulse, vilket i praktiken betyder mer loopar, superhopp och sanslösa fall.



Premiär OKTOBER



HAGGARD HÄRSKAR Två av karaktärerna vi har fått stifta bekantskap med är Haggard och Sarge. Den explosionsälskande Haggard är en skön kille som har svårt att ta livsfarliga situationer på allvar.

Battlefield är tillbaka

Vi vet att du älskar att förstöra saker. Nu får du förstöra en hel spelvärld, välkommen till krig 2.0. Välkommen till Bad Company.



BATTLEFIELD: BAD COMPANY

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare DICE
Utgivare EA Speltyp ACTION

Hittills har onlineskygga spelare haft väldigt lite att hämta i Battlefields vidsträckt slagfält. Urtråkiga botmatcher eller det ihopafsade sololäget i Battlefield: Modern Combat har såhär långt inte varit speciellt underhållande. Digital Illusions vänder nu på steken och levererar denna gång ett gäng skogstokiga soldater som befinner sig i en minst sagt rörig situation.

Det rör sig om en samling avhoppare som har lämnat armén, och ger sig ut i krig för högst personliga anledningar. Krigets fasor och hemskheter känns långt borta då Bad Company satsar på en lite mer lättam

inställning med en hälsosam dos humor. Ett av spelets starkaste kort är det faktum att 90% av omgivningen går att förvandla till grovgrus. Spelvärlden faller i bitar under tung eldgivning och granater och andra explosioner fyller omgivningen med små beståndsdelar av byggnader, och stora mängder damm. Trött på en osynlig krypskytt? Spräng bort hela huset som han befinner sig i, eller varför inte hela kvarteret?

Förutom det jag just berättat vet vi inte särskilt mycket om Battlefield: Bad Company, men vi vet att det ser ruskigt lovande ut.

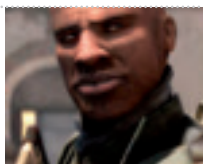
Jesper Karlsson

TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Helsvensk, superläcker massförstörelse med skön humor, urläcker grafik och coola vapen!

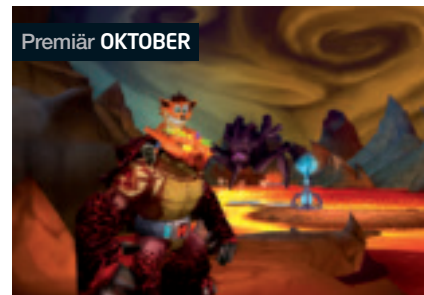


FAKTA

VILKEN STOR MUN!

En av soldaterna i Bad Company kallas än så länge bara för Sarge. Denne hårdförde man är inte bara en exemplarisk ledare och en ytterst kompetent soldat. Han har dessutom spelvärdens absolut största mun, vilket gör att han ser extremt rolig ut. Något som får oss att älska både Sarge och den sköna karaktärsdesignen som Digital Illusions ger oss.

SAMARBETE! Du kommer att kunna spela igenom hela Crash of the Titans tillsammans med en vän om du vill.



Röd råtta!

Den forna Playstation-maskoten är snart tillbaka



CRASH OF THE TITANS

Plattform DS/GBA/PS2/PSP/WII/XBOX 360
Utvecklare RADICAL ENTERTAINMENT
Utgivare VIVENDI Speltyp PLATTFORM

Den rödlätta plattformsrätten Crash har lagt tassarna på en magisk mask. Tråkigt nog använder han den inte för att dölja sitt skeva leende. Istället sätter han den på de förvandlade djur som han stöter på under sitt kommande äventyr.

Att kontrollera dessa muterade bestar är det grundläggande konceptet i Crash of the Titans. Djuren har olika förmågor och styrkor och genom att utnyttja dessa på rätt ställen tar du dig framåt längs en snitslad bana. Totalt kommer det att finnas 15 olika djur att kontrollera i spelet och samtliga har sina specifika attacker och förmågor. Till en början kan du bara använda djuren när du stöter på dem, men allteftersom du tar dig igenom spelet får du förmågan att åkalla dem när du vill. Vi testade Crash of the Titans till Wii, och även om det var en tidig version med stora problem med bilduppdateringen så fanns där en hel del potential. I Wii-versionen pekar man exempelvis på skärmen för att samla upp stenarna som fienderna lämnar efter sig.

Rent visuellt märks det också att Radical ansträngt sig mer än i de senaste Crash-spelen och detta ser faktiskt ganska lovande ut...

Bengt Lemne

TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Efter en lång rad usla framträdanden är det kanske dags för Crash att ta revansch...

Storhetsvansinne!

Mad Doc Software vill undvika misstagen från föregångaren och satsar stenhårt på det tredje Empire Earth-spelet...

Premiär HÖSTEN



INVADERA När du erövrar en region får du tillgång till de lokala invånarnas speciella egenskaper.



EMPIRE EARTH III

Plattform PC Utvecklare MAD DOC SOFTWARE
Utgivare VIVENDI Speltyp STRATEGI

Empire Earth II blev inte alls lika uppskattat sin föregångare och det är något som Mad Doc Software varit mycket medvetna om när de designat det tredje spelet i serien. De har förenklats mycket och samtidigt skapat mer variation.

Istället för en hel mängd olika nationer, med nästintill identiska arméer har man skapat tre distinkt olika civilisationer. Väst koncentrerar sig på teknologi och är ett balanserat val. Fjärran

östern utvecklar sin civilisation kring genetisk forskning och Mellanöstern kör på i något Mad Max-inspirerat ökenrace. Globen som har ersatt världskartan för tankarna till Total War-spelen och den armé du bygger upp och förflyttar mellan regionerna hänger med från omgång till omgång. Totalt finns 50 regioner att erövra och ibland innebär det att du behöver genomföra små uppdrag för att vinna allierade.

Bengt Lemne

TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Det här kan vara ett steg i rätt riktning för Empire Earth-serien, eller har det förenklats för mycket?



Omväxling förnöjer

Uppdragen i Hour of Victory handlar inte bara om första personsaction. Nej, förvänta dig stridsvagnslag, linbanor och luftvärmskanoner. Allt i en mycket snygg och explosiv förpackning.



Premiär 29 JUNI



Välkommen soldat!

Midway rockar loss i det 124:e actionspelet om andra världskriget och Martin har testspelat



HOURL OF VICTORY

Plattform XBOX 360 Utvecklare NFUSION
Utgivare MIDWAY Speltyp ACTION

Spel om andra världskriget börjar bli lika vanliga som spel om utomjordiska invasioner. Vi har duckat undan kulor i Call of Duty, tagit kommandot i Company of Heroes och mördat tusentals nazister i Medal of Honor. Ja, gångerna vi råkat ut för digitala skyttegravsfötter under andra världskriget börjar bli rätt många.

Så, vad är det Midway och Nfusion tänkt bidra med till genren? Några rätt intressanta saker ska det visa sig. Spelets innehåll är helt historiskt korrekt. Alla vapen minutiöst detaljerade och alla de fordon man kan ta kontrollen över är digitala kopior av de verkliga förlagorna. Uppdragen utspelar sig i Nordafrika,

Hour of Victory känns på förhand som en frisk fläkt med sina specialiserade karaktärer...

de bayerska alperna och till sist i Berlin. Så långt är allt Discovery Channel-korrekt. Här kommer dock den första tvisten i Hour of Victory. Det är en mer Indiana Jones-inspirerad variant av krig vi kommer att få uppleva. Lite serietidningsaction i verklighetstroga miljöer.

Hollywoodmatiné med stora explosioner och galna naziforskare som måste stoppas till varje pris innan de hinner bygga klart sina domedagsmaskiner.

Det är just därför som de allierade samlat spelets tre hjältar. För att tillsammans och med sina respektive specialiteter kunna stoppa nazisternas livsfarliga forskningsprojekt som hotar att skriva om historien på ett riktigt rusligt sätt. De tre huvudkaraktärerna har helt olika förmågor och det gäller hela tiden att välja rätt soldat. Major Ambrose Taggart är OSS-agent och är den som smyger i skuggorna och dold tar sig förbi vaktposter och schäferhundar. Löjtnant William Ross är brittiskt kommando-soldat och medlem i specialförbandet SAS. Han är den typiske rambo-typen och skjuter först och... kastar en handgranat sedan. Teamets siste medlem är sergeant Calvin Blackbull och

kommer ifrån amerikanska arméns rangerstyrkor. Han är prickskytten i gänget och spränger gärna en bro eller två om han får chansen. Även om jag börjar bli skapligt less på spel baserade på andra världskriget så kan Hour of Victory ändå komma att kännas som en

FAKTA

INNAN CIA BLEV CIA

Office of Strategic Services eller OSS är föregångaren till dagens amerikanska underrättelsetjänst, CIA. Organisationen bildades 1942 med syfte att samla all militär underrättelseverksamhet under en organisation. Under andra världskriget arbetade OSS också mycket med att träna motståndsrörelsen.

frisk fläkt med sina specialiserade karaktärer och lättsamma inställning till krigets våldsamer. Lyckas Nfusion knyta ihop säcken och leverera en omväxlande spelupplevelse så kanske det finns plats i spelsamlingen för ytterligare en landstigning i Normandie.

Martin Forslund

TERMOMETER

GAMERACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Orkar vi verkligen med ännu ett actionspel som utspelar sig under andra världskriget?



SYNGGARE ÄN CALL OF DUTY Grafiken i Hour of Victory är riktigt vass och ritas upp med hjälp av Epics Unreal Engine 3. Samma grafikteknologi som används i bland annat Gears of War.



Premiär 28 SEPTEMBER

Drakar utan demoner

På en drakrygg kan man utföra hjältedåd, i Sonys mörkbruna spel



LAIR

Plattform PS3 Utvecklare FACTOR 5
Utgivare SONY Speltyp ACTION/ÄVENTYR

Ägare av Sonys konsole har aldrig fått ta del av den kultförklarade spelserien Panzer Dragoon, och kommer nog inte att få chansen att göra det heller. Däremot kommer de få en åtminstone liknande upplevelse när Factor 5 bjuder upp till en vild drakritt till Playstation 3.

Egentligen är det väl inte helt rumsrent att jämföra Panzer Dragoon-spelen med Lair. Den största orsaken, trots det gemensamma temat det delar med Panzer Dragoon, är att spelen är så pass olika. Lair är, till skillnad från Segas skapelse, inte en rälsskjutare utan ett mer fritt och öppet äventyr som snarare borde kallas för flygsimulator, fast på drakrygg.

Lair träder du som spelare in i rollen som en riddare, vars rike attackerar av en desperat grannkontinent. Tillsammans med din drake ska du rädda ditt hemland och en hel civilisation på köpet. Lair är ett uppdragsbaserat spel, men gemensamt för samtliga uppdrag är att du måste hålla ett öga på hur hög de allierade truppers moral är. Om deras moral sjunker bör du landa din gigantiska best och ta ut en fiendetrupp eller två med drakens hjälp. Att steka ett tjugotal fiender ger en skum tillfredsställelse och lukten av grillad kyckling.

Det är dock i luften som majoriteten av spelupplevelsen tar plats. Factor 5 har tidigare låtit oss känna vinden under vingarna i Star Wars: Rogue Squadron, men i Lair tar de flygupplevelsen till en ny nivå. Tack vare Playstation 3-handkontrollen Sixaxis kommer det att kännas som om du styr din drake med tyglar istället för en handkontroll. Att svänga med draken görs genom att luta handkontrollen till höger eller vänster, att stiga eller dyka sker genom att luta handkontrollen upp respektive ner. Att snabbt föra handkontrollen



FAKTA

FACTOR 5

1987 grundades Factor 5 av fem tyskar, därav femman i namnet, som senare bestämde sig för att flytta utomlands till det förlovade landet i väst. På meritlistan återfinns man klassiker som R-Type, Turrican och Indiana Jones: Greatest Adventures. På senare tid har spelstudion varit aktiva inom Lucasarts med många olika spelprojekt, samt utvecklat hårdvara.

neråt får drakriddaren att skaka tyglarna, och således få draken att öka farten för en kort stund.

Lair ser ut på förhand att bli ett trevligt actionspel i fantasymiljö. Grafiken är polerad och bjuder på många snygga ljuseffekter, och spelkontrollen fungerar faktiskt över förväntan trots att den är uppbyggd kring att luta handkontrollen i tid och otid. Om Factor 5 klarar av att hålla kvaliteten på en jämn nivå samt leverera en stabil handling, kan Lair mycket väl bli ett actionspel som förtjänar en plats i spelhyllan.

_Sophie Warnie de Humelghem



Storlaget och ambitiöst actionäventyr som har lite kvar att bevisa innan vi är övertygade.



INGA POLARE Lair kommer inte att innehålla något flerspelarstöd, enligt utvecklarna. Om Lair säljer bra och blir någorlunda populärt har Factor 5 lovat att fundera på en uppföljare med alla finesser, inklusive flerspelarstöd.



Piratdrömmar

Benke har spelat igenom de första timmarna...



ROGUE GALAXY

Plattform PLAYSTATION 2 Utvecklare LEVEL 5
Utgivare SONY Speltyp ROLLSPEL



Premiär 29 JUNI

BIG IN JAPAN Rogue Galaxy lanserades redan i december 2005 i Japan och sålde hyfsat, sedan dröjde det till januari i år innan spelet lanserades i USA och i slutet av juni kommer alltså piratäventyret till Europa.

Jaster Rogue har bott hela sitt artonåriga liv på ökenplaneten Rosa. Han har blickat ut mot stjärnorna och hans högsta önskan har alltid varit att lämna planeten för att se resten av galaxen. Känner ni igen er?

I de första timmarna av Rogue Galaxy duggar referenserna till Star Wars och Dune tätt. Absolut inget som är ovanligt i japanska rollspel och naturligtvis bjuds det på både en och annan oväntat vändning ändå. Jasters liv förändras en dag när han misstas för att vara den legendariska prisjägaren Desert Claw av två pirater, en robot och en kort och tjock mullvadslänkande skotte (C-3PO och R2-D2 om

Striderna i Rogue Galaxy utspelas realtid där du kan byta mellan de karaktärer som ingår i gruppen

ni så vill). Han blir inbjuden att segla iväg från planeten på den ökände piraten Dorgengoas rymdskuta. Här träffar han piratens dotter Kisala, som blir hans följeslagare och nu gäller det att leva upp till Desert Claws goda rykte även om alla verkar tycka att han ser för ung ut för att vara den beryktade prisjägaren.

Striderna i Rogue Galaxy utspelas realtid där du kan byta mellan de karaktärer som för tillfället ingår i Jasters grupp. Jaster har ett svärd och en pistol, och genom att pausa spelet kan man via menyer aktivera specialförmågor eller nyttja föremålen man samlat på sig. Designen och grafiken i spelet håller högsta klass och framförallt imponerar mellansekvenserna. Level 5 har haft ett mycket starkt facit med sina rollspel de senaste åren, med Dark Chronicle och Dragon Quest: Journey of the King, och Rogue Galaxy ser ut att bli ännu ett styrkebesked.

_Bengt Lemne



Att kryssa mellan planeterna på Dorgengoas piratskepp får oss tänka på Skies of Arcadia...



Fult ansiktsuttryck...

Fienderna är inte längre jubelidioter som rusar rakt på dig utan agerar mycket smartare. Dessutom har de fått ansiktsuttryck som visar om de exempelvis är arga, neutrala eller rädda.



Gigantiska banor...

En genomsnittlig bana i Ratchet & Clank Future är över två gånger så stor som de största banorna i föregångarna. Ändå är de långt mer detaljerade och levande utan att göra avkall på den geniala bandesignen.

Polerad dunderduo...

Insomniacs charmiga radarpar debuterar till Playstation 3, och bjuder på allt du önskat och lite till



RATCHET & CLANK FUTURE: TOOLS OF DESTRUCTION

Plattform PS3 Utvecklare INSOMNIAC
Utgivare SONY Speltyp PLATTFORM

Det går inte att förneka att Ratchet-spelen tappat i kvalitet för varje ny del, för att bli en direkt medelmått i hans senaste spel *Gladiator*. Och någon medelmått är det sista Ratchet är, vilket fått utvecklarna Insomniac att tänka till lite extra inför den randige, hjältemodige lombaxens debut i nästa generation. Och lösningen på problemet, om vi får tro Insomniac själva, är faktiskt att återvända till rötterna.

Utgångspunkten inför utvecklingen av Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction är alltså att gå tillbaka till det som en gång gjorde serien så populär. I klartext betyder det att mängden action kraftigt tonats ned och de sinnrika plattformsbannerna gör ordentlig comeback.

Tillbaka till rötterna, som sagt. Och det är inte bara rent spelmässigt, för denna gång kommer vi även att få veta lite mer om mannen, myten och legenden själv - Ratchet. Spelets huvudfiende är nämligen den lombaxhatande och genomonde Tachyon som bestämt sig för att utrota universums alla lombaxar, vilket ju händelsevis är den ras Ratchet tillhör. Bana för bana kommer vi som spelare att få veta mer om varför han avskyr lombaxer så mycket och därigenom få veta en hel del om Ratchet.

Clank, som i förra spelet var decimerad till en ynkelig biroll, har i Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction återfått sin klassiska roll som Ratchets partner. Han står som vanligt för någon sorts surmulet förnuft, men har lagom till detta nya spel upptäckt sidor hos sig själv som ger honom krafter han aldrig trodde han hade.

Annars är det sparsmakat med gamla kända ansikten och evige stjärthaksförsedde knäppgöken kapten Qwark utgör det enda undantaget. I spelet tycks han ha förlorat förståndet mer än vanligt och hjälper faktiskt Tachyon med lombaxutrotandet. Helt genomond är han dock inte för av oklar anledning dyker han upp med jämna mellanrum och ger Ratchet ovärderliga ledtrådar om vad som försiggår.

Den som spelat något av de tidigare Ratchet-spelen kommer älska hur Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction ser ut, inte minst djungelbanorna. Insomniac har nämligen

Premiär OKTOBER



Inget onlinestöd?

Ratchet-spelen har aldrig varit särskilt bra som multiplayerspel och eventuellt blir det inget multiplayerläge alls denna gång.



INTE BARRA SLAGSMÅL Som vanligt blir det inte bara action utan ett antal minispel. Bland annat utlovas en vidareutveckling av rymdresorna mellan planeterna i galaxen.

alltid varit särskilt förtjusta i djungelbanor och det har funnits minst en sådan i varje spel. Detta utgör inget undantag, bortsett från att djungeln nu är sanslöst mycket mer detaljerad än någonsin förr. Vi snackar tät vegetation fullproppad med liv och rörelse på ett sätt som saknar motstycke. Lägg sedan till seriens klassiskt färgglada utseende och du har ett av de grafiskt mest imponerande spelen till Playstation 3.

Det roliga är att så mycket av all detaljrikedom faktiskt fyller ett syfte. De varelser som

FAKTA

EN GOD GÄRNING

De flesta av er har säkert sett Extreme Makeover: Home Edition. I ett avsnitt av detta program byggdes det ett bättre hus till spelfantasten James Westbrook som av en olycka blivit förlamad. Spelintresset finns dock kvar och i programmet gör Insomniac en digital version av honom som finns med i Ratchet & Clank Future.

inte är dina fiender tittar slött på dig eller smiter iväg när du kommer. Fienderna däremot tar tillvara vad som finns runt omkring sig och kastar objekt emot dig eller hoppar till svåråtkomliga platser för lömska bakhåll. Även om den artificiella intelligensen inte är det viktigaste i ett spel som Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction, märks det verkligen hur mycket bättre fienden agerar nu jämfört med tidigare delar.

