



Stort jubileumsnummer! GAMEREACTOR MAGAZINE FYLLER TRE ÅR!

GRATIS
TIDNING

Sep 05
Nummer 30

Game reactor®

www.gamereactor.se

Sveriges största speltidning

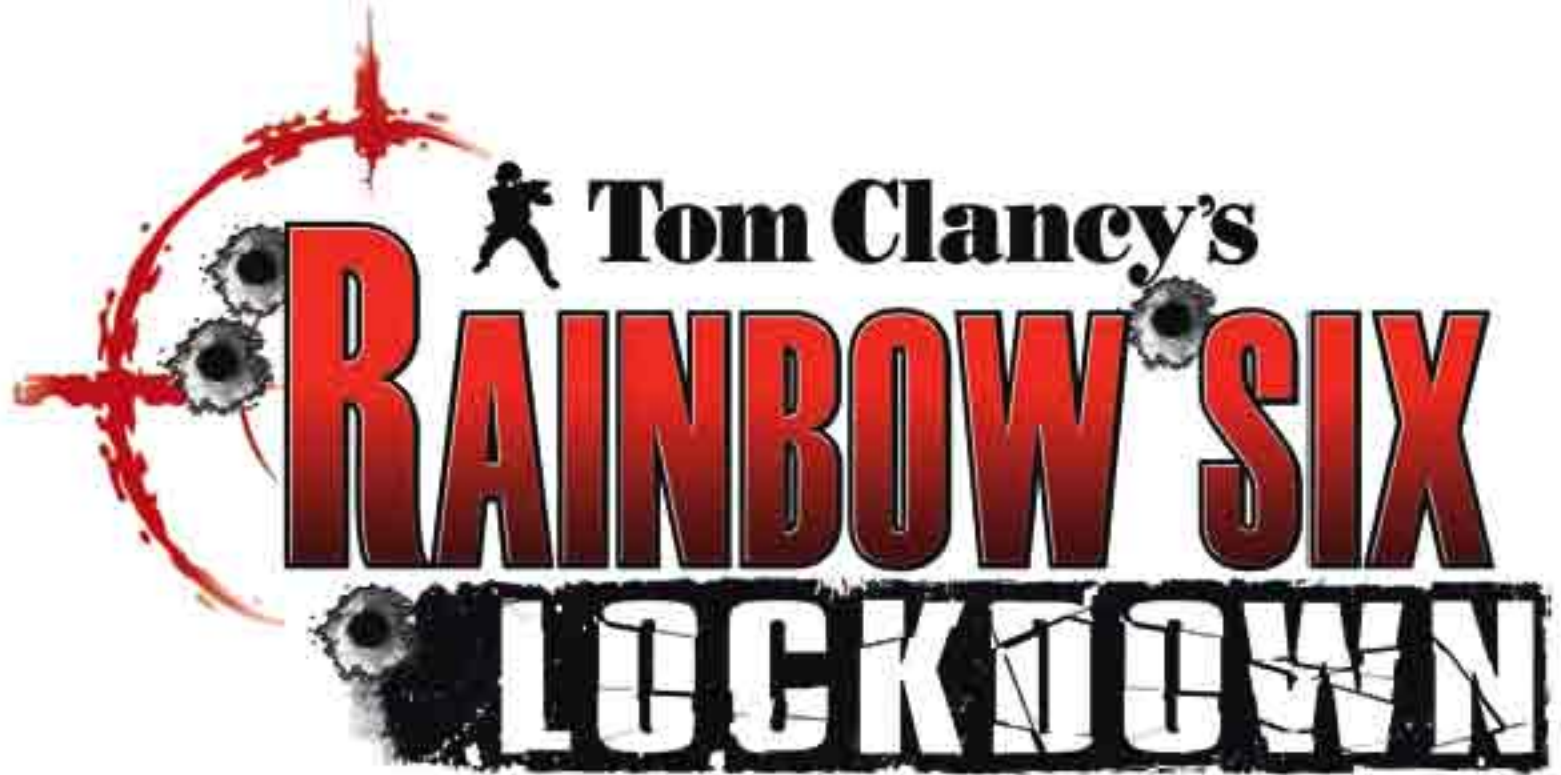
EXKLUSIVT!

Världens 100 bästa!

Redaktionen
har enats

52%
FLER
SPEL

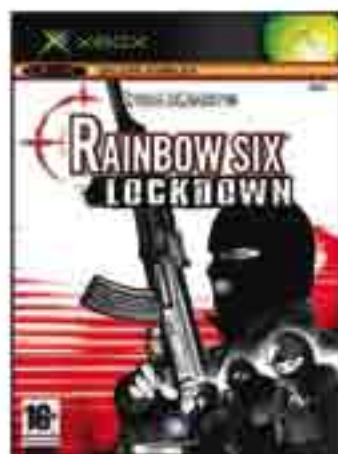




Tom Clancy's **RAINBOW SIX** **LOCKDOWN**

- Lead the team as Chavez or take on the role, Weber, to provide cover from the rooftops.
- Using the latest weapons and equipment engage aggressive AI who will stop at nothing to hunt you down.
- Take on friends in operative vs mercenary firefights in the all new rivalry mode.
- Stunning graphics and ragdoll physics deliver spectacular close quarters firefights.

RELEASE 09.06.2005



UBISOFT



READY FOR LOCKDOWN?

CHEFREDAKTÖR Petter Engelin (petter@gamereactor.se)

REDAKTÖR Bengt Lemne (bengt@gamereactor.se)

ANSVARIG UTGIVARE Claus Reichel

GRAFISK FORM Petter Engelin

SKRIBENTER

Jesper Karlsson

Jonas Mäki

Roger Rosenlund

Mikael Sundberg

Anna Eklund

GAMEREACTOR.SE

Lars Jensen

Peter Bernhardtsson

Emil Hall

Sophie Warnie de Humelghem

PRENUMERATIONER

Gamereactor Danmark

0045-45887600 (prenumeration@gamereactor.se)

ANNONSER

Morten Reichel (morten@gamereactor.net)

Gamereactor Danmark 0045-45887600

ADDRESS

Hamngatan 10, 831 33 Östersund

063-10 11 23 (info@gamereactor.se)

INTERNET

www.gamereactor.se

UPPLAGA

50 000 ex

PERIODICITET

10 nr/år (januari och juli uteslutna)

TRYCK

Colorprint Danmark

DISTRIBUTION

Pan Nordic Logistics

GAMEREACTOR DANMARK

Claus Reichel, Morten Reichel
Thomas Tanggaard, Jakob Möller, Jannik Tai Mosholt,
Thomas Nielsen, Carsten Skov Teisen, Alan Vittarp
Rasmussen

GAMEREACTOR NORGE

Carl Thomas Aarum, Thomas
Spilhaug, Lise Lystad, Johannes Hobak, Bernt Granheim

Gamereactor ges ut av Gamez Publishing®

TESTAD VERSION:

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

ÅLSKVÄRT SPEL:

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

REKOMMENDERAD ÅLDERSGRÄNS:

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

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

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

www.gamereactor.se är Sveriges största spelsite. Här finner du varje dag ett tiotal purfärska spelnyheter samt recensioner, exklusiva reportage, intervjuer och givetvis matiga och informativa förhandstester.

09-05

Grattis Gamereactor - 3 år!

Tre år och trettio nummer senare står vi fortfarande starka...

"O gud vad tiden går fort" brukar min mormor alltid säga. Jag brukar aldrig hålla med. Har alltid varit av den enkla uppfattningen att tiden går precis sådär lagom långsamt så att man hinner bli irriterad. Men jag börjar nog bli gammal för det känns inte alls så längre. Det var faktiskt så sent som för en månad sedan som jag på riktigt insåg att det faktiskt gått tre år sedan vi släppte det första numret av Gamereactor och att vi sedan dess producerat inte mindre än 29 ytterligare tidningar. Att min mormors kloka ord visar sig vara urgamla sanningar och att jag överbevisas oavsett ämne är ingen nyhet och i fallet Gamereactor har jag aldrig tidigare upplevt ett mer raskt tidsflöde än de sista åren. Det känns nästan som igår då vi superstressade och oerhört förväntansfulla skrev de sista raderna i Gamereactor #1 en tidig måndag morgon. Exklusivt en del pinsamma korrekturfel var vi alla väldigt nöjda med vårt premiärnummer och skrev alla under på att vi under de närmaste tre åren skulle arbeta lika hårt och dedikerat, varje månad, för att göra verklighet av vår vision - Sveriges bästa spelläsning gratis.

Vi har sedan dess växt så det knakat, etablerat oss som Sveriges största speltidning, nominerats till en av Sveriges tre snyggaste tidningar och lanserat Gamereactor.se - Sveriges största spelsite. Det kanske låter väldigt skrytigt, det jag just skrev - och visst skulle jag ljuga om jag påstod att vi inte är stolta över vårt arbete de sista tre åren. Men faktum kvarstår, vi har fortfarande massor kvar att göra, vi kan fortfarande förbättra såväl tidningen som siten ytterligare och vi kommer att göra allt i vår makt för att under de närmaste tre åren växa ännu mer.

Ett steg mot ytterligare tillväxt är Gamereactor.se 2.0 - en helt ny version av vår nuvarande sida där alla de hundratals funktioner ni läsare bitt om kommer att finnas tillsammans med ett nytt forum, flera nya avdelningar samt en helt ny design. Vi har arbetat med Gamereactor.se 2.0 i snart sex månader och kommer att fortsätta i ytterligare tre innan vi planerar att hälsa er välkomna till Nordens största spelcommunity.

För att fira vårt treårsjubileum och som ett bokslut över den nuvarande konsolgenerationen har vi i detta nummer valt att utse världens 100 bästa spel någonsin. Den senaste månaden har präglats av vilda



Petter Engelin (Chefredaktör)

smakdiskussioner, svordomar, skrik och allmänna förolämpningar då åtta initierade spelfanatiker försökt enats. När jag nu skriver de här sista raderna har vi fortfarande inte lyckats komma överens om några av de sista tio platserna och medan Mäki nervöst rabblar märkliga minnen från obskyra Saturn-spel har Benke sedan länge somnat. Den kompletta listan över de 100 bästa spelen någonsin hittar du längre fram i tidningen, vi ses nästa månad.

Medarbetare



Emil Hall

Vår kanske flitigaste medarbetare är även vår mest osynlige. Emil Hall är nämligen programmerare och driftansvarig för Gamereactor.se och ser hela tiden till att optimera allt från krångliga databaslösningar till komplicerade publiceringssystem. Emil är som du säkert även förstår den tveklöst mest tålmodige av oss på tidningen då han gärna och ofta gräver ned sig i tekniska problem för att två dagar senare utropa ett hest Eureka då nöten är knäckt. Förutom omöjlig programmeringskod gillar Emil även Castlevania: Symphony of the Night och pingis.



Anna Eklund

Redaktionens eget filmorakel fortsätter att spotta ur sig Sveriges bästa DVD-recensioner och har haft en minst sagt humoristisk filmmånad sedan förra numret. Förutom den sanslöst tokroliga Napoleon Dynamite har Anna även satt tänderna i Wes Andersons helskruvade The Life Aquatic samt frissat ikapp med Petter till Spongebob Squarepants strålande långfilmsdebut. Anna har dock inte bara kikad på film den senaste månaden utan även spelat en himla massa Tekken 5 där hon, tro det eller ej, enkelt spöar både Mikael, Jesper och Jonas.



Peter Bernhardtsson

Peter är ny på Gamereactor. Ny och ung. Så ung att han faktiskt precis fick sitt körkort, vilket givetvis leder till att vi andra på daglig basis retar honom. Vid närmare eftertanke så har vi dock kommit fram till att vi istället kanske borde vara avundsjuka på Peters spänstiga framtoning då många av oss andra (framför allt Jonas och Petter) definitivt bli till åren. Peter är redaktionens eget Counter-Strike-orakel och bäst i Sverige på Dead or Alive 3. I övrigt så gillar han flamsiga komedier, Halo, Street Fighter 3 och citronkakor.

FRÅN REGISSÖREN AV "THE FAST AND THE FURIOUS" OCH "XXX"

HÖSTENS STORA ACTIONFILM



JOSH LUCAS JESSICA BIEL JAMIE FOXX

STEALTH

DET OSYNLIGA HOTET

COLUMBIA PICTURES PRESENTS AN ORIGINAL FILM/PHOENIX PICTURES/LAURA ZISKIN PRODUCTION
A ROB COHEN FILM "STEALTH" SAM SHEPARD JOE MORTON AND RICHARD ROXBURGH MUSIC BY B T
VISUAL EFFECTS BY DIGITAL DOMAIN COSTUME DESIGNER LIZZY GARDINER FILM EDITOR STEPHEN RIVKIN, A.C.E. PRODUCTION DESIGNERS J. MICHAEL RIVA JONATHAN LEE DIRECTOR OF DEAN SEMLER, ACS, ASC
EXECUTIVE PRODUCERS E. BENNETT WALSH ARNOLD W. MESSER WRITTEN BY W.D. RICHTER PRODUCED BY LAURA ZISKIN MIKE MEDAVOY NEAL H. MORTITZ DIRECTED BY ROB COHEN
COLUMBIA PICTURES
Soundtrack On Epic/Sony Music Soundtrax
www.SonyPictures.se

BIOPREMIÄR 30 SEPTEMBER

Brev & Mail

Gör din röst hörd på Gamereactors brevsida!

Det saknas bra handling i spel

Mitt favoritspel någonsin är Silent Hill 2. Nu kanske många frågar mig varför jag gillar det här stela och obalanserade spelet som dessutom var så kort att jag klarade det på en helg. Mitt svar blir att detta spel har något som de flesta andra nutida spel saknar: en välskrivna story som rörde mig till tårar. Visst, manuset är inte mycket att komma med och skådespelarna är till synes salongsberusade när de framför sina lite småstela repliker, men historien om James och hans fru håller långt och motiverar mig att fortsätta spela tills jag hittat sanningen. De flesta spel jag spelat sen dess har varit spelmässigt lysande och visst, även några sådana titlar som Half-Life 2 har en underbar story. Men det är dessvärre bara ett undantag. Far Cry till exempel var ett riktigt bra spel, vackert och spelbart, men jag kände mig aldrig motiverad att fortsätta på grund av handlingen. Inte nog med att den var som hämtad ur en usel B-Film. Huvudrollsinnehavaren Jack Carver (herregud, lyssna bara på namnet) är ju som en karikatyr på alla actionhjältar någonsin med sin mörka rosslande stämma och sina sarkastiska one-liners. Självklart åtföljs han av en tuff och självständig brud med bröst stora som vattenmeloner.

Jag förstår att spelbarhet måste komma först, att man inte kan låta storyn komma i vägen för variation och lysande spelmoment, men det måste finnas något mellanting! Det gör ändå lite ont att det märks att storyn bara har blivit en detalj i spelet, ett plus i kanten, istället för att ligga i spelets kärna.

/Erik Blohmé

Räkna inte bort Nintendo

Framtiden lovar gott. Om bara några få månader släpper Microsoft Xbox 360 med mantrat "vi måste hinna före Sony - vi måste hinna före Sony" som osynlig grundevis. Själv är jag inte intresserad av Microsofts nästa maskin eftersom jag söker nya upplevelser då jag spelar. Xbox är en maskin med ett digert och helt klart högkvalitativt spelbibliotek men dessvärre lyser de innovativa och nyskapande titlarna med sin frånvaro... helt. Hårdhänta action- och racingspel finns det hundratals av liksom licenserad sport och flamsiga filmspel. För mig står spelutbudet till Xbox för allt som jag inte gillar med spelindustrin och den utveckling som skett de senaste femton åren. Pengahungriga industrijättar kväver den mindre spelhusen och innovativa och nyskapande



Erik Blohmé anser att handlingen i dagens spel allt för ofta är av undermålig kvalitet och efterlyser mer spel som Half-Life 2.

spelidéer ser vi allt färre av. Därför är det skönt att det finns ett Nintendo. Ett företag som inför nästa generation uttalat en oro över branschens utveckling. Företaget som sedan slutet på åttiotalet stått för innovation, utveckling och framförallt förvaltning av älskade spelkoncept. Så medan Xbox 360 och Playstation 3 fortsätter att slåss med dyra licenser och fantastisk grafik hoppas jag att Nintendo håller vad de lovar och bjuder på den revolution som den här industrin så desperat behöver.

/Stefan Leen

Xbox 360 vinner nästa konsolkrig

Nästa generations konsolkrig kommer bara kunna sluta på ett sätt, Microsoft vinner. De är de enda som tydligt bryr sig om spelköparna. Medan Nintendo är helt tysta om Revolution och medan Sony visar en ofärdig maskin utan uttalande marknadsstrategier eller helhetslösningar har Microsoft öst ur sig information om Xbox 360 och visar att de, om någon, till fullo förstår sin målgrupp och dess behov. Och eftersom det har varit någorlunda tyst från Sony och Nintendo kommer nog de flesta att köpa Xbox 360 då den även kommer ut först. Sony måste vakna, presentera deras framtidsplaner på ett mer

konkret och effektivt sätt för som det är just nu känns Playstation 3 både avlägsen, ofärdig och ointressant. Microsoft är på god väg att ta över spelvärlden... det är bara en tidsfråga.

/Josef Eugenius

Upptäck det gamla innan ni skriker efter nytt

Varför lämnas allting att ruttna bort till förmån för denna bisarra kommersialisering av det vi älskar allra mest? Jo, för att folk så gärna kräver mer. Visst, företagen vill tjäna pengar på spelens namn och den ökade realismen, men de gör de för att det sitter folk och kräver det. Varför? Varför kan ni inte testa alla otroligt bra spel som kom till Super Nintendo och till Playstation innan ni börjar prata sönder maskiner ni aldrig sett? Licensspel och uppföljare är vad företagen tjänar pengar på, och lustigt nog, det folk uppenbarligen vill ha. Usch!

/Johannes Haglund

Nummer 29 regerade!

Skulle bara säga att det är skönt att ni är tillbaka igen efter en lugn sommar. Eran tidning är superb och nummer 29 hade det snyggaste omslaget hittills.

/Lisser

Forumsnack I vilken spelvärld skulle du vilja bosätta dig i?

www.gamereactor.se

Det finns många spelvärldar, städer och platser som man faktiskt skulle kunna tänka sig att bo på. Själv skulle jag vilja bo i "Everon" i Operation Flashpoint tack vare den mysiga naturen och stämningen. Eller så skulle jag vilja bo på en av öarna i Zelda: The Wind Waker. Tänk att ha en egen båt där och åka runt mellan öarna och leta skatter och så vidare.
/Det

Staden Doubita från Shenmue, utan en sekundens tvekan.
/TemplarPaladin

Jag skulle kunna tänka mig bo på Kilika i Final Fantasy X. Extremt mysig

söderhavsbys, bara att tänka på stället gör mig alldeles varm inombords
/Albinmo

Los Illuminados-slottet i Resident Evil 4 kulle vara en mysig plats att bo på (Inklusive alla galna sektmedlemmar som vill äta ens huvud).
/Ejohrik

Jag skulle gärna bo i Hyrule.
/Lt Peter

Ni vet den där slut sekvensen som Ryu Hayabusa har i Dead or Alive 3? Att sätta upp ett tält skulle inte vara helt fel.
/Tirion

Jag skulle vilja bo vid blomfältet där man möter The Boss i Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Tänk att sätta upp ett tält där, gå in i skogen och jaga och fiska lite i sjön... vilket paradiset!
/Solid Snake

Ö-världen i Far Cry skulle inte vara ett helt fel att bo på.
/navyseal

En liten Hydda i "Pokitaru resort" i Ratchet and Clank skulle inte vara helt fel
/l0mbax

Jag skulle vilja bo i City 17 från Half-

Life 2. Alltså innan allt krig. Mycket mysig miljö. Förstås vore det en höjdpunkt att träffa på Mr Freeman.
/blanel

Jag skulle vilja bo och leva i Mushroom Kingdom. Hälsa på i slottet som Peach har i Super Mario 64 och få kost och logi.
/Klumpeklossen

Jag skulle vilja bo i Oddworld!
/Behrad

Zoromas hem i The Legend of Zelda: Majora's Mask går inte av för hackor. Vattenfall överallt och harmonisk xylofonmusik. Såna där delfinfenor

hade ju inte varit fel som komplement.
/Ebeeto

Mitt eget kvarter i The Sims.
/Det

Skulle också vilja bo i Vice City. Jäkligt tjusig stad.
/samus89

Jag vill bo i Jet Set Radio Future-världen
/Kaiser

Hmm... jag har alltid velat bo i de där gröna rören i Mario-spelen.
/Tirion

Jag skulle vilja bosätta mig på den där söderhavsviken tillsammans med flickorna ifrån Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball och deras väldigt dekadenta livsfilosofi. Grilla, chill och spela volleyboll under en stekande sol hela dagarna, låter inte helt fel, eller hur?
/Rocky

Oakvale i Fable! Finns inget vackrare ställe. Fin arkitektur på husen och alla människor känner alla.
/Andy

Drömmen vore förstås att bo på något av bergen i SSX 3
/2fastracepro

BE LEGENDARY.
BE PREDATORY.

BE BOTH.



Screenshots taken from XBOX®



Swing to the rescue in an expanded environment that includes Queens, NY.



Ravage the city as Venom and encounter more Spider-Man characters than ever before.

ULTIMATE
SPIDER-MAN

OCTOBER 14TH 2005

ULTIMATESPIDERMANGAME.COM



PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE

NINTENDO DS

ACTIVISION

activision.com

Spider-Man and all related characters thereof are trademarks of Marvel Characters, Inc., and are used with permission. Copyright © 2005 Marvel Characters, Inc. All rights reserved. Game © 2005 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. 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. NINTENDO GAMECUBE, THE NINTENDO GAMECUBE LOGO, GAME BOY ADVANCE AND NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.



Tempo_Lista

SPEL KALENDERN

Vi listar viktiga datum

16 september Tokyo Game Show går av stapeln och det ska bli mycket intressant att se vad som kommer att visas upp av kommande Playstation 3-spel. Dagen innan Tokyo Game Show håller Microsoft en presskonferens där detaljer kring Xbox 360-lanseringen i Japan förväntas bli officiella, men räkna också med att vi kan komma att få höra talas om fler japanska Xbox 360-spel då.