Lyckligtvis är det inte bara fienden som förbättrats utan det gäller även Ratchets arsenal av skjutdon. Ett exempel är Tornado Launcher som helt uppfyller Insomniacs plan på att göra spelet mer lättspelat men ändå roligt. Den kastar nämligen, som namnet antyder, tornados. Grejen är dock att du sedan kan kontrollera dem genom att tilta Playstation 3-handkontrollen. Samtidigt som du gör det kan du ändå fritt styra Ratchet för att locka fram fiender till dina tornados och liknande. Spelseriens patenterade humor finns också kvar, något som inte minst märks i och med puffran Groovitron som skjuter glittrande diskokolor. När de landar nära fienden lockas dessa snabbt till dans från förföriska rytmer från sliskiga radioplågor.

Jag var en av dem som verkligen älskade Ratchets första spel men för varje ny del tappade jag lite av intresset. Att Insomniac uppenbarligen själva insett, och delvis även medger, att de tidigaste spelen faktiskt var bäst bådär väldigt gott. Plattformspel ska vara glada, de ska vara snabba, de ska vara lagom utmanande och lättillgängliga.

_Jonas Mäki

TERMOMETER
GAMEREACTOR FÖRHÅNDSANALYSERAR



Gör om, gör rätt tänkte Insomniac och nya Ratchet tycks faktiskt bli det bästa på flera år...



EN SKIFTYCKEL Alla nya vapen till trots kommer Ratchet självfallet ytterst att förlita sig på sin alltid lika osvickliga rymdskiftyckel.



MINDRE ACTION Insomniac säger att det i Ratchet: Gladiator var 20% plattformar och 80% action. Denna gång utlovas mer än dubbelt så mycket plattformshoppande.



THE MOST DYNAMIC SWORDPLAY EVER...
DEVASTATING VARIETIES OF MULTIPLE CHARACTER ATTACK...
RUTHLESS AND NOTORIOUS VILLAINS FROM PIRATE LORE...

...AND YOU GET TO BE
JACK SPARROW.

Disney **PIRATES of the CARIBBEAN** AT WORLD'S END



PlayStation Portable



PlayStation 2 PLAYSTATION 3



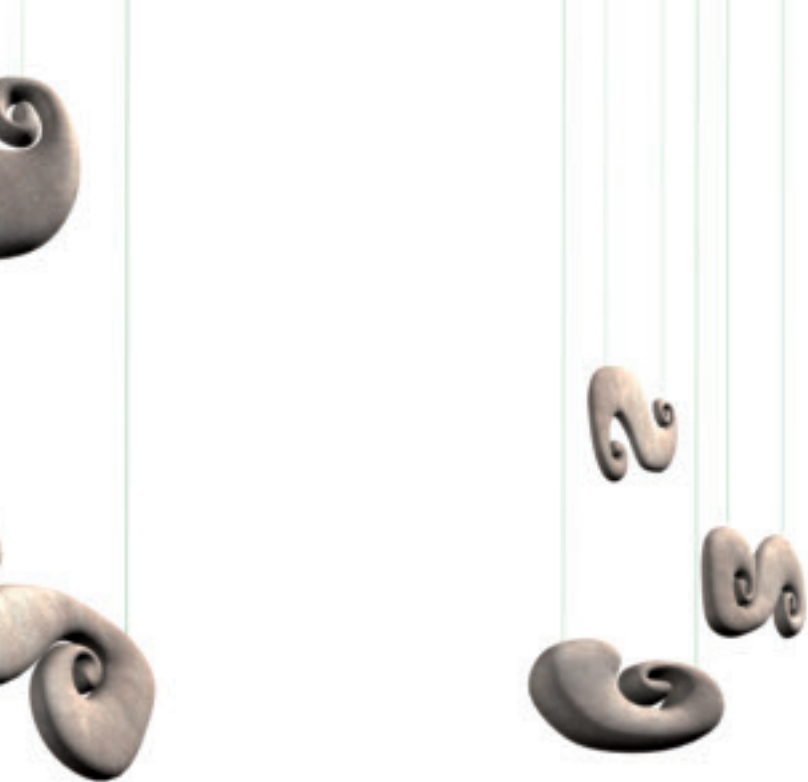
www.kedia.com
K.E. Media hänvisar till närmaste
återförsäljare på tel. 0431 - 44 41 52



NOT ALL CHARACTERS ARE PLAYABLE IN GAME. © DISNEY, NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. MICROSOFT, XBOX, AND THE XBOX LOGOS ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF MICROSOFT CORPORATION IN THE UNITED STATES AND/OR OTHER COUNTRIES AND ARE USED UNDER LICENSE FROM MICROSOFT. "PLAYSTATION" AND THE "PS" FAMILY LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

www.ATWORLSENDGAME.COM





LITTLE BIG PLANET

Loco Roco gav Sony mersmak, och nästa helsköna Bolibompa-upplevelse handlar om dockor av filt...

Plattform **PLAYSTATION 3** Utvecklare **MEDIA MOLECULE** Utgivare **SONY** Speltyp **PLATTFORM** Premiär **VINTERN**

Det pågår en fånig diskussion om vad som egentligen är nästa generation inom spel. Är det Nintendos nya kontrollmetod eller är det kraften hos de högupplösta grafikmonstren som Sony och Microsoft släppt lös på marknaden? Svaret är naturligtvis inte så enkelt som ett val mellan dessa ytterligheter. Svaret handlar om vad man faktiskt gör med den nya tekniken. Ett plattformsspel med möjligheten att skapa egna banor är ett bra exempel på hur spel kan utvecklas. Välkommen till Little Big Planet.

Konstnärer har förstått det för länge sedan. Det finns ingen anledning att sträva mot realism. Det verkligheten finns redan och den är alltid bättre än försöken att emulera den. Jag menar inte att förringa den nya tekniken. Jag tycker om högupplösta miljöer

och spännande fysik. Men bara när den används till något fantasifullt och kreativt. När den ger oss möjlighet att uppleva saker som inte finns i vår riktiga värld. För det är ju precis det som är kärnan i spel. Eller som borde vara det.

Skaparna av Little Big Planet har förstått det här. Deras verk strävar inte mot realism, snarare mot filt. Det är nämligen texturerna som bygger upp den mysiga känslan som är närvarande i spelet. Trä, metall, tyg, sten och naturligtvis tidigare nämnda filt. Dessa element från verkligheten bygger upp en kuliss, en dockteater där spelaren får skapa och leka. Det är samspelet mellan dessa vardagliga material och den liksom lågmält bisarra scen som spelet utspelar sig på som ger den annorlunda grafiska upplevelsen.

TRÄD AV FILT

Alla objekt är inte gjorda i det material som de består av i verkligheten. Titta till exempel på husen i bakgrunden som är i kartong, målade med spritpenna. Det märks att mycket tid lagts på det estetiska. Vissa av oss på Gamereactor tycker att Little Big Planet är det överlägset snyggaste spelet till Playstation 3.



DEFINITIONSPROBLEM? Det är svårt att säga exakt vad Little Big Planet är, eftersom det inte finns några tydliga referensramar. Först och främst verkar det vara ett plattformsspel i två dimensioner. Men man låter spelaren röra sig i djupled också när det behövs. Det är även en verkstad.



DRAGHJÄLP! I en tid då många dömer ut Playstation 3 som dyr och onödig behövs Sony lite draghjälper. Vad de framförallt behöver är ett exklusivt spel som visar vad maskinen klarar av rent grafiskt. De behöver också visa vad det finns för möjligheter att göra online. Little Big Planet är som klippt och skuret för jobbet.



MERITUSTA Delar av gänget i Media Molecule har tidigare gjort spelet Rag Doll Kung Fu. Detta fightingspel med marionettdockor har väldigt få likheter med Little Big Planet. Men det finns beröringspunkter. Den charmiga grafiken och hur viktig fysiklagarna är för spelupplevelsen till exempel.

SAMARBETE ÄR DET ROLIGASTE SOM FINNS

Samarbete är det roligaste som finns i spel. Ju fler man är desto roligare har man, varje gång. Klart man hellre vill fira triumfer och sörja förluster med nära och kära. Att springa runt med tre vänner på egendesignade banor verkar smått fantastiskt. För spelaren utan vänner finns det dessutom ett onlineläge där man gör nya bekanskap. Men då får man nöja sig med digitala örfilar, istället för den riktiga varan i soffan. Kanske lite skönt för den svagaste länken. Plattformsspel har traditionellt sett sällan handlat om samarbete, något som nästan är standard i till exempel actionspel. Det är dags att ändra på det.

Spel ger oss en frihet att själva få göra saker.

Det är därför vi inte bara slår på våra TV-apparater, vi sätter igång våra konsoler också. Little Big Planet handlar om att vara kreativ, att göra sina egna banor. Skapandet i sig har en smidig lösning som gör att varje apelsin, träd eller kuggghjul bara är ett par knapptryckningar bort. Fula menyer och långa tutorials är långt borta, det är fokus på lekfullhet och direkt skapande. "Det handlar inte om komplicerade verktyg, det handlar om att ge spelarna makten att utföra det de vill göra" berättar Alex Evans, en av personerna bakom spelet. När man känner sig färdig med sin vision kan man ladda upp sin bana, så att andra kan ladda ned den. Så för den vars kreativitet tryter finns massor av färdiggjort att leka med. Om den färdiga versionen ser ut som det gränssnitt Media

Molecule visade upp på Game Developers Conference så finns det topplistor över banor, listor med vänner och möjlighet att skicka varandra meddelanden. Man kan dessutom se hur många som spelat ens bana samt vilka kommentarer som lämnats på den.

När jag var liten gillade jag inte att pyssla. Pyssel blir inte snyggare än de delar man kan använda som byggstenar i det färdiga verket. Mina kycklingar och tomtegubbar såg bara marginellt snyggare ut än de toalettrullar och flörtkolor de härstammade från. I Little Big Planet kommer mina kreaturer att nå högre höjder. Det är omöjligt att misslyckas när materialet man ges ser så bra ut. Det blir enhetligt trots att delarna har så olika utseende. För dem som i ännu högre grad vill sätta sin

personliga prägel på spelet finns det utrymme för skamlös självhävande. Man kan använda egna foton och målningar genom att sätta fast dem på olika föremål. Bilder som finns på den egna hårdskivan går att använda, och Alex Evans berättar att man till och med kan ta bilder med sin Eye Toy-kamera för att använda direkt i spelet. Systemet fungerar väl, en bild som slängs på ett tyg blir en del av tyget, får samma sorts yta och ser därför nästan invävt ut.

Men vad hände egentligen? Från ingenstans kommer det mest intressanta och absolut snyggaste plattformsspelet på riktigt länge. Media Molecule, vilka är de? Många olika förmågor trängs på det nya företaget och på medlemmarnas samlade meritlista finns det spel som Burnout 3, Magic Carpet, Black and

White, Fable och den gamla klassikern Syndicate. Stommen av teamet bakom Little Big Planet har tidigare slängt ihop Rag Doll Kung Fu, ett fightingspel med marionettdockor som går att ladda ned på Steam. Det är en samling människor som varit med ett tag alltså.

Figurerna som springer runt på den lilla teaterscenen är bedårande. De ser ut som en blandning mellan en docka och en nalle och har ett väldigt stort uttryck i sin uttryckslöshet. Jag tror det har att göra med den lite ryckiga animationsstilen. Det blir mycket känslor i till synes död filtmateria. Precis som resten av den lilla stora världen kan figurerna utsmyckas. Personligen känner jag för att göra ungefär på samma sätt som min Mii. Jag vill ha en liten dock-nalle som liknar mig. Kalla det fåfånga

DE SMÅ FIGURERNA ÄR BEDÅRANDE...

eller fantasilöshet, men en liten mullig och snäll nalle med skägg och glasögon kommer glatt att springa runt i min framtida Playstation 3.

För på en liten dockteater vill jag springa med mina vänner. Det har någon insett långt innan jag förstod det själv. Och där har vi Sonys bästa triumfkort för att få mig att betala massor av pengar för ännu en elektronisk leksak.

_Love Bolin



OMVÄXLING FÖRNÖJER Grunden till alla karaktärerna är likadan. Alla är egentligen små blixtläsförsedda nallar med knappögon. Ändå går det att ge dem väldigt olika utseenden. Detta görs på samma sätt som man knäpar ihop banor. Allt görs inne i själva spelet med hjälp av det smidiga designverktyget. Så det finns ingen ursäkt att inte ge din docka en personlig touch.



FRIHET UNDER ANSVAR

Little Big Planet är ett kraftfullt kreativt verktyg. Dessutom kan vi dela med oss av det vi designat. Det medför naturligtvis en rad problem. För för eller senare kommer någon att komma på idén att lägga upp banor med tveksamt innehåll. Vem kommer att moderera? Vem bestämmer vad som är okej?

ÄTA OCH BEHÅLLA KAKAN Problemet när man inte gillar realistisk grafik är att man aldrig då får tekniskt snygga upplevelser. När actiondrama smäller på med absurd många polygoner och effekter får man sitta och muttra något om att "jag i alla fall spelar något med mysig design". Slut på det nu. Little Big Planet är toksnyggt och löjligt charmigt designat. En ovanlig och uppskattad kombination.

COOL MOCRAE DIRT

Intensivt, explosivt, smutsigt och hutlöst snyggt!
Vi har förhandstestat Colins högupplösta debut...

Plattform PC / PLAYSTATION 3 / XBOX 360 Utvecklare CODEMASTERS Utgivare CODEMASTERS Speltyp RACING Premiär 29 JUNI

Rallysporten håller på att dö ut. Intresset svalnar för varje år som går och färre och färre biltilverkare ser någon mening i att plöja ned två miljarder per säsong för att attrahera väffeltokiga kepsgubbar med enorma mustascher. Rallysporten har i flera år nu varit i desperat behov av förnyelse, och just nu ser det ut som att Colin McRae och motocross-kungen Travis Pastrana kommer att visa vägen till ett vildare, mer ungdomligt och lättillgänglig WRC fullpumpat med färskt blod.

Dessa två fartokiga herrar har nämligen tillsammans skapat en himla massa snack kring deras gemensamma rallysatsning, och fått den amerikanska

motorsportpubliken att blanda sin Nascar-frukost med en tesked rally, något som tidigare varit helt otänkbart på andra sidan Atlanten. Och ironiskt nog ser det ut som att USA är det land som kommer att vara viktigast i utvecklingen av sporten, trots att jänkarna tidigare bara fnyst åt WRC-cirkusen och istället hängett sig åt ovalracing, eller skogstökig hillclimb-racing på Pikes Peak.

Colin och Pastrana har tillsammans med folket bakom X-Games pumpat en himla massa välbehövliga steroider i hela den formen som rally som sport utövas och tråkgubbarna bakom WRC har greppat konceptet. Flytta rally från identitetslösa skogar till öppna arenor,

NEWS



TIME 01:07.29



LAP 1/2
POS 2/2

COLIN MCRALLISPORT

Bilfysiken och körkänslan Dirt känns som en blandning mellan Colin McRae Rally 3 och Rallispport Challenge 2. Bilarna är lätta att sladda med och har betydligt bättre bromsförmåga än i tidigare spel. Man kan nu också både bromsa och styra sin bil i luften, under kortare luftfärder, vilket såklart är så realistiskt som det bara går.



TIME 02:07.95

LAP 1/2
POS 6/6



COOLT BILDFILTER! Grafiken i Colin McRae Dirt är täckt av ett väldigt annorlunda bildfilter som får bilden att se lite överexponerad ut samtidigt som den i vissa stunder ser gul och liksom lite utbränd ut. Detta gör såklart att man aldrig kommer att blanda ihop Dirt med något annat rallyspel då detta bildfilter får spelet att se unikt ut på ett sätt som Colin McRae-spelen aldrig tidigare gjort.

proppa läktarna med skrikande extrem-sportfans, sätt TV-kamerorna på vajrar 30 cm ovanför biltaket och filma hela eventet som

våfflor. Jag är kanske lite väl hård här, men så tråkigt som WRC är att titta på idag har det tåligtusan aldrig varit.

"BILMODELLERNA I DIRT ÄR SANSLÖST VÄLDETALJERADE"

vilken X-Games-tävling som helst. Ett enkelt och självklart recept då rally i grunden är lika mycket extrem-sport som vilken MotoX-tävling som helst (som Pastrana alltid vinner). Något som en publikflirtig amerikan förstår, men inte en oljedoftande WRC-europé med truten full av

Och vad i hela friden har det här babblat om den "förnyelse av rallysporten" med Codemasters kommande sjätte del i Colin McRae-serien att göra? Jo, Codemasters och Colin McRae har tagit vara på den modernisering av sporten som sker i USA och den satsning som

URSNYGG PRESENTATION Presentationen har alltid varit ursnygg i Codemasters rallyspel, och Dirt är såklart inget undantag. Menyerna är sparsamt formgivna, stilistiska och väldigt lättbegripliga.



Colin själv nu gör på andra sidan Atlanten, och fyllt den sjätte delen i Colin McRae-serien med samma publikfriande, extrem-sportdoftande vansinneskörning som Colin och Pastrana pysslat med det sista året.

Colin McRae Dirt är intensivt, explosivt, ursnabbt, varierat och väldigt lättillgängligt. Codemasters har kikat en del på Digital Illusions superba Rallispport Challenge 2, blandat rally-cross med hill climb med buggyracing och rally. Sedan kryddat med lite Dakar- och Touring Car-racing och såhär på förhand kokat ihop ett drömspel för den fartsugne racingfanatikern.

När man för första gången ställer upp sin Mitsubishi Evo X inför spelets första asfaltskurva, och sedan styr sladden med gasen och bara vråker sig igenom hela böjen till publikens vilda vrål, då vet man att Codemasters prioriterat om och värdesatt andra saker denna gången än mörka skogar och perfekt grusfysik. Dirt är smutsigt, snabbt, vildsint och oerhört händelserikt. Det är nästa generations rallyspel,

TIME 01:02.02



1/2
/10

STIRRA LAGOM Det finns sex olika förarvyer att välja bland i Dirt. Två stycken utanför bilen, en då man bara ser vägbanan och ingen bil alls, en då man blickar ut över bilens huv samt två olika cockpit-vinklar.

GASA SÖNDER MIG!

Med Colin McRae Dirt har Codemasters valt att se lite mindre seriöst på rally som motorsport och istället skapat ett spel som känns betydligt mer lättillgängligt än tidigare. Mer explosivt, intensivt, vansinnigt och framförallt mer händelserikt.



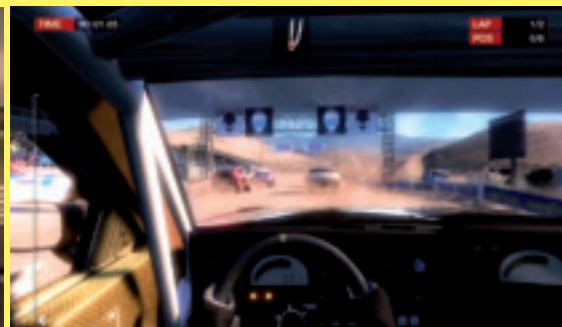
"DET ÄR INTENSIVT, EXPLOSIVT OCH VARIERAT"



OLIKA STILAR Skillnaden mellan de olika typerna av racing är bitvis riktigt stor. Det går till exempel inte att använda samma körstil när man kör en WRC-bil som när man studsar fram bakom i en sandbuggy, men det säger ju å andra sidan sig självt.



FANTASTISKA SKADOR Systemet för att generera realtidsdeformation i Colin McRae Dirt är bland det bästa och mest detaljerade vi någonsin sett i ett racingspel. Fordonen består av tusentals smådelar och om man exempelvis skulle råka köra rakt in i en stor sten, sprängs bilens framvagn till oigenkännlighet. Till skillnad från många andra rallyspel kan man i Dirt heller inte fortsätta om man exempelvis kör in i en sten, eller en vägg, utan måste då omedelbart avbryta tävlingen.



och jag är redan helt såld. Colin McRae Dirt är en mix mellan Codemasters Toca: Race Driver-spel och Colin McRae Rally. Spelet består av sex olika racingklasser där alla innehåller en specifik typ av fordon, banor och utmaningar. Förutom de traditionella rallybanorna finns här även rallycross, hill climb, touring car, buggy racers och ökenrally. För att ta sig genom spelets karriärläge gäller det att lära sig att bemästra alla dessa olika typer av racing som är fundamentalt olika. Att slänga runt bakändan på en Subaru Impreza -07 bland granar och stubbar påminner nästan ingenting om att våldsföra sig på fem andra motståndare bakom ratten på en studsande sandloppa. För att inte tala om hur annorlunda det känns att tackla sig fram genom stömmet av motståndarbilar på rallycrossbanan inuti en toktrimmad Saab 9-3



FAKTA

RUNT JORDEN

Tävlingarna i Colin McRae Dirt äger rum runt om i hela världen. Bland annat besöker man Pikes Peak i Colorado, USA, Tyskland, Spanien, England, Sverige, Japan, Australien, Frankrike och Italien. Var touring car-tävlingarna kommer att äga rum vet vi dock inte då dessa är lästa i den förhandsversion som vi testat.

eller att kryssa genom en sammetslen savann i en gigantisk Nissan-jeep.

Colin McRae Dirt erbjuder en mångfald som tidigare ingen racingspelutvecklare lyckats med. Visst, det finns redan ett flertal spel som blandar flera olika racingtyper men oftast har det då varit en del av spelet som varit bra, och resten klart undermåliga. I Gran Turismo 4 var exempelvis banracingen skaplig medan rallymomenten (som vanligt) luktade gammal hockeyljumske. Detsamma gäller faktiskt för Codemasters Toca: Race Driver-spel där Touring Car-momenten varit bra, till skillnad från truckracingen och Formel Ford-tävlingarna som tråkade ut mig något alldeles kollossalt.

I Dirt känns de olika klasserna som om de hör ihop, vilket gör att man mer än gärna

kämpar så svetten lackar för att lära sig att bemästra alla de olika biltyperna och underlagen. Detta mycket tack vare att presentationen av tävlingarna och den övergripande racingkänsla som ges, är briljant. Menyerna är sparsamt formgivna, stilistiska och väldigt smakfulla (som vanligt i Codemasters spel) och gränssnittet när man väl sitter bakom ratten är också det minimalistiskt men samtidigt väldigt användarvänligt. Genom hela spelet finns en amerikansk berättarröst likt på typiska arkadpremissor berättar för en hur svårt det är att tygla hill climb-monstren, eller tippas en om att det kan vara bra att träna lite innan man kastar sig ut i nästa tävling.

Resten av det grafiska gör Colin McRae Dirt till ett av de snyggaste racingspel jag haft nöjet att testa. Codemasters har gjort storverk

NEON Grafikteknologin som Dirt konstruerats kring heter Neon och har utvecklats av ett 18-man starkt teknikteam hos Codemasters under de senaste tre åren. Codemasters VD Gavin Cheshire säger att Neon är en betydligt mer kraftfull grafikmotor än den som exempelvis återfinns i Test Drive Unlimited, Forza 2 och Project Gotham Racing 3 och att Neon till och med räknar ut var och hur damm och gruspartiklarna som bilens däck river upp, ska landa.



KLÄTTRA PÅ KULLE

Hill Climb-tävlingarna är de snabbaste och mest brutalt furiosa av de sex olika klasserna i Dirt. Här samlas vansinniga mördarmaskiner som exempelvis Audis S1-kärra för att tävla om vem som snabbast kan ta sig upp till bergets högst belägna punkt.

i utformandet av deras senaste grafikteknologi (Neon) och i direkt jämförelse med exempelvis Test Drive Unlimited eller Need

Playstation 3-spelet Motorstorm, samt ett system för skuggor som bidrar till vilda frissningar. Den förhandsversion som vi har

”CODEMASTERS HAR KIKAT EN HEL DEL PÅ DIGITAL ILLUSIONS RALLISPORT CHALLENGE 2”

for Speed: Carbon ser Colin McRae Dirt betydligt bättre ut. Bilmodellerna är sanslöst väldetaljerade och omgivningarna täckta av supersnygga, högupplösta texturer. Tillkommer gör också en ljussättning som för tankarna till hur Evolution Studios ljussatt

här på redaktionen lider dock av instabil skärmuppdatering, något som Codemasters Sam Cordier förklarar i ett mail till Gamereactor:

”Bilduppdateringen i förhandsversionen är lägre än vi skulle ha önskat. Det gör en

stor skillnad, speciellt när den faller under 22 bildrutor per sekund, då bilfysiken dubblar upp matematiken för att klara av det, vilket i sin tur får bilarna att svara sämre och gör att dem känns sladdriga än vad de egentligen är. Det är här kommer dock givetvis inte vara något problem i den slutliga versionen då vi siktar på att Dirt ska flyta i 60 bilder per sekund.”

Efter ett par timmar tillsammans med Colin McRae Dirt är jag övertygad om att det slutgiltiga spelet kommer att roa mig kungligt, för den förhandsversion som vi testat de senaste veckorna är alldeles strålande. Recensionen av Dirt läser du redan i nästa nummer av Gamereactor.

._Petter Hegevall



STARK SAAB 9-3

Rally Cross-tävlingarna innehåller en hel del toktrimmade Saab-bilar. Precis som det ska vara.



KVADDA MIG! Den artificiella intelligensen hos motståndarna är aggressiv, banorna är ofta små och trånga och racingen är proppad med vilda kollisioner. Ibland påminner det faktiskt ganska mycket om Motorstorm och det är inte helt sällan som man kvaddar sin bil fullständigt. Man får då återvända till startmenyn för att göra ett nytt försök.



A FANTASY REBORN



FINAL FANTASY III

As their world descends into darkness, four young heroes are chosen to bear the burden of its fading hope...

Featuring a blend of classic gameplay, sparkling graphics and full touch-screen control, FINAL FANTASY III comes to Europe for the first time ever.

- Switch freely between up to 23 distinct job-classes
- Communicate with friends via the Magnet, using the Nintendo Wi-Fi Connection
- Befriend a host of allies for vital information and support in battle



Bring balance to the world, and herald a new Fantasy!

www.finalfantasy3.co.uk

NINTENDO DS.

SQUARE ENIX.

BIOSEN

Efter en tripp till det stora äpplet berättar
Gamereactor allt om hur det ser ut under ytan...

Plattform **PC / XBOX 360** Utvecklare **IRRATIONAL GAMES** Utgivare **TAKE 2** Speltyp **ACTION** Premiär **AUGUSTI**



HOOPIE

STORPAPPEN ÄR HÄR!

Den mest välkända symbolen för Bioshock är den stora mannen i den gammalmodiga dykdräkten och den lilla flickan som han beskyddar. Vid första anblick verkar han vara klumpig men när det gäller är han tyvärr snabbare än man tror. Big Daddy kallas den brutala dykaren och honom utmanar man inte utan en bra plan för hur han skall fås på knä. Vad som finns under dräkten är det ingen som vet, men utanpå sitter en gigantisk borr. Som gör jätteont.

Lågorna som slickar de brinnande vrakdelarna är det enda som lyser upp natten...

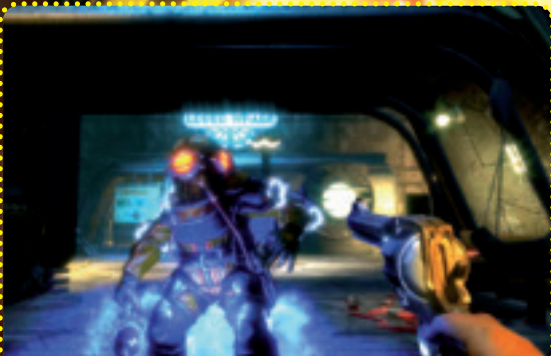
Som tur är fick jag börja från början denna gång. Det är aldrig kul att brutalt kastas in i den del av spelet som utvecklarna håller närmast hjärtat, med följd att man helt förlorar känslan av samman-hanget. När jag hälsade på Take 2 i New York fick jag en lång spelstund med Bioshock. Där fick jag börja precis där spelare världen över kommer att hamna när de för första gången startar upp sina spel i sommar. I en flygplanskrasch. Ute till havs.

Så där står jag och trampar vatten mitt ute i oceanen. Lågorna som slickar de brinnande

vrakdelarna och det antända flygplansbränslet är det enda som lyser upp natten. Eller? Är det inte något annat som lyser där borta? Så klart att det är. Även om jag aldrig tidigare spelat spelet vet jag redan allt om inledningen. Jag har studerat alla små film-snuttar som släppts från spelet och hela tiden har förväntningarna varit skyhöga. Det mystiska fyrtornet som tittar upp ur det mörka djupet kommer inte som en överraskning. Jag vet att jag borde simma dit och undersöka vad som finns där. Och den här gången får jag själv hålla i kontrollen.

Inne i fyrtornet är det mörkt. Jag spanar runt och hittar en hiss som tar mig under vattnet. Plötsligt börjar ett förinspelat meddelande ljuda. Jag

PLASMIDER Plasmider är de kemiska uppdateringar som kan förändra spelarens kropp. När man kör in nålen i venen och trycker in biokemiska substanser vet man att festligheter väntar. Överallt i Rapture finns det reklam för olika typer av plasmider och vad de kan göra.





EL-CHOCK! Ett bra sätt att spara ammunition är att först chocka fienderna med elektricitet. Då får du ett par sekunder att byta till mer konventionella handeldvapen och fylla den paralyserade kroppen med kulor.

får de första pusselbitarna till vilken sorts värld Rapture är och vem som ligger bakom dess existens. Hissen saktar ned och stannar. Jag märker direkt att det är något som sker på andra sidan hissdörrarna. Någon lämnar jordelivet på ett brutalt sätt. Det är svårt att urskilja exakt vad som

Det går inte många minuter innan man plockar upp sitt första vapen och börjar med att förvandla liv till lik

händer men killarna utanför dörren står inte på vänskaplig fot med varandra. Snart är det slut med lyxen att få vara en passiv betraktare till förödelsen. Det går inte många minuter innan man plockar upp sitt första vapen och börjar med att förvandla liv till lik.

Ni som väntar på den perfekta blandningen mellan rollspel och action får nog vänta ett tag till. Bioshock är tokröj redan från början. Jag får tyvärr sällan möjlighet att gå runt och känna av stämningen. Vapenarsenalen växer snabbt och jag förväntas gå loss på allt som rör sig. Sakar anfaller och det räcker inte med att försöka prata sig ut

situationen. Folk är så otrevliga. Speciellt sådana som bor i en söndersliten undervattensstad. De är alltid värst.

Det är action, men naturligtvis är den utlovade karaktärsutvecklingen närvarande. Bioshock handlar mycket om att utveckla karaktärens förmågor genom att låta honom tillgodogöra sig kemiska substanser. Sprutor fulla med en genetisk cocktail ger nya egenskaper. Effekten är inte att kunna dansa hela natten eller vinna i tyngdlyftningstävlingar. Istället får man nya talanger, som att kunna skjuta brännande eldsprakande blixtrar med händerna. Förutom det självklara användningsområdet (zappa och bränna elakingar) kan förmågorna användas till mer indirekta attacker samt för att lösa pussel. En blixtr på ett vått golv skickar ström igenom den stackare som för tillfället står med fötterna i det våta. En flamma mot en oljefläck bränner sönder alla i närheten. Mer taktiska strider för de som hinner fundera lite mitt i stridens hetta alltså. Pussellösning då? En välriktad blixtr kan få fart på maskiner som inte har strömsladden i väggen. Med eld kan man forcera hinder av is. Hurra!

Det enda som egentligen avbryter stridernas hektiska grepp om spelupplevelsen är förmågan att

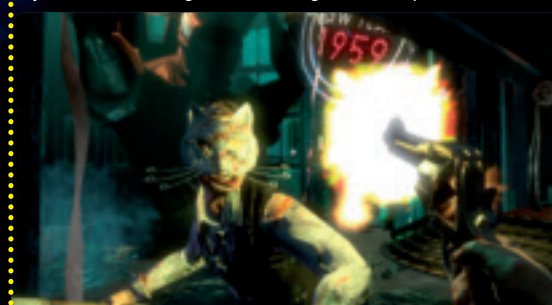
hacka sig in i olika maskiner. En svävande robot med eldvapen blir din bästa vän om du lyckas smeka hans kretsar medhårs.

Självbetjäningssaffären med ammunition och förstahjälpenlådor inledde realisation på godsakerna så fort jag lyckades övertyga om att jag i själva verket är en reko kille. Hackandet är ett ganska roligt men kanske lite malplacerat minispel som går ut på att bygga rör för att transportera någon slags vätska mellan punkt A och B.

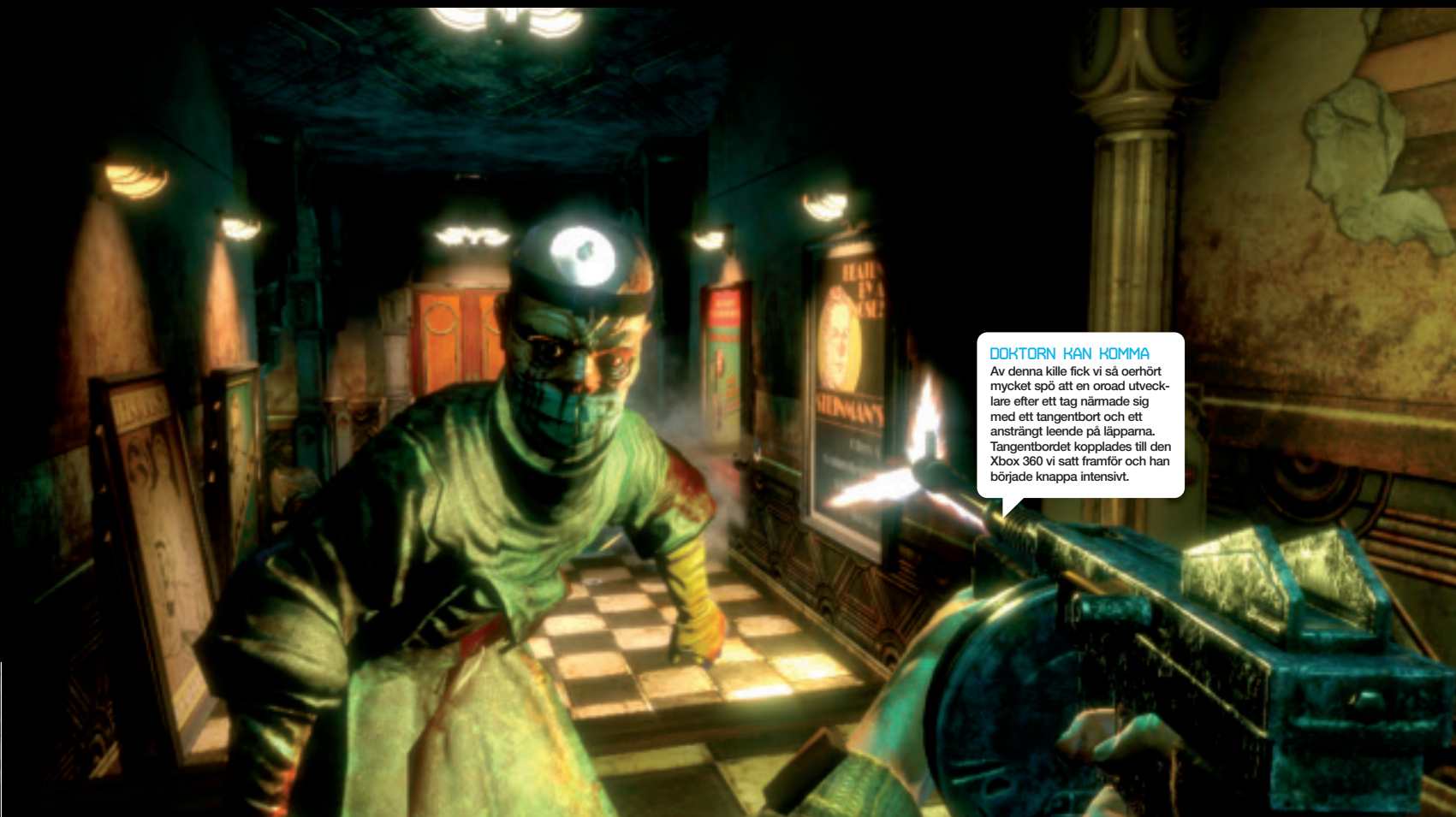
När jag sitter och bygger rör får jag känslan av att jag skulle vilja ha fler liknande andrum. Den del av Bioshock jag har testat är på tok för intensiv för



AAARGGG! Den roligaste plasmiden vi fick testa under provspelningen kallades "Rage". Den gick kortfattat ut på att slänga en boll ilska mot ett offer. Måltavlan blir då skitförbannad. Jättearg. Ilskan tas ut mot det första levande som dyker i synfältet. Med lite taktik går det att få elakingarna att ta kol på varandra.



STORLEKEN HAR BETYDELSE Det är svårt att sluta sig till hur stor världen Rapture är. När man rör sig i rum med glasväggar som vetter mot havet ser man andra delar av undervattensstaden på avstånd. Allt man ser kommer man senare att kunna besöka, lovar utvecklarna.



DOKTORN KAN KOMMA

Av denna kille fick vi så oerhört mycket spö att en oroad utvecklare efter ett tag närmade sig med ett tangentbord och ett ansträngt leende på läpparna. Tangentbordet kopplades till den Xbox 360 vi satt framför och han började knappa intensivt.



VALMÖJLIGHETER Att springa rakt fram med fingret på avtryckaren är inte alltid bästa taktiken. En långsammare spelstil där man hela tiden har uppsikt över vad som sker i rummet främjar framgångarna. Kanske det finns något att tända eld på. Eller en fiende som kan luras bli din vän?



IRRATIONAL Bioshock är Irrational Games första spel till Xbox 360, men de är inga dunnungar. Freedom Force, SWAT 4 och System Shock 2 är alla spel utvecklade av företaget. System Shock 2 i synnerhet har många fanatiska anhängare.

min smak. Speciellt med tanke på att mina förväntningar på spelet hela tiden utgått från att det skulle vara en långsammare, mer stämmingsfull upplevelse. Actionfanatiker kan direkt höja sina förväntningar ett rejält snäpp. Vänner av en mer utforskande, klurig och stämmingsfull upplevelse kan sänka sina.

Irrational Games har funderat ut en intressant bakgrund till den värld jag rör mig i. De har byggt en genomarbetad stad, fylld av vackra ting. Massor av arbete har lagts på design av detaljer. Reklamskyltar och inredning, allt är genomtänkt och enhetligt. Miljöerna är välgjorda och varierade och det känns onödigt att de skall upplevas i halvmörker. Det finns reklam för olika produkter överallt och Rapture



STYGG KEPA! Världens mest begåvade människor gick under ytan för att skapa en idyll. Och se på mig nu. Allt jag har kvar är en överdimensionerad keps och ett sönderbränt ansikte.

genomsyras av en positiv 50-tals anda. Det är futuristiskt och retro på samma gång. Framtiden var, som alla vet, betydligt bättre förr. Det är en devis som är tydlig i Bioshock. Rapture såg innan katastrofen i all sin elitism och självgodhet ut som ett ganska trevligt ställe att spendera ett liv i. Jag anser att speltillverkarna gjort ett onödigt misstag. De har förstört den värld de byggt upp.