23 september Tiger Woods PGA Tour 06 när svenska butiker till de flesta tänkbara format, även Fable: The Lost Chapters (PC) släpps.

30 september Premiär för bland annat: Advance Wars: Dual Strike, Fahrenheit, Far Cry Instincts, FIFA 06, NBA Live 06, Nightmare Before Christmas, Rome: Total War - Barbarian Invasion, Spartan: Total Warrior och Total Overdose.

4 oktober Efter ett års uppehåll håller Microsoft återigen en egen mäsas med fokus på Xbox. Den här gången handlar det givetvis nästan enbart om Xbox 360 och vi förväntar oss stora nyheter. Petter kommer att vara på plats och testa spelen och intervju utvecklarerna. Vi sticker ut hakan och säger att Peter Molyneux kommer att visa upp Fable 2. Rätt eller fel? Det vet vi den 4:e oktober...

7 oktober Den stora hunddagen då Nintendogs invaderar Europa. Kommer det att bli samma succé som i Japan och USA?

12 oktober Vårt 31:a nummer når närmare 1000 svenska butiker. Skynda dig att hämta ditt exemplar innan de tar slut.

14 oktober Premiär för Black & White 2, Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects, Ultimate Spider-Man och X-Men Legends II.

18 oktober Monolith Productions Fear släpps. Mixen av ett actionfyllt och dödsfyllt actionspel och skräck så intensiv och nervkittlande att du känner av det rent fysiskt får oss att längta intensivt. Vänta dig en stor recension i nästa nummer.

21 oktober Europapremiär för Genji.

28 oktober Tony Hawk är tillbaka med America's Wasteland. Vi får också ett nytt SSX, Soul Calibur III, Without Warning och märkligt nog Xenosaga II (vars föregångare inte släpptes i Europa) den här dagen.

OBS! Samtliga premiärdatum är preliminära.

Segas revansch

Efter ett par tråkiga år med en rad besvikelser återvänder Sega med en hel drös spännande titlar...



Yu Suzukis senaste projekt är det märkliga är Psy-Phi där du med hjälp av en tryckkänslig skärm kontrollerar din svävande karaktär.

På den stora arkadmässan JAMMA i Japan avtäckte Sega sin nya arkad-hårdvara Lindbergh, en relativt billig och flexibel hårdvara som kommer vara grunden i deras kommande arkadspel. Samtidigt passade man på att visa upp Virtua Tennis 3, Virtua Fighter 5, ett nytt Afterburner samt det spännande nya spelet från Yu Suzuki: Psy-Phi. Sedan tidigare är det också klart att House of the Dead 4 drivs av Lindbergh. Alla spel utom Psy-Phi, som kontrolleras med en tryckkänslig skärm, känns gjutna som framtida konsolspel. Virtua Fighter 5 visades enbart i filmform där vi fick se mängder av välkända karaktärer som Akira, Pai, Sarah och Wolf, men filmen innehöll också två nya karaktärer; en mexikansk wrestler och en ung kvinnlig kämpe. Det ryktades också om att Sega skulle visa upp ett arkadspel

med Sonic i huvudrollen, Sega Rally 3 och ett nytt Daytona USA på mässan, men dessa ser ut att dröja.

Att ett nytt Sonic-spel är på väg till nästa generations konsole tar alla för givet. Satsningen på PSP verkar också stor från Segas sida då minst fem icke tillkännagivna projekt är under utveckling. Samtidigt har en av Segas främsta producenter Toshihiro Nagoshi visat upp sitt kommande spel Ryu ga Gotoku (som en drake) till Playstation 2. Med fruktansvärt läcker grafik och ett upplägg som för tankarna till Shenmue, känns detta som det första riktiga storspelet från Segas japanska studios på mycket länge.

Utöver detta så växer sig rykten om att Sega planerar att slutföra just Shenmue-serien med ett spel där samtliga 16 kapitel i Ryos äventyr ingår till Playstation 3 eller Xbox 360. Det händer mycket hos Sega just nu och det är på tiden.



Akiras design har inte förändrats särskilt mycket sedan det senaste Virtua Fighter-spelet (längst till vänster). Toshihiro Nagoshis ambitiösa PS2-spel Ryu ga Gotoku, ser ut att likna Shenmue men med ett mer våldsamt tema (uppe vänster). House of the Dead 4 är det första arkadspelet som släpps baserat på Segas nya hårdvara Lindbergh (uppe höger). Redan på E3 visade Sega upp en liten glimt av det nya Afterburner, återstår att se hur Yu Suzukis klassiker står sig mot dagens konkurrenter i lufrummet. I Psy-Phi styr du din karaktär genom att röra vid fyra pilar som är placerade i hörnen av skärmen, ett enkelt men spännande koncept som imponerade på besökare på den stora arkadmässan Jamma i Tokyo (nere höger).





Till premiärdagen kommer ett tiotal spel att finnas tillgängliga till Xbox 360, däribland Call of Duty 2, The Elder Scrolls: Oblivion, Kameo och Project Gotham Racing 3.

En Xbox 360 för 2995:- Microsoft satsar på två olika versioner i november

Microsoft har slutligen gått ut med pris-sättningen på sin kommande konsol Xbox 360. Den kommer att levereras i två paket, ett så kallat "core system" som har ett rekommenderat pris i svenska butiker på 2995 kronor och ett "premium edition" där framför allt en löstagbar hårddisk ingår för 3995 kronor. Bland spelare och media fick det avskalade billigare paketet mycket kritik, då avsaknaden av hårddisk innebär att spel-utvecklare inte kan utnyttja hårddisken fullt ut i sina spel.

Det avskalade paketet innehåller en vanlig handkontroll med sladd och en vanlig kompositkabel. Det dyrare paketet innehåller som sagt den löstagbara hårddisken (20 GB), och dessutom en trådlös handkontroll, kompo-

nentkabler, ett headset samt en fjärrkontroll. Vi på Gamereactor rekommenderar att du väljer det dyrare paketet då du annars måste investera i minneskort och hårddisken är ett krav för bakåtkompatibiliteten samt för vissa kommande spel (Final Fantasy XI).

Rapporter från svenska butiker som vi varit i kontakt med tyder på att det kan komma att bli brist på konsolen när den släpps i november, så om du vill vara säker på att få tag i den på premiären råder vi dig att förboka din maskin. Något exakt datum för lanseringen har Microsoft ännu inte offentliggjort, men det senaste datumet som cirkulerar är den 18:e november. Nästa månad vet vi det exakta premiärdatumet för maskinen.

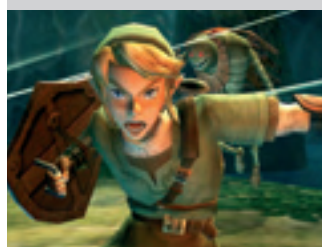
Tempo_Notiser

Två nya God of War-spel under utveckling

Det ryktas om att Sonys Santa Monica-studio redan arbetar med två uppföljare till det lysande God of War som släpptes i juni till Playstation 2. God of War 2 ska enligt dessa rykten utvecklas till Playstation 2 och släppas nästa sommar, medan det tredje spelet ska komma till Playstation 3. Något officiellt från Sony-håll är ännu inte sagt om detta, men med tanke på att God of War föll både spelkritiker och spelköpare i smaken så förefaller det mycket troligt att vi får se mer av antihjälten Kratos härjande i det antika Grekland.

Nya Zelda till Gamecube blir försenat

The Legend of Zelda: Twilight Princess släpps inte i slutet av det här året som Nintendo tidigare planerat. Nej, det kommer att dröja ett bra tag innan vi får se det extremt lovande och efterlängtade Gamecube-spelet meddelade



nyligen Nintendo. På E3-mässan imponerade Twilight Princess på samtliga närvarande, men Nintendo har nu beslutat att lägga ner extra tid för att inkludera några "spännande nya spelelement". Nintendo berättade också att spelet inte kommer att släppas under innevarande räkenskapsår (slutar 31:a mars), så tidigast i april kan vi få ta del av Links nästa äventyr.

Majescos spel kommer till Europa

Den amerikanska utgivaren Majesco har tecknat avtal med THQ som vill ge ut deras spel i Europa. Bland spelen som inkluderas i avtalet märks Double Fines plattformsspel Psychonauts, Jaws Unleashed, Infected, samt Nintendo DS-spelen Nanostray, Black & White Creatures samt Age of Empires. Vad som händer med svenska Starbreezes kommande Playstation 3- och Xbox 360-spel The Darkness, som också ges ut av Majesco, är inte bestämt.

Square Enix köper upp Taito

Square Enix har lagt ett bud på alla tillgängliga aktier i Taito. Budet ligger tjugo procent över marknadspriset för Taito och förväntas gå igenom. Om detta lyckas finns det en hel del att tjäna för Square Enix. Taito har ett rikt spelbibliotek med både klassiker som Bubble Bobble, Space Invaders och Double Dragon, såväl som en av Japans största arkadhallskedjor Taito Inn där Square Enix hittills inte haft något att komma med. Från Square Enix:s sida handlar uppköpet just om att bredda sin verksamhet.

Resident Evil under utveckling till DS

Capcom är spelvärldens okrönte återutgivningskungar och nyligen befäste de sin plats på tronen med Resident Evil: Deadly Silence. Som ni förstår är bokstäverna i undertiteln handlar det om Resident Evil till Nintendo DS, men det handlar inte om något nytt spel utan ännu en version av det första Resident Evil-spelet som ursprungligen släpptes 1996. Naturligtvis kommer den tryckkänsliga skärmen att utnyttjas för vissa funktioner, som att skriva in passerkoder, svinga kniven mot fiender eller helt enkelt torka av blodstänk från skärmen.

Gamla Acclaim-chefer stäms på jättebelopp

Flera av den före detta spelutgivaren Acclaims högsta chefer stäms på totalt nästan 1,2 miljarder kronor av konkursförvaltaren. Cheferna beskylls för att ha belönat varandra med bonusar och feta kontrakt, trots att företaget under en längre tid varken betalade skatt eller skötte sina låneavbetalningar. I det 50 sidor långa rättsdokumentet avslöjas det att Acclaim-chefer förstörde finansiella dokument, inredning och till och med värdefulla konstverk när det stod klart att företaget skulle gå i konkurs. Återstår att se hur de rättsliga följderna utfaller.

Försäljningsrekord för PSP i England

Lanseringen av PSP i Europa blev som bekant kraftigt försenad, men det verkar inte ha påverkat konsumenterna. I Storbritannien satte maskinen nytt rekord med 185 000 sålda enheter under de första fyra dagarna. Detta kan jämföras med det förra rekordet som sattes tidigare i år av Nintendo DS med 87 000 sålda maskiner. Bland spelen sålde Ridge Racer bäst, en av fem nyblivna PSP-ägare köpte Namcos fantastiska racingspel, men även spel som Wipeout Pure, Virtua Tennis och Metal Gear Acid sålde riktigt bra.



Fem minuter med...

Lars Johansson, Producent Starbreeze Studios

Vilken var din första spelenhet?

Jag var faktiskt den enda på gatan som hade en VIC-20. Hasse och Erik, som i dag också jobbar på Starbreeze, hade en Atari och Commodore 64, så jag var helt enkelt sämst med en VIC-20. Jag spelade mest Duck Hunt och Tank Ufo, ville man lira mer sofistikerade spel så fick man gå hem till Hasse och spela lite Last Ninja eller gå över till Erik och köra Xenon II på hans coola Atari. Last Ninja på (Eriks) Commodore 64 fastnade jag för direkt. På den tiden hade man tre liv och det gick inte att spara vilket ofta var sadistiskt men charmigt. Exempel på andra bra spel som spelades på den tiden är Wizball, IK, Winter Games, Arkanoid, Panther och en hel drös andra spel.

Vilket var ditt första spel?

Alien Breed till Amiga 500. Ett alldeles ypperligt plattformsspel som gick varmt under många år. Det andra spelet jag köpte var nog Alien Breed II som jag tror hade undertiteln Tower Assault. Jag har för mig att Team 17 även släppte en 3D-version.

Vilket är ditt absoluta favoritspel?

Fallout och Fallout 2, det är inget snack om att dessa titlar verkligen är världens genom tiderna två bästa spel. Oerhört bra story, en atmosfär som spöar allt annat, grym karaktärsutveckling och oerhört välgjord, turbaserad action.

Har du en favoritkonsol?

Playstation 2.

Det senaste spelet du köpte?

Gran Turismo 4, innan dess så var det Half-Life 2. Två riktiga superspel som förmodligen kommer att toppa respektive genre ett par år framöver. Jag spelar inte så många andra bilspel då de flesta är ganska tråkiga.

Vad var den största utmaningen med utvecklingen av Riddick?

Det är svårt att nämna en specifik sak då hela projektet var en enda stor utmaning. Att leverera ett riktigt bra spel på utsatt tid var ju målet från början. Vi visste inte om det säkert skulle bli någon film när vi började jobba på det utan det var först efter ett antal månader som Universal beslutade att en film skulle produceras och att spelet skulle släppas veckan innan filmen.

Överst på önskelistan?

Fallout 3. Jag hoppas verkligen Bethesda lyckas bibehålla de första två spelens atmosfär och att de lägger ner mycket tid och energi på dialog och story. Jag tänkte också att jag skulle testa Resident Evil 4 som tydligen skall vara ohyggligt bra

Vilka är dina hobbyer?

Jag gillar att dricka whisky.

Världens mest överskattade spel?

World of Warcraft. Tyvärr så kan jag inte motivera mitt svar då jag inte ens har eller tänker testa spelet.

Världens mest underskattade?

Total Annihilation är tveklöst det mest underskattade spelet som släpptes under mitten/slutet på nittioalet. Tyvärr så fick det stryk av Command & Conquer och Starcraft som backades upp med bra mycket fetare marknadsföring. Ett annat underskattat spel är Planescape: Torment. Jag klarade aldrig spelet på grund av en bugg som gjorde att jag fastnade, tyvärr. Men speciellt storn, dialogen och atmosfären i Planescape: Torment var väldigt unik och något alldeles fenomenalt bra.

Lars Johansson är producent hos Starbreeze Studios som bland annat gjort spelen Enclave, Knights of the Temple och The Chronicles of Riddick. Just nu arbetar han med The Darkness.

MÅNADENS MINUS

Massor av förseningar

The Legend of Zelda: Twilight Princess, Auto Assault, Full Auto, Test Drive: Unlimited, Animal Crossing DS, Castlevania: Curse of Darkness och Gudfadern har alla försenats till nästa år. Det ryktas nu även att Project Gotham Racing 3 dröjer.

Läskabstiniens

Den här månaden slutade Benke dricka Pepsi Max efter att ha intagit minst 1,5 liter om dagen i snart ett år. De första dagarna var plågsam och när han närmar sig läskavdelningen på ICA ger sig ett obehagligt sug tillkännan i tarmregionen.

Gizmondo

Tråkig och identitetslös maskin som försvinner helt i det högljuda bruset från PSP och Nintendo DS.



Virtua Tennis 3

I snart tre år har Maki frågat varför Sega inte kommer med en uppföljare till Virtua Tennis 2. "Vofför gör du på detta viset?" Nu slipper vi det tjetat.

Buzz: The Music Quiz

Redaktionens arbete har fått sig en kraftig störning i form av Sonys kommande musikfrågesport. Nu väntar vi spännt på vilka kommande expansioner Sony har funderat ut.

Övåntade Europasläpp

Namco tar hit Xenosaga Episode II (PS2) trots att de hoppade över att släppa ettan här. Konami plockar över actionrollspelet Sword of Etheria (Oz i Japan), trots att det inte släpps i USA, samt Suikoden Tactics, båda till Playstation 2. Dessutom kommer Lunar Genesis till Nintendo DS komma hit, trots att Lunar-serien inte släpptes i Europa tidigare.

Tekken 5-spelare

Redaktionen har mött Tekken-spelare från Lund i söder till Östersund i norr. Massor av trevliga, hjälpsamma, nervösa och koncentrerade tävlingsdeltagare i kampen om att nå slutspelet i det svenska Tekken 5-mästerskapet.

DS vaknar till liv...

Efter några månader av dammsamlade för redaktionens Nintendo DS kommer Castlevania: Dawn of Sorrow, Advance Wars: Dual Strike och Nintendogs mycket lägligt.

Half-Life 2

Vi behöver väl inte motivera det på annat sätt än att det är världens bästa spel. Från och med den här månaden är det Electronic Arts som är utgivare.

MÅNADENS PLUS

Tempo_Nyhetskrönika

PREMIÄRNERVER

Benke analyserar lanseringen av PSP och pratar om den kommande marknadsföringen för 360

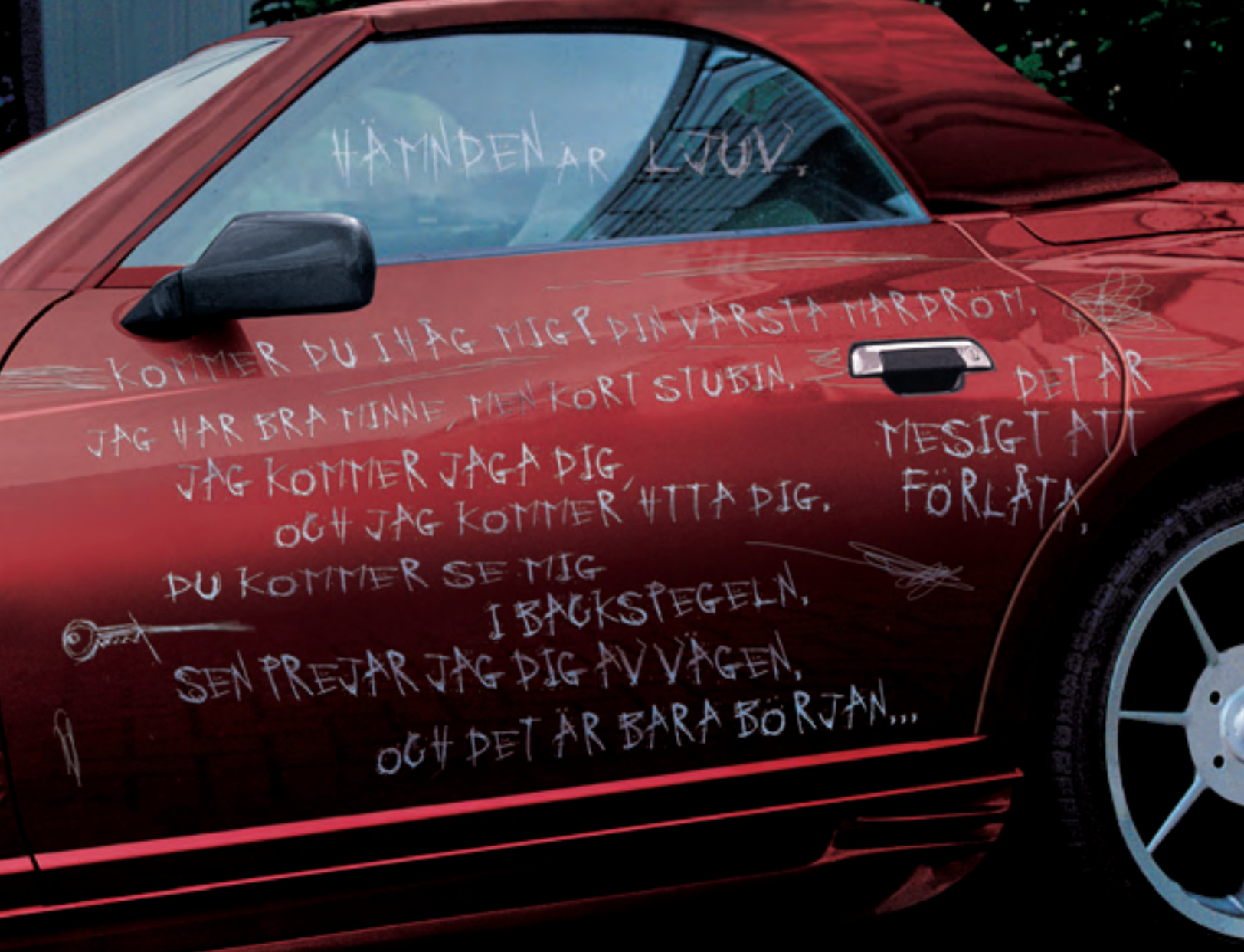


Det är alltid nervöst att lansera ny hårdvara. Att en tidigare modell var en succé eller andra delar av världen älskat maskinen behöver inte betyda någonting. Den första september lanserades Playstation Portable i Europa och det var svårt att undgå detta då vi överöstes av reklam på offentliga platser. För det var just den taktiken Nordisk Film (svensk distributör för allt som har med Playstation att göra) valde inför lanseringen, massor av annonser i tunnelbanan, på bussar och spårvagnar och på Hötorget i Stockholm hade en hel vägg ägnats åt den läckra lilla maskinen. Även om jag inte har några siffror vågar jag lova att det spenderades betydligt mer reklampengar på att lansera PSP i Sverige än vad som var fallet med Nintendo DS, där det kanske främst satsades på exponering i butiker.

De butiker vi har pratat med har inte varit helt nöjda med hur Nintendo DS har sålt, kanske är det effekterna av ökad import via nätet som spökar och det skulle ju i såna fall också drabba PSP. De första rapporterna skvallrar dock om att det sålts stora mängder av Sonys bärbara maskin, men det är inga större problem att gå ut och köpa sig en PSP några dagar efter premiären. Naturligtvis har den sena lanseringen, över nio månader efter Japan och nästan ett halvår efter USA, påverkat konsumenterna som kunnat köpa en billigare asiatisk eller amerikansk PSP via nätet sedan tidigt i våras. Sony verkar annars nästan ljöjljigt självsäkra när det kommer till framgångar för PSP i Europa och de ser inte ens Nintendo DS som någon konkurrent. Lite märkligt med tanke på att Nintendo laddat upp med Advance Wars: Dual Strike och Castlevania: Dawn of Sorrow den här månaden och strax därefter kommer Nintendos trumfkort Nintendogs.

I november ska Microsoft lansera Xbox 360 är det tänkt och reklampengarna kommer att flöda. Marknadsföring i dagspress, specialisttidningar, i det offentliga rummet, TV och bio är planerad. Tidiga rapporter om förbokningar skvallrar också om att konsolen kommer att sälja som smör i Sverige. Men varför dessa vansinnigt stora satsningar på premiären, när det ändå inte finns tillräckligt med maskiner? Jo, det är viktigt att få en bra start, att få en positiv trend. Den misslyckade lanseringen för Xbox i Europa, där den såldes till ett alldeles för högt pris, innebar en förlorarstämpel som Microsoft kämpat med att tvätta bort under hela den här generationen.

_Bengt Lemne



BURNOUT REVENGE™



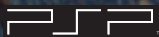
PlayStation 2



www.pegi.info



FINNS TILL



RACING GAME OF THE YEAR 2005



© 2005 Electronic Arts Inc. All rights reserved. Electronic Arts, EA, the EA logo and Burnout are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Criterion Software logo and RenderWare are trademarks or registered trademarks of Criterion Software Limited in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PSP" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from owner. All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ is an Electronic Arts™ brand.

burnout.ea.com

REAKTIONER

Jag är världens sämsta förlorare!

Petter har en bekännelse att göra, så läs noga nu, detta är det enda gången han kommer att erkänna...

Jag är 28 år, snart 30 alltså och tappar humöret då jag blir omkörd i Juiced. Ja, det är sant. Omkörningarna i THQ:s mästerverliga racingfest är bara en promille av alla irritationsmoment som orsakar dröser av sönderslagna handkontroller varje år. Men jag är ju trots allt 28 år, inte 12 utan 28, och just därför borde jag väl ändå kunna behärska mig, som en vuxen människa. Tyvärr är det tvärtom. När jag var 12 år gammal spelade jag dagligen på min Mega Drive och blev aldrig speciellt arg. Inte ens när Sonic dog för 19:e gången på exakt samma spikfälla. Då log jag mest och uppskattade spelstunden, oavsett avslut. Nu är läget helt annorlunda och har varit i flera år. Jag hoppas dock på en snabb och effektiv tillfriskning inom kort.

Inte blir det bättre av att min flickväns femårige son vinner över mig i Dead or Alive 3. Det tar knäcken på mig, för att vara ärlig. För barn spelar på ett mycket speciellt sätt, det har många av er redan insett. De har ingen aning om vad de gör eller vad deras ivriga knapptryckande resulterar i, de bara trycker för att det är roligt att trycka. I och för sig är själva tryckandet ganska roligt, trycka på knappar uppskattas av nästan alla. Titta bara på Jeopardy där den sällsamt sega Härenstam gnäller fram svar medan deltagarna trycker som besatta. Inte skulle det sitta två stora, röda knappar på varje bås om inte en del av själva spelet handlade just om att trycka ilsnavt på två knappar. Själv frågesporten är bara en bonus.

Jag är förmodligen världens sämsta förlorare, och det blir bara sämre med åren. En gammal baskettränare som hette Janne sade en gång till mig att det är något bra, som man ska värda eftersom det väcker en enormt stark vinnarinstitut inom en som man alltid kan dra stor nytta av. Men om en förlust i ett slagsmåls spel får en att slå sönder en hel servis, då är väl vinnarinstituten ändå överdriven, eller vad säger du Janne? Bara häromdagen när jag spelade Halo 2 och än en gång hamnade sist på placeringslistan efter fem minuters svettigt kämpande och trots månader av hård träning, då går det bara inte att behålla lugnet. Någonting måste slås sönder, någonting måste förstöras. Den här gången blev en handkontroll offer för mitt raseri, men det är inte alltid som kostnaderna för förstörelsen är så små.

Bara för ett par månader sedan, efter en ihärdig session med Gran Turismo 4, hände det som aldrig får hända. Jag var precis på väg att äntligen klara det sista och svåraste körkortet då jag slirade ur banan i den sista kurvan. Detta ledde omedelbart till att jag hoppade sönder en fullt funktionsduglig PS2:a och bröt sedan

TIDERNAS MEST IRRITERANDE SPELFIENDER



The Flood

En av världens mest irriterande spelfiender och en av anledningarna till varför jag har en hel påse med sönderslagna Xbox-kontroller är de små köttpåsarna som utgör merparten av "The Flood" i Halo. De är flera miljoner till antalet, attackerar hänsynslöst och tycks aldrig någonsin ta slut.



Karate-soldater

Fienderna i Rush'n Attack hade i huvudsak två anfallsmonster; från vänster eller från höger i lugn takt. När de rödklädda supersoldaterna började hoppa ner från högre avsatser och göra brutala hoppsparkar blev spelet kräksvärt och orsakade massor av vilda vredesutbrrott.



Snattande änglar

Vad kan vara värre än en fiende som har ihjäl dig? Jo, en fiende som stjälar dina vapen och sedan säljer dem tillbaka till dig för upprissade priser. Plutonium stäl Pits specialvapen och gjorde Kid Icarus till ett extremt irriterande spel.



Toksnabba riskokare

De datorkontrollerade motståndarbilarna i Need for Speed: Underground är tveklöst några av de mest irriterande, enerverande och frustrerande spelfienderna någonsin. Oavsett hur bra man kör är de hela tiden i häcken på en, redo att knipa förstaplatsen så fort man råkar nudda ett vägräcke.



Studsande dödsfall

Varenda slott i Zelda 2 var packat med de brinnande dödsfallarna som studsade runt, gärna i trånga korridor. De gjorde inte bara skada, de kunde också knycka magi-poäng. Ett vansinnigt frustrerande inslag i ett annars underskattat spel.



Helikopterhuvudena med sina enorma tandradar i Mega Man är tidernas absolut mest irriterande spelfiender.

sönder de utspridda delarna till småbitar.

Vissa kanske känner igen sig, vissa skakar oroat på huvudet, lovar sig själva att aldrig läsa den här tidningen igen och tänker säkert att jag borde erhålla gratistherapie, jag vet. Detta ett problem. När jag inte spelar och tänker logiskt förstår jag inte riktigt varför jag blir så otroligt arg efter några misslyckade försök i ett spel. Jag menar, det handlar väl till viss del om förutsättningar. Om jag timmarna innan blivit uppringd av Landstinget och fått meddelat att mitt högerben dessvärre måste amputeras är det inte konstigt om man hoppas sönder ett Playstation 2. Faktum är att

Jag har som sagt spelat tusentals spel genom åren men lyckas fortfarande bli lika engagerad, koncentrerad och påverkad, oavsett hur mycket eller hur lite jag spelar. För några månader sedan deltog jag i en av mina kompisars många LAN-kalas (ni vet, ett sånt där några spelgalna killar samlas med varsin dator hemma hos någon och spelar spel hela natten).

Vi spelade gamla hederliga Quake III: Arena i närmare 12 timmar utan pauser och när kalaset var över var samtliga både trötta, arga och befann sig i något slags virtuellt vakuum. Jag packade ihop mina grejor och

"Jag hoppade sönder en fullt funktionsduglig PS2:a och bröt sedan sönder de utspridda delarna till småbitar"

jag inte kommer ihåg vad som gått dåligt den dan då Gran Turismo 4 fick mig att flippa ur totalt. Då båda mina ben fortfarande sitter där de ska antar jag att det var något annat som utlöste raseriet. I och för sig ska jag inte lura mig själv. Jag blir arg även om jag vunnit 600 kilo tvättmedel i ICA:s stamkundslotteri tidigare på dagen... jag är nog ett hopplöst fall trots allt. Men vem gillar egentligen att förlora? Nå, just det.

När Stefan Holm nyligen rev ut sig ur VM-finalen i höjdhopp lämnade han stadion med ett beundransvärt lugn. Man skulle nästan kunna tro att killen inte bryr sig om mastodontförluster som denna. Vi vet dock bättre, alla vi med stark tävlingsinstinkt. Holm höll god min för att inte sumpa sponsor-kontrakten. Väl inne i omklädningsrummet och med dörren stängd för alla nyfikna TV-kameror slog han säkert sönder inredningen i rent raseri, det slår jag vad om. Så är det bara. Människan gillar att tävla och människan älskar att vinna över varandra. Det ligger djupt rotat, det är något väldigt primitivt och vissa av oss är tydligen mer primitiva än andra. Sen beror väl speliska väldigt mycket på hur pass påverkad man blir av spel som person.

påbörjade resan hem, stannade dock på bensenmacken på vägen hem för att köpa saft, vilket blev ödesdigert på flera sätt. Efter en tolv timmars stressig vistelse i Quakevärlden var delar av min hjärna, framförallt reflexmässigt, fortfarande kvar i den digitala världen och jag märkte själv hur konstigt jag betedde mig. Det första jag tänkte på när jag klev in innanför dörrarna till macken var vilket vapen jag skulle använda och vilken av de som befann sig därinne som jag först skulle börja skjuta på. Jag bestämde mig för raketkastaren och började planera var jag skulle sikta medan jag strejfade bakom brödhyllan. Otäckt... jag struntade i saften, tog ett par djupa andetag och åkte hem, utan fler fragg.

Kanske finns det en koppling mellan påverkan, förlustilska och ren och skär irritation. Jag vet inte riktigt och jag har inga planer på att rådfråga en psykolog. Då vet jag nämligen att jag sitter där med tvångströja och vitt skum i mungiporna bara minuterna efter att jag berättat just detta.

Så, gör mig en tjänst, berätta inte det här för någon.

_Petter Engelin

REAKTIONER

En bredsladd är allt jag behöver...

Petter gräver ned sig i racinggenren och berättar om fart, bilar, kontroll och om breda favoritsladdar...

Ibland är det enda som behövs en riktig bredsladd. Ibland är förresten helt fel, för mig är det den huvudsakliga ingrediensen för allt som är gott. För farten fascinerar. En lika uppenbar självklarhet som att socker är sött och vi vet alla hur vi påverkas av fart. Jag fnittrar hysteriskt, andra (som min granne) kastar sig krampaktigt mot säkerhetsbältet och skriker.

Att människorna som arbetar med att köra bil, skitfort, älskar fart är lika uppenbart som hela grejen och den medföljande fascinationen, men det är annorlunda. De som kör rally, touring car, F1, Champ Car, GT, Le Mans eller Nascar lever för farten men utan kontroll, dör han. Därför fascinerar han av kombinationen fart och kontroll. Att kunna kontrollera fenomenet är enligt många F1-förare den största känslan på jorden, och jag tvivlar inte en sekund. Detta faktum har bilspelsgenren tagit vara på från den dag då de första spelmaskinerna såg dagens ljus. Faktum är att bilspelen har en mer säregen och mer spännande bakgrund än många populära genrer och de tycks alltid vara de spel som hela tiden drar mest nytta av en samtid i total teknikextas. Grundreceptet innehåller tillika stor del ren adrenalinrush som mentalt utmanande uträkningar vad gällande timing och teknik. Det är därför något alldeles speciellt när ett spel, utan att nödvändigtvis simulera en del av motorsporten, låter spelaren leva på den där gränsen, där kontroll betyder allt. I den här krönikan hade jag tänkt hylla just de spelen, där bredsladden, styrd av minutösa timing och extrem fingertoppskänsla, utgör den spelmässiga grundstommen.

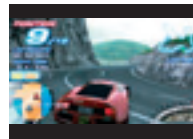
Som du redan har förstått är motorsport bland det bästa jag vet. Tillsammans med vedertagna måsten som snö, sömn och Sinatra hamnar allt vad asfalt, grus och brännhet motorolja heter högst på min lista över älskvärdheter. En dröm om att bli racerförare har alltid fått mig att favorisera bilspelen. Jag insåg dock ganska snabbt att denna dröm var lika orealistisk som Måkis drömmar om att bli astronaut och att grundförutsättningarna helt enkelt inte fanns där. Jag flydde till spelens motorburna verklighet och har så gjort i över 15 år.

Under dessa 15 år har jag spenderat tusentals timmar med hundratals olika racingspel. Utvecklingen har rusat framåt och fysikinflation har styrt genren. Den bredbenta arkadfysiken från spel som Ridge Racer (Playstation) påstods plötsligt vara omodern i och med releasen av trendsättande Gran Turismo i slutet av 1998. De senaste tre åren har vi dock bevittnat ett glatt återgång av den



De fyrfiliga landsvägarna i Segas Out Run 2 är perfekta för breda arkadsladdar där bilen helst bör ligga helt vågrätt över körbanan i någonstans omkring 250-300 km/h. För att lyckas genomföra en perfekt sladd krävs god placering och avvägning så att man inte stöter i någon av de andra trafikanterna.

TRE HELT FANTASTISKA BREDSTÄLL



Ridge Racer

I Ridge Racer till PSP är Namos sladdvänliga arkadfysik förfina till max och tillåter för spelaren att ligga på bredbenta ställ genom kniviga chikaner och kniviga hårnålar. Extremt roligt och beroendeframkallande.



Sega Rally

Fysiken i Sega Rally är fortfarande den bästa som överhuvudtaget existerat i ett rallyspel. Att sladda sig igenom både grus och asfaltkurvor i AM2:s geniala klassiker är fortfarande en av de bästa racingupplevelser som går att hitta.



Juiced

De underbara blandningen mellan simulatorlik tyngd samt friktion och arkadofatande gravitation gör bredställen i det superba Juiced till något av det bästa racinggenren har att erbjuda. Fyrhjulstält med min Eclipse framkallar vilda glädjeskrik.

mer lättillgängliga, fysiskt överdrivna racingtypen som Ridge Racer kom att definiera då spel som Need for Speed: Underground, Burnout och Out Run 2 flirtat med en bred målgrupp och bjudit på härligt överdrivna arkadsladdar.

Out Run 2 var det ja, släpptes till Xbox 17 år efter originalspelets kultförklarade arkaddebut. Redaktionen delades i två läger.

"I Juiced har jag spenderat ett tiotal timmat bara med att lära mig att åka brett med min Dodge Viper"

Mikael och Jesper avfärdade den glassiga vansinnesracingen som en simpel och yttlig retroflirt med sladdrig spelkontroll. Jag och Jonas var av motsatt uppfattning. Originalspelets enkla men utmanande upplägg visade stå sig lika bra nu som då och den renoverade spelbarheten med större fokus på den perfekta, och extremt långa asfaltssladden fick mig att spendera veckor med Out Run 2. I direkt trots mot allt vad verkliga fysiklagar heter handlar det om att med ett enkelt knapptryck ställa ut Ferraris bakända för att sedan kontrollera sladdens bredd och längd genom kniviga landsvägskurvor smockfyllda med slöa medtrafikanter och vinstsugna motståndare. Låter man bakändan komma ut för mycket i Out Run 2 närmar sig bilen snabbt vägbanans yttre kant för snabbt och så småningom det utomliggande gruset. Väldigt långt ifrån riktig racing och väldigt grundläggande, men fortfarande extremt beroendeframkallande då den perfekta sladden, perfekt kontroll över varje kurva, blir som så många gånger innan, en tvångstanke som vägrar fly från mitt huvud.

En annan underbar bredsladd och där perfektion är ännu svårare att nå och innebär en än större belöning är i Ridge Racer till PSP. Namco har blandat det bästa från seriens fem

tidigare delar och sammanställt ett fantastiskt racingspel med världens kanske främsta arkadfysik där asfaltssladden utgör det viktigaste momentet. Precis som i Out Run 2 handlar det om att tillföras nog mycket broms för att få bakändan att släppa. Precis som i Out Run 2 handlar det om perfekt placering innan sladden påbörjas, om fart och om kontroll såklart - perfekt kontroll.

Ju svårare sladden är att genomföra på ett perfekt sätt, ju mer beroendeframkallande blir den såklart och därför har jag ofta blivit extrem i min eviga asfaltsjakt. I Forza Motorsport har jag stängt av samtliga hjälpmedel och assistanser för att kunna ställa ut bakändan på min Corvette över hela vägbanan. I Juiced har jag spenderat ett tiotal timmar bara med att lära mig att åka brett med min Dodge Viper utan att smeka vägracken vid varje hävning. Jag har faktiskt gått så långt att jag börjat provocera ut bakändan på min Lister Storm i GTR. Svårt, på gränsen till omöjligt men allt handlar om kontroll, och jag tänker inte sluta förrän jag kan köra ett varv runt Anderstorp med ställ i varje kurva.

Och även om jag helt klart favoriserar asfaltssladdar framför grus missbrakar jag dagligen bredställen i favoritrallyn som Colin McRae Rally 3, WRC 4 och inte minst klassiska Sega Rally. Jag spelade faktiskt Colin McRae Rally 4 för inte så länge sedan mot den svenska juniormästaren i rally som efter två sträckor påpekade att jag "åkte alldeles för brett" och spenderade för mycket dyrbar tid med förställt och svajiga sladdpareringar. En smäll som man får ta replikerade jag, då man lever för bredsladden.

Petter Engelin

FARCRY

INSTINCTS



JACK CARVER IS BACK...

ON THIS ISLAND...



With total freedom, devise your own
methods of attack by land, sea & air.



Defeat your primal instincts and
burn down temples, bases, jungles.



Meet other players on Xbox Live in 4-player
modes, including the unique predator mode.



Create your own tropical hell
and share your maps on Xbox Live.



© 2008 Ubisoft. All rights reserved. Ubisoft, Far Cry, and Xbox Live are trademarks of Ubisoft.

16+
www.pegi.info

XBOX
LIVE



UBISOFT

www.farcrygame.com

THERE IS NO ESCAPING...



Release: 30th of September

FARCRY

INSTINCTS™



Beta-test

Gamereactor förhandstestar kommande spel

Innehåll

Hitman: Blood Money, Darkwatch, Resident Evil 4 (PS2), Bad Day L.A., Brothers in Arms: Earned in Blood, Soul Calibur 3 & Driver 4



Omgivningarna är magnifikt snygga i Blood Money. Det enda frågetecknet är karaktärerna som ser rätt plastiga och livlösa ut, redan innan 47 tagit fram sin pistol.

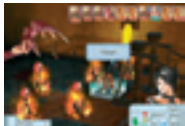
Format PC/PS2/XBOX □ Utvecklare IO INTERACTIVE □ Utgivare EIDOS □ Speltyp ACTION □ Premiär MARS 2006

Hitman: Blood Money

Mannen utan namn är tillbaka. Den här gången som frilansande mördare i landet i väst

Agent 47 sitter i mörkret på balkongen med utsikt över det neondränkta, centrala Las Vegas. Han funderar. Två balkonger längre bort står en man som snart inte längre kommer att leva. Han vet det inte ännu, men 47 vet det, och 47 är mycket bra på att veta sådana saker. Det vore enkelt att bara plocka upp geväret, sikta, och skjuta. Men ett lik med ett kulhål rakt genom huvudet är bra mycket svårare att bortförklara än ett lik som bara råkade ramla ner från balkongen. Agent 47 tar sitt beslut, klättrar upp på räcket och hoppar vigt över till nästa balkong.

I danska Io Interactives fjärde spel om yrkesmördaren 47 har det mesta förändrats. Efter det lysande Hitman 2: Silent Assassin dröjde uppföljaren rätt länge. Ändå var Hitman Contracts på många sätt bara en expansion till det gamla spelet. Nyheterna var få och det hela blev lite av en upprepning. Dessutom fanns det ingen egentlig anledning att faktiskt tänka efter, utan det gick alldeles utmärkt att bara skjuta sig fram genom uppdragen. Nu får allt sin förklaring. Vi träffade utvecklarna och fick provköra Hitman: Blood Money, ett spel som känns betydligt fräschare än sin föregångare. Anledningen är att utvecklarna var fullt upptagna med att skapa alla nya tekniska verktyg som behövdes till det här, och därför inte kunde göra Contracts lika bra som det borde ha varit. På vägen har Hitman-namnet fått sig en törn men det verkar som om Blood Money kan återupprätta seriens rykte. Som den direkta uppföljaren till Hitman 2: Silent Assassin handlar Blood Money om hur 47 förlorar kontakten med uppdragsgivaren I.C.A. Snart får han veta att andra agenter inom organisationen själva har mördats, vilket förstås är både oerhört pinsamt för en yrkesmördare och tämligen oroande för en före detta kollega. Så 47 tar sitt



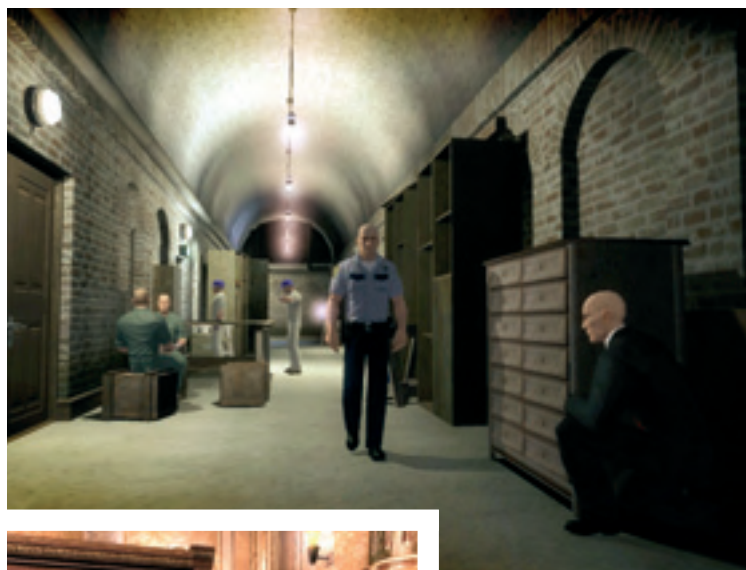
UTANNONSERAT - Suikoden Tactics

Efter att ha struntat i att släppa Suikoden III här i Europa och därefter släppt Suikoden IV fortsätter Konami att överraska positivt med att släppa Suikoden Tactics, ett strategirollspel i Suikoden-världen. I början av nästa år smäller det.



UTANNONSERAT - We Love Katamari

Electronic Arts har säkrat utgivningsrättigheterna för Nancos We Love Katamari, uppföljaren till kultspelet Katamari Damacy, i Europa. Föregångaren släpptes som bekant aldrig i Europa, men tvåan kommer till Playstation 2 i början av nästa år.