Actionfanatiker kan direkt höja sina förväntningar ett rejält snäpp. Vänner av en mer utforskande och stämmingsfull upplevelse kan sänka sina

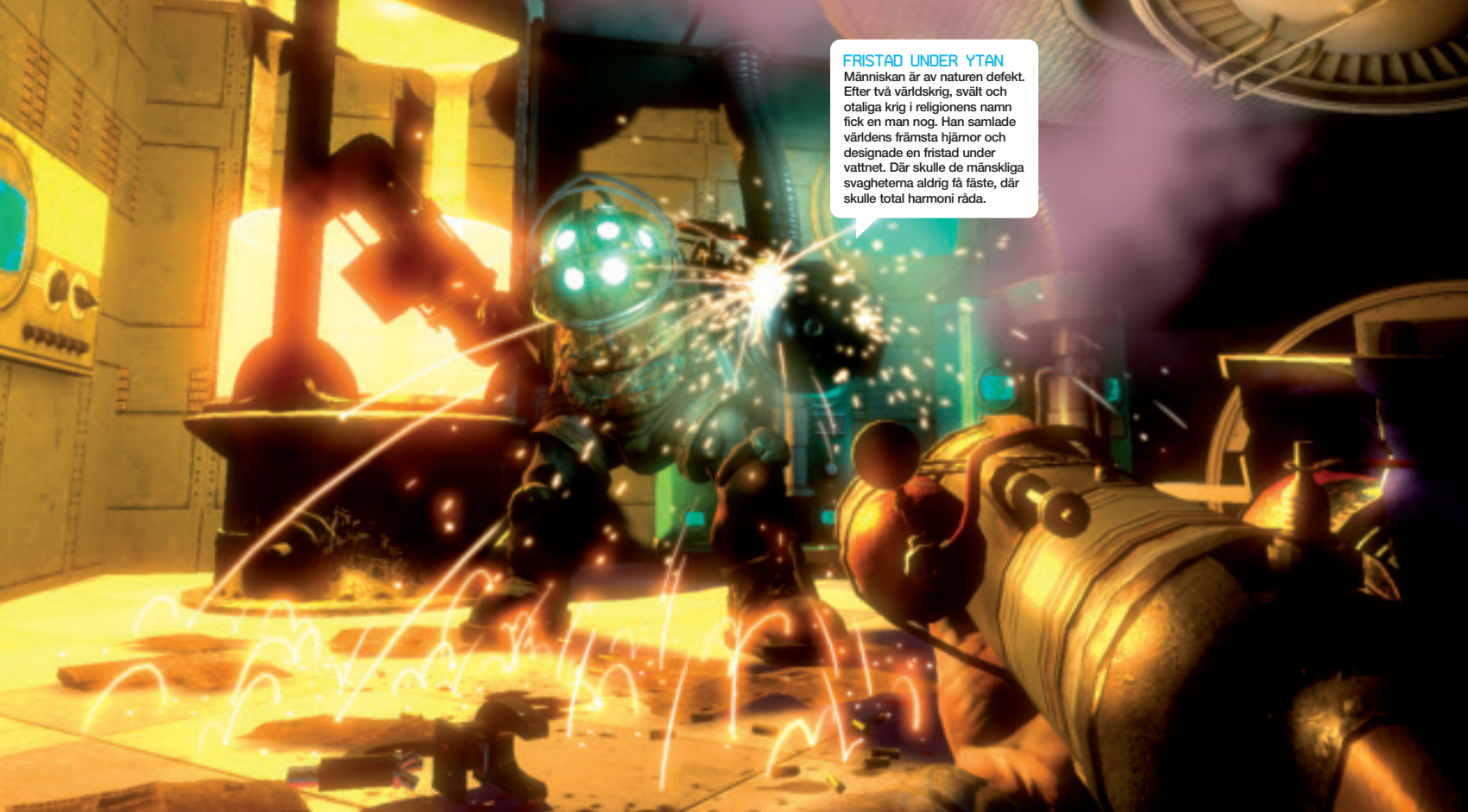
Allting är mörkt och mycket är i spillror. Jag skulle mycket hellre springa runt i Rapture innan förstörelsen. Eller kanske få vara med både före, under och efter katastrofen nådde paradiset. Jag hade verkligen njutit av spelbara tillbakablickar. Det hade knutit ihop spelupplevelsen på ett bra sätt.

Upplevelsen av att spela i ett rum fullt med nervöst leende utvecklare och förfriskade skribenter är vitt skild från hur det senare kommer att kännas



BANKA HANS HUVUD

Det finns olika sätt och strategier att bemöta de skurkar man råkar stöta på i den förfallna staden på havets botten. Denna lilla leende mes slösar man varken kulor eller plasmider på. Fram med något av stål och banka på bara.



FRISTAD UNDER YTAN

Människan är av naturen defekt. Efter två världskrig, svält och otaliga krig i religionens namn fick en man nog. Han samlade världens främsta hjärnor och designade en fristad under vattnet. Där skulle de mänskliga svagheterna aldrig få fäste, där skulle total harmoni råda.



NATE WELLS

Lead designer, Irrational games

Hur kom det sig att du valde den här branschen?

- Jag studerade medicin när tillfället att få göra spel uppenbarade sig. Men jag har alltid känt att jag velat göra något kreativt. Det råkade bli spel.

Som lead designer, vad är du mest stolt över i Rapture?

- En lätt fråga, Big Daddy.

Vad inspirerade dig till designen av honom?

- Jag är själv dykare och fascinerad av dykningens historia. De första dykarna inspirerade mig, människor som själva vågade gå ned i djupet.

Varför valde ni att förstöra Rapture?

- Det var ett logiskt val som följde historien. Alla utopier faller förr eller senare. Så även Rapture.

Vad kan du avslöja om huvudkaraktären? Kommer hans bakgrund att spela en stor roll i spelet?

- Jag kan inte avslöja något om honom just nu. Men jag kan berätta att det är jag som gör hans röst!



SNYGG ESTETIK

Allting ser jätligt läckert ut när man springer runt under vattnet. Sjukstugor, maskeradbalor, restauranger och tandläkare. Allt finns på plats och är vackert designat. Tekniskt kanske inte spelet kommer att konkurrera med till exempel Gears of War. Men estetiskt är det ljusår snyggare.

hemma i soffan. Kanske det jag upplevde som ett mer eller mindre renodlat actionspel skulle te sig annorlunda om jag ensam utan tidsgräns hade fått njuta av spelet. Jag hoppas det, för jag tror att Rapture vinner på att synas i sömmarna. Istället för att bara sporadiskt lysas upp av eldkaskaderna från överhettade vapen.

För vapen finns det. Visserligen bara sex till antalet, men alla går att modifiera efter behag. Även ammunitionen går att variera, det finns utrymme för originalitet. Och om man inte känner att det räcker finns det femtio genetiska förmågor att leka runt med.

SUPERSNYGGT VATTEN Vattnet i Bioshock imponerar rent grafiskt. Både i inledningen när man simmar runt till havs och senare i spelet när oceanen trycker mot glasväggarna.



ACTIONROLLSPEL? Tidigt marknadsfördes Bioshock som ett actionrollspel. Idag står det klart att det är ett renodlat actionspel som vi kommer att få avnjuta i slutet av sommaren.

Rapture är en mörk värld, fylld av kaos. Efter att ha spelat igenom hela inledningen, stött på flera olika fiender, pumpat min kropp fylld med plasmider och

Bioshock kommer att leverera en tät, intensiv adrenalinlick som designmässigt slår konkurrensen på fingrarna...

lekt runt med vapenutbudet har min insikt om spelet fördjupats. Jag har tidigare inte fullt ut förstått vilken typ av spel Bioshock är. Ändå står delar av min inledande inställning fast. Bioshock kommer att leverera en tät, läskig och intensiv adrenalinkick som dessutom designmässigt slår konkurrensen på fingrarna. I slutet av sommaren kommer vi att få spela ett riktigt bra actionspel. Det är helt säkert.

Love Bolin

Sabre Interactive fick en sällsynt chans att göra om sitt drömspel. För att göra om:

FUCKING TIMESHIFT

Plattform **PC / PLAYSTATION 3 / XBOX 360** Utvecklare **SABRE INTERACTIVE** Utgivare **VIVENDI** Speltyp **ACTION** Premiär **SEPTEMBER**

Det är sällan som ett dåligt spel får en andra chans. Håller det inte klassen när det börjar bli klart så skickas det ut till butikerna på vinst och förlust. Spelutgivaren hoppas att de kan få tillbaka några av de pengar som lagts på spelets utveckling och vill inte fortsätta att lägga ner mer pengar på något som inte verkar bli tillräckligt bra. Timeshift är inte bara undantaget som bekräftar regeln, det är undantaget som borde bli regel för på ett år har det gått från ett spel som på sin höjd såg ut att bli medelmåttigt till ett spel som mycket väl kan bli nästa stora actionövertaskning.

Timeshift hade våren 2006 redan utvecklats under tre år och gått från att ha varit ett PC- och

Xbox-projekt till att i första hand vara ett Xbox 360-spel. Saber Interactive hade satsat på ett ambitiöst "steampunk"-tema, science fiction blandat äldre teknologi och en färggrann palett. Rent tekniskt märktes det att man knappast startat projektet med Xbox 360 i bakhuvudet och den demoversion som Atari släppte förra våren innehöll mängder av buggar och problem. Till råga på allt var det pinsamt uppenbart att demot och spelets första banor, som visats upp för pressen var föråldrade och trista. Spelet höll helt enkelt inte speciellt hög klass och samtidigt blev det allt mer uppenbart att utgivaren Atari började få slut på pengar.

Efter att ha jobbat med en lång rad titlar, framförallt Unreal-spelen för Ataris räkning letade

Kyle Peschel efter ett nytt projekt. Midway hade tagit över Unreal-serien, så han hade egentligen inget val. Då kom utvecklaren bakom actionspelet Will Rock, ryska Saber Interactive, förbi med ett spelkoncept som Peschel motvilligt tog sig an.

- Det fanns något lovande där, men det var väldigt förvirrat och jag kände inte att det var något för mig. Som bäst kändes det som ett budgetspel och att jag har ingen lust att jobba med ett sånt projekt. Men efter ett år lyckades jag övertala dem att satsa på att göra ett Xbox 360-spel istället, vilket skulle visa sig vara en svår övergång. Ataris pengar började ta slut och budskapet uppifrån var att spelet skulle färdigställas så snabbt som möjligt, berättar Peschel.



T!

ANTI-JEREMY MODE "Varje gång vi samlas hemma hos mig för att spela händer samma sak. Det finns alltid en idiot som förstör för alla andra. I mitt fall heter han Jeremy och han jobbar på ett konkurrerande spelföretag." Kyle Peschels tanke med Timeshifts flerspelar-läge är enkelt. Spelaren får ställa in det mesta från hur lång tid det ska ta att "återfödas", till hur länge man ska vara skyddad efter det, till hur mycket hälsa med börjar med eller om man exempelvis vill spela med låg gravitation. Vem är då denna Jeremy? Jo, det är faktiskt Jeremy Luyties som jobbar hos Treyarch och jobbade på Call of Duty 3 och i Timeshift kommer du att kunna göra inställningar så att hans metoder inte längre lönar sig.



NYRENOVERAD GRAFIKMOTOR Saber Interactives egenutvecklade grafikteknologi har genomgått en förvandling av sällan skadat slag. Ruskigt högupplösta texturer, självsuggning, mjuka partiklar och naturligtvis de läckra tidsspolningseffekterna tillhör de grafiska höjdpunkterna.

Det var då han fick telefonsamtalet. En vän till Kyle som arbetade på Sega ringde upp och sa att hans spel såg bra ut. "Hur vet du det?" frågade Kyle och svaret kom som en chock.

FUCK YOU! FUCK ATARI! YOU'RE FUCKING ME OVER!

"Det var en fransman (från Atari) här och försökte sälja spelet till oss." Trots Ataris bistra ekonomi hade Kyle inte känt att ett kniven var på väg att placeras i hans rygg. Kyle Peschel befann sig vid det tillfället hos Sabre Interactive i St. Petersburg för att övervaka de sista månadernas arbete. Nu begav han sig istället till New York för att säga upp sig.

- Fuck you! Fuck Atari! You're fucking me over!

Peschels svordomar smattrar tätare än vanligt när han förklarar hur han kände för Atari

i det läget. Senare samma dag anställdes han av Vivendi, som sedermera även kom att köpa Timeshift av Atari och Peschel fick helt sonika ta flyget till Ryssland ännu en gång. Det återstod cirka tre månaders arbete och när Peschel träffade Vivendi-chefen Martin Tremblay var man sju buggar från att vara klara med spelet. Då frågade Tremblay, som tidigare basade för Ubisoft Montreal som knappt släppte ifrån sig ett dåligt spel under hans ledning, vad Peschel skulle göra om han fick ytterligare ett år på sig. Kyle Peschel, trodde att frågan bara kom för syns skull, spelet var ju klart och under den speltorka till Xbox 360 som rådde hade det säkert till och med sålt riktigt bra.

- Jag skulle byta ut fysiksystemet. Skrota de första fyra banorna i spelet, som var de första vi gjorde och helt enkelt inte håller tillräckligt hög klass. Jag skulle skrota alla de dyra mellansekvenserna vi har låtit göra. Skrota handlingen. Skrota designen. Kasta bort vapnen, menyerna

samt gränssnittet. Jag skulle skrota dräkten. Jag skulle kasta bort huvudpersonen, som folk verkar ha svårt att identifiera sig med.

Kyle Peschel tog i från tårna och Martin Tremblay lyssnade. Kyle trodde givetvis att Tremblay när han hörde detta skulle säga att allt var okej och att man skulle släppa spelet ändå. Utvecklingsteamet hade fått sin tid, spelet var kanske inte perfekt men det fick duga. Månader av alldeles för långa arbetsdagar skulle vara över och alla kunde ta en välbehövlig semester. Martin Tremblays svar kom därför som en chock.

- Jag tror på er och spelet, men det vore inte bra att släppa det nu. Så låt oss göra precis som du vill.

Den största förändringen, utöver den uppenbara grafiska helreoveringen, är onekligen huvudpersonen. Du är inte längre överpiloten Swift, vars röst skulle gjorts av Dennis Quaid, istället är du en helt vanlig snubbe som hamnar i trubbel. Tanken var att

Swift skulle ha ett vendetta mot tidsskurken Krone (den enda karaktär som finns kvar i spelet för övrigt). Men i den nya storn är det istället så att huvudpersonen befinner sig i tidslinje som förstörts av Krone, han tar på sig beta-dräkten (en läckrare design som liknar nano-dräkten i Crysis), som skickar honom bakåt i tiden för att reda upp saker och ting, men något går fel. Dräkten är trasig och du måste få tag på Krone och hans dräkt (alpha-dräkten som Swift ursprungligen hade i gamla Timeshift) för att kunna återvända till din egen tidslinje.

- Jag läste serietidningar när jag var liten och jag gillade Stålmannen. Men jag kunde aldrig bli Stålmannen, det visste jag. Men Spindelmannen, vem vet kanske skulle jag bli biten av en spindel. Så resonerade vi när vi designade om huvudpersonen som nu inte ens har ett namn. Han är du, berättar Kyle Peschel.

Fysiken i Timeshift har bytts ut och nu används den senaste Havok-teknologin (känd från Half-Life 2 och många andra spel). I kombination med spelets tidspolningsfunktion ger mängder av intressanta lösningar och vägar att ta sig fram i spelet. När Timeshift tidigare visades upp använde de flesta bara stoppfunktionen för att frysa fienderna och



FAKTA

PLAYSTATION 3

Första kvällen som det nya Timeshift visades upp i San Francisco begicks ett misstag. I slutet av trailern som visades dök Playstation 3-loggan upp, och det var inte meningen. Tanken var att Playstation 3-versionen skulle offentliggöras vid ett senare tillfälle. Så även om alla visste att en Playstation 3-version med största sannolikhet skulle komma så uppstod en komisk situation när Kyle Peschel kände sig tvungen att helt förneka förekomsten av Playstation 3-spelet, trots att alla visste att det var under utveckling.

skjuta dem. Nu har man istället designat spelet så att dräkten (som kallas SAM och är lite av en karaktär i sig) avgör om det är bäst att stoppa tiden eller spola den bakåt. Tidigare fanns det tre knappar, nu sköts allt med en knapp. En intressant detalj är att du senare i spelet kommer att möta robotfiender med förmågan att böja tiden runt omkring sig.

Timeshift ser inte längre ut som ett överdesignt budgetspel. De gamla pastell-

jag sett. Vattnet samlar sig i pölar, du kan stoppa tiden och spana in individuella regndroppar och du kan se hur vattnet förvränger synfältet. Spelet innehåller andra imponerande effekter, bland annat läckert förstörbara glasrutor liknande de i Resistance: Fall of Man.

- Jag älskar att vara en underdog. Ni räknade bort oss för två år sedan och jag är registrerad på uppåt 50 olika spelforum på

DET REGN SOM FALLER I TIMESHIFT, ÄR NÅGOT AV DET LÄCKRASTE JAG SETT...

färgerna och de fattiga texturerna har bytts ut och vi befinner oss istället i ett regnig, sliten och krigshärjad dystopi. Känner ni igen det konceptet? Det är nog ingen slump att Timeshift ser ut så här efter den succé som Gears of War haft. Men det regn som faller i Timeshift, är utan tvivel något av det läckraste

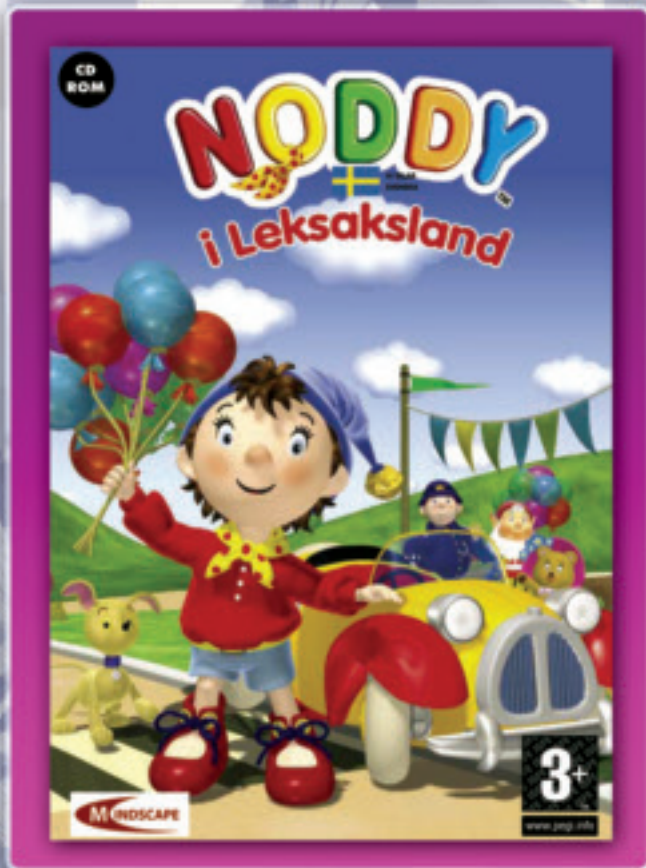
nåtet så jag vet vad som skrivits. Men jag är redo för något annorlunda efter att ha spelat andra världskrigsspel längre än själva kriget varande. Jag vet inte om Timeshift kommer att vara spelet som tar oss hela vägen dit, men det är ett försök, avslutar Kyle Peschel.