En spelmässig nyhet är att 47 automatiskt döjer sitt vapen när han drar det, innan han börjar skjuta. På så sätt kan man röra sig förbi vanligt folk utan att de märker något, innan man ger sig på sitt tilltänka offer.

pick och pack och flyttar till USA, där han fortsätter sin karriär som frilansande lönnmördare, samtidigt som han försöker ta reda på vad som hände med I.C.A. Spelets titel syftar förstås på att pengar har blivit ett mer konkret ämne. Varje lyckat uppdrag ger mer stolar som kan användas för att uppgradera vapen, köpa information inför nästa tillslag, eller för att andanröja bevis efter tidigare missöden. Det andra viktiga inslaget är nämligen spelarens rykte. Det gäller att både sköta sina uppdrag snyggt, men också spendera lite pengar för att kompensera för eventuella missar, såsom att muta vittnen eller skaffa undan övervakningsband.

Vapen är förstås en viktig beståndsdel i 47:s vardagsliv. De fem grundläggande vapentyperna går att uppgradera efter behov och plånbok med allt som går att tänka sig: ljuddämpare, förbättrad rekyl, omladdningshastighet och så vidare. Skulle vapen inte passa i situationen eller vara tillgängliga finns det även en del andra kreativa sätt att sänka sina mål. 47:s klassiska pianotråd kommer alltid väl till pass. Det går alltid att knycka ett vapen från säkerhetsvakter, eller utnyttja omgivningen såsom med killen på balkongen vi berättade om. Det kan också vara ett bättre sätt att dölja sina spår utan att behöva släpa med sig främmande objekt till brottsplatsen. Överhuvudtaget har både motståndare och oskyldiga åskådare blivit mer intelligenta, vilket både skapar möjligheter att lura dem dit man vill, och gör det svårare att hålla sig dold.

I de delar vi fick se besökte 47 både en opera, nämnda Las Vegas-kasino, och en magnifik villa uppe i bergen. I en operabyggnad finns det förstås mängder med sätt att förolyckas. Tänk om någon skulle ha råkat byta ut en teaterpistol mot en riktig, till exempel. Att 47 nu är betydligt mer rörlig innebär att det både går att infiltrera logerna på traditionellt sätt och att klättra runt i scenbygget, men det gäller som sagt att ingen ser dig. Åtminstone ingen som kan berätta om det efteråt. 47 har aldrig varit vekthjärtad; begreppet "oskyldig" är väldigt relativt.

Med en massiv förbättrad grafikmotor, med utökad rörelsemönster, fler möjligheter och betydligt mer omfattande miljöer lovar Blood Money väldigt gott. Det är fortfarande Jesper Kyd som skriver musiken och vanligt har han blandat pampiga symfonier med suggestiv och dynamisk miljömusik. Tyvärr kommer Hitman: Blood Money inte att släppas förrän nästa år och riskerar att överskuggas av den nya generationen spel till framförallt Xbox 360.

_Mikael Sundberg

Gamereactor säger: Ambitiöst, omfattande, dynamiskt och väldigt snyggt. Nästa år är det återigen dags att följa med Agent 47 till hans brutala arbetsplats.

Darkwatch

Gotisk vampyrmysare i trist vilda västern-miljö

Format PS2/XBOX Utvecklare HIGH MOON STUDIOS Utgivare UBISOFT Speltyp ACTION
Premiär 14 OKTOBER

Antihjältar är hetare än någonsin med Riddick, Sterling och Kratos i spetsen. Jag har det senaste året gått från att slakta ovetande fångelsevakter till att slänga ned oskyldiga vittnen från hustak. Jag har vispat Kratos brinnande svärd över torget i antikens Aten flera gånger och låtit de oskyldigas blod spruta. Men straffet för mina synder uteblev. Inget dåligt samvete eller några poängavdrag. Jag har istället snarare blivit belönad med större vapen, mörkersyn, magiska krafter och hela knipor av viktiga nycklar. Jag blir därför knappast förvånad när High Moon Studios, före detta Sammy Studios, kommande actionrökare visar sig innehålla ännu en behård och hänsynslös antihjälte.

Spelaren axlar rollen som Jericho Cross, pinnsmal westernskurk med skinnhatt. Tidsåldern är ovisst, High Moon Studios vision om en ondskefull, gotisk och becks svart vilda västern ter sig bitvis originell i kontrast till genrens pinsamma framtidsfascination. Bara minuter in i äventyret blir Jericho biten i halsen av mästervampyren Lazarus. Förvandlingen låter inte vänta på sig och suger mänskligheten ur Jericho som intar en ny, mörkare skepnad.

Med nya vampyrfärdigheter, laddad gothpuffra och en kvinnlig medhjälpare (med obligatorisk tight skinnadress) ger sig Jericho ut på vampyrjak i vad som på förhand känns som en medelmåttig mix mellan Red Dead Revolver och Painkiller. Det är mycket i Darkwatch som känns plågsamt standardiserat och tråkigt, även om andra bitar doftar finurlighet och inspiration. Spelkontrollen är ryckig och saknar den tyngd som gör perspektivet rättvisa i spel som Halo 2 eller The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay. Tempot känns onödigt högt, fienderna korkade och banorna förutsägbara och linjära. Grupper om tre svarta skelett anfaller med cirka fyra sekunders mellanrum. Tillräckligt med tid för att ladda om någon av Jerichos hemmasmidna gothpuffror och tillräckligt hjärndött för att jag ska somna framför TV:n.

Vad som däremot lovar gott är de läckra bosskreationerna, möjligheterna att under äventyret välja huruvida man vill vara god eller ond samt onlineläget i Xbox-versionen. Roligt är också några av funktionerna som Jericho utrustas med efter vampyrbettet, däribland förmågan att suga blod och göra vissa av fienderna till sina allierade.

_Petter Engelin

Gamereactor säger: Före detta Sammy Studios blandar Hellraiser med Sergio Leone men det behövs mycket mer jobb om detta ska bli bra.

Grafiken är genomgående mörkklä, brun eller svart och modellerna saknar en hel del detaljer. Effekterna lämnar sår på förhand även de en hel del att önska.



Beta-test

Gamereactor förhandstestar kommande spel



UTANNONSERAT - Sword of Etheria

Konami kommer trots allt att släppa actionrollspelet Oz (Over Zenith) i Europa. Men det blir ett namnbyte och Sword of Etheria, som spelet kommer att heta här, släpps i februari nästa år till Playstation 2. Läs om spelet på Gamereactor.se/förspel



Trots hans sjaskiga uteliggarkläder och det faktum att han inte verkar tveka att ha ihjäl folk till höger och vänster verkar huvudkaraktären Anthony Williams vara en ganska slyssat kille.

American McGee Presents: Bad Day L.A.

Grand Theft Auto möter Bolibompa

Format PC/XBOX Uvecklare ENLIGHT Utgivare ENLIGHT Speltyp ACTION Premiär MARS 2006

Ibland har vi väl alla riktigt dåliga dagar, då det känns som om allting bara ska jävlas. Väckarklockan ringer inte, tidningen är sen, kaffet är blaskigt, dammrättorna hånskrattar i hörnen och bilen har frusit ihop. Men allt detta är bara i-landsproblem, små irritationsmoment i jämförelse med den helvetesdag som Anthony Williams upplever i Bad Day L.A.

Det räcker med inte att han är hemlös, lortig och ensam i världens hårdaste och elakaste stad, Los Angeles. Nej, helt plötsligt händer allt det där som experterna varnar om och nyhetsprogrammen skrämmer upp folk med - på samma gång. Det är jordbävning, översvämning, eldsvådor, flygplanskrascher, terroristattacker, meteornedslag, muterade mördarillar, massupplopp och till och med anfallande zombier. Alla försök till organisation är förstas meningslösa och folk tar tillfället i akt att bete sig riktigt vidrigt mot varandra. Anthony tänker inte stå handfallen med sin kundvagn. Nej då. Han tänker beväpna sig och ta sig ut ur staden fortast möjligt. Hjälteåd får någon annan ta hand om.

Det är alltså upplagt för ganska vansinnig och oförutsägbar action. Det mesta går att använda som vapen, från vanliga skjutvapen till soptunnelock och en improviserad eldkastare gjord av en sprayflaska och en tändare. Omgivningen går förstas att ha sönder och övriga inneväpnare styrs av en avancerad artificiell intelligens som reagerar på vad du tar dig för och följer flockbeteende: om någon får panik får alla panik. Om någon kastar sten i skyltfönster kastar alla sten i skyltfönster. Dessutom verkar vi slippa de tröga extrauppgifterna och den påklustrade "friheten" som liknande spel dras med. Istället får vi tio stora men linjärt upplagda banor fyllda med ös, placerade på klassiska platser i den hyfsat väldokumenterade staden.

Bad Day L.A. har en väldigt egen grafisk stil. Stora platta ytor, enfärgade texturer och klara färger blandas för att skapa en överdrivet orealistisk och humoristisk värld.

American McGee, mannen med spelvärldens fånigaste namn, började sin utvecklarbana på id där han bland annat designade banor till Quake, innan han slutade för att starta sin egen spelstudio vars debutspel var det designmässigt briljanta och mycket underhållande American McGee's Alice. Däremot blev vi inte alls imponerade av hans senaste spektakel, Scrapland. Så det är med försiktig förväntan som vi ser fram emot att få se mer av Bad Day L.A.

_Mikael Sundberg

Gamereactor säger: American McGee Presents: Bad Day L.A. kan bli både strålande och helt meningslös. Vi hoppas förstas på det försträmda.

Brothers in Arms: Earned in Blood

Världens mest autentiska spelkrig fortsätter...

Format PC/PS2/XBOX Uvecklare GEARBOX Utgivare UBISOFT Speltyp ACTION Premiär 7 OKTOBER

Nästa kapitel i Gearbox Softwares Brothers in Arms-berättelse skrivs i höst när Matt Baker från det första spelet bytts ut mot assisterande sergeant Joe "Red" Hartssock, som hade en mindre framträdande roll i det första spelet. Det är dagen D och mycket tack vare gruppens viktiga insatser i Road to Hill 30 har invasionen inletts med lyckat resultat. Hartssock samtalar med sin överordnade officer som informerar honom om det avancemang som de amerikanska styrkorna gjort vid bland annat Omaha och Utah Beach.

Uppdraget blir att samla ihop en utspridd grupp bestående av åtta fallskärmsjägare från olika plutoner och rycka fram över det franska höglandet med St. Martin som utgångspunkt. Det blir snabbt uppenbart att Joe Hartssock har en betydligt tuffare uppgift framför sig då det tyska motståndet är starkare än tidigare vilket i praktiken innebär att de är smartare och mer benägna att ta egna initiativ.

För det är det första som slår mig då jag satte mig ned för att avnjuta ett antal timmar tillsammans med förhandsversionen av Brothers in Arms: Earned in Blood. Fiendesoldaterna har utrustats med bättre artificiell intelligens vilket gör att de nu bjuder på mer motstånd både i form av ren försvarselv men även mer frekvent försöker flankera spelaren och förutse ens egna initiativ.

En annan välkommen nyhet är att Gearbox valt att implementera ett samarbetsläge vilket innebär att man kommer att kunna njuta av äventyret tillsammans med en kompis. Tyvärr kommer det dock inte co-op-läget att kunna nyttjas online i någon av versionerna vilket givetvis hade varit att föredra. Förutom det är det hittills faktiskt ganska snålt med nyheter i Earned in Blood. Randy Pitchford, producent och grundare av Gearbox, har vid flera intervju tillfällen själv påpekat att Brothers in Arms: Earned in Blood inte är en uppföljare utan en fortsättning på det förra spelet baserad på exakt samma spelmotor. Detta märks tydligt då inga större förändringar gjorts beträffande spelkontrollen, upplägget eller grafiken. Miljöerna är aningen större i omfång och tätbebyggt område samt inomhusstrider förekommer oftare jämfört med det första spelet.

För alla som älskade Brothers in Arms: Road to Hill 30 kommer Earned in Blood givetvis vara ett måste. Handlingen tar vid där det första spelet slutade, vi kommer att bjudas på bättre AI, fler möjligheter för varierade dödsmatcher, ett samarbetsläge samt en och annan trevlig överraskning.

_Petter Engelin

Gamereactor säger: Earned in Blood kommer att bjuda på mer av Gearbox briljanta blandning mellan action och krävande krigsstrategi. Vi kan knappt bärga oss.



Earned in Blood kommer givetvis att innehålla nya vapen liksom två stycken nya, körbara fordon.

...JACK'S PRIMAL INSTINCTS!



Release: 30th of September

FARCRY

INSTINCTS™





UTANNONSERAT - Doom 3: Resurrection of Evil

Activision och Id Software väljer inte helt oväntat att släppa PC-expansionen Resurrection of Evil även till Xbox. Resurrection of Evil kommer att släppas som ett separat spel till Xbox och kräver således inte Doom 3 för att fungera.

Beta-test

Gamereactor förhandstestar kommande spel



□ Format PLAYSTATION 2 □ Utvecklare NAMCO □ Utgivare NAMCO □ Premiär 27 OKTOBER

Soul Calibur 3

Namcos kämpar återvänder snart till de historiska slagfälten. Mikael Sundberg har spelat!

Allt började när den neurotiske riddaren hittade Soul Edge. Till skillnad från tidigare användare av det ondskefulla vapnet kunde han inte kontrollera all dess kraft, och överflödet spreds i världen som ett frö av ondska. Riddaren blev Nightmare och terroriserade Europa i flera år, tills en trio hjältar från österlandet hittade honom i hans slott i Ostrheinsburg. En av dem var beväpnad med Soul Calibur och lyckades besegra Nightmare, men bägge vapnen gick förlorade i avgrunden.

Riddaren lyckades återfå en del av sitt medvetande, men han var fortfarande kontrollerad av Soul Edge och varje natt begick han illdåd i jakten på spillrorna av det krossade vapnet. Fyra år senare var svärdet nästan återskapat... när han utmanades av en fransk fäktare. Nightmare besegrade honom och skulle just dela ut det dödande hugget när mannen mumlade något. "Amy...". Det fick riddaren inom honom att vakna. I ett sista desperat försök slet han sig loss. Från ingenstans dök Soul Calibur upp i hans hand, och han drev det rakt genom det onda svärdet, vilket neutraliserade dess krafter. Nu var han Siegfried igen, och det var dags att försöka sona allt han gjort de senaste sju åren. Men framför honom väntade både gamla fiender som sökte hämnd, andra som fortfarande sökte det mäktiga vapnet, och en mystisk lieman som hade egna planer för de båda svärderna. Det är dags för ännu ett kapitel i sagan om Soul Calibur.

Efter det fantastiska Soul Calibur till Dreamcast var det nästan omöjligt för Namco att överträffa sig själva. När tvåan väl visades upp var det grafiska steget förstas inte lika stort som mellan Soul Blade (på Playstation) och Soul Calibur. Dessutom visade sig spelet inte innehålla särskilt många karaktärer och många favoriter saknades. Delvis berodde det på att spelet släpptes till både Playstation 2, Gamecube och Xbox, och därmed inte kunde optimeras till någon konsol, medan de exklusiva karaktärerna innebar en massa arbete som



UTANNONSERAT - Football Manager 2006

Xbox 360-versionen av Football Manager 2006 kommer att släppas i vår och innehålla alla spelarövergångar fram till den 31:a januari. Ungefär samtidigt släpps också PSP-versionen och Benke slickar sig ivrigt om läpparna.



UPPSKJUTET - Metroid Prime Hunters

Hur kan en försening vara en god nyhet? Jo, för i Metroid Prime Hunters fall innebär flytten till tidigt nästa år att vi får se ett onlineläge som tidigare inte var planerat. Fram till dess får ni träna upp er med demot.



Soul Calibur 3 bjuder på otroligt läckra effekter såsom realistisk päls och självskuggning, något som bara förbättrar den redan läckra designen. Bakgrunderna är också gigantiska och känns mycket levande, som den roterande plattformen inne i ett kloktorn, eller flotten som flyter runt vallgraven vid Nightmares gamla slott.

inte kom till användning i två av versionerna. Dessutom kändes kontrollen lite väl förenklad och striderna blev ofta reducerade till vansinnigt knapptryckande.

Allt detta kommer Namco att rätta till med Soul Calibur 3. Nu är det bara Playstation 2 som gäller, och därmed finns det mer tid för innehåll och finjusteringar. Med utgångspunkt i den otroliga grafikmotor som driver Tekken 5 har de jobbat vidare och bokstavligen pressat de sista dropparna ur maskinen. Själva karaktärerna är mer detaljerade och rör sig ännu mer realistiskt. Men det är bakgrunderna som fått det mesta av den ökade processorkraften och det syns. En av arenorna är ett tempel på randen till ett vattenfall, med detaljerade statyer i bakgrunden, strömmande vatten längs sidorna och en magnifik solnedgång. Och jämför man Ivys nya bana med hennes bibliotek i föregångaren blir det nästan pinsamt. Kandelabrar på väggarna och vackra tavlor som rasar ner när någon flyger in i dem skapar en verklighetstrogn omgivning som saknats i de tidigare spelen.

Spelsystemet har också förbättrats och blivit mer balanserat. Det går inte längre att smaska upp fienden mot en vägg och hålla fast honom där. Långa rader av attacker är inte längre målsökande, vilket faktiskt gör det möjligt att gå runt ogenomtänkta anfall och själv anfalla i ryggen, precis som det ska vara. Överlag verkar karaktärerna ha fått fler spektakulära attacker och tidigare identiska karaktärer som Nightmare och Siegfried slåss nu helt annorlunda.

Men förutom själva fightingspelet bjuder också Soul Calibur 3 på massor av underhållning för en ensam spelare. Det finns ett helt realtidsstrategiläge där man skapar egna karaktärer och sedan styr runt dem för att ta över fiendens positioner. De egenhändigt skapade karaktärerna går förstås också att använda när man spelar mot en kompis. Dessutom finns en stort antal uppdrag med olika förutsättningar där man kan samla pengar för att köpa nya vapen eller nya kläder att använda till sina egna figurer. Det är ingen överdrift att säga att Soul Calibur 3 har det mest påkostade enspelarläget någonsin i ett fightingspel.

Det är det övergripande intrycket vi får av spelet; påkostat. Namco har tagit det som fungerade i tvåan, kompletterat med det som vi saknade från ettan, och helt enkelt fyllt på med mer av allt. Mer figurer, mer grafik, mer action och framför allt mer ren spelglädje.

_Mikael Sundberg

Gamereactor säger: Om inte något katastrofalt händer med spelbalansen räknar vi med att Soul Calibur 3 blir helt fantastiskt. Recensionen läser du i nästa nummer.

Resident Evil 4

Vi har spenderat tio timmar med PS2-versionen

Format **PLAYSTATION 2** Utvecklare **CAPCOM** Utgivare **CAPCOM** Speltyp **ACTION/SKRÄCK**
Premiär **4 NOVEMBER**

Snart är det dags för årets hittills bästa spel att släppas till Playstation 2, vi snackar givetvis om Resident Evil 4. Capcom har haft en svår uppgift eftersom spelet skraddarsyddes till Gamecube och utnyttjade maskinens hårdvarumässiga kapaciteter mycket väl. Av de timmar som Gamereactor hittills spenderat med förhandsversionen av Resident Evil 4 till Playstation 2 är dock resultatet överväldigande. De senaste veckorna har vi därför återigen trätt in på förbjuden mark med Leon, i jakten på presidentens kidnappade dotter.

Det tar inte lång tid att få de där rätta närmast behagligt obehagliga vibbarna bland alla galna bönder. Omgivningarna är fortfarande sådär avskryvligt lortiga, kontrollen fungerar bra och kampen för överlevnad är skrämmande behärd. Capcom har, förutom att ansträngt sig för att göra bästa möjliga konvertering, också sett till att baka in mer innehåll i Playstation 2-versionen.

Bland det nya märks främst Ada Wongs fem helt nya uppdrag som faktiskt gör hela Resident Evil 4-historien ännu bättre. Vem var det egentligen som ringde i klockan i byn när Leon höll på att gå under och varför gjorde denne någon det? Varför dök den mystiske Luis egentligen upp och vem är han? Frågor som man kanske aldrig ställt sig får utmärkta svar och bjuder gamla fans på härliga överraskningar, samtidigt som de dessutom är roliga att spela.

Till skillnad från Leon är Ada betydligt smidigare och hon har dessutom ett mångsidigt armborst till sitt förfogande. Förutom att det effektivt gör slut på fiender, går det nämligen också att använda som återhake för att ta sig till nya platser. Jag kan inte låta bli att rysa av välbehag över att platser jag besökt så många gånger i Gamecube-versionen, visar sig ha ytterligare dolda områden och egenskaper jag inte ens tänkt på fanns. Utöver allt detta finns mindre bonusinnehåll som alternativa kläder till Leon och presidentens dotter Ashley samt ett helt nytt energivapen kallat PRL412.

Trots att Resident Evil 4 redan nu, med månader kvar av utveckling, hör till toppskiktet grafiskt till Playstation 2 så rör det inte riktigt på originalet. Jag kan också tycka att jag inte får samma superexakta precision med mina vapen på grund av de mindre känsliga analoga spakarna och jag hoppas att Capcom inte nöjer sig med Dolby Pro Logic II-ljudet från Gamecube-versionen. Inget av detta är dock sådant som inte går att rätta till på några månader och mycket talar för att Resident Evil 4 kommer att göra julen 2005 till den bästa och mest skrämmande någonsin för Playstation 2-ägare.

_Jonas Mäki

Gamereactor säger: Kan årets hittills bästa spel bli bättre? Fem extra uppdrag, en ny spelbar karaktär och ett nytt vapen indikerar i alla fall det.



Nytt i Playstation 2-versionen är energivapnet PRL412. Liksom plasmapistolen i Halo måste den laddas upp ordentligt innan den avfyras för maximal skada. Där slutar dock likheterna för PRL412 har samma spridning som en hagelbössa och är främst avsedd att användas i närstrid.



UTANNONSERAT - Dark Messiah of Might & Magic

Det var länge tyst kring Might & Magic-serien efter 3DO:s konkurs, men Ubisoft har tagit tag i det hela och förutom Heroes of Might & Magic V kommer nu också Dark Messiah till PC, som är ett actionrollspel som släpps nästa år och nyttjar Valves Source-motor.

Beta-test

Gamereactor förhandstestar kommande spel



□ Format PS2, XBOX □ Utvecklare REFLECTIONS □ Utgivare ATARI □ Speltyp ACTION □ Premiär MARS 2006

Driver 4: Parallel Lines

New York är på väg att bli ännu farligare. Följ med en helt ny hjälte i ett helt nytt Driver-spel

Under 60- och 70-talen tillverkades några av historiens allra läckraste bilar. Dodge Charger, Chevrolet Chevelle, Corvette Stingray, Plymouth Roadrunner, Pontiac GTO och Ford Mustang är alla lysande exempel på kraftfulla och läckert mulrande V8:or med grovhuggna, vackra plåtlinjor. Kvarlevor från en tid då USA kunde bygga bilar, och då vridmoment och starkt motorljud var allt som spelade roll. Under två decennier skapades även de allra bästa biljakterna i filmhistorien, Bilstölderna i *Gone in 60 seconds*, då Gene Hackman jagar spårvagnen i *The French Connection* eller när Steve McQueen röjer sönder San Franciscos asfalt och knäcker en framaxel i *Bullitt*. Det är själva sinnesbilden för hur en riktig biljakt ska se ut och det känner naturligtvis Reflections till. Det är också i slutet av den tidsepoken som Reflections besöker när de för fjärde gången placerar spelaren bakom ratten i *Driver*.

Det förra spelet blev ingen succé, trots många års utveckling och en marknadsföringsbudget som skulle kunna rädda tusentals och åter tusentals svältoffer i Afrika. Men det är hög tid att förlåta Reflections och se framåt... eller kanske snarare bakåt.

Året är 1978 och New York-borna steks under den gassande sommarsolen allt medan radion spottar ur sig de största hitsen. Rick James Superfreak ljuder ur bilradion till tonerna av polisirenerna som ljuder längs Manhattans gator. Mitt i den gigantiska smältdegeln på den amerikanska östkusten finner vi en nykomling som gör raketkarriär inom den organiserade brottsligheten. Dyr sprit, dyra kvinnor och svindrya bilar är vardagsmat när man är stadens högst rankade rattedemon inom den undre världen. TK, eller The Kid som vår nye anti-hjälte kallas, är en begåvning utöver det vanliga, och när han väl har fått bevisa sin skicklighet bakom ratten erbjuds han jobb hos en av de ledande ligorna i staden. Plötsligt har den skrupelfrie ynglingen almanackan full med härliga bilburna våldsdåd som måste utföras, och allt i takt med att han avancerar längs brottets bana hamnar han i en allt tätare komplotter där

intrigerna tar oväntade vändningar. Innebörden av undertiteln "Parallel Lines" vill Reflections ännu inte berätta om. Förklaringen till spelets titel ligger inbäddad i handlingen, som kommer att överraska oss alla, lovar Reflections.

När Reflections skrotar Harry Tanner som huvudrollsinnehavare och ger oss en karaktär helt utan moraliska förpliktelser har man även passat på att ändra ett par andra grundläggande moment från tidigare spel. Borta är det ultralinjära upplägget vi tidigare har fått uppleva i *Driver*-serien. Denna gång erbjuds man en mer öppen och lättillgänglig spelupplevelse i samma anda som i *GTA*-spelen. På kartan nere i höger hörn ser man var det finns uppdragsgivare som är villiga att anlita The Kid för hans tjänster.

Olika uppdrag betyder att handlingen utvecklas åt olika håll i takt med avancemang. Allt är dock inte jobb och allvar i Reflections version av New York då underhållande fritidsaktiviteter finns utspridda runt om i staden. Som en uppenbar flirt med Reflections förlutna finns det bland annat möjlighet att köra lite våldsamt folktrace (*Destruction Derby*) där bildelarna sprutar, plåt skrynklas likt papper och våldsam bilkontroll är ett måste för att kämpa sig upp till översta platsen på podiet. Vinster i olika tävlingar ger spelaren en behövlig dos med pengar, som sedan används till uppgraderingar.

Fordonsutbudet är i jämförelse med *Driver 3* kraftigt utökat och innehåller 85 körbara fordon, då först och främst i form av bilar, lastbilar och motorcyklar. Båtarna från det föregående spelet slipper vi, som tur är. Trots att bilar normalt sett är en förbrukningsvara som brukar bytas ut efter ett par saftiga närmötenheter med andra bilister, finns det nu möjligheter att spendera de pengar man vinner i mini-spelen på uppgraderingar. Nästan alla fordon går att uppgradera tre gånger, vilket ger märkbara skillnader inte bara på utsidan, utan även under huven. Färg finns självklart att välja,



UTANNONSERAT - Caesar IV

Ett fjärde spel i strategisagan Caesar är på väg efter sju års väntan. Det är Tilted Mill Entertainment (Children of the Nile), som utvecklar spelet och studion består av många nyckelpersoner från tidigare Caesar-spel. Nästa höst släpps Caesar IV.



UPPSKJUTET - Timeshift

Ataris kommande Timeshift som var planerat att släppas under hösten till PC och Xbox har blivit försenat. Nu är det tänkt att det först ska komma till PC och Xbox 360 under våren, därefter ska märkligt nog en Xbox-version släppas till sommaren.



Driver 4 kommer att innehålla mer artificiell intelligens och mindre förprogrammerade sekvenser än Driver 3. Reflections har varit väldigt noga med att lyssna på kritiken från dem som köpte det förra spelet.

och vill man verkligen piffa till det finns det massor av olika målningar att smycka sin bil med. Sin bilsamling stoppar man in i något av de garage som finns utspridda runt om i staden.

Det traskar betydligt fler gångtrafikanter på trottoarerna, och trafikintensiteten har skruvats upp rejält sedan sist. Det ger en bild av ett New York med lite liv och rörelse i, till skillnad från Miami, Nice och Istanbul som mest såg ut som snygga, innehållslösa kulisser i föregångaren. Reflections New York innehåller Manhattan, Bronx, Brooklyn, Queens och New Jersey. Du hittar naturligtvis de klassiska landmärkena som Times Square, Central Park, Brooklyn Bridge och självklart även World Trade Center. Staden i spelet är dock inte en exakt replika av New York utan Reflections har tvingats omstrukturera en aning, avstånd har kortats och vissa sektioner har fått sig en mindre uppdatering för att passa bättre in i spelet.

Bronx och Brooklyn bjuder på massvis med rödbruna tegelhus, nedsmutsade bakgator och gränder med bråte och skrot, medan de mer centrala delarna erbjuder gigantiska skyskrapar i stål och glas. För att skapa mer spelmässig variation finns det massor av olika händelser runt om i New York. Händelser man kan bevittna på håll eller lägga sig i, på egen risk. Andra trafikanter kan bli jagade av polisen och när som helst kan man se biljakter utan att man själv är inblandad. Andra exempel på

Massor av nya fordon att stjäla, demolera och tävla med finns runt omkring i New York. Speciellt underbara är de amerikanska muskelbilarna med sin härligt tunga fysik och läckra motorljud.

slumpmässiga händelser är bankrån eller dödliga gänguppställningar. Det handlar ju trots allt om staden som aldrig sover.

Felony-mätaren från förra spelet har ersatts av en felony-ring, där mindre brott som polisen märker resulterar i lite halvslöa försök att ta fast The Kid. När man väl staplar brotten på varandra, såsom att skjuta någon med rosa byxor och köra över deras kompisar med en stulen bil, blir det lite mer fart på stadens poliskår. Till slut kallas specialpoliser in, helikoptrar tar del i jakten och vid varje chans de får tar poliser på gatan upp sina vapen och öppnar eld, precis som i GTA. Den artificiella intelligensen hos poliser, medtrafikanter och fotgängare har ökat markant och inbjuder av det vi hittills testat till flera våldsamma fnitterattacker.

För första gången i spelseriens historia erbjuder Parallel Lines onlinestöd. Sömlöst kommer man att kunna hoppa från uppdrag knutna till spelets handling till att spela med eller mot sju andra spelare. Flerspelardelen erbjuder lagbaserade spelvarianter såsom tjuv och polis-dödsmatcher och varianter på Capture the flag där ett lag ska sno en eller flera bilar istället för en flagga. För ensamvargen finns det olika varianter av racing-aktiviteter där både våldsfolkkrace och innerstadsracing ingår.

Reflections producent Gareth Edmundson erkände då Gamereactor nyligen besökte studion att Driver 3 inte var färdigt när det släpptes förra sommaren. Då var hans äldre bror Martin chef för studion och ett tacke av hopplöshet låg över personalen som pressades till max för att åtminstone klämma ur sig ett så gott hantverk de kunde mäta med. Det var spretigt, överambitiöst och tekniskt slarvigt. De ville för mycket och hade inte kraften att ändra riktning under projektets gång. Nu ligger fokus på ett mindre koncept och en mer sammanhängande helhet. En stad, inga svindrya kändisröster, bättre spelkontroll och uppdaterad teknologi är grundreceptet. Vad som däremot inte är förändrat är den ljuvliga bilfysiken som enligt mig var det enda bra med Driver 3 tillsammans med detaljrikedomen i spelets omgivning.

Efter ett par timmar tillsammans med The Kid är jag redan övertygad om att Driver 4: Parallel Lines kommer att bli ett betydligt bättre och mer genomarbetat spel än sin föregångare. Reflections odödliga kärlek till tunga biljakter är uppenbar och spelkontrollen har helreoverats. Hur bra får vi se först i mars nästa år, då är det dags att göra New York till en ännu farligare stad.

Jesper Karlsson

Gamereactor säger: Vridstarka muskelmonster, högoktanig bensin och utsvängda jeans - vi är redo för Driver 4: Parallel Lines som ser betydligt bättre ut än det förra spelet.

Världens 100 bästa spel

För att fira vårt treårsjubileum har vi listat världens 100 bästa spel genom tiderna!



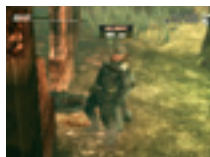




100: Athlete Kings

Format: Sega Saturn Utgivare: Sega Utvecklare: Sega År: 1996

Det var faktiskt inte bättre förr, men när det kommer till olympiader har det inte släppts ett enda vettigt spel sedan subgenrens höjdpunkt; Segas genomgeniala Athlete Kings. Vi spelar det fortfarande på redaktionen...



099: Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Format: Playstation 2 Utgivare: Konami Utvecklare: Konami År: 2005

Efter det ojämna och allmänt snurriga Metal Gear Solid 2 återvände Hideo Kojima till seriens ursprung, och gjorde det med bravur. Kala korridorer hade bytts mot fuktig djungel och storyn var lika snillrik som själva spelbarheten.



098: Rez

Format: DC/PS2 Utgivare: Sega Utvecklare: United Game Artists År: 2002

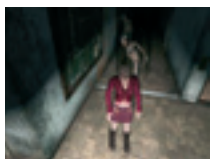
Tetsuya Mizuguchis drömprojekt inspirerades av den ryske konstnären Wassily Kandinskys abstrakta konst. En färd genom skapelsen där spelaren skapar musiken. Ett inspirerat stycke spelkonst, som missförstås av många.



097: Powerstone

Format: Dreamcast Utgivare: Capcom Utvecklare: Capcom År: 1999

Vissa kallar det partyspel, vi kallar det partyslagsmål. Capcoms tredimensionella strykstuga var en briljant uppvisning i intuitiv och finurlig speldesign och bevisade en gång för alla Capcoms styrka och bredd inom genren.



096: Silent Hill 2

Format: PC/PS2/Xbox Utgivare: Konami Utvecklare: Konami År: 2001

Ylande ångestfioler, mörkbruna källarum och metalliska miljö ljud plågar oss medan James stapplar genom den hemsökta staden i jakt på sin döda hustru. Hjärtat sitter konstant i halsgropen och vi älskar varje enskild sekund.



095: GTR

Format: PC Utgivare: Pan Vision Utvecklare: Simbin År: 2005

Bilfysik är svårt att simulera, inte minst på asfalt. Svenska Simbin lyckades dock bräcka erkända storheter i simulatorgenren som GP Legends och Live for Speed med det geniala GTR. Svårt, snyggt och extremt välgjort.



094: Tony Hawk's Pro Skater 4

Format: GC/PS2/Xbox Utgivare: Activision Utvecklare: Neversoft År: 2002

Förutom att Neversoft flera gånger bevisat att de är obestridda skateboard-expertter har de också de tio sista åren ringat in hela den kringliggande livsstilen med allt vad trender och mode heter. Den fjärde delen är den bästa.



093: Ikaruga

Format: DC/GC Utgivare: Atari Utvecklare: Treasure År: 2003

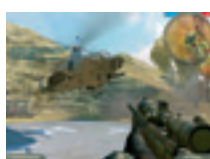
Treasures fantastiska Dreamcast-shoot'em up fick en andra chans på Gamecube, och det är vi glada för. Den klassiska spelbarheten är i Ikaruga slipad till perfektion och den grafiska inramningen är otroligt genomtänkt.



092: Diablo

Format: PC Utgivare: Blizzard Utvecklare: Blizzard År: 1997

Outtömliga grottor, djupa katakomber och mörka skogar utgjorde merparten av miljöerna i Blizzards nästan perverst beroendeframkallande och stilbildande milstöple. Spel över internet slog igenom på riktigt i och med Diablo.



091: Battlefield 2

Format: PC Utgivare: EA Utvecklare: Digital Illusions År: 2005

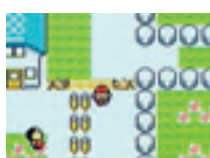
Kanske inte lika svenskt som falukorv men Battlefield-spelen är hjärtat i svensk spelutveckling och lika nyskapande som beroendeframkallande. Onlinebaserad action blir inte bättre än i Battlefield 2, det lovar vi.



090: King of Fighters '98

Format: Neo-Geo Utgivare: SNK Utvecklare: SNK År: 1998

Efter fyra års experimenterande med olika spelsystem och diverse karaktärsuppsättningar blev allting rätt i King of Fighters '98. Kontrollen är strålande, musiken likaså och animationen ger karaktärerna unika personligheter.



089: Pokémon Gold/Silver

Format: Gameboy Utgivare: Nintendo Utvecklare: Game Freak År: 1999

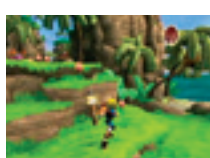
Större, bättre och äntligen i färg. Vi bytte Pokémons som galningar och det faktum att spelet gick i realtid fick oss att ställa väckarklockan för tidig morgonjakt och spela med ficklampa under täcket om natten.



088: Mike Tyson's Punch Out

Format: NES Utgivare: Nintendo Utvecklare: Nintendo År: 1987

Det fanns en tid då Nintendo stod för de bästa sportspelen och Mike Tyson boxades istället för att bita folk. Kombinationen av de båda och ett genialiskt spelsystem gjorde succé och det bästa boxningsspelet någonsin var ett faktum.



087: Jak & Daxter

Format: Playstation 2 Utgivare: Sony Utvecklare: Naughty Dog År: 2001

Jak & Daxter blev en vändpunkt för plattformsgenren. Helt plötsligt var superpolerade plattformsspel inte ett japanskt varumärke utan en amerikansk företeelse som sedan dess har hållit i sig. Vackert, varierat och välgjort.



086: Legend of Zelda: Ocarina of Time

Format: Nintendo 64 Utgivare: Nintendo Utvecklare: Nintendo År: 1998

De första stegen i Kokiri Forest går inte beskriva som annat än ren spelmagi. Nintendo gav oss ett sagolikt äventyr fyllt av karismatiska karaktärer, kluriga grottor samt bedårande musik att se tillbaka på med varm blick.



085: Dead or Alive 3

Format: Xbox Utgivare: Tecmo Utvecklare: Team Ninja År: 2002

Trots Mickes och Petters vilda protester fick till slut Dead or Alive 3 en plats på listan. Det går helt enkelt inte att ignorera den genomarbetade spelmotorn i kombination med den extremt vackra grafik som Team Ninja gav oss.



084: Beyond Good & Evil

Format: GC/Xbox Utgivare: Ubisoft Utvecklare: Ubisoft År: 2003

I väntan på ett nytt Zelda fann vi Beyond Good & Evil, ett av de senaste fem årens mest minnesvärda äventyr. Vi spelar gärna Michel Ancels mästerverk en gång till, men sörjer det faktum att det aldrig lär få en uppföljare.



083: God of War

Format: Playstation 2 Utgivare: Sony Utvecklare: Sony År: 2005

Som en blix från klar himmel anlände våldets och vredens förkämpe Kratos. Vi fångades av handlingen och det lysande spelsystemet och undrade hur i hela världen Sony lyckats klämma ur så mycket kraft ur Playstation 2.



082: Parappa the Rapper

Format: Playstation Utgivare: Sony Utvecklare: Nannaon-sha År: 1997

En papperstunn hund med kärleksproblem, en lök i karatedräkt och en fyrbent körskollärare? Masaya Matsuuras skruvade spelkoncept är världens bästa musikspel och lika charmigt som beroendeframkallande.



081: Dungeon Keeper II

Format: PC Utgivare: EA Utvecklare: Bullfrog Productions År: 1999

"It's good to be bad". Dungeon Keepers slogan skickar än idag rysningar längst ryggraden på oss alla. Med tortyr och onda gärningar som redskap skapade serien sin egen nisch vilken än idag saknar riktigt motstycke.



080: SSX 3

Format: GC/PS2/Xbox Utgivare: EA Utvecklare: EA Big År: 2004

Förra gången vi listade världens bästa spel hade vi SSX Tricky med på listan. Den här gången har vi bytt ut det mot spelseriens tredje del. I SSX 3 bevisade EA Big en gång för alla att de är bäst i världen på snowboardspel.



079: Max Payne

Format: PC Utgivare: Rockstar Utvecklare: Remedy År: 2002

Den hårdkokte supersnuten Max Paynes våldsamma julhelg är något av det bästa vi upplevt i actionväg. Den tunga noir-stämningen, det geniala berättandet och den perfekt utförda spelkontrollen står sig än idag.



078: Prince of Persia

Format: PC Utgivare: Microprose Utvecklare: Broderbund År: 1989

Jordan Mechners kultklassiska actionäventyr har, trots otaliga uppföljare, ännu inte överträffats. Prince of Persia bjöd på en perfekt blandning av kluriga pussel och vådliga hopp, toppat med en väl tilltagen svårighetsgrad.



077: Lumines

Format: PSP Utgivare: Ubisoft Utvecklare: Q Entertainment År: 2005

Stilgeniet Tetsuya Mizuguchi tog ett enkelt pusselkoncept och gjorde det oemotståndligt med varierad design och musik som hela tiden byggs ut och utvecklas i takt med spelandet. Varje ledig stund rymmer en omgång Lumines.



076: ESPN NHL 2K5

Format: PS2/Xbox Utgivare: Sega Utvecklare: Kush Games År: 2005

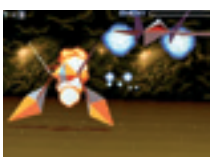
ESPN NHL 2K5 är precis som Peter Forsberg - komplett. Kombinationen av fart och den mest avancerade spelkontrollen någonsin gjorde NHL 2K5 till världens bästa hockeyspel och fick minnena av NHL 94 att slutligen blekna.



075: Splinter Cell: Chaos Theory

Format: PC/Xbox Utgivare: Ubisoft Utvecklare: Ubisoft År: 2004

Sam Fishers bejublade framfart genom terroristtäta militärbaser och kolsvarta källarutrymmen nådde sin absoluta kulmen i det tredje och tveklöst bästa spelet i serien. Spelmässigt briljant och oerhört snyggt.



074: Star Wing

Format: Super Nintendo Utgivare: Nintendo Utvecklare: Argonaut År: 1993

Argonaut bjöd Super Nintendo-ägarna på både Super FX-chippet och det mästerliga Star Wing. Därmed introducerades både hjälten Fox McCloud samt äkta tredimensionell grafik och ännu en Nintendo-klassiker var född.



073: Rome: Total War

Format: PC Utgivare: Activision Utvecklare: Creative Assembly År: 2004

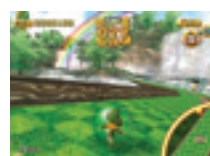
Total War-serien bjuder på det bästa av två världar. Ett strålande strategiläge kombineras av ett underbart episka realtidslag. Bäst i serien är det senaste spelet; Rome: Total War där nya taktiska dimensioner tillkom.



072: Grand Theft Auto: Vice City

Format: PC/PS2/Xbox Utgivare: Rockstar Utvecklare: Rockstar År: 2002

Till tonerna av Mötley Crües "To Young to Fall in Love" och iklädd turkos Hawaii-sjorta och mjölkvita myggjagare lever vi fortfarande loppan i Rockstars pastellfärgade storstad. Tommy Vercetti äter Don Corleone till frukost.



071: Super Monkey Ball

Format: Gamecube Utgivare: Sega Utvecklare: AV År: 2002

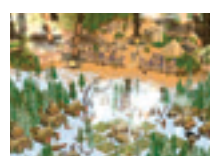
Med charm, intuitiv kontroll och en svårighetsgrad som passade allt från glada amatörer till fingerfärdiga fullblodsproffs fick Sega miljoner nya Gamecube-ägare att rulla apor i bollar. Här på redaktionen rullar vi fortfarande.



070: Resident Evil 2

Format: Playstation Utgivare: Capcom Utvecklare: Capcom År: 1998

Första dagen som polis blev omskakande för Leon S. Kennedy. Tusentals zombies, mördarvirus och en politisk konspiration var bara början och fler och bättre pussel samt en tätare story fick oss att kapitulera fullständigt.



069: Age of Mythology

Format: PC Utgivare: Microsoft Utvecklare: Ensemble År: 2002

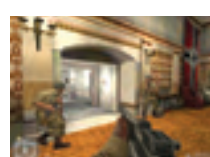
Ensemble Studios lyckades ta ett standardkoncept till nya höjder genom att slänga in gudar och bestar från myter och legender. Age of Mythology är och förblir ett av de bästa spelen i genren och redaktionens favorit i Age-serien.