_Bengt Lemne

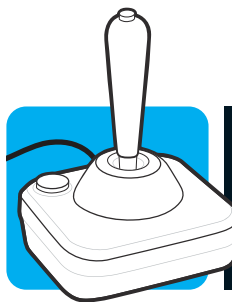
SPARKA MIG I RÖVEN! "Jag tror på förstörelse. Vapnen ska jävlar i mig sparka dig röven." Kyle Peschel berättar målände om den kanske viktigaste ingrediensen i vilket actionspel sett ur förstapersonsperspektiv som helst - vapnen. I Timeshift kan du som mest bära på tre olika vapen och du kan närsomhelst plocka upp fallna fienders puffror. Vi fick även se hur man genom lite flinka nävar och tidsvrängning kunde stjäla en fiendes vapen medan han fortfarande trodde sig ha dig på kornet. Minst sagt tillfredsställande.



Spel för alla och envar.



REACTOR

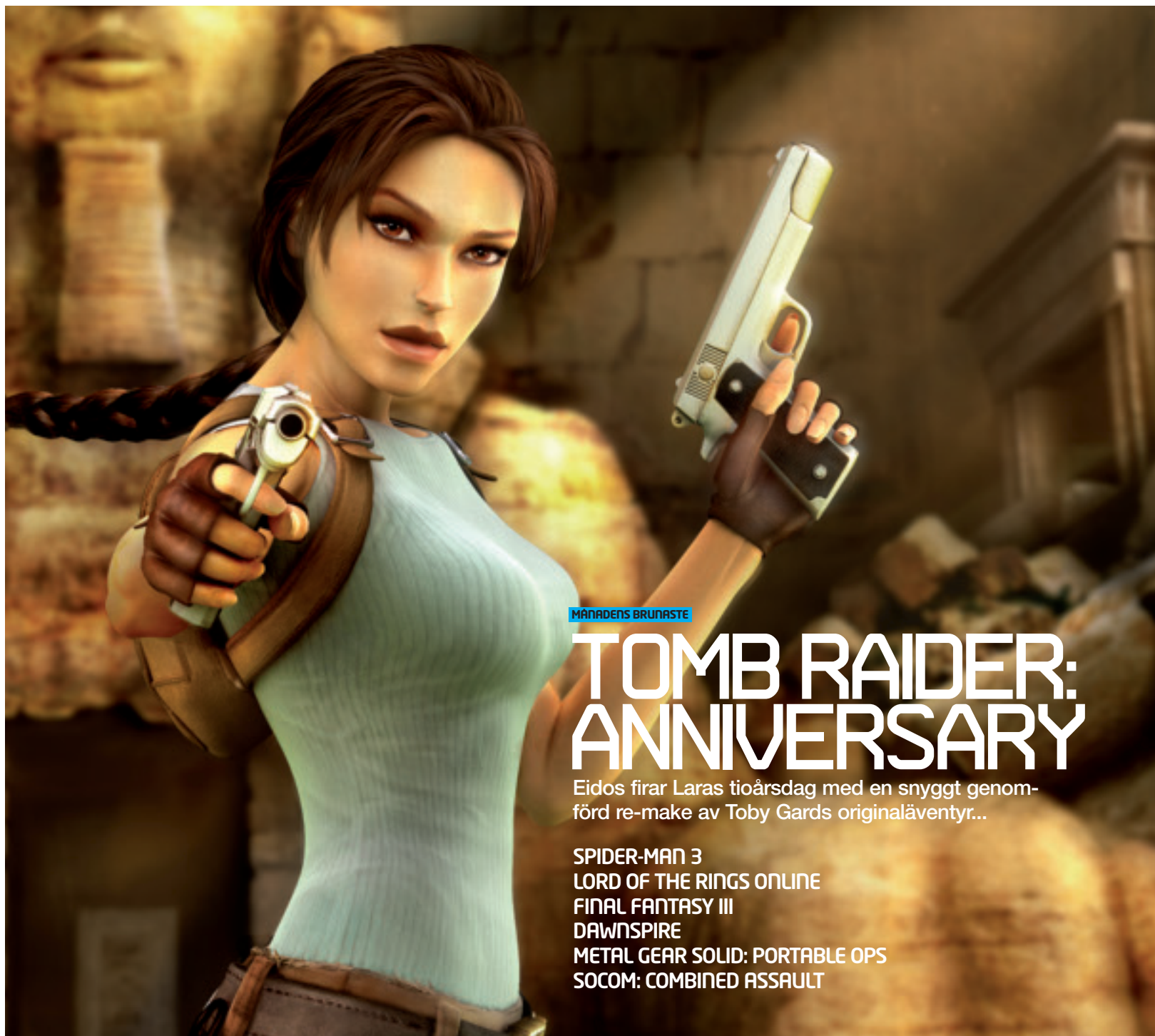


LITA PÅ VÅRA OMDÖMEN

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

OBEROENDE, RÄTTVISA SPELTESTER

Läs över 1100 recensioner: www.gamereactor.se



MÅNADENS BRUNASTE

TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

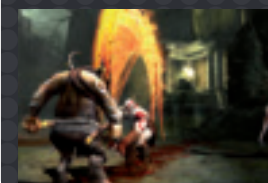
Eidos firar Laras tioårsdag med en snyggt genomförd re-make av Toby Gards originaläventyr...

SPIDER-MAN 3
LORD OF THE RINGS ONLINE
FINAL FANTASY III
DAWNPIRE
METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS
SOCOM: COMBINED ASSAULT

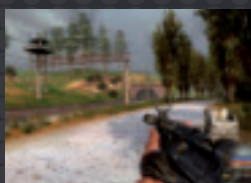


GAMEREACTOR #46

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



God of War II 9/10
Playstation 2
Guitar Hero II 9/10
Xbox 360
The Elder Scrolls IV: Oblivion - Shivering Isles 8/10
PC/Xbox 360
Virtua Tennis 3 8/10
Xbox 360



Stalker: Shadow of Chernobyl 7/10
PC
Final Fantasy V Adv. 7/10
GBA
UEFA Champions League 2006-07 7/10
Xbox 360
Frontline: Field of Thunder 7/10
PC



Hotel Dusk: Room 215 DS 6/10
DS
TMNT Multi 5/10
Medal of Honor: Vanguard 5/10
Playstation 2/Wii
Free Running 4/10
Playstation 2/PSP

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 Vill du gräva ned dig i Sveriges djupaste och bästa recensionsarkiv med över 1100 recensioner? www.gamereactor.se



TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

För att fira Laras tioårsdag har Crystal Dynamics återvänt till Toby Gards ursprungsgrottor...

Plattform [PC/PSP/PLAYSTATION 2](#) Utvecklare [CRYSTAL DYNAMICS](#) Utgivare [EIDOS INTERACTIVE](#) Premiär [8 JUNI](#) Antal spelare [1](#) Testad Version [PC \(PAL\)](#) Rek. Ålder [12](#)

Genre **ÄVENTYR**



GRAFISKT OJÄMNT
Vissa delar av Tomb Raider: Anniversary är riktigt snygga, som denna, i början av spelet. Modelleringen är detaljerad, texturerna godkända och ljussättningen jätteläcker. Det finns dock miljöer som ser ut som skräp där belysningen inte fungerar och där texturerna är skrämmande lågupplösta, tyvärr.

Jag ska verkligen försöka att inte bli vare sig överdrivet nostalgisk, jobbigt sentimental eller babblig i den här recensionen. Men jag kan inte lova någonting. Det har nämligen varit svårt att spela igenom Tomb Raider: Anniversary utan att le sådär urtöntigt med hela ansiktet. Jag är tillbaka i Lara Crofts underbara ursprungsgrottor, jag är tillbaka i ett av de bästa äventyren som spelvärlden någonsin skådat.

Tomb Raider: Anniversary är en nyversion av det första spelet och släpps denna månad för att fira seriens tioårsjubileum. I Tomb Raider: Anniversary har Crystal Dynamics gått tillbaka till det första spelet och återskapat hela den spelvärld som fick mig att storkna av förtjusning som nittonåring. Laras äventyr för att finna den åtråvärda relikten Scion, och hennes kamp mot den förrädiska Natla är ett av spelhistoriens bästa, och vi får nu den sällsynta chansen att uppleva det igen, med färsk grafik och en trimmad spelkontroll.

Crystal Dynamics (Soul Reaver-spelen) adopterade den vingklippta äventyrerskan för ett par år sedan då utgivaren Eidos fått nog av Core Designs digitala våldtäkter (du minns väl Tomb Raider: Angel of Darkness?). För ett par år sedan släppte Crystal Dynamics sitt första



FAKTA

LARAS PAPPA

Toby Gard heter mannen som för över tio år sedan skapade Lara Croft. Han hade då ingen aning om att hon skulle bli en ikon och att spelet som hon medverkade i skulle sälja i miljontals exemplar. Toby hoppade dock av utvecklingen av Tomb Raider 2 (1999) eftersom han ansåg att Core Design misshandlade det varumärke som han skapat. Nu är han dock tillbaka, och jobbar med Crystal Dynamics...

TIPS

SPELA ÄVEN

Prince of Persia: The Two Thrones [8/18](#)
[PS2/PC/XBOX/GC](#)
Akrobatiskt äventyrande när det är som maffigast.



HJÄLP EN JÄTTEÖDLA! Dinosauriedalen är en klassisk plats som för tio år sedan skrämde skiten ur oss alla. När man först kommer dit attackeras man av raptorer, som sedan i sin tur attackeras av en gigantisk t-rex.

spel med Lara Croft i huvudrollen; det hett efterlängtrade Tomb Raider: Legend. Trots snygg grafik och en betydligt mer akrobatisk Lara visade sig dock Legend för att vara ett minst sagt medelmåttigt äventyr där märkliga bandesign och usla actionsekvenser förstörde mycket av den äventyrliga mystik som spelets första timme bjöd på. Det visar sig nu dock att det enda Crystal Dynamics verkligen behövde

för att lyckas med att göra ett riktigt bra Tomb Raider-spel var en tydligt utstakad och mycket utförlig grundmall. För Tomb Raider: Anniversary är ett strålande spel, och det är stundtals nästan läskigt att nu bevitna hur långt före sin tid Lara verkligen var i hennes debutspel. Tomb Raider: Anniversary är tio år gammalt (ja, förutom grafiskt då) och är ändå genialt designat, väldigt varierande,

BRÖST OCH PISTOL. Lara är mer proportionerlig än vad hon var i Core Designs gamla spel, även om hon fortfarande är smal, lättklädd och väldigt bystig.



PRECIS SOM MAX

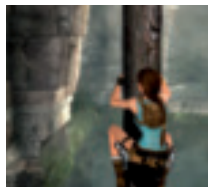
Lara kan precis som Max Payne nu även sakta ned tiden om hon håller på att bli uppäten av en arg björn. Man trycker då in shift-knappen (PC) för att kunna kasta sig i ultrarapid och därmed undkomma den mörkbruna bestens enorma käkar...



GÖR OM MIG! Crystal Dynamics har varit väldigt noggranna med att återskapa miljöerna från det första Tomb Raider-spelet med en exakthet som ibland nästan är lite skrämmande...

atmosfäriskt, storslaget, utmanande och väldigt spännande. Här finns några av de absolut mest snillrikt designade pussel som någonsin skådats inkluderade, en mystik och en uppmuntran att utforska, som så många andra spel misslyckats med.

Jag slänger mig fram, mer graciöst än någonsin, i lianer, från klippfylla till klippfylla, i jakt på fler ledtrådar om vart Scion kan tänkas finnas. Resan för mig från snötäckta vidder på Nordpolen till djupa massgravar i Egypten. Hela tiden känner jag en enorm drivkraft att fortsätta, hela tiden känner jag mig utmanad, motiverad och nyfiken på vad som komma skall. Vissa av spelets större pussel kommer jag väldigt väl ihåg. En urskön "aha"-känsla uppenbarade sig ett flertal gånger medan jag spelade igenom Tomb Raider: Anniversary då jag mindes exakt hur jag gjorde, för tio år sedan. Crystal



FAKTA

LARAS SKILLS

Lara har lärt sig en del nya, roliga, färdigheter sedan sist. Bland annat kan hon nu klättra på stolpar, hon kan också balansera med en fot ovanpå en stolpe eller liten klippavsats samt nyttja sin återhake för att ta sig till platser som annars hade varit omöjliga att nå. Kroken fanns dock redan med i Legend.

PLATS 28 Originalspelet från 1997 utsågs till tidernas 20:e bästa spel av oss på redaktionen när vi i nummer 30 utsåg världens 100 bästa spel.

Dynamics har dock valt att strukturera om en del av banorna och även de pussel som några av dem innehåller. Vissa gånger måste man nu använda Laras nyttillkomna krok som hon kan kasta mot markerade objekt och sedan svinga sig till annars omöjliga platser. Alla dessa ändringar är dock väldigt bra eftersom de hjälpt till att modernisera vissa moment som gjorde ursprungsäventyret onödigt svårt på vissa ställen.

Tillkommer gör den mästertliga, orkestrerade musiken som det första spelet innehöll plus ett par nya, mycket användbara funktioner som Lara nu har till sin hjälp. Visst, ett par av de gamla bossfighterna känns riktigt gamla och ibland är svårighetsgraden kanske lite väl oförlåtande. Jag tycker också att grafiken på sina ställen känns förlegad, då framförallt beträffande texturarbetet. Men trots vissa mindre minuspunkter är Tomb Raider: Anniversary är en grym nyversion av ett av spelhistoriens viktigaste spel, och en stark köprekommendation till såväl alla som upplevde originalet för tio år sedan, som de som missade det.

Petter Hegevall

BETYG 8/10

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

LJUVLIG RE-MAKE

- Grym utmaning, spännande, atmosfäriskt, varierade miljöer
- Gammal grafik, bitvis lite för oförlåtande

DAWNSPIRE

Här bjuds det på intensiva strider... i tråkiga miljöer

Plattform PC Utvecklare SILENT GROVE Utgivare LEXICON Premiär UTE NU Antal spelare 1-16 Testad Version GULD Rek. Ålder 12



Genre ACTION

FUL GRAFIK! Grafiken lämnar en hel del att önska och det kan vara lätt att tappa bort sig på de enförmiga banorna.

Uid första anblick kan Dawnspire påminna om Diablo, vilket inte stämmer över huvud taget - då det är ett snabbt, oförlåtande actionspel där lag slåss om att uppnå olika mål på enförmiga och tråkigt designade banor. Det spelas dessutom alltid online mot andra människor och datorstyrda krigare hoppar enbart in när mänskliga spelare saknas.

Det finns fem olika karaktärstyper och varje klass har en hög färdigheter att välja mellan. Några fler valmöjligheter får du tyvärr aldrig och det känns ofta som att man spelar en ansiktslös soldat i en armé av myror, inte en individuell hjälte som slåss för ära och berömmelse. Du kan inte välja kön, inte välja rustning eller vapen eller genomföra några former av kosmetiska förändringar.

Dawnspire styrs först och främst med musen, men spelkontrollen är inte helt klockren och ibland kan det bli ganska virrigt och hackigt, vilket kan vara förödande. Att komma undan med livet i behåll under en längre period är en konstform i sig. Att gå in i direkt strid med en annan spelare är ofta en snabb och smutsig affär, då pumpas adrenalinet och Dawnspire är som bäst.

Om tillräckligt mycket nytt material läggs till i patchar eller eventuella expansionspaket kan Dawnspire bli så mycket bättre än vad det är just nu. Då har det chansen att bli ett populärt och beroendeframkallande onlinespel för alla oss som behöver en ständig dos fantasi i våra liv. Spelet har faktiskt potential, ibland är det riktigt roligt och det finns ett taktiskt djup gömt bakom spelets gråa yta.

Petter Mårtensson

BETYG 4/10

Grafik 4/10 Ljud 6/10 Spelbarhet 6/10 Hållbarhet 5/10

TRIST OCH FULT

- Skapliga strider, händelserikt upplägg
- Enförmigt upplägg, ingen karaktärsutveckling, tråkig design



SPIDER-MAN 3

Spindeln är tillbaka, argare än någonsin och vi har testat ännu ett medelmåttigt filmlicensspel

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare TREYARCH Utgivare ACTIVISION Premiär UTE NU Antal spelare 1 Testad Version PS3 (PAL) / XBOX 360 (PAL) Rek. Ålder 12



SVART ELLER RÖD

Du får även tillfälle att prova på Spindelmannens svarta dräkt. Du får dock hela tiden kämpa mot dess inneboende ondska så den inte konsumerar din själ...

Genre ACTION



GLIDA OMKRING Den som helst av allt vill ta foton av korrupta poliser för tidningen Daily Bugles räkning, svinga omkring eller bara spöa väskryckare kan pyssla med sådant istället för att följa någon story.



FAKTA

MÖRK INSIDA

Under ett äventyr kallat Secret Wars 1984 blev Spindelmannen hårt åtgång och hans dräkt pajade totalt. Istället fick han den svarta dräkten som med ren tankekraft även kunde förvandlas till vanliga kläder. Dessutom gjorde den honom starkare. Dräkten visade sig dock vara en organism med en egen ond agenda och med hjälp av Fantastiska fyran blev han slutligen av med den.

TIPS

SPELA ÄVEN

Crackdown 8/19
XBOX 360

Helhäftig GTA-klon där du intar rollen som genetiskt förbättrad ubersnut!

Det är lätt att se hur Treyarch tänkt inför Spider-Man 3. De har tagit friheten från del två och mångdubblat den, de har utökat storleken på Manhattan ordentligt, de har lagt till större antal olika sidohistorier än tidigare samt att det nu även finns betydligt fler uppdrag att utföra. Större och mer är alltså nyckelorden, men spelbarheten tycks ha glömts bort helt och hållet.

Den som har spelat Crackdown kommer uppleva Spider-Man 3 som en rejäl tidsresa. Bakåt i tiden. För så snart man greppat handkontrollen, gjort det enkla startuppdraget och svingat runt på Manhattans gator en stund, inser man att det mesta faktiskt är sig likt från föregångaren. Det är som att Treyarch fullständigt ignorerat att spelets slagsmålssystem är föråldrat, att kameran alltför ofta skymmer viktiga detaljer samt att interaktiviteten med omgivningarna inte sträcker sig längre än att man kan sparka sönder parkbänkar. Oacceptabelt, inte minst med tanke på att detta är Spindelmannens debut i nästa generation.