068: Outcast

Format: PC Utgivare: Infogrames Utvecklare: Appeal År: 1999

Hjälten Cutter Slades omfattande äventyr genom en enorm värld av ursnygga voxlar gav en känsla av fullkomlighet. Vissa kallade Outcast ett "vuxet Zelda", och med all rätt. Appeals epos var och är en sann milstolpe.



067: Call of Duty

Format: PC Utgivare: Activision Utvecklare: Infinity Ward År: 2003

Med realism och sanslös intensitet förde Infinity Ward oss närmare andra världskrigets fasor än någonsin förr. Medal of Honor-serien må ha varit först, men Infinity Ward förbättrade varenda del av det redan smaskiga receptet.



066: Bubble Bobble

Format: NES Utgivare: Taito Utvecklare: Taito År: 1989

Taitos strålande arkadklassiker är fortfarande ett av tidernas allra bästa multiplayer-spel. Så enkelt, så tidlöst och så genialt utformat att vi fortfarande spelar det. Kreativa lösningar är ett måste och variationen är genial.



065: Driver

Format: PC/Playstation Utgivare: Infogrames Utvecklare: Reflections År: 1999

Det fanns en tid då Harry Tanner vägrade kliva ur bilen och istället koncentrerade sig på det han gör bäst - nämligen våghalsig bilkörning. Ur askan från Tanners totalkvaddade Challenger föddes en ny speltyp.



064: The Day of the Tentacle

Format: PC Utgivare: Lucasarts Utvecklare: Lucasarts År: 1993

När en ond tentakel verkställer sin plan på att ta över världen så måste de omaka vännerna resa i tiden för att stoppa honom. The Day of the Tentacle bjöd på underbar humor, briljant design och fantastiskt kluriga pussel.



063: Micro Machines 2: Turbo Tournament

Format: Megadrive Utgivare: Codemasters Utvecklare: Codemasters År: 1991

En av tidernas absolut bästa flerspelarupplevelser stavas Micro Machines 2 och är ett de spelen som vi på redaktionen aldrig tycks tröttna på. Varierat, snabbt, smart utformat och vansinnigt underhållande.



062: Tempest 2000

Format: Jaguar Utgivare: Atari Utvecklare: Llamasoft År: 1994

Till sköna synthslingor sprängde vi färgglada vektorfiender och samlade mäktiga kraftbonusar. Jeff Minters geniala pusselaktionsspel Tempest 2000 var så bra att det gjorde menlösa Atari Jaguar till en nödvändighet.



061: Lemmings 2

Format: Amiga/PC Utgivare: Psygnosis Utvecklare: DMA Design År: 1993

Det finns få pusselspel som vi spenderat så mycket speltid med som Lemmings 2. De självmordsbenägna gnagarnas andra spel erbjöd massor av innehåll, galna finesser och en finjustering av ett intelligent spelsystem.



060: Wave Race 64

Format: Nintendo 64 Utgivare: Nintendo Utvecklare: Nintendo År: 1996

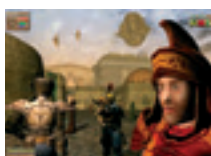
Vi trodde att Nintendo blivit galna då de i september 1994 berättade att de arbetade på ett racingspel innehållande tredimensionellt vatten med perfekt simulerad fysik. Men Nintendo var inte galna, tvärtom.



059: Football Manager 2005

Format: PC Utgivare: Sega Utvecklare: Sports Interactive År: 2004

Över hela världen arbetar tusentals entusiaster varje år med att bedöma fotbollsspelarna i Football Manager. Det är djupet och detaljrikedomen som skapar den överträffade realismen i managerspelet framför alla andra.



058: The Elder Scrolls III: Morrowind

Format: PC/Xbox Utgivare: Bethesda Utvecklare: Bethesda År: 2002

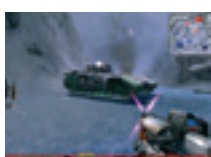
Stort, större, störst. Så kan man sammanfatta The Elder Scrolls-serien och med två expansioner och otaliga modifikationer kan man njuta av Morrowind i hundratals underbara speltimmar. Större frihet får man leta länge efter.



057: Ico

Format: Playstation 2 Utgivare: Sony Utvecklare: Sony År: 2002

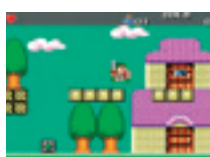
Ico är inte fantastiskt för vad det är, utan för vad det inte är. Det saknar helt attityd och påkostade actionscener, och ignorerar alla trender. Istället erbjuder det på en ljuvlig saga som känns verkligare och viktigare än de flesta spel.



056: Unreal Tournament 2004

Format: PC Utgivare: Atari Utvecklare: Epic Games År: 2004

Underbar grafik, hektiskt tempo, sanslös variation och ett perfekt utformat gränssnitt för intensiva onlinestrider. Dödsmatcher eller storskaligt lagspel - det mästerliga Unreal Tournament 2004 briljerade inom båda områden.



055: Wonderboy III: The Dragon's Trap

Format: Master System Utgivare: Sega Utvecklare: Westone År: 1989

Blandningen mellan plattformsspel och rollspel, den färgstarka och charmiga grafiken samt spelets fantastiska musik var det som gjorde Wonderboy III till ett mästerverk. Petter tjarar dagligen om vampyrdraken.



054: Colin McRae Rally 3

Format: PS2/Xbox Utgivare: Codemasters Utvecklare: Codemasters År: 2002

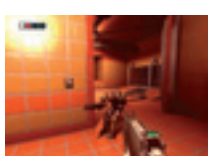
Höjdpunkten i Colins digitala rallykarriär är fortfarande den tredje delen i serien. Den lite väl tunga bilfysiken från föregångaren hade bantats, betydligt bättre fartkänsla och massor av våldsamt vridmoment hade tillförts.



053: Ninja Gaiden

Format: Xbox Utgivare: Tecmo Utvecklare: Team Ninja År: 2004

Ryu Hayabusas utmanande ninjåäventyr bjuder på intensiv action, den snyggaste Xbox-grafiken hittills och massor av härlig, japansk mumbojumbo. Att leva utan Team Ninjas mästerverk är lite som att leva utan vatten.



052: The Chronicles of Riddick

Format: PC/Xbox Utgivare: Vivendi Utvecklare: Starbreeze År: 2004

Filmienspel är som regel skit. Så enkelt är det. Undantaget som bekräftar regeln är ett svensktvecklat actionmästerverk med Vin Diesels renrakade antihjälte i huvudrollen. En underbar genremix med fantastisk grafik.



051: Mega Man 2

Format: NES Utgivare: Capcom Utvecklare: Capcom År: 1989

Capcoms blåklädde hjälte ligger oss alla varmt om hjärtat. Det finns många bra spel i serien, bäst är helt klart Mega Man 2. Perfekt kontroll, sanslöst bra musik och pixelperfekt grafik resulterade i ett av de bästa NES-spelen någonsin.



050: Super Probotector

Format: Super Nintendo Utgivare: Konami Utvecklare: Konami År: 1992

På många sätt var det Konamis överkultiga Super Probotector som fostrade oss till de actionfanatiker vi är idag. Banorna var sanslösa berg-och-dalbanor smockfyllda med läckert råös och fantasifulla bosskreationer.



049: Streets of Rage

Format: Megadrive Utgivare: Sega Utvecklare: Sega År: 1991

När det ondskefulla brottsyndikatet belägrade staden tog Adam Hunter, Axel Stone och Blaze Fielding lagen i egna händer. Det tackar vi gudarna för. Annars hade världens bästa beat'em up aldrig blivit av.



048: Thief 2: The Metal Age

Format: PC Utgivare: Eidos Utvecklare: Looking Glass Studios År: 2000

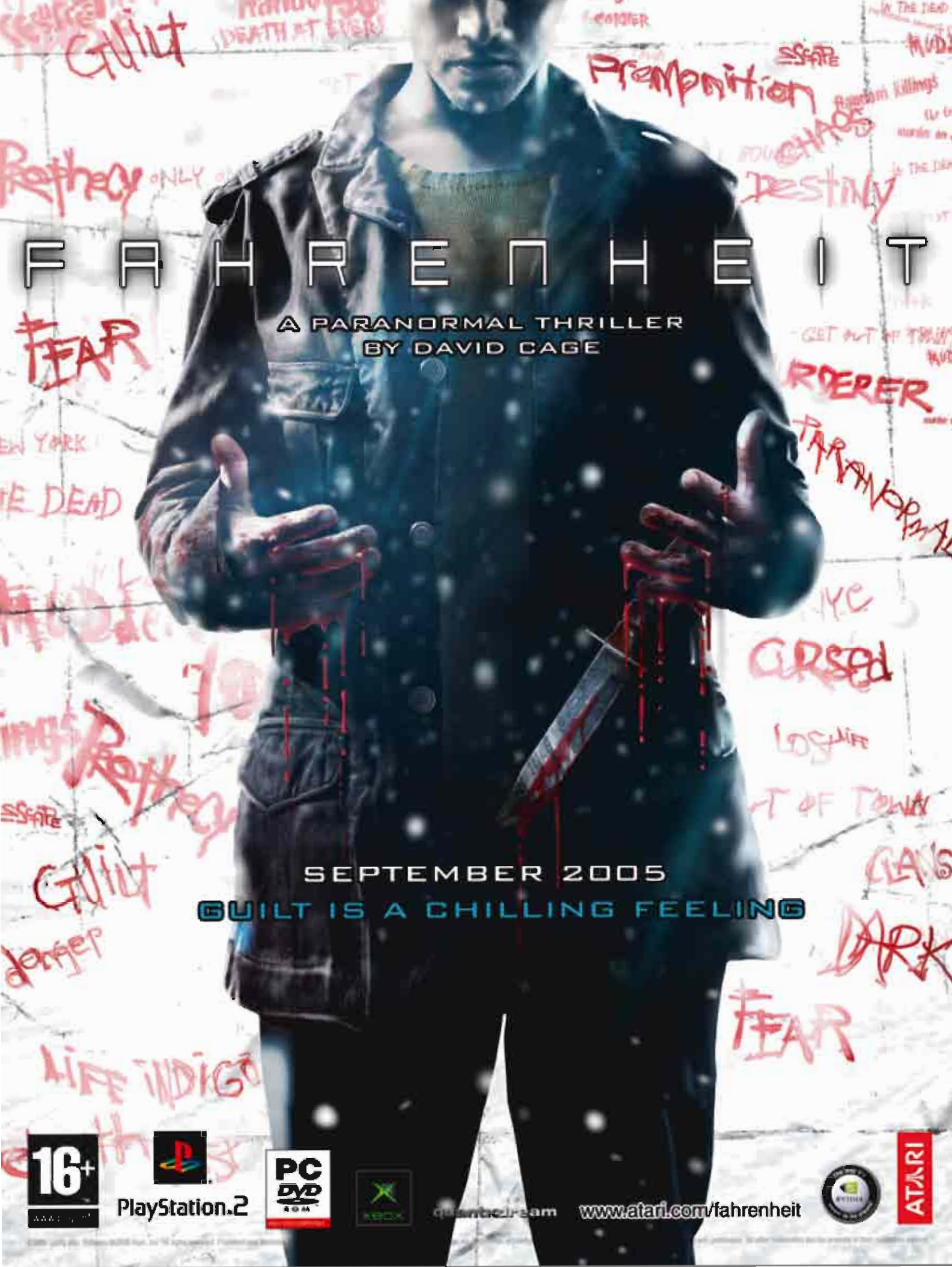
Uppföljaren till Looking Glass trendsättande Thief var en mer fokuserad upplevelse. Zombier och katakomber hade bytts ut mot trovärdiga miljöer och oerhört spännande uppdrag. Thief 2 var en uppvisning i briljant speldesign.



047: Virtua Fighter 2

Format: Saturn Utgivare: Sega Utvecklare: Sega AM2 År: 1995

Efter framgången med det enkla gedigna Virtua Fighter återvände AM2 med ett fullfjädrat fightingspel som satte standarden för alla kommande 3D-slagsmål. Arvet lever kvar i både Dead or Alive och Virtua Fighter 4 Evolution.



F A H R E N H E I T

A PARANORMAL THRILLER
BY DAVID CAGE

SEPTEMBER 2005
GUILT IS A CHILLING FEELING

16+



PlayStation.2



quantum3ram

www.atari.com/fahrenheit



ATARI



046: Shenmue

Format: Dreamcast **Utgivare:** Sega **Utvecklare:** Sega AM2 **År:** 2000

Den första delen av Yu Suzukis drömprojekt vidgade vyerna för vad ett spel kunde innehålla. Känslan för detaljer och alla de underbara karaktärerna skapar en hållbar illusion av en levande, underbar spelvärld.



045: Grand Prix 2

Format: PC **Utgivare:** Microprose **Utvecklare:** Geoff Crammond **År:** 1996

Det finns få spel som var så långt före sin tid som Grand Prix 2 då det släpptes i slutet av 1996. Geoff Crammonds kompromisslösa simulator är än dag det bästa Formula 1-spelet som släppts. Det näst bästa är Grand Prix 4.



044: Star Wars: Knights of the Old Republic

Format: PC/Xbox **Utgivare:** Lucasarts **Utvecklare:** Bioware **År:** 2003

I en galax långt, långt borta för länge sedan fanns det också ett ursprung och en historia. Bioware berättade den historien i ett av tidernas absolut bästa rollspel.



043: Phantasy Star Online

Format: DC/GC/Xbox **Utgivare:** Sega **Utvecklare:** Sonic Team **År:** 2001

Under tusentals fantastiska timmar de senaste åren har Benke och Jonas besökt planeten Ragol för att döda drakar, samla vapen och föremål och avnjuta den underbart vackra värld som Sonic Team skapade.



042: Another World

Format: Amiga **Utgivare:** Interplay **Utvecklare:** Delphine Software **År:** 1991

Delphine Softwares filmiska actionäventyr var utmanande, oförlåtande och stundtals oförståeligt. Det var också nyskapande, kreativt, väldigt annorlunda, beroendeframkallande, ursnyggt och helt oförglömligt.



041: Doom II

Format: PC **Utgivare:** id Software **Utvecklare:** id Software **År:** 1994

Starten på en ny era och ett lika skrämmande som innehållsrikt och intensivt actionspel är de första två meningarna som dyker upp i våra huvuden då vi tänker tillbaka på id:s kultklassiska Doom-spel. Tvåan var bäst.



040: TIE Fighter

Format: PC **Utgivare:** Lucasarts **Utvecklare:** Lucasarts **År:** 1994

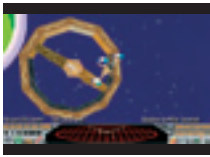
Från de första uppdragen till platsen i Darth Vaders innersta krets är TIE Fighter en strålande blandning mellan simulator, äventyr och actionspel. Det har aldrig varit roligare att slåss för den mörka sidan.



039: Tekken 5

Format: Playstation 2 **Utgivare:** Namco **Utvecklare:** Namco **År:** 2005

Att kalla Tekken 5 välpolerat vore en lika stor underdrift som att kalla Petter för dålig förlorare. Kländerfri karaktärsbalans, fantastisk variation och utsökt grafik mosas ihop med ett våldsamt välputsat spelsystem.



038: Frontier: Elite II

Format: Amiga/PC **Utgivare:** Gametek **Utvecklare:** David Braben **År:** 1993

När andra spelutvecklare skryter om gigantiska världar hänskrattar David Braben. Hans soloprojekt spände över hela galaxen och erbjöd ett helt liv som rymdpilot, prispjägare, handlare och utforskare. Vi väntar spant på Elite 4.



037: Baldur's Gate II

Format: PC **Utgivare:** Interplay **Utvecklare:** Bioware **År:** 2000

Bioware gjorde det omöjliga möjligt när de skapade en uppföljare som överträffade det redan otroliga Baldur's Gate. Större, bättre och ännu mer uppslukande var det andra äventyret i The Forgotten Realms underbara värld.



036: Duke Nukem 3D

Format: PC **Utgivare:** 3D Realms **Utvecklare:** GT Interactive **År:** 1996

Välpumpad, skitarg och hänsynslöst kaxig såg Duke till att det sprutade utomjordiska inälvor över hela skärmen. Innovativ bandesign, humor och ett uppskruvat tempo gjorde Duke Nukem 3D till ett spel som vi alla älskar.



035: Fallout

Format: PC **Utgivare:** Interplay **Utvecklare:** Interplay **År:** 1997

Fallout innehöll en retrofuturistisk och atombombad värld med atmosfär, ett dynamiskt spelupplägg och fantastiska karaktärer. Interplays epos satte en helt ny standard för rollspelsgenren och valfriheten lockar fortfarande.



034: Soul Calibur

Format: Dreamcast **Utgivare:** Namco **Utvecklare:** Namco **År:** 1999

Bara en månad efter Dreamcast-releasen skämde Namco bort oss med ett av tidernas bästa slagsmål och världens bästa arkadkonvertering någonsin. För första gången blev fotarbetet runt arenan naturligt och ytterst nödvändigt.



033: Sim City 2000

Format: PC **Utgivare:** Maxis **Utvecklare:** Maxis **År:** 1993

När Will Wright skapade sitt första spel Raid on Bungeling Bay (1984) visade det sig att det var roligare att bygga banorna än att spela helikopterspelet. Så föddes idén till Sim City, som nådde sin höjdpunkt med Sim City 2000.



032: Pro Evolution Soccer 4

Format: PC/PS2 **Utgivare:** Konami **Utvecklare:** Konami **År:** 2004

Man kan likna Electronic Arts FIFA-serie vid en robust tysk lagmaskin och Konamis Pro Evolution Soccer-spel vid ett lekfullt brasilianskt fotbollslag på trix-humor. Och ni vet ju alla hur den senaste VM-finalen slutade...



031: Super Mario Kart

Format: Super Nintendo **Utgivare:** Nintendo **Utvecklare:** Nintendo **År:** 1993

Med Super Mario Kart hittade Nintendo den perfekta balansen av rå skicklighet, ren tur och intuitiv spelbarhet. Flerspelarläget var superbt och själva racingen var väldigt precisionskrävande. En sann milstolpe med andra ord.



030: Super Metroid

Format: Super Nintendo **Utgivare:** Nintendo **Utvecklare:** Nintendo **År:** 1994

Samus tredje äventyr är också det överlägset bästa med grafik, ljud och stämning i toppklass. Den perfekta kontrollen och en otroligt genomtänkt spelvärld gör det till ett nöje att utforska Zebes ogästvänliga ruiner.



029: Halo 2

Format: Xbox **Utgivare:** Microsoft **Utvecklare:** Bungie **År:** 2004

Master Chiefs storstilade comeback bjöd på ett episkt äventyr med en ny ringvärld och ett av spelhistoriens mest beroendeframkallande flerspelarlägen. Halo 2 är de senaste fem årens snabbast säljande spel, vi förstår varför.

GET READY FOR A
TEQUILA FUELLED RAMPAGE!



TOTAL OVERDOSE™

www.totaloverdose.com
out SEPTEMBER 2005



PlayStation 2





028: World of Warcraft

Format: PC Utvecklare: Blizzard Utgivare: Vivendi År: 2005

Vi har tillbringat ungefär en femtedel av all vaken tid i Blizzards episka onlinevärld sedan premiären i februari. Förutom det spännande monsterhackandet och jakten på unika skatter bjuder också World of Warcraft på en genomtänkt handling, från de första rutingöromålen som novis i Northshire till mäktiga strider mot eldguden Ragnaros under Blackrock Spire. Men ändå är det den sociala delen som får oss att återvända till Azeroth varje kväll för några timmars äventyr i glada vänners lag. Samarbeta och taktik besejrar varje tänkbar fiende, och snacket under tiden är minst lika underhållande. World of Warcraft är tidernas absolut bästa onlinerollspel.



027: Ridge Racer

Format: Playstation Utvecklare: Namco Utgivare: Namco År: 1995

Den där perfekta sladden. Den där gången då du passerade två motståndarbilar i innerkurvan medan bakdäcken på din blodröda sportbil skrek och ivrigt letade grepp mot den stekheta asfalten. Det är just den sladden som poppar upp på näthinna varje gång vi tänker på Namcos arkadklassiker. Den lekfullt kantiga designen, den hisnande fartkänslan och den överdrivet hektiska techno-musiken blandades med tuff utmaning och tidernas mest beroendeframkallande arkadfyysik. Resultatet var Namcos mest lyckade spel någonsin och racingmilstolpen som banade väg för spel som Burnout, Need for Speed: Underground och Project Gotham Racing.



026: Golden Eye 007

Format: Nintendo 64 Utvecklare: Rare Utgivare: Nintendo År: 1997

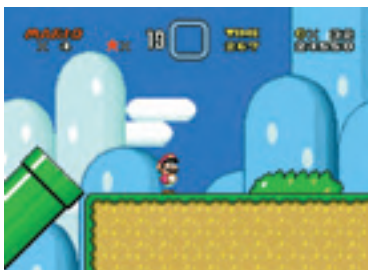
Innan Rare gav liv åt Flemings välkända superagent hade filmlicensspel varit förknippat med pest, kolera och upprepade kvastslag mot hals och nacke. Rares actionfyllda äventyr satte en helt ny standard för hela förstapersonsgenren trots hårdvarans begränsade kapacitet och blev snabbt det mest populära spelet till Nintendo 64. Med en perfekt balanserad spelkontroll, varierade uppdrag och givetvis en himla massa förstklassig action blåste Rare bort all tänkbar konkurrens. Upplägget var intelligent där viss taktik och försiktighet belönades, dessutom var Golden Eye vansinnigt snyggt och miljöerna realistiskt återgivna då det släpptes. Tillkom gjorde ett oslagbart flerspelarläge.