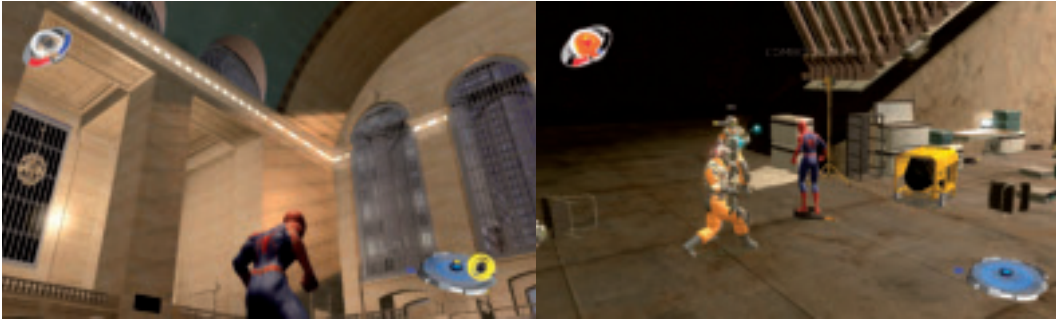
I denna oväntat primitiva värld finns det inte mindre än tio olika historier att följa. Vill du fokusera på att besegra Sandman eller försöka få Harry Osborn, son till Norman Osborn (Gröna trollet), att förstå att du inte orsakade

hans fars död kan du ganska ostört pyssla med just detta. Utöver dessa uppenbara skurkar från filmen finns även diverse gästspel såsom Scorpion och även Lizard. Dessutom har du ju alltid frugan, Mary-Jane, som behöver barnvaktas mer än vilken normal treåring som helst.

För att få rum med alla dessa sidohistorier har Treyarch byggt ut världen ordentligt och den är faktiskt betydligt större än vad det kanske först verkar som. Största skillnaden är att det nu finns ett fullskaligt tunnelbanenät att

utforska bland mängder av ljusskygga varelser samt dessutom kloaker där, tja, ännu mera ljusskygga varelser huserar. Utöver detta kan man också nyttja byggnader till annat än att fästa nät i medan man svingar omkring. I väldigt många av dem kan man nämligen gå in vilket gör att det finns praktiskt taget hur mycket ytor som helst att utforska.

Allt det låter kanske imponerande men faller på att spelet tekniskt är så oerhört primitivt. Ett resultat av att det i grunden är ett Playstation 2-spel som därefter modifierats något till de



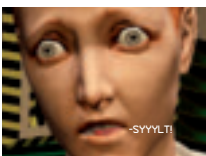
MINISPELSMAN! Inte ens Spindelmannen kommer undan minispele. Nu får du taktfast trycka på knappar för att undkomma rasande hus.



UTVECKLA MERA
Utvecklarna Treyarch är väldigt ojämna och hoppar mellan att kallas geniala (Call of Duty 3) till att dömas ut som trista slarvellar.



RIKTIGT FUL GRAFIK Trots den enkla grafiken saknas ett riktigt flyt i spelet och man drabbas ofta av att tempot saktas ned och andra grafikmissar. Givetvis helt oacceptabelt...



FAKTA

SVENSK MUSIK

Musiken i Spider-Man 3 är det bästa med spelet. Den är faktiskt skriven av svenske kompositören Tobias Enhus och framförd av Malmö symfoniorkester. Malmös symfoniorkester har för övrigt vanan inne av att framföra spelmusik efter att ha gjort en konsert i augusti förra året där de bland framförde temat "One Winged Angel" från Final Fantasy VII.

betydligt kraftfullare formaten PC, Playstation 3 och Xbox 360. Det har resulterat i ett spel där man svingar omkring i ett New York vars hus nästan uteslutande består av perfekta rektangulära objekt med osannolikt lite detaljer samt praktiskt taget folktomma gator och parker.

Det största spelmässiga tillskottet är spindelsinnet som äntligen känns som ett naturligt övertag för Spindelmannen. Genom att trycka in den vänstra avtryckarknappen kan man på bästa Max Payne-manér sakta ned tiden. Attackerar någon dig då tiden går i ultrarapid undviker Spindelmannen detta automatiskt och en ikon visar vilken knapp du ska trycka på för en riktigt grym kontring.

Men förutom att svinga mellan skyskrapor kommer du spendera din mesta tid med att slåss. Och dessa slagsmål är otvivelaktigt

DISCOKUNG! Här visar Spider-Man upp en av alla de nya disco-moves som han lärt sig lagom till det nya spelet...

spelets största brist. De är nämligen helt befriade från finesser och med stiltiga knappkombinationer slår du ned det som kommer i din väg. Enda gången slagsmålen lyfter är när man svider om till den svarta dräkten då Spindelmannen blir lite argare och lite elakare. Visserligen lär man sig nya attacker allt eftersom, men den som spelat Crackdown och har dess nivåsystem i färskt minne kommer att uppleva Spider-Man 3 som rysligt primitivt. Vad man än lär sig så går det aldrig att uppfinna sina egna tekniker, utan ett ihärdigt pumpande på slagknapparna är vad som lönar sig i slutändan.

Nej, tyvärr Peter Parker. Jag har läst nästan allt som har tryckts om dig, jag har sett den gamla TV-serien, den nya tecknade serien och jag har avnjutit filmerna om dig. Och det mesta har faktiskt varit bra. Men dina spel har som bäst varit medelmåttiga och Spider-Man 3 gör inget för att förändra på detta faktum.

Spider-Man 3 är helt enkelt inte särskilt underhållande och det tycker jag är ytterst beklagligt...

Jonas Mäki

BETYG 5/10

Grafik 4/10 Ljud 6/10 Spelbarhet 5/10 Hållbarhet 5/10

SE FILMEN I STÄLLET

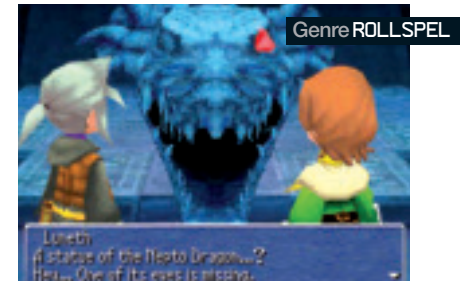
Enorm stad, suveränt menysystem

Dåligt slagsmålssystem, bökgig kamera, ful grafik

FINAL FANTASY III

Det förlorade spelet dök upp till sist och Micke har testat

Plattform DS Utvecklare MATRIX Utgivare SQUARE
ENX Premiär UTE NU Antal spelare 1 Testad Version
PAL Rek. Ålder 12



NYRITAT Den nya karaktärsdesignen har gjorts av Akihiko Yoshida som tidigare jobbat med Final Fantasy XII.

I sjutton år har japanerna tjuvhållet på det tredje Final Fantasy-spelet och förutom inofficiella översättningar har vi inte kunnat ta del av äventyret. För när nu. Final Fantasy III är en helreovering av det gamla spelet, men en varsam sådan som bevarar den ursprungliga spelbarheten och inte ändrar i onödan. Antikrundans experter hade älskat det, med andra ord...

Del tre införde mycket av det vi idag tar för givet i ett Final Fantasy-spel och det känns därför modernt i sitt spelupplägg, trots sin ålder. Däremot är handlingen totalt banal i sin enkelhet, även om den har förbättrats ordentligt med nya huvudpersoner som inte enbart är tomma blad. Fyra föräldralösa ungdomar blir utvalda av en kristall att rädda världen, liksom. Shakespeare, it is not. På samma sätt balanserar stridssystemet mellan primitivt och modernt. Alla klasser har sina egna egenheter och det finns inga självklara val, så det finns gott om utrymme att experimentera. Själv körde jag mest rätt närstridsinriktat med krigare, tjuv och munk samt en röd magiker för kombinerat helande, bombardemang och svärdfäkning (samt en käck röd fjäderhatt). De fyra hjältarna klämmer in sig i den dräkt som representerar deras yrke, som i Final Fantasy V eller, mer nyligen, Final Fantasy X-2, och helt plötsligt har man en helt ny attackstyrka att leka med.

Under detta experimenterade finns dock en riktigt gammaldags spelmotor där man står på led, knappar in sina val och sedan väntar medan spelet visar resultatet. Överhuvudtaget känns Final Fantasy III lite segt och många rutinhandlingar hade gått att göra betydligt snabbare. Men som ett rättframt och pyssligt rollspel håller det rätt länge, och för Final Fantasy-fans som inte upplevt den här viktiga vändpunkten i serien är det närmast ett måste.

Mikael Sundberg

BETYG 7/10

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

MYSIG KLASSIKER

Klassiskt äventyr, kul karaktärsutveckling, utmärkt musik

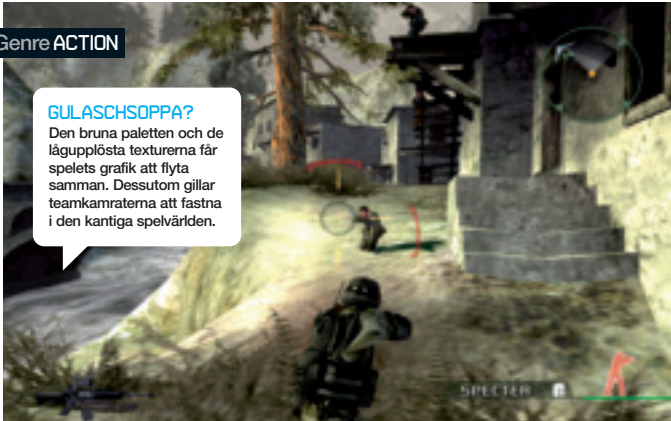
Menlös handling, lite väl inrutat



Genre ACTION

GULASCHSOPPA?

Den bruna paletten och de lågupplösta texturerna får spelets grafik att flyta samman. Dessutom gillar teamkamraterna att fastna i den kantiga spelvärlden.



SOCOM: COMBINED ASSAULT

Brunt och svagt, vi har spelat ännu ett Socom-spel

Plattform PS2 Utvecklare ZIPPER INTERACTIVE Utgivare SONY Premiär 16 MAJ Antal spelare 1-4 Testad Version PAL Rek. Ålder 16

Zipper Interactives Seal Team måste återigen rycka ut för att rädda världen. En nerskjuten helikopter i en fiktiv ex-sovjetisk stat är upptakten till en internationell röra. Det faller på spelarens lott att plocka upp spillrorna och ställa saker och ting till rätta. Problemet är dock att redan efter ett par uppdrag är jag så uttråkad att jag somnar och snarkar som en arg gammal eländig fabror.

Till stor del känns Socom: US Navy Seals Combined Assault som samma spel som sist. Bruna, fula, och dåligt designade banor och fullkomligt överkonstig fiendeintelligens som pendlar mellan övermänskligt superbäst och handlingsförlamad, förstör hela upplevelsen. Spelkontrollen har aldrig varit speciellt bra om sanningen ska fram, och år 2007 ska man kunna kräva att ett spel både ser ut, och låter bättre än den här soppan.

Är man inte ett Socom-fan sedan tidigare är detta inte rätt spel att införskaffa. För de

som redan är Socom-frälsta, och som dessutom törstar efter mer av vad de tidigare spelen bjöd på kan Socom: US Navy Seals Combined Assault vara värt att kika närmare på... kanske. Möjligheten att spela tillsammans med tre kompisar (online) kanske kan locka vissa, det krävs då att man har ett imponerande tålamod och stor acceptans för spelrättigheter som känns mer än lovligt föräldrade.

Personligen tycker jag att Socom-serien känns stendöd. Det känns som att Zipper Interactive måste gå vidare nu, eller renovera spelkonceptet kraftigt.

Jesper Karlsson

BETYG 4/10

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

INSPIRERAT & GAMMALT

- Går att spela tillsammans med tre polare online
- Ful grafik, tråkigt upplägg, dålig artificiell intelligens

RATCHET & CLANK: SIZE MATTERS

En kaxig katt och en bitter plåtburk; spelvärldens mest omaka dunderduo drabbar samman till PSP

Plattform PSP Utvecklare HIGH IMPACT STUDIOS Utgivare SONY Premiär 16 MAJ Antal spelare 1-4 Testad Version EUROPEISK Rek. Ålder 3

Genre PLATTFORM



MASSOR AV SKJUTVAPEN Som vanligt finns allehanda galna vapen såsom favoriterna Agents of Doom och Shrink Ray. Dessutom kan man denna gång bygga och modifiera egna rustningar för att förstärka just de egenskaper man tycker är viktigast.

Så typiskt Ratchet. Lilla tjejen Luna kände igen honom, kändis som han är, och frågade om hon kunde få ta några bilder. Självfallet kunde han inte bara le in i kameran och låta saken vara biff, utan bestämde sig för att smiska lite robotar för häftiga bilder. I tumletet försvinner Luna och vips har Ratchet återigen ett uppdrag att lösa.

På gott och ont går det blixtnabbt att bli varm i kläderna med Ratchet & Clank: Size Matters, det mesta är nämligen precis som det brukade vara. Snedsteget Ratchet: Gladiator till Playstation 2 är helt bortglömt och seriens signum med sinnrika plattformsbaner kompletterat med massiv action är tillbaka igen, något jag är oerhört tacksam över.

Eftersom detta är seriens PSP-debut finns ett delvis nytt kontrollupplägg att lära sig som en följd av att det till PSP saknas två analoga spakar. Därmed styr man numera Ratchet med de fyra huvudknapparna och använder istället L/R-knapparna till att rotera kameran. Det hela fungerar hyfsat, även om kameran inte är lika smidig som tidigare vilket orsakar irriterande småmissar mellan varven på grund av fiender man helt enkelt inte ser.

Lyckligtvis har stor hänsyn tagits till detta i och med spelets banor som är mer linjära än tidigare, vilket gör att man inte behöver se sig omkring lika mycket. Därmed kommer också all action mycket tätare, vilket känns klockrent på ett bärbart format som ofta används för

kortare spelsejourer. Banorna är för övrigt mycket varierade och som vanligt bryts spelet mellan varven även av för minispel. Min favorit denna gång är rymdactionbanorna med Clank.

Ratchet-serien hörde till de snyggaste spelen till Playstation 2 och faktum är att det är nästan precis lika läckert till PSP med sanslöst detaljerade omgivningar, ursköna animationer och häftiga effekter. Sistnämnda gäller inte minst de många vapnen som finns i spelet vilka på sedvanligt vis både kan uppgraderas och byggas om till de mest vansinniga kreaturer.

Ratchet & Clank: Size Matters är som sagt mycket likt sina föregångare och jag kan ibland känna att banorna lika gärna kunde ha kommit från vilket annat Ratchet-spel som helst. Men för det mesta har jag alldeles för kul för att kunna bry mig om sådana petitesseer. Jag har ju nya vapen att testa, ny utrustning att prova, nya fiender att dänga och någonstans även lilla Luna att rädda.

Jonas Mäki

BETYG 8/10

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

KANONROLIGT

- Rolig story, mängder av vapen, fiffig bandesign, ursnygg
- Bökgig kamera, trist multiplayerstöd



FAKTA
EN LOMBAX!
Många har spekulerat i vilken ras Ratchet är. Svaret är en lombax, en påhittad ras som enligt utvecklarna är närbesläktad med lokatter. Ratchet startade sin bana som spelhjärte på planeten Veldin år 2002 där han som enkel mekaniker likt Luke Skywalker drömde om att få bli en hjälte.

METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS

Snake har ömsat skinn och ålat sig in i din PSP. David har satt betyg...

Plattform PSP Utvecklare KONAMI Utgivare KONAMI Premiär 11 MAJ Antal spelare 1 Testad Version PAL Rek. Ålder 15

S pontant känns ekvationen Metal Gear Solid och PSP inte bra alls. Jag menar bombastisk smygaraction och liten, bärbar konsol? Njæ. Första intrycket bekräftar den uppfattningen. I ett yrkvet försök att utnyttja värmen har jag och PSP nämligen slagit oss ned i solen. Och jag ser inte ett piss. **Världen vs PSP: 1-0.**

Nytt försök, denna gång inomhus, på säkert avstånd från alla solstrålar, och den svartblanka skärmen går från att visa min egen spegelbild till en läckert modellerad Naked Snake. Eller Big Boss, som de flesta envisas med att kalla honom. Metal Gear Solid: Portable Ops utspelar sig nämligen några år efter Metal Gear Solid 3: Snake Eater och fyller i vad som hände med Snake efter kalabaliken i Grosnyj Grad och hur Foxhound egentligen bildades.

Spelmässigt har Konami gjort sitt bästa för att tänka till och anpassa figuren efter kostymen. Det innebär att spelvärlden är uppdelad i olika banor med tydligt utmärkta mål, istället för att sitta ihop i en enda sömlös omgivning. Tråkigt kanske du säger, men också väldigt välbehövligt. Strukturen med tydligt avgränsade småuppdrag gör nämligen att det går att få ut någonting av Portable Ops, även om du bara har en tågres på tio minuter till ditt förfogande. I kombination med ytterst humana laddningstider måste jag applådera ett av de mest bärbara spelen i maskinens historia. **Världen vs PSP: 1-1.**

Grundmekaniken i smygandet är detsamma, med det tillägget att Snake tidigt i spelet bestämmer för att han "måste fånga alla!". Pokémon, kanske du tänker och då är du rätt nära. Du kan nämligen släpa knockade fiender tillbaka till din lastbil och på så sätt "övertala" dem att gå över till er sida. Karaktärer som du förfogar över (ett hundratall allt som allt) kan sedan placeras ut innan



Genre ACTION

SERIERUTOR Metal Gear Solid-serien har alltid gjort sig känd för överdryga mellansekvenser som för handlingen vidare. I Portable Ops är dessa istället ersatta av digitala serierutor. Ett riktigt snyggt stilgrepp som passar det bärbara formatet perfekt.



FAKTA

COMRADE SYSTEM

Den största spelmässiga nyheten i Portable Ops är säkert systemet kallat "Comrade System" som tillåter spelaren att själv rekrytera medhjälpare. Detta gör man genom att tillfångata fiender och snabbt hjärntvätta dem. Olika medlemmar av Snakes egen miniamé har olika styrkor och svagheter och i början av varje uppdrag måste man sätta samman ett team.

TIPS

SPELA ÄVEN

Syphon Filter: Dark Mirror 8/10 PSP
Smidig spelkontroll, larvigt läcker grafik och mängder av arga fiender.

uppdrag, antingen för att fixa fram hemlig information, forska fram ny utrustning eller hela ditt team. Du kan även välja att ta med dem ut på uppdrag och kan då växla mellan olika karaktärer allt efter vad situationen kräver.

Lägg till ett flerspelarläge liknande det i Metal Gear Solid 3: Subsistence, ett klassiskt Kojima-doftande narrativ (om än något bantat) och den alltid lika bajsnödiga David Hayter som Snake, och du får en ytterst kompetent, bärbar smygupplevelse. Ja, i matchen Världen - PSP är faktiskt Sonys maskin nära att trycka in ett ledningsmål på övertid. Men personligen är jag nog ändå snäppet svagare för det vid det här laget uråldriga Metal Gear Solid till Game Boy Color.

David Fukamachi Regnfors

BETYG 8/10

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

GRYM SMYGARACTION

➕ Snygg grafik och fint ljud, upplägget väl anpassat till formatet
➖ Aningen styttig spelkontroll



URSNYGG! Metal Gear Solid: Portable Ops använder sig av en nedbantad version av den grafikmotor som Metal Gear Solid 3: Subsistence baserades på. Tack vare detta är Metal Gear Solid: Portable Ops ett av de absolut snyggaste PSP-spelen som hittills släppts med stora, snygga miljöer, detaljerade karaktärsmodeller, läckra animationer och imponerande effekter. Problem finns dock, som exempelvis screen-tearing och instabil skärmuppdatering.

VALKYRIE PROFILE: LENNETH

Sophie har gått på gråtmild pixelfest i asatrons tecken...

Plattform PSP Utvecklare TRI-ACE Utgivare SQUARE ENIX Premiär UTE NU Antal spelare 1 Testad Version EUROPEISK Rek. Ålder 12

Genre ROLL SPEL



KRIGARE Att förbereda fallna krigare för att fara till Valhalla är ett ständigt pyssel. Gudinnan Freja är mycket noggrann med vilken typ av krigare hon söker.

V alkyrie Profile: Lenneth är en salig blandning av hjältemod, kärlek, sorg och mytologiska felaktigheter. Lägg till en sidscrollande bandesign, ett tjugotal karaktärer och klassiska rollspelsinslag så har man spelet i ett nötskal.

I Valkyrie Profile: Lenneth är världens undergång i antåg. Det slutgiltiga slaget mellan asar och vaner kommer närmare, men dessvärre är det skralt med manskap vid Valhalla. Ditt uppdrag är, i valkyrian Lenneths sandaler, att samla in fallna krigare till Odens styrkor för att garantera vinst åt asarna. För att träna upp krigarna finns det otaliga områden att utforska, som sker ur ett sidscrollande perspektiv med mycket plattformskänsla. Rollspelsinslagen i spelet är dock klassiska för genren, där användning av rätt karaktärer vid rätt tillfälle, jakt efter kraftfulla föremål och smart distribuerade färdighetspoänger är prio ett.

Grafiken är det främsta området man märker skillnaderna mellan Valkyrie Profile: Lenneth och originalspelet. Valkyrie Profile: Lenneth har förvisso samma mysiga pixelgrafik med förrenderade bakgrunder som originalet, men Tri-Ace har gjort om spelet så att det passar konsolens bredbildsformat.

Det är dock en omöjlig uppgift att försöka klä de känslor jag får när jag spelar Valkyrie Profile: Lenneth i ord. Spelet är en liten pärla som levererar känslostormar. Dess annorlunda upplägg och tema gör det lätt att ta till sig. Lenneths längtan efter att komma tillrätta är dessutom vackert berättad, och gör mig påmind om varför spelet är så himla bra. Detta till trots att Tri-Ace anser att Oden faktiskt ska ha två ögon och inga korpar, att Frej och Freja ska vara systrar och att det, konstigt nog, finns asiater i Midgård.

_Sophie Warnie de Humelghem

BETYG 9/10

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

GAMMALT GULD!

➕ Underbar handling, vacker musik och utmanande spelsystem
➖ Slå skärmuppdatering



THE LORD OF THE RINGS ONLINE: SHADOWS OF ANGMAR

Mikael Sundberg har återvänt till sitt älskade Midgård i Turbines storslagna onlinerollspel

Plattform PC Utvecklare TURBINE Utgivare CODEMASTERS Premiär UTE NU Antal spelare OÄNDLIGT Testad Version GULD Rek. Ålder 12



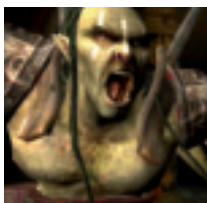
SMART BERÄTTANDE

Oavsett om du börjar som dvärg, människa, alv eller hobbit får du en flygande start där du ensam upplever intensiva berättarekvenser och får lära dig grunderna i spelsystemet innan du slussas ut i världen där alla andra befinner sig.

Genre ROLLSPEL

Jag står på en avsats, längst upp i ett förfallet torn. Här har ingen förutom björnar och vildsvin varit på århundraden, känns det som. Men helt plötsligt är jag inte ensam. En annan äventyrare har också sett tornet på avstånd, och gjort sig omaket att ta sig hit. Han nickar, och ställer sig sedan för att beundra utsikten västerut över Vinfloden och bort mot Fylke samtidigt som han stoppar sin pipa. Vi står där ett tag, innan jag tar farväl. Det börjar skymma, och jag vill hinna till Sjästorpsbron innan det blir mörkt.

Länge har jag väntat. När vi först tittade på Lord of the Rings Online hette det Middle-Earth Online, 2003 någon gång, och var ett helt annat spel. Men nu är det äntligen här, och jag kan återuppta mina äventyr i Eriador. För det är förstas inte första gången jag och Shaana besöker Bri, slåss mot orcher och banditer eller uppsöker Vattnadalen. Från det gamla bordsrollspelet på nittioalet, via en textbaserad MUD vid



1 FAKTA

BLI EN ORCH!

I Midgård finns ju egentligen bara en god sida att spela på. För att skapa intressanta strider mellan spelare finns därför möjligheten att skapa en orchsoldat, jättespindel eller liknande, som man sedan kan attackera de fria folken med i särskilda arenor. Framgångsrikt stridande på båda sidorna ger extrapoäng som kan spenderas på användbara bonusar och förstas ännu fler imponerande titlar.

millennieskiftet, har jag alltid varit i Midgård på ett eller annat sätt, och Lord of the Rings Online är bara den logiska vidareutvecklingen för min del.

Vad som först står uppenbart är att Turbine har tittat hälsosamt mycket på World of Warcraft. I praktiken kan man, med några omarrangerade knappar, spela spelet precis likadant som Bizzards mästerverk. Och det är en stor lättnad, för efter det bedrägliga Dungeons & Dragons var jag rädd att Lord of the Rings också skulle göra enkla saker onödigt omständliga bara för sakens skull.

Azeroth i all ära, men Midgård är den bästa tänkbara rollspelvärlden, punkt. Utvecklarna har varsamt anpassat den etablerade världskartan så exakt att man praktiskt taget kan navigera utifrån kartorna i böckerna. Värt att påpeka är dock att det inte är hela världen det rör sig om, utan bara Eriador, den nordvästra delen av Midgård. Alltså praktiskt



RIKTIGT SNYGGT Med alla effekter påslagna är Lord of the Rings Online riktigt snyggt. Särskilt vatteneffekterna och den otroliga sikten imponerar.

taget sträckan mellan Grå Hamnarna i väst till Vattnadalen i öst, med en avstickare till Angmar i norr. Ändå finns det stora skillnader mellan alvernas höstfärgade dalar, hobernas gröna kullar och de rejåla människostäderna i mitten, och hela tiden kännetecknas spelet av samma melankoliska känsla som filmerna.

Även spelmässigt är Lord of the Rings troget förlagan. I Midgård existerar ju bara fem trollkarlar och att helt plötsligt ha en hel hord mini-Gandalfar springande runt hade dödat

GRUPPDYNAMIK Utöver de gamla vanliga specialattackerna som varje klass behärskar finns också särskilda kombinationer som ett brödraskap kan utföra tillsammans. Om man är tillräckligt samspelt och väljer rätt blir resultatet förödande värstingattack, något som främjar samarbete och koordinering.



RÖKA SIG EN PIPA

Midgård vore förstås inte Midgård utan riktiga mängder pipetobak, och varje karaktär äger en pipa som man kan blossa på i tid och otid. Inte konstigt då att spelet tar slut redan på nivå 50, lungcancer är allvarliga saker...



HÖNSDISKRIMINERING Man kan spela som människor, alver eller hober av båda könen. Dvärgarna är dock enbart män (åtminstone har de skägg), vilket alltså inte besvarar den uråldriga frågan om hur deras kvinnor faktiskt ser ut.

trovärdigheten direkt. Istället känns klassutbudet mer verklighetstroget med fokus på närstrid. Den magi som förekommer lutar mer åt druidhållet och spelets helare är helt enkelt barder som spelar stärkande sånger. Att som krigare äntligen vara den som faktiskt sköter slaktandet är helt enkelt ljuvligt.

Det finns förstås storslagna strider att ta del av, enorma troll och gastar och allt möjligt, där tjogtals med spelare måste samarbeta, men det känns inte lika nödvändigt som i World of Warcraft. Nej, Lord of the Rings passar bättre för folk som faktiskt vill rollspela. Om inte världen vore inspiration nog finns det betydligt fler sociala redskap, som att bilda familjer och släktband. Man samlar hela tiden på sig titlar att använda, som "banditdräpare", "pajätarmästare" eller "den skygge". Kanske det mest imponerande är möjligheten att spela instru-



FAKTA

STARK STORY

Shadows of Angmar utspelar sig ungefär parallellt med den första boken. Till en början skyddar man Frodos släktingar som också jagas av nazgûlerna, för att senare i spelet möta brödraskapet i Vattnadal. Det ska bli intressant att se om Turbine kan åstadkomma en löpande historia allt eftersom de öppnar mer av världen.

ment helt på fri hand. Med tre oktaver till sitt förfogande är det bara att musicera på bäst du vill, och redan tidigt hittade jag många skickliga barder på Bris gator. Kombinerat med det inbyggda röstchattsystemet och rollspelskänslan kan bli komplett i rätt sällskap.

Visst, synar man spelet i sömmarna är det inte lika briljant upplagt som "det där andra spelet". Ibland känns fiendepaceringen lite slumpmässig, ibland är ödemarken lite öde. Men Midgård är inte en värld uppbyggd kring spelbarhet, feta explosioner och klatschiga färger. Midgård är en riktig värld, och nu kan jag äntligen utforska den helt på egen hand. Med tanke på det vansinnigt rika grundmaterialet skulle jag också vilja ha mer detaljer, sånt som inte kräver så mycket arbete, som böcker med dikter, sagor och annat ur Tolkiens outtömliga arkiv. Men det är sånt som förhoppningsvis kommer med tiden. För alla Tolkien-fans är Lord of the Rings Online ett absolut måste. För alla andra är inte frågan om man ska spela World of Warcraft eller Lord of the Rings Online, utan hur i hela friden man ska ha tid med båda.

Mikael Sunberg

BETYG 8/10

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

MITT ANDRA HEM...

- + Skön design, snygg grafik, troget böckerna, bra spelkontroll
- Lite slumpmässigt, ofokuserat

THE RED STAR



"VISUELLT UTAN MOTSTYCKE. REPRODLET OLD SCHOOL ACTION!"

* Rekommenderat försäljningspris

ENDAST 299!



NU I DIN BUTIK!

WWW.REDSTARGAME.COM



PlayStation 2



The Red Star © 2007 XS Games LLC. Take-Two Interactive Software and the Take-Two Interactive logo are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.



Genre ROLLSPEL



THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Ett år senare kommer Bethedas spel till Playstation 3

Plattform **PLAYSTATION 3** Utvecklare **BETHESDA** Utgivare **UBISOFT** Premiär **UTE** NU Antal spelare **1**
Testad Version **PAL** Rek. Ålder **16**

Nu är det så dags för nyblivna Playstation 3-ägare att ta del av förra årets bästa rollspelsupplevelse. Det mesta är intakt och expansionen Knights of the Nine ingår redan från början.

Det första som ska konstateras här är att Bethesda har gjort ett väldigt bra arbete när det konverterat Oblivion från Xbox 360 till Playstation 3. Det finns några smärre tekniska problem, men inte något som egentligen stör.

Den enda frågan du egentligen behöver ställa dig är huruvida du redan känner dig färdig med äventyrandet i Tamriel. Det är

nämigen oklart om och hur expansioner som Shivering Isles ska läggas till Playstation 3-versionen. För er som inte har upplevt Bethedas mästerverkliga rollspelsepos är detta dock ett solklart köp.

Bengt Lemne

BETVG 9/10

Grafik 9/10 Ljud 10/10 Spelbarhet 9/10 Hållbarhet 10/10
UNDERBART... IGEN

Underbar musik, vacker värld, massor med innehåll
Vissa tekniska småproblem

HARVEST MOON DS

Livet som bonde störs av en massa tomtar!

Plattform **DS** Utvecklare **NATSUME** Utgivare **RISE** Premiär **UTE** NU Antal spelare **1** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **3**

Genre **SIMULATION**



BONDE SÖKER TOMTE Vi förstår inte riktigt varför Natsume krånglat till sitt geniala koncept.

Sommaren 2005 tillbringade jag i en hängmatta med Harvest Moon: Friends of Mineral Town. Trots behovet av vila ägnade jag min semester åt att hacka, plantera, samla ihop ägg och mjölka kossor. Det var snart två år sen och nu är det dags igen. Harvest Moon till Nintendo DS borde fungera perfekt.

Men allting är sämre. Allt! Stora delar av grafiken är återanvänd och den är visserligen lika charmig som vanligt, men de nyritade delarna är helt utan charm. Pekskärmen används utan finesse och stil. Varför får jag inte vattna med pennan? Varför? Sen tvingas jag hela tiden ägna mig åt att leta tomtar och blir påtvingad en tafellig rollspelsliknande story när jag blott vill leka bonde.

Love Bolin

BETVG 5/10

Grafik 5/10 Ljud 5/10 Spelbarhet 5/10 Hållbarhet 5/10
SEG BONDESIMULATOR

Bitvis snygg grafik, söta djur
Delvis ful grafik, segt upplägg, bristfällig spelkontroll

RED STAR

Två år för sent är äntligen det gamla Red Star här

Plattform **PS2** Utvecklare **ARCHANGEL STUDIOS** Utgivare **XS GAMES** Premiär **UTE** NU Antal spelare **1-2** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **16**



Genre **ACTION**

OLD SCHOOL The Red Star har ett charmigt spelupplägg som får oss minnas Cannon Spike.

Det var snubblande nära att The Red Star var ett av de försvunna spelen ni kunde läsa om i senaste numret av Gamerreactor. Red Star var en av Acclaims allra sista storsatsningar innan de gick i konkurs och alla deras spel och varumärken reades ut.

Spelet baseras på en grafisk novell med samma namn, av Christian Gossett vilket gör att allt grundläggande i världen redan finns på plats. Utvecklarna Archangel Studios lyckats väldigt väl med att överföra serietidningen känsla till det digitala formatet och den enkla technomusiken ackompanjerar spelet perfekt. Sammantaget är jag glad att Red Star till slut fick se dagens ljus. För trots uppenbara skönhetsfläckar är spelet inte alls utan förtjänster. Synd bara att det inte kom när det var tänkt, nu känns det trots allt väl föråldrat.

Jonas Mäki

BETVG 6/10

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

Läcker design, musiken passar spelet perfekt
Ogenomtänkt spelkontroll, gammal grafik

DIDDY KONG RACING DS

Rare och Nintendo återuppväcker en klassiker

Plattform **DS** Utvecklare **RARE** Utgivare **NINTENDO** Premiär **UTE** NU Antal spelare **1-6** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **3**



Genre **RACING**

SEEEGT! Man måste spela igenom spelet för att kunna läsa upp allt som gör multiplayer roligt.

Diddy Kong Racing var när det kom ett kul spel, men fokus låg, till skillnad mot för Mario Kart-serien, på storyn istället. Nintendo har inte lämnat Rares klassiker helt ifred utan har varit inne och pillat en del. Den mest noterbara förändringen är att man måste varva upp sitt fordon genom att gnugga mot skärmen inför varje lopp, vilket gör att man inte kan hålla händerna på de nödvändiga knapparna när racet väl drar igång.

Diddy Kong Racing var inget mästerverk till Nintendo 64, men väl ett underhållande komplement till Mario Kart 64. När spelet nu återlänsas till DS är det mesta helt intakt, med några onödiga försämringar. Men i grunden handlar det fortfarande om ett underhållande spel.

Jonas Mäki

BETVG 7/10

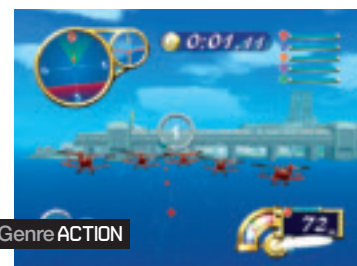
Grafik 8/10 Ljud 5/10 Spelbarhet 7/10 Hållbarhet 7/10
DIDDYS TAKTER SITTE I

Onlinestöd, olika fordonstyper, många banor
Onödiga tillägg, man måste läsa upp allt

WING ISLAND

Lata fåglar som flyger flamsiga flygplan...

Plattform **WII** Utvecklare **CAKE** Utgivare **HUDSON SOFT** Premiär **UTE** NU Antal spelare **1-2** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **3**



Genre **ACTION**

PIMPADE PLAN Allt eftersom kulorna börjar rulla in kan du köpa nya plan och förbättra de gamla.

Fjäderfän i flygplan. Folket på Hudson har slagit sina kloka hjärnor ihop och bestämt sig för att satsa på ett lättillgängligt barnspel till Nintendos nya succémaskin. Och det är klart att kidsen skall få något att lira. Synd bara att det inte är ett spel med högre ambitionsnivå.

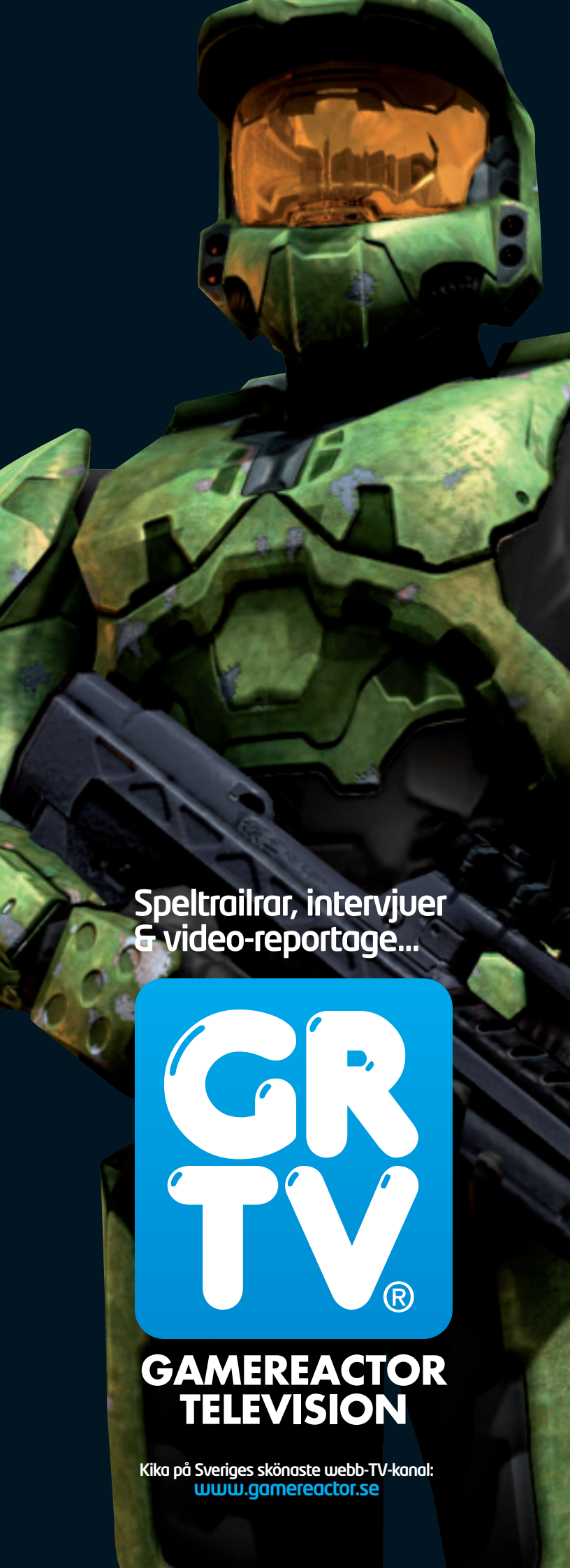
Idén är god, det funkar bra att styra flygplan med en Wii-kontroll. Spelkontrollen fungerar fläckfritt när det är simpel navigation som gäller. Då lyder planet min minsta vink. Det är när komplicerade manövrar skall utföras under stress som kontrollen fallerar. Spelets huvudgrafik, det man ser under uppdragen är rejält daterad. Det gäller speciellt i tvåspelarläget. Wii kan bättre än så här och det känns lite sorgligt att sitta med en relativt ny maskin och tänka att precis så här såg det ut för fem år sedan också.

Love Bolin

BETVG 4/10

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

Bra flygmusik, härligt ballong-poppande...
Tråkiga uppdrag, daterad grafik, fång design



Speltrailrar, intervjuer & video-reportage...