025: Deus EX

Format: PC Utvecklare: Ion Storm Utgivare: Eidos År: 2000

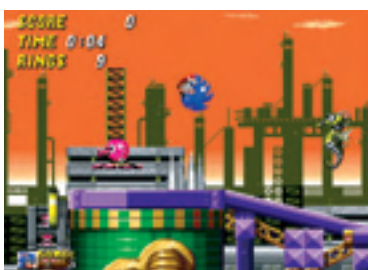
Blandningen av action, rollspel och äventyr hade gjorts förr men Deus Ex hamnade, och förblir fortfarande, i en klass för sig. Med frihet som nyckelord ställdes man inför många moraliska val som förde handlingen i riktningar man inte kunde förutse. Handlingen utspelade sig i framtiden, en mörk framtid. Natten hängde konstant tungt över spelarens huvud i en värld skakad av terrorism och social misär. Konspirations-teorierna avlöste varandra och Warren Spectors briljanta berättande blandades med dynamik, sanslös spänning och möjlighet att påverka spelvärlden på ett stundtals riktigt obehagligt sätt. Deus Ex; en suveränt skapad illusion av total frihet.



024: Super Mario World

Format: Super Nintendo Utvecklare: Nintendo Utgivare: Nintendo År: 1992

Det var inte alls självklart att Super Nintendo skulle bli en succé. Sega dominerade marknaden och sålde Megadrive-enheter som smör i solsken, inte minst tack vare Yuji Nakas ilsabbe igelkott. Utan Super Mario World vet vi heller inte hur det hade slutat då Nintendos korpulenta rörpulare, i superb form, gjorde Super Nintendo till en minst lika attraktiv maskin som Segas motsvarighet. Banorna var extremt varierade, uppbygget genialiskt och Mario fick för första gången bekanta sig med Yoshi. Platser som Donut Plains och Chocolate Island får hela redaktionen att fälla kollektiva nostalgitårar över en tid då Mario gjorde det han gör bäst - nämligen hoppa mellan plattformar.



023: Sonic the Hedgehog 2

Format: Megadrive Utvecklare: Sonic Team Utgivare: Sega År: 1992

Av någon anledning är det oftast tvåan i en serie som är bäst. Där är kreativiteten på topp och idéerna flödar fortfarande, medan eventuella misstag i föregångaren har rättats till. Det gäller också Sonic 2, som gav oss mer av allt som gjorde Sonic till en klassiker. Igelkotten och hans tvåsvansade rävkompis rusade som skällade illrar genom psykedeliska världar fyllda med trivsamer. Det var loopar här, korkskruvar där, flippor, studsinnar, vacuumrör, neförbackar - allt för att spelet skulle bli ännu mer okontrollerbart hysteriskt. Sonic 2 cementerade Segas roll gentemot Nintendo, som ett häftigare, snabbare och roligare alternativ än Super Mario World.



Bengt Lemne

Vilken var din första spelmaskin?
En begagnad Commodore 64.

Vilket var ditt första spel?
Jeff Minters Attack of the Mutant Camels som var mitt första spel till Commodore 64. Jag förstod givetvis ingenting.

Vilket är ditt bästa spelminne?
Ett ögonblick som jag kommer att tänka på är när Alys ger sitt liv för Chaz i början av Phantasy Star IV. Första gången jag flög igenom den femte banan i Rez är också ett starkt minne. Men starkast av alla mina minnen är nog när jag lirade EA Hockey för första gången, spelet är inget vidare idag men på den tiden blev jag helt frälst.

Vilket är världens mest överskattade spel?
Jag gillade inte alls Final Fantasy X. Varken stridssystemet eller karaktärerna tilltalade mig.

Vilken är din favoritspelkaraktär?
Jag har alltid gillat Sonic.



Jesper Karlsson

Vilken var din första spelmaskin?
Den udda Atari XE Gamesystem.

Vilket var ditt första spel?
Game & Watch-spelet Donkey Kong Jr om om jag inte minns fel, 80-talet är ju, utan tvekan, ganska grumligt vid det här laget.

Vilket är ditt bästa spelminne?
Ett spelögonblick som jag aldrig kommer att glömma är i början på Zelda 3: A Link to the Past då Link ger sig ut i den regniga natten för att leta efter sin farbror. Magiskt.

Vilket är världens mest underskattade spel?
Sega Soccer Slam, våldsamt rolig arkadfotboll. Även den strålande Machines-klonen Mashed är väldigt underskattat.

Vilken är världens coolaste spelhjärte?
Leon S. Kennedy är cool. Från smärdd gröngöling i Resident Evil 2 till behård specialagent i Resident Evil 4.

Ditt mest spelade spel någonsin?
Utän tvekan Half-Life och alla hundratals tillhörande modifikationer. Jag spenderade under många år tusentals timmar i Valves mästerverk, och återvänder fortfarande. Det gick så långt ett tag att jag drömde att jag faktiskt var Gordon Freeman.

Vilken är den märkligaste spelupplevelse du haft?
Killer 7, tveklöst. När en av huvudkaraktärerna skär sig i handleden för att avtäcka en gömd passage, då undrar man vad det är för fel på folket hos Capcom.



yourpsp.com

namco®



RIDGE RACER

Floor it on 24 of the best courses spanning the entire Ridge Racer series. Set your race times to fit in with your lifestyle, or race against up to 8 players in wireless mode.

RIDGE RACER™ & © 2004 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD. "PS" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.





022: Street Fighter 3: 3rd Strike

Format: DC/Xbox Utvecklare: Capcom Utgivare: Capcom År: 2004

Capcom har gjort sig kända, närmast ökända, för att släppa nya versioner tills de är riktigt nöjda (och har tjänat oerhörda mängder pengar). Men det tål att påpekas att spelen hela tiden blir bättre, och det tredje spelet i den tredje Street Fighter-serien är mycket riktigt också det allra bästa fighting-spelet någonsin. Perfekt avvägd spelbarhet och en varierad uppsättning karaktärer blandas med strålande animerad grafik och tunga, brutala ljudeffekter. Att spela Third Strike på hög nivå är en kamp utan dess like där både fingerfärdighet, kunskap och taktiskt tänkande sätts på prov. Det finns folk som sålt alla sina spel för att köra Third Strike på heltid. Vi förstår dem.



021: Wipeout 2097

Format: Playstation Utvecklare: Psygnosis Utgivare: Sony År: 1996

Stilsäkert och medvetet ringade Psygnosis, med producenten Nick Burcombe i spetsen, in hela 90-talet och alla de mest utmärkande trenderna. Wipeout 2097 var coolt och innebar ett revolutionerande filbyte för en bransch som länge ansetts som töntig och inskränkt. The Future Sound of London, Chemical Brothers och Prodigy stod för musiken, extremhippa Designers Republic för marknadsföringsmaterialet. Tillkom gjorde en genial inramning som direkt talade med såväl Red Bull-törstande ravefanatikere som den fartsugna mainstream-spelaren samt underbar spelkontroll och massor av härlig utmaning. Ingen av uppföljarna har ens kommit nära.



020: Tomb Raider

Format: PC/PS/Saturn Utvecklare: Core Utgivare: Eidos År: 1996

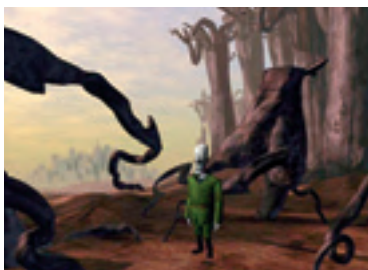
Om Mario dominerade andra halvan av 80-talet och Sonic den första på 90-talet så tillhörde 90-talets andra hälft rikemansdottern och äventyrerskan Lara Croft. Spelet hette Tomb Raider med den karismatiska Lara Croft i huvudrollen, en hjältinna och ikon som blev större än Mario, prydde omslag till internationell livstilspress och kallades världens viktigaste kvinna. I Tomb Raider utforskade vi för första gången en levande 3D-värld. Vi klättrade över slitna hängbroar, simmade i förfallna ruiner, slogs mot vilda djur och hittade ovärdeliga relikter. Spelets pompösa musik, sanslös atmosfär och varierade och genialt utformade miljöer gjorde det till ett av spelhistoriens absolut bästa.



019: Quake III: Arena

Format: PC Utvecklare: id Software Utgivare: Activision År: 1999

Id Software uppfann den moderna förstapersonsskjutaren och med en diger lista av klassiska spel bakom sig skulle Quake II äntligen få en uppföljare - pressen var kännbar. Resultatet kändes kanske inte direkt som en uppföljare i Quake-universumet, men vilket spel! En hutlöst strömlinjeformad multiplayerfest som träffade oss som en railgun i mellangärdet. Visst, man kunde spela själv, men det var knappast meningen och kändes som att torrsimma. Nej, det var i nätverk eller uppkopplad mot Internet som Quake III skulle avnjutas. Spelets snabbhet och precisa kontroll gjorde Quake III till ett klockrent spel och bidrog starkt till den online-hysteri som rådit sedan dess.



018: Grim Fandango

Format: PC Utvecklare: Lucasarts Utgivare: Lucasarts År: 1998

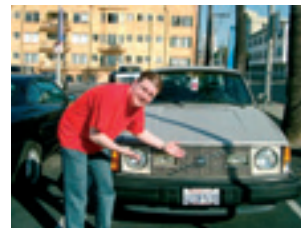
Resan genom dödens rike är en lika underbar upplevelse idag som vid premiären för sju år sedan. Manny och Glottis, radarparet som både slår Sam och Max och George och Nico, ledde oss på ett makalöst äventyr på jakt efter rättvisa och kärlek. Med en perfekt kombination av humor, äventyr och välgjorda pussel tog spelet oss med storm och innehar en given plats på denna lista. Lysande röstskådespel förmedlar ett brett känslöflöde, och i varje rad av dialogen återfinns ett bultande hjärta, inuti döda kroppar. Humorn och glädjen bakom allt stret och fördärv vi stötte på, förstärktes av solida karaktärer och vansinnigt smarta pussel.



017: Suikoden 2

Format: Playstation Utvecklare: Konami Utgivare: Konami År: 2000

Om Suikoden 2 inte hade lika stor betydelse för spelvärlden som Final Fantasy VII, så hade det minst lika stor betydelse för alla som fått spela denna bortglömda pärla. Spelet börjar som ett klassiskt kompisäventyr, men blir snart en komplicerad men otroligt genomtänkt historia om krig, svek och vänskap. Det är främst karaktärs-galleriet, trovärdigt trots att över hundra karaktärer finns med, som gör Suikoden 2 så gripande. Ännu bättre blev det av att vi fick återse många favoriter från föregångaren, ett ovanligt grepp i rollspelsgenren. Med enkla medel berättade Konami spelvärdens kanske bästa berättelse i ett rollspel som tål att spelas om och om igen.



Jonas Mäki

Vilket är ditt bästa spelminne?

När ängeln Pit drog på sig de tre heliga skatterna på sista banan i Kid Icarus och begav sig iväg för att störta Medusa en gång för alla. Det räcker med att höra musiken från den banan för att endorfinproduktionen ska maximeras.

Vilket är världens mest överskattade spel?

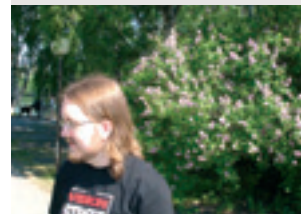
Perfect Dark. Alla Nintendo 64-ägare jublade över ett spel som led av ganska precis alla tänkbara brister. Själv förstod jag aldrig charmen med grafik så suddig att man inte såg sina motståndare, en bilduppdatering så låg att allt såg ut att presenteras med stroboskop-effekter, en buskis-doftande story och en huvudperson som gav våp en helt ny innebörd.

Hur många spel äger du?

Runt 800, har för länge sedan tappat räkningen.

Vilken är världens coolaste spelhjärte?

Jag har en fäbless för coola enmansarméer och kollar vi utanför spelvärlden heter mina absolut största favoriter Hulk Hogan och Optimus Prime. Så hur charmiga Mario och Sonic än är, så får de stryk av Bungies supersoldat i skimrande grön rustning.



Mikael Sundberg

Vilken var din första spelmaskin?

NES. Vi brukade hyra en maskin hos den lokala sunkiga videohandlaren. Så en dag gick vi dit och jag började leta i hyllorna efter något spännande spel. Då tog mamma ner ett sprillans nytt NES-paket från hyllan och säger "nej, vi ska köpa den". Sann lycka för en sjuåring.

Hur många spel äger du?

Drygt 400, fördelat över ett tiotal format. Läckrast är min kompletta Suikoden-samling (alla sju spelen) och mitt signerade Castlevania: Symphony of the Night.

Vilket är ditt bästa spelminne?

Slutet på Final Fantasy VII är brutalt vackert. Numera räcker det med att spela musiken för att jag ska få tårar i ögonen.

Vilket är världens mest underskattade spel?

Dynasty Warriors-serien är brutalt underskattad, åtminstone i Europa. Folk inser inte ens att det är ett klassiskt beat'em up i modern gestalt.

Ett spel du regelbundet spelar som ingen annan bryr sig om?

Virtua Fighter 4 Evolution. Inget annat fightingsspel, inte ens Street Fighter 3, har så många valmöjligheter och så mycket taktik. Synd att de flesta inte ser längre än ytan och ger det en årlig chans.

KONAMI

Be ready for the darkest journey of your life.



Castlevania

Dawn of Sorrow™



The year is 2036. Your fate lies in your hand: Assume the role of high school student Soma Cruz, and stop a mysterious cult from resurrecting their evil lord and master! Infiltrate their stronghold! Master a huge variety of weapons, magic spells and even the souls of your enemies! Use the touch screen to command your allies and defeat devastating bosses. Play one of the greatest Castlevania adventures – ever!



NINTENDO DS

www.nintendo.se • www.nintendo.no • www.nintendo.dk

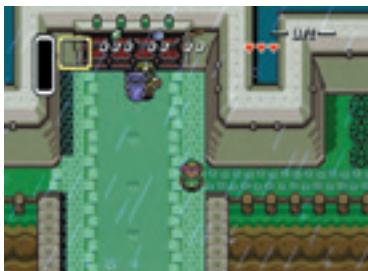
© 2006 2005 KONAMI. CASTLEVANIA® and DAWN OF SORROW™ are either trademarks or registered trademarks of KONAMI CORPORATION. "KONAMI" is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. NINTENDO AND NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



016: Castlevania: Symphony of the Night

Format: Playstation Utvecklare: Konami Utgivare: Konami År: 1997

Konamis enastående spelserie nådde sin absoluta topp 1997 med Symphony of the Night. Det finns ingenting att klaga på i detta spel som definierar ordet perfektion. Från det innovativa introet där vi får spela slutstriden från det förra spelet, till de sista huggen mot Draculas monstreskapelse på slutet, är Castlevania: Symphony of the Night fyllt av genuin spelbarhet och en otrolig detaljrikedom. Det finns tusen sätt att ta sig fram genom de pampiga salarna fyllda med fiender, beroende på smak och skicklighet. Musiken var klockren och grafiken utklassade allt på sin tid. Åtta år senare är Castlevania: Symphony of the Night precis lika bra som när vi först fick njuta av det.



015: Legend of Zelda: A Link to the Past

Format: Super Nintendo Utvecklare: Nintendo Utgivare: Nintendo År: 1992

Med Super Nintendo som verktyg kunde Shigeru Miyamoto äntligen realisera sina visioner om en mörk och dystert spelvärld, belägrad av onska. A Link to the Past tog sin början i ett rasande regnväder där en ung Link får ansvaret för både den goda prinsessan Zeldas liv samt hela Hyrules framtid. Spelet blev Zelda-seriens definitiva genombrott och är idag oöverträffat, trots flera uppföljare till både Nintendo 64, Gameboy och Gamecube. Med enastående pixelgrafik, stämmningsfulla ljudeffekter, samt en magisk och oförglömlig handling grep Legend of Zelda: A Link to the Past tag i oss alla och släppte det inte förrän vi räddat Hyrule undan ondskan.



014: Starcraft

Format: PC Utvecklare: Blizzard Utgivare: Blizzard År: 1998

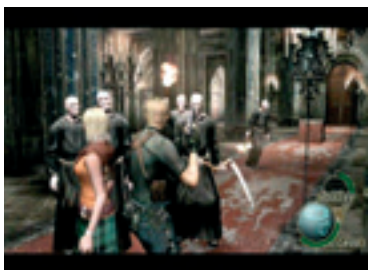
Blizzard har i snart femton år regerat strategigenren. Med Starcraft levererade de en krigisk treenighet, ute efter att förinta varandra. Varje ras hade något unikt, något som verkligen skilde dem från de andra. Men med fördelar följer nackdelar, som spelare världen över fortfarande utnyttjar i sina otaliga klanmatcher och spelturneringar. De jordbundna Terrans stod emot utomjordiskt hot på två fronter. Från två olika håll anföll Alien-kopiorna Zerg, och de religiösa Protoss. Alla möttes i mitten i en enda stor förintelsefest. Balansen mellan de tre raserna var blott en av detaljerna som gjorde spelet till den storhet det är än idag, superb variation och grym grafik var två andra.



013: Civilization III

Format: PC Utvecklare: Firaxis Utgivare: Infogrames År: 2001

Sid Meiers klassiska strategispel föddes för snart 15 år sedan, men konceptet som inte förändrats speciellt mycket genom åren håller fortfarande utan något som helst tvivel. Bygg upp din civilisation från kringströvande jägarfolk, till bönder och vidare till nutida människor. Avvägningen låg mellan att utveckla sina städer, vidga sitt landområde och låta kulturen växa utan att för den sakens skull glömma bort försvaret och ekonomin. Det föräddiskt enkla och anpassningsbara upplägget passar både noviser och veteraner och håller fortfarande stora delar av redaktionen i sitt grepp. Civilization III är tidernas mest beroendeframkallande spel och vår absoluta favorit i strategigenren.



012: Resident Evil 4

Format: Gamecube Utvecklare: Capcom Utgivare: Capcom År: 2005

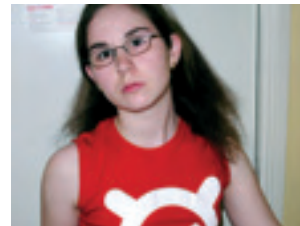
Inget hade kunnat förbereda oss på vad vi skulle få uppleva i den fjärde delen av Capcoms skräcksaga. Resident Evil-serien hade börjat kännas uttjatad och våra förhoppningar var inte särskilt höga. Resident Evil 4 greppade oss i en brutal halvnelson och släppte inte taget förrän 25 timmar senare. Capcom hade reparerat allt, moderniserat, förbättrat och kompletterat med sanslös grafik. De sömnlöst förutsägbara zombiesarna som utgjort huvudhotet i tidigare delar var utbytta mot mordlystna inavelsbönder, kontrollen var vida förbättrad och handlingen om den okulta sekten fick oss att skraka, skratta och rysa av välbehag.



011: Gran Turismo

Format: Playstation Utvecklare: Polyphony Digital Utgivare: Sony År: 1998

När Polyphony väl släppte Gran Turismo visste vi direkt att racinggenren för alltid var förändrad. Förutom att själva körningen framkallade högljudda glädjeskrik var det presentationen, inställningsmöjligheterna, upplägget och framförallt innehållsmängden som fick oss alla att försaka allt vad mat, sömn och toalettbehov hette. Känslan av att kämpa för en förarlicens, kämpa för sina placeringar, för sina prispengar för att sedan köpa en licenserad bil som gick att trimma och förändra efter eget tycke var oslagbar. Klassisk resurshantering kombinerades med fartfylld och framförallt extremt snygg racing, något som ingen kunde motstå. Det första spelet är fortfarande det bästa.



Sophie Warnie de Humelghem

Vilken var din första spelmaskin?

Om man inte räknar med min pappas bärbara Toshiba var min första spelenhet en NES den första konsol jag fick, 9 år gammal.

Ett spel du regelbundet spelar som ingen annan bryr sig om?

Tetris Worlds Online. Att kunna pussla och snacka strunt samtidigt är bland det bästa som finns.

Vilken är din favoritspelkaraktär?

Dante, Leon och Sam Fisher är karaktärer som får mig att fnittra som en merkad skolflicka.

Vilket är världens mest underskattade spel?

Valkyrie Profile till Playstation. Ett underbart spel som är utmanande, estetiskt fantastiskt och väldigt underhållande.

Vilket spel är du bäst i?

Zoo Keeper.

Vilken är den märkligaste spelupplevelse du haft?

När jag såg Katamari Damacy öppningssekvensen för första gången. Som ett animerat LSD-rus.

Ditt mest spelade spel någonsin?

Phantasy Star Online. Tusen timmar stoppar inte.



Peter Bernhardsson

Vilken var din första spelmaskin?

Solig dag. Varm dag. Bra dag. Pappa kom hem med en fin pappkartong innehållandes NES. Grå och perfekt. Sedan dess har all form av digital underhållning varit det bästa i livet.

Vilken är världens coolaste spelhjälte?

Duke Nukem. Den definitiva mannen. Öi, brudar och övergigantiska vapen är allt man behöver för en lyckad upprepning av jorden. Att han dessutom är tre meter lång, har blond helikopterplatta samt enorma hängslen gör inte saken sämre.

Vilket är världens mest överskattade spel?

Burnout 3: Takedown. Överallt öser en enig presskär beröm och lovord över detta bisarrt tråkiga bilspel. Kontrollen gör de extrema hastigheterna till ett tombolotteri, bilarna är fantasilöst åckliga och upplägget enformigt.

Vilket är världens mest underskattade spel?

Darkwing Duck (NES). Capcom gjorde många bra spel på den tiden. Spel som föll i glömska var alla de Disney-titlar som de producerade. Chip & Dale är ett exempel. Darkwing Duck är ett annat.



010: Grand Theft Auto III

Format: PC/PS2/Xbox Utvecklare: Rockstar Utgivare: Rockstar År: 2001

När Grand Theft Auto tog klivet från pannkaksplatt översiktsvy till full 3D var det en spelrevolution vi fick bevittna. Likt barn i en sandlåda, med nästintill oändliga möjligheter njöt vi av den totala frihet som Rockstar gav oss. Tack vare en dynamisk uppdragsstruktur var valfriheten och händelseutvecklingen spelets absolut största styrkor. En rollista som var som hämtad från en Hollywoodfilm bidrog till att göra karaktärerna än mer trovärdiga och atmosfären i spelet var oslagbar. Allt toppas med vilda referenser till popkultur, jämn och genomarbetad design och strålande variation. Efter premiären av Grand Theft Auto III förändrades vårt sätt att se på spel, för alltid.



009: Metal Gear Solid

Format: PS/PC Utvecklare: Konami Utgivare: Konami År: 1998

Krutrevolverar, en osynlig cyberninja, genetiskt framställda lönnmördare och en latexklädd supersadist i bondagemask. Hideo Kojimas Playstation-vision var ett saligt hopkok av både film och spelreferenser han samlat på sig under tio långa år. För det var så länge som han bestämde sig för att vänta innan han återigen skrämde liv i spelserien som i slutet av åttiotalet gjort honom känd som en av den japanska spelindustrins största visionärer. Mötet med Psycho Mantis, tortyrscenen, striden mot Vulcan Raven eller korridoren där Ninja slaktat horder av ovetande vakter (bilden) får oss fortfarande att rysa av välbehag.



008: Sega Rally

Format: Sega Saturn Utvecklare: Sega AM2 Utgivare: Sega År: 1995

Innan Sega Rally smög vi ner femkronor i arkadspel såsom Turbo Outrun och Cruis'n USA, vi tävlade i konsolracers såsom Top Gear, Super Off Road och Virtua Racing. Sega Rally slog ned som en bomb i arkadhallarna och trots att Sega strax innan släppte det strålande Daytona USA var deras rallydebut spelet som förändrade genren. Grafiken var sanslös, körkänslan underbar och banorna millimeterexakt perfektion. Utan Sega Rally hade vi aldrig sett röken av spel såsom Colin McRae Rally, V-Rally eller Rallisport. Inget racingspel någonsin har fått oss att jaga hundradelar som Sega Rally. Varje kurva var en utmaning, varje växel, varje förställ, varje bromslinje; en möjlighet.



007: Final Fantasy VII

Format: Playstation Utvecklare: Square Utgivare: Square År: 1997

Det kanske viktigaste spelet under 32-bitseran lyckades med två anmärkningsvärda bedrifter. Det fick spelvärlden att sluta upp bakom nykomlingen Sony, och det öppnade västvärldens ögon för den japanska rollspelsgenren. Helt plötsligt blev det helt legitimt att bygga små altare till spikhåriga killar med enorma svärd, och efter Final Fantasy VII översvämmades marknaden av rollspel, både bra och dåliga. Final Fantasy VII är förstås ett underbart spel med en spännande handling och fantastisk musik som varken Square eller något annat japanskt spelhus lyckats överträffa. Vi hoppas och ber att Square gör verklighet av en ny version till Playstation 3.



006: Half-Life

Format: PC Utvecklare: Valve Utgivare: Sierra År: 1998

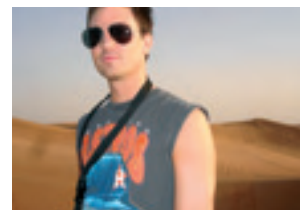
En ensam mans kamp, mitt i en smältdegel av utomjordisk invasion och skjutglada militärer. Sagan om forskaren Gordon Freeman som förvandlas från en vardaglig tönt till den svaga och förtryckta människans främste kämpe är ett mästerverkligt exempel på genial speldesign. En handling byggd på schabloner förvandlas till ett episkt äventyr där spelaren konstant matas med små bitar av en stort och spännande sammanhang. Valve bjöd på nyskapande berättarteknik, banbrytande artificiell intelligens och skriptade ögonblick utförda med sanslös fingertoppskänsla. Än idag är Half-Life en av tidernas mest kompletta spelupplevelser någonsin.



005: Nights: Into Dreams

Format: Sega Saturn Utvecklare: Sonic Team Utgivare: Sega År: 1996

Sonic var en enorm triumf för Sega och inte minst för Yuji Naka som sedan kom att uppkalla sin egen, externa utvecklingstudio, efter den blå igelkotten. Men trots Sonics ilsabba framgångar och trots den fantastiska uppföljaren (Sonic 2, plats 23) innehåller Sonic Teams bästa spel varken spikfällor eller kaxiga igelkottar. Nej, det var faktiskt Yuji Nakas egna drömmar som var inspirationskällan till studios främsta prestation där spelaren tog kontroll över drömdemonen Nights och gav sig ut på en svindlande färggrann och surrealistisk resa för att krossa mardrömmarnas upphovsman. Nights: Into Dreams var lika designmässigt underbart som spelmässigt annorlunda.



Petter Engelin

Vilken var din första spelmaskin?

En Colecovision. Fick den av min mormor julen -85 tillsammans med spelen Looping och Lady Bug. Jag har fortfarande kvar den.

Hur många spel äger du?

Cirka 800 stycken, inklusive ett femtiotal dubletter. Jag samlade som besatt förut men är idag mer selektiv i mina spelköp.

Vilket är ditt bästa spelminne?

Sista bossen i Nights: Into Dreams var ett fantastisk spelögonblick som jag aldrig kommer att glömma. Storlaget, spännande och spelmässigt innovativt. Mötet med marinsoldaterna i Half-Life och Valparaiso-banan i Wipeout 2097 (sittandes i en Piranha-svåvare) hör också till mina bästa minnen liksom striden på torget i slutet av Half-Life 2.

Vilket spel är du bäst i?

Jag är fullständigt övervinnerlig i både Sega Rally och Ridge Racer.

Vilket är världens mest underskattade spel?

Worms 3D är fullständigt briljant och vansinnigt underskattat.

Vilken är din favoritspelkaraktär?

Gordon Freeman. Så mystisk, så vanlig men ändå så extraordinär.

Vilken är den märkligaste spelupplevelse du haft?

Katamari Damacy, mycket märkligt och mycket mycket bra.



Lars Jensen

Vilket spel är du bäst i?

Jag är helt överlägsen i Road Rash.

Vilket är ditt mest spelade spel någonsin?

Onlinerspelet Asheron's Call har jag spenderat mer än 1500 speltimmar med. Enligt mig oroväckande beroendeframkallande vilket också är anledningen till att jag aldrig gav mig hän åt World of Warcraft.

Hur många spel äger du?

Jag är en gedigen samlare av främst PC-spel och äger idag över 450 stycken.

Vilket är världens mest underskattade spel?

Vampire The Masquerade: Bloodlines. Suveränt rollspel som tyvärr led av lite för många buggar.

Vilken är världens coolaste spelhjälte?

Gabriel Knight är en oförglömligt cool spelhjälte och min absoluta favorit.

Vilket är världens mest överskattade spel?

Metroid Prime. Visst, det är ett bra spel men absolut inte så bra som vissa vill få det till. Att behöva gå samma väg fyra miljarder gånger är inte kul. Inte alls. Inte.



004: Halo: Combat Evolved

Format: Xbox Utvecklare: Bungie Utgivare: Microsoft År: 2002

Det hela startade den tredje februari år 2525. En rymdstation ovanför planeten Harvest fick kontakt med ett oidentifierbart rymdskepp. Inte långt därefter försvann all kontakt med planeten och den utomjordiska religiösa sekten covenants hade inletit sitt korståg mot mänskligheten. År 2552 var slaget praktiskt taget förlorat och Jordan stod på tur. Kapten Keyes satsade allt på ett kort och lurade med sig fienden ut mot universums tomhet. Både han och hans förföljare skulle dock komma att finna något som kunde förändra inte bara utgången av kriget, utan hela universums framtid - Halo.

Och Halo förändrade mycket, väldigt mycket. Bungies mästerverk gjorde på egen hand Xbox till en succé, sålde sönder all möjlig tänkbar konkurrens och förändrade hela genren för alltid. Effektivt berättande förde den mystiska och intressanta historien om kriget mot den utomjordiska rasen framåt i ett spel fyllt av oförglömliga spelögonblick. Så omfattande, så komplett, så banbrytande - Halo är inte bara en näst intill oöverträffad spelupplevelse tack vare den suveräna storyn, det är också oöverträffat underhållande i multiplayer med minutiöst balanserade vapen och oerhört väl designade banor. Lägg till detta att det dessutom är både tekniskt och estetiskt ett av de snyggaste spelen någonsin och har den mest välkomponerade musik vi någonsin hört i ett actionspel så förstår ni att Halos storhet aldrig kan överdrivas.



003: Super Mario 64

Format: Nintendo 64 Utvecklare: Nintendo Utgivare: Nintendo År: 1997

Förväntningarna inför Marios tredimensionella debut var inte höga, de var astronomiska. Super Mario World hyllades som en av 16-bitarsgenerationens absoluta höjdpunkter av en enad kritikerkår och till en början hade Nintendo inte en aning om hur de skulle kunna överträffa en sådan succé? Ny hårdvarugeneration innebar en extra dimension och trots bleka försök som exempelvis Jumping Flash hade inget plattformsspel lyckats utnyttja den. Oron visade sig dock vara helt obefogad - Marios tredimensionella debut var hans främsta någonsin och dessutom mer utmanande än tidigare. Grafiken fick Marios gräs-klädda värld att kännas mer som en riktig värld, utan att den speciella charm som vilat över tidigare spel försvann. Istället blev den ännu större.

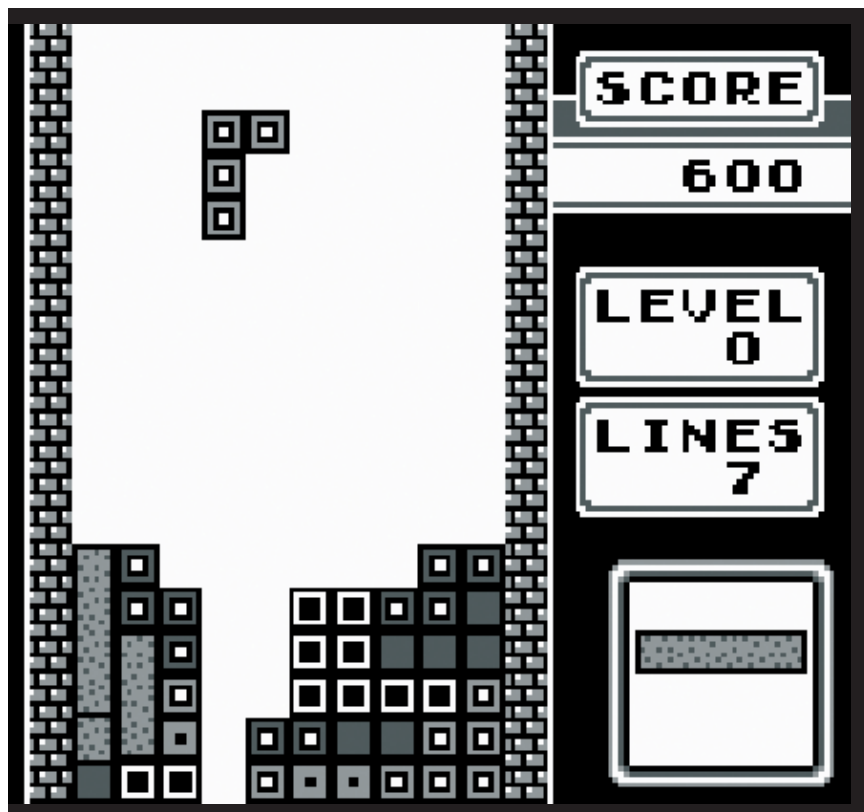
Nintendo kallades än en gång för pionjärer då Super Mario 64 bland annat innehöll perfekt spelkontroll, lagom svårighetsgrad, högt återspelningsvärde och ett varierat upplägg. När vi på redaktionen satte oss ned för att beskriva storheten i Super Mario 64 märkte vi hur lång listan blev. Jonas malde på om den otroliga stämningen och de underfundiga fienderna medan Petter gärna berättade om sin första flygtur med Marios bevingade mössa. Jesper talade om den mångfacetterade spelbarheten samt alla möten med spelets alla fantasirika bossar. Efter en stunds diskuterande stod det klart att Super Mario 64 är ett spel alla har så otroliga minnen från att det förtjänar platsen som världens tredje bästa spel genom tiderna.

002: Tetris

Format: Gameboy Utvecklare: Alexei Pajitnov Utgivare: Nintendo År: 1989

Finns det något mer genialt än Tetris? Finns det något mer stilistiskt fulländat? Finns det något annat spel som fungerar precis lika bra på den simplaste miniräknare som de allra senaste konsolerna? Svaret på alla dessa frågor är förstås nej, och Alexei Pajitnovs odödliga pusselspel är ensamt ansvarigt för miljontals bortslösade arbetstimmar. Det släpptes först till PC och Spectrum, men spelets verkliga genombrott kom när Nintendo köpte konsolrättigheterna och skickade med spelet till Gameboy, 1989. Med sin enkla grafik var det praktiskt taget det enda som gick att se på den gulgröna skärmen, men i gengäld gick det att spela precis hur länge som helst och var en extremt viktig del av maskinens framgångar. Det är också ett spel som kan spelas av precis vem som helst. På samma sätt som odödliga spel som schack och othello är det barnsligt lätt att lära sig men tar en livstid att bemästra. Vi vet i alla fall att vi satt timme efter timme och staplade block, allt till tonerna av ryska folkmelodier.

Sedan dess har konceptet utvecklats och invecklats i det oändliga, men det har egentligen aldrig blivit bättre. Oftast har det bara inneburit nya konstiga former på blocken och kanske lite annan grafik på sidan om. Pajitnov själv har arbetat med massor av officiella uppföljare såsom Welltris och Super Tetris, och förutom rena kloner har Tetris inspirerat en hel genre av blockrensningsspel. Taitos Bust-a-Move, Segas Columns, Compiles Puyo Puyo och nu senast Tetsuya Mizuguchis Lumines är alla spel som har Tetris att tacka för den grundläggande idén. Men precis när som helst kan vi stoppa in den gamla välanvända Tetris-kassetten i våra Gameboy Advance och spendera ytterligare några timmar med världens näst bästa spel någonsin.



bäst!



001: Half-Life 2

Format: PC Utvecklare: Valve Utgivare: Vivendi År: 2004

Att sätta ihop en sådan här lista är ingen njutbar upplevelse. Det är en resa som kantas av strapatser, hot, haltande jämförelser och osämja. Sex redaktionsmedlemmar med starka viljor innebär sex individuella åsikter om varje placering och sex ytterst egensinniga smaklökar tillhörande överentusiastiska spelfanatiker med sina egna speciella favoriter. Ett extremt tidskrävande uppdrag, men även en påfrestning på humör såväl som tålamod. Vi har diskuterat varje spel, varje åsikt, varje förslag - noggrant och förutom hetlevrade diskussioner skrikit åt varandra, kastat kontorsmaterial, påbörjat hungerstrejker och använt hänsynslösa utpressningsmetoder. Men det var ett spel som vi aldrig behövde diskutera, en placering som kändes helt självklar redan på förhand - och det var Half-Life 2 som givna etta. Redan i vår recension av spelet i november ifjol utnämnde Petter Gordons efterlängtnade återkomst till världens bästa spel, sen dess har vi besökt det magnifika City 17 ett flertal gånger och fortsatt förundras över den geniala komplexitet och fullkomlighet som Half-Life 2 erbjuder. Från träskmarkernas blodröda kvällssol till Nova Prospekts mörkgröna fängelseceller, vidare till det brinnande Ravenholm, till kustlinjen söder om City 17, tillbaka till det enorma torget och hela vägen in i våra hjärtan. Det må låta väl blodigt men det sätt som fortsättningen på Gordons mardrömsdag påverkat oss har inget annat spel lyckats med.

Det hade varit coolare att utse ett riktigt gammalt, kultklassiskt och för tiden betydelsefullt spel till världens bästa. Varför inte Pong? Vi hade så enkelt kunnat försöka föreställa den pretentiösa kultureliten som älskar allt konstigt eller ursprungligt, de som lever kvar i det förgångna eftersom nymodigheter aldrig slår vad som en gång var. Så kalla oss gärna otrendigt förutsägbara, det heter vi så

gärna. För det faktum att Valve återigen bjöd oss på världens bästa actionupplevelse och på samma gång förändrade hela actiongenren och vårt sett att se på den, igen, är viktigare än någon påklistrad historieförsköning.

Det mäktiga spelåret 1998 var också året när Half-Life kom och revolutionerade en genre i stiltje. Pressen på Valve att sex år senare leverera en fortsättning som inte bara överträffade ett innovativt mästerverk utan också levde upp till fansens skyhöga förväntningar hade naturligtvis varit omänsklig. En press som inte minskades efter att företaget av någon outgrundlig anledning gick ut med ett helt orealistiskt premiärdatum på E3 2003. Spelet släpptes som bekant ett år efter det datum som Valve då gick ut med. Press kan på många sätt vara nyttigt för kreatörer, den tvingar fram det bästa ur många, men kan också vara skräckinjagande och krampframkallande. Bara tanken på att överträffa Half-Life borde ha varit orsak nog för att Gabe Newell och grabbarna att ligga och vrida sig i svetttdrypande lakan sedan 1999. Sömlösa nätter eller inte, det Valve satte samman är en delikat mix av allt det bästa som underhållningsformen och framförallt actiongenren har att bjuda på, toppat med fantastisk precision och nyskapande kreativitet.

Gordon Freemans återkomst var sanslöst suggestivt, engagerande, levande, utmanande och så perfekt presenterat att allt annat bleknar i jämförelse. Spelets design och Source-motorns effektivitet kombinerat med en sällsynt smart användning av fysik är bara en del av upplevelsen. Historiens komplexitet, karaktärernas trovärdighet, känslorna som Valve så effektivt anspelar på och det drivande och perfekt balanserade tempot förvandlar oss till fnittriga och upprymda actionfetischister. Gordon Freeman, du är bäst!

just started!



PC



GRAVITY

12+

www.pegi.info

gamesrouter

www.GamesRouter.com

ROSE ONLINE

Rush On Seven Episodes

www.gamesrouter.com



Recensioner



Det finns en rad olika fordon i Far Cry Instincts inklusive jeepar, vattenskotrar, och fyrhjulingar. Fordonsfysiken är välgjord och fartkänslan är väl tilltagen.



Far Cry Instincts

Jack Carvers våldsamma solsemster fortsätter i Xbox-exklusiva Instincts...

Information

Plattform Xbox
Utvecklare Ubisoft
Utgivare Ubisoft
Speltyp Action
Premiär 30 september
Antal spelare 1-8
Rek. Ålder 16 år
Testad version PAL

Plus Stora miljöer, ursnygg grafik, bra mapeeditor och superbra variation

Minus Långa laddningstider och blekt multiplayerläge

Även om jag avgudar Halo 2, Half-Life 2 och The Chronicles of Riddick så börjar det dystra framtids scenariot bli väl uttjat. Det var delvis därför som Cryteks Far Cry kändes så oerhört fräscht. När så Ubisoft Montreal avser att följa upp fjolårets stora actionöverraskning till Xbox är det ingen sedvanlig konvertering som bjuds utan ett helt nytt äventyr med en märklig parallellhandling.

Äventyret börjar mitt i en diskussion mellan den benhårde hjälten Jack Carver och Valerie, hårdför kvinnlig journalist som jagar ett scoop någonstans i Karibien. Solen steker och runt oss glänser det ljusgröna havsvattnet och kluckar mot båten i takt med myggornas ivriga surrande. Allt ses ur förstapersonsperspektiv och Valerie försöker

övertala Jack att föra henne ännu längre nordväst för att fotografera någonting suspekt som hon sett vid ett tidigare tillfälle. Jack vägrar och menar på att han inte tänker riskera att få sin nyrenoverade husbåt sönderskjuten varpå Valerie, i protest, kastar sig på vattenskotern som ligger förtöjd vid båten och gasar så att saltvattnet stänker.

Sekunden senare dyker två Black Hawk-helikoptrar upp och sänker sig ned mot vattnet medan de öppnar eld mot båten, utan förvarning. Jack kastar sig omedelbart överbord varpå jag tar kontrollen över honom. Det gäller att simma längs botten, undvika att bli skjuten av helikoptrarna och ta sig till närmaste strand för att fly fiendeelden

och ta reda på vad det egentligen är som försiggår på ön.

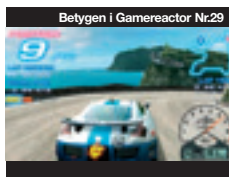
Längre in i äventyret blir det uppenbart att det är Dr.Kriegers välkända mutantprojekt som äger rum på ön och hans legoknektar som skjutit sönder Jacks båt. Tre timmar in i spelet tillfångatas Jack av överste Crowe och injiceras med Dr.Kriegers mutantgener (de som Jack höll på att dö av i slutet av i PC-spelet) och när han kort därefter rymmer från anläggningen upptäcker han att Kriegers genmanipulering givit honom en hel rad nya färdigheter.

Den första av dessa färdigheter är möjligheten att känna lukten av fiendesoldaterna på väldigt långt håll. Lukten markeras av ljusgul rök som effektivt avslöjar lurpassande soldater. Jack kan

En 2:a åsikt

Far Cry till PC kom som en chock för mig, en härlig sådan. Jag hade inga som helst förväntningar och blev mycket glatt överraskad av Cryteks soliga actionfest. Far Cry Instincts hade jag däremot stora förväntningar på, något som Ubisofts efterlängtrade Xbox-version inte riktigt lyckas leva upp till även om Instincts är långt ifrån dåligt. 7/10

_Jesper Karlsson



Betygen i Gamereactor Nr.29

Ridge Racer PSP / Namco 9/10

Lumines PSP / Ubisoft 9/10

Fahrenheit PC, PS2, Xbox / Atari 8/10

Wipeout Pure PSP / Sony 8/10

Need for Speed: Underground PSP / EA 8/10



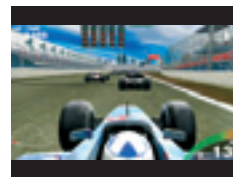
187 Ride or Die PS2, Xbox / Ubisoft 8/10

Singstar: Svenska Hits PS2 / Sony 8/10

WRC PSP / Sony 8/10

Everybody's Golf PSP / Sony 8/10

Tiger Woods PGA Tour PSP / EA 7/10



Untold