GAMEREACTOR TELEVISION

Kika på Sveriges skönaste webb-TV-kanal:
www.gamereactor.se



www.playgroundsquad.com
GAMES AND ENTERTAINMENT

PLAYGROUNDSQUAD

ANSÖK NU!
15. MAJ ÄR SISTA
DAGEN ATT ANSÖKA
TILL PSQ 2007!



JOBBE

VÄLKOMNA TILL BAKA
EFTER SOMMAREN ELEVER 06!

NI SOM REDAN HAR SÖKT
TILL PSO 07. LYCKA TILL
MED ARBETSPROVERNA!

VI SYNS PÅ INTERVJUN :-)



KAJ

GRATTIS ALLA PSO
ELEVER SOM HAR
FÅTT JOBB EFTER
PRAKTIKEN!

WE ARE SO PROUD
OF YOU -



IVAR

VI UTBILDAR
GRAFIKER, SPELDESIGNERS
OCH PROGRAMMÖRARE
TILL SPELINDUSTRIN

OM DU INTE VISSTE DET!



WWW.PLAYGROUNDSQUAD.COM

**GRYMT BRA MUSIK**

Turrican II var genomarbetat in i minsta detalj. Varje bana hade sin egen musik, allihop signerade technoguden Chris Hülsbeck. Allra bäst gillar jag musiken på den första och andra banan samt på flygbanorna.

VARIERAD ACTION Hela tiden bjöd Turrican på nya utmaningar, som den sista banan där man hoppar mellan exploderande plattformar upp längs ett vertikalt schakt för att sedan möta den enorma slutbossen längst upp.

TURRICAN II

Plattform **AMIGA/ATARI/C64** Utvecklare **FACTOR 5** Utgivare **RAINBOW ARTS** Släpptes 1991

Micke kommer ihåg Factor 5-spelet Turrican II...Tung tysk technoaction när den var som bäst

Det var svårt att inte älska Turrican II. Redan för sexton år sedan var tyska Factor 5 mästare på tokläcker design, briljant musik och ösig spelbarhet med ett djup som utklassade det mesta på marknaden.

Turrican var inspirerat av Metroid och Contra och det märktes. En hjälte med en superrustning som kunde rulla ihop sig till en boll för att ta sig runt snabbare och hitta gömda skrymslen, och en till synes oändlig ström av robotar och aliens att ha ihjäl med en rad olika vapen. De tre olika grundvapnen erbjöd variation

men det var den styrbara laserstrålen som var spelets främsta signum.

Turrican II skilde sig från majoriteten av de simpla actionspelen genom att erbjuda en otroligt genomarbetad spelvärld som hela tiden bjöd på nya upptäckter. Redan på spelets första bana hindras man av starka vindar och måste hitta en ny väg under jorden, ungefär halvvägs genom spelet blir det plötsligt ett sidoscrollande shoot'em up när Turrican hoppar in i ett rymdskepp, och de sista banorna bjöd på ödesmättade promenader genom en Giger-inspirerad värld där äckliga blobbar och vassa

mekaniska tungor hindrar framfarten.

Lika bra som designen var tekniken. Innan man började räkna polygoner räknade vi antal fiender på skärmen och antal parallax-scrollande bakgrunder, och Turrican II hade minsann massvis av bägge. Även ljudmässigt var det imponerande med några av de bästa spelstycken som någonsin komponerats och tunga ljudeffekter. Det enda jag frågar mig är vem fasan som godkände ljudet när man blir skadad. Grymt irriterande är det i alla fall... men det kanske är meningen, för att man ska kämpa till det yttersta för att undvika att

bli skadad.

Turrican II konverterades till en rad olika format och fick även en riktig uppföljare till Amiga, som dock inte riktigt nådde upp till föregångarens briljans. Factor 5 gick istället och blev kompisar med Lucas Arts, och har sedan dess stått för flera av deras bästa Star Wars-spel. Nu jobbar de som bäst med Lair, men det ryktas också om att Turrican kommer att få en comeback. Det är svårt att tänka sig en hjälte som bättre förtjänar det än den tyske technoriddaren Turrican.

_Mikael Sundberg



HOUR OF VICTORY



16+
www.pegi.info

15

Hour of Victory © 2007 Midway Home Entertainment Inc. All rights reserved.
Hour of Victory is a trademark of Midway Home Entertainment Inc. MIDWAY,
and the Midway logos are trademarks of Midway Amusement Games, LLC.
Used by permission. © 2007 Microsoft Corporation. All rights reserved.

XBOX LIVE  XBOX 360™

 MIDWAY

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...

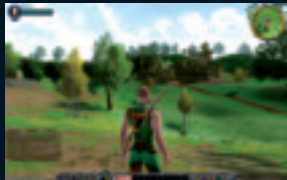
FÄRSKA TOPPLISTOR FRÅN SPELVÄRLDEN

Försäljningslistor varje vecka: www.gamereactor.se

REDAKTIONEN

Månadens mest älskade...

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



LORD OF THE RINGS ONLINE: SHADOWS OF ANGMAR PC

Mikael har trippat omkring med sin lita i Fylke, men nu börjar även resten av redaktionen falla till föga. Petters arga dvärg "Biff" och Jonas Måkis graciösa alv "Sir Nils" har setts fraternisera med ett gäng muntra hober. Vi har svårt att tro att spelet kommer stjäla lika mycket tid som World of Warcraft, men att besöka Midgård känns riktigt mysigt.



VALKYRIE PROFILE: LENNETH PSP

PSP har inte fått speciellt många lysande rollspel, men nu har det äntligen kommit ett riktigt klassrollspel till Sonys bärbara. Visserligen handlar det om en konvertering, men vi här i Europa fick aldrig ta del av Squares annorlunda saga första gången det begav sig (till PSone) och nu jublar stora delar av redaktionen med Sophie i spetsen över Lenneth-upplagan.



METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS PSP

Det är en riktig dundermånad för PSP-ägare och att vi åter får ge oss ut på ett äventyr med Snakes pappa är inget vi tackar nej till. Vi har fått vänta ett extra halvår på Portable Ops och som kompensation har Konami lagt till lite extra material för oss europeer.



TOMB RAIDER: ANNIVERSARY PC/PS2

Lara Croft fyller tio år och det firas med det bästa Tomb Raider-spelet sedan det första äventyret. Eller kan man säga så när det faktiskt är en repris av hennes första spel? Nåväl, det spelar mindre roll när vi får vänta oss i minnen och nostalgi. För dig som vill minnas Laras finaste stunder eller för dig som aldrig upplevt dem tidigare är detta ett måste.



SVERIGE TOPP 20

1:a THE SIMS 2: ÅRET RUNT

Format PC Gamereactors betyg -

2:a WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

Format PC Gamereactors betyg 9/10

3:a GUITAR HERO II

Format XBOX 360 Gamereactors betyg 9/10

4:a THE SIMS 2: FEST & BRÖLLOP

Format PC Gamereactors betyg -

5:a COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

Format PC Gamereactors betyg 8/10

6:a SINGSTAR: SVENSKA HITS

Format PLAYSTATION 2 Gamereactors betyg 7/10

7:a POKÉMON RANGER

Format DS Gamereactors betyg 6/10

8:a COUNTER-STRIKE: SOURCE

Format PC Gamereactors betyg 8/10

9:a THE SIMS 2

Format PC Gamereactors betyg 8/10

10:a GUITAR HERO II

Format PLAYSTATION 3 Gamereactors betyg 9/10

11:a GRAND THEFT AUTO: VICE CITY STORIES

Format PLAYSTATION 2 Gamereactors betyg 7/10

12:a FINAL FANTASY XII

Format PLAYSTATION 2 Gamereactors betyg 10/10

13:e THE SIMS 2: DJURLIV

Format PC Gamereactors betyg 5/10

14:e NEW SUPER MARIO BROS.

Format DS Gamereactors betyg 9/10

15:e NEED FOR SPEED CARBON

Format PLAYSTATION 3 Gamereactors betyg 7/10

16:e GUILD WARS NIGHTFALL

Format PC Gamereactors betyg 8/10

17:e WII PLAY

Format Wii Gamereactors betyg 6/10

18:e MOTORSTORM

Format PLAYSTATION 3 Gamereactors betyg 8/10

19:e THE ELDER SCROLLS IV: SHIVERING ISLES

Format PC Gamereactors betyg 8/10

20:e RESISTANCE: FALL OF MAN

Format PLAYSTATION 3 Gamereactors betyg 6/10

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

JAPAN TOPP 10

1	PHOENIX WRIGHT 4	DS
2	KINGDOM HEARTS II: FINAL MIX+	PS2
3	YOSHI'S ISLAND DS	DS
4	WII SPORTS	WII
5	MUSUO OROCHI	PS2
6	SUPER PAPER MARIO	WII
7	MORE ENGLISH TRAINING	DS
8	MARIO VS DONKEY KONG 2: MARCH OF THE MINIS	DS
9	FATE/STAY NIGHT	PS2
10	PRO BASEBALL SPIRITS 4	PS2

Källa: Media Create

USA TOPP 10

1	GOD OF WAR II	PS2
2	GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER 2	XBOX 360
3	GUITAR HERO II	XBOX 360
4	WII PLAY	WII
5	MOTORSTORM	PS3
6	DIDDY KONG RACING	DS
7	SPECTROBES	DS
8	MAJOR LEAGUE BASEBALL 2K7	XBOX 360
9	MLB '07: THE SHOW	PS2
10	DEF JAM ICON	XBOX 360

Källa: NPD Funworld (OBS! Endast konsolspel)



ENGLAND TOPP 10

1	POKÉMON RANGER	DS
2	TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	MULTI
3	HARVEST MOON	DS
4	TIGER WOODS PGA TOUR 07	MULTI
5	COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS	PC
6	BRIAN LARA INTERNATIONAL CRICKET 07	MULTI
7	VIRTUA TENNIS 3	MULTI
8	MEDAL OF HONOR: VANGUARD	MULTI
9	UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2006-07	MULTI
10	MOTORSTORM	PS3

Källa: Charttrack



SPIDER-MAN



1:a PRIS! Vinn en två meter hög staty föreställande Spider-Man som rymmer 200 av dina DVD-filmer!

2:a-5:e PRIS! Spider-Man 3 till Playstation 3

5:e-10:e PRIS! Spider-Man 3 T-shirt

STOR TÄVLING!

SPIDER-MAN 3

Vill du vinna en två meter hög Spider-Man-staty som fungerar som en DVD-hylla, Spider-Man 3-spelet plus en smaskig T-shirt? Då är detta rätt tävling för dig!



Förutom den gigantiska statyn snett ovan till höger går det också att vinna spelet Spider-Man 3, biobiljetter och T-shirts i Gamereactors stora Spider-Man-tävling.

Fyll i rätt svar nedan



Vad heter regissören som gjort Spider-Man 3?

- Sam Raimi Peter Jackson George Lucas

Vad heter Spider-Mans alterego?

- Clark Kent Peter Parker Bruce Wayne

Vilken av dessa är inte en av Spindelns fiender?

- Green Goblin Venom The Joker

Motivering:

Skriv med max 15 ord varför du ska vinna en två meter hög Spider-Man:

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Ditt namn & adress:

Du kan även delta i denna tävling på Gamereactor.se och slipper då klippa sönder tidningen. Häpp!

Namn:

Adress:

Postnummer & ort:

Telefonnummer:

E-mail:

KASSAKOSSA The Departed är Scorseses mest ekonomiskt framgångsrika film någonsin...



MÅNADENS VASSASTE

Maffiafasoner

Martin Scorsese återvänder till välkända gator i The Departed

The Departed

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

Så har Martin Scorsese, efter några utflykter här och var, återvänt till sina rötter. Och visst är det välkomstkommitté och röda mattan som gäller vid återkomsten. Det har han gjort sig förtjänt av. Filmer som Maffiabroder, Casino och Mean Streets talar sitt tydliga språk om att det är med gatans språk Scorsese bör tala.

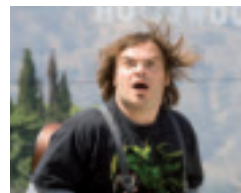
Handlingsmässigt har hemvändar-Scorsese smidigt nog gjort det lätt för sig, förutom en liten lätt makeover när det gäller plats och namn är storn direkt hämtad från Hong Kong-förlagan Infernal Affairs. Vi får alltså följa den ambitiösa polisen Billy (DiCaprio) som får i uppdrag att infiltrera gangsterbossen Frank Costellos (Nicholson) ligan som styr brottsligheten i stan.

Frank vill inte vara sämre utan har en mullvad han också får att kunna ligga steget före polisen, Colin (Damon) heter han och ingår i elitstyrkan som är tillsatt för att krossa Franks verksamhet.

Som brukligt i en klassisk katt och rättaleksthiller är det dubbelspel, svek och lojalitetspakter som står på schemat. Identiteter som bara är sekunder från att röjas och avlyssnade telefonsamtal där varje ord måste väljas med snudd på manisk omsorg. Allt rasande skickligt uppbyggt tack vare en exakt klippning och en vilja hos Scorsese att experimentera med bildlösningar för att sätta extra guldkant på filmtilvaron. När det gäller skådespelarensemblen har det östs lovord över DiCaprio och att han äntligen fått spela och se ut som en riktig man. Manligheten till trots är The Departed en

enmansföreställning av Jack Nicholson där hans patenterade galenskapsblick är sig lik sedan Here's Johnny-dagarna. Inget nytt under solen alltså men det gör det inte mindre njutbart.

Scorseses kommentarer om att The Departed inte skulle vara en nyinspelning utan snarare en löst baserad omarbeting av Infernal Affairs får man ta med en grävskopa salt. I själva verket är en hel del scener snarlikt filmade. Men jag antar att Scorsese behövde övertyga Oscarsjuryn om att han är en större kreatör än vad han egentligen är så att han äntligen kunde lägga vantarna på den där fördömda guldgubben för årets bästa film. Och den taktiken gick ju hem. Om den sedan hamnade i rätt händer kan man ju förstås diskutera. Men helt utan substans var trots allt inte valet. **8/10**



Tenacious D: Världens bästa rockband

Genre **KOMEDI**
Premiär 23 MAJ
Text ROGER ROSENLLUND

Ni som gick och saknade en fristående akustisk prequel till kultrullen Spinal Tap; lyssna på det här: Två tjocka snubbar med grava rockoperakomplex gör en rock'n roll shootout med djävulen (spelad av David Grohl). De tjocka gubbarna blir stenade av svamp, dansar med sasquatch på en roadtrip via en omotiverad parodi från A Clockwork Orange. Alltså: en sällsynt idiotisk smörja som får Jay and Silent Bobs äventyr att framstå som rena kvalitets-thrillern.

Att Jack Black kan sjunga (och sjunga riktigt bra) blev allmänt känt för den svenska biopubliken med High Fidelity. Att han gör det även vid sidan av duken just med Kyle Gass i Tenacious D går inte att komma undan med 9860 träffar på Youtube.com. Och det är även där filmen hör hemma; som enstaka sökbara, uppstyckade internetskämt. Som film är den nämligen usel. Hur roliga vissa skämt än är drar de outhärdliga transportsträckorna ner betyget till en solklar ickekommendation. Tyvärr...a **4/10**



Deja Vu

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

Att Ridley Scotts lillebror Tony har en fallenhet för att göra bra actionfilm har han redan bevisat med filmer som Man on Fire och True Romance, så därför kommer det inte nu som någon större chock att även Deja Vu underhåller på bästa tänkbara sätt. Deja Vu är en lika ologisk som underhållande actionfilm där den alltid lika sevärde Denzel Washington spelar huvudrollen som ATF-agent vars uppdrag är att med hjälp av en superhemlig tidsmaskin förhindra ett bombdåd som redan inträffat. Låter det krångligt? Oroa dig inte, för även om nu tidsmaskinspratet stundtals gränsar till rena fysikavhandlingen, så är det faktiskt inga större problem att hänga med i svängarna och bara njuta av den adrenalinistinna popcornatmosfär som Scott bjuder oss på. Han vräker på med stora explosioner, biljakter och en hel del pangpang. Allt för att bedöva de kritiska delarna av hjärnan och sedermera få oss att blunda för de många klyschorna som befolkar filmen. Det lyckas han bra med. Jag njuter från början till slut. **8/10**



The Prestige

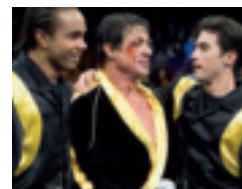
Genre **THRILLER**
Premiär 30 MAJ
Text ROGER ROSENLLUND

Tricket med själva tricket är enkelt. I teorin. Tre steg från konkret presentation till det stora obegripliga frågetecknet då alla drar efter andan, det illusionisterna själva kallar The Prestige.

Högintressanta regissören Christopher Nolan (Memento, Batman Begins) lyckas själv med fler konster när han skildrar de två unga underhållarnas liv från lärlingar till världsattraktioner i viktoriansk högkonjunktur med allt vad den tiden innebar i framtidsdro på teknik och populansens kräsna rop på underhållning.

Först etablerar han deras livslånga ovänskap genom en tragisk olycka på scenen. Sedan låter han den eskalera till gränsen för maniskt vansinne genom strategiskt utplacerade vendetter. De utgör själva tråden i filmen som ändå lika mycket handlar om deras parallella levnadsöden och framförallt jakten på vad som mer och mer tjygs vara ren astral magi.

Svårt att förklara, lättare att bara konstatera: supersnygg och spännande film som överraskar hela tiden. **8/10**



Rocky Balboa

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

Man behöver inte vara konspiratorisk för att se likheterna mellan filmens huvudrollsinnehavare och huvudkaraktär: Det var 30 år sedan de gjorde sina bästa prestationer. Bägge för numera en tyngande tillvaro som föredettingar. I sina respektive branscher har Stallone ersatts av yngre fräscharer kollegor medan Rocky ersatts som fixstjärna av den unga slagvirtuosen Mason. Skulle det även visa sig att Sly har en italiensk restaurang där han sitter och pratar om forna glansdagar så fullbordas cirkeln. Men identifikationsfaktorerna verkar enbart varit av godo och den sjätte Rocky-filmen präglas inte alls av en rullatorsbehövande Sly såsom olyckskorpar siat om. Tvärtom är han i iögonfallande god form och har dessutom regimässigt lyckas få till all nostalgikuriosa samt stabila personporträtt.

Nu ligger förvisso Rocky Balboa inte hästlängder före andra sentida boxningsfilmer som Cinderella Man och Million Dollar Baby men den värdiga avslutning som femte filmen aldrig erbjöd är ett faktum. **7/10**

LARA CROFT TOMB RAIDER ANNIVERSARY



UNLOCK THE PAST.
UNLEASH THE UNKNOWN.

Coming Soon

16+

www.pegi.info

PlayStation 2

PSP

Games for Windows

eidos

Lara Croft: Tomb Raider: Anniversary © 2007 Eidos Interactive Ltd. Developed by Crystal Dynamics Inc. Published by Eidos Interactive Ltd. Crystal Dynamics is a trademark of Crystal Dynamics Inc. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos Group of Companies. All rights reserved. "PlayStation" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Microsoft, Microsoft Games Studio logo and the Games for Windows logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or other countries.

THE DARKNESS



Experience intense cinematic action in this gritty, first-person shooter with a horror twist.



Blast your way through the dark and seedy underbelly of New York City

Use the awesome and terrible powers of the Darkness to devour, impale or implode your foes



THE DARKNESS IS SPREADING.COM COMING JUNE 29th



PLAYSTATION 3

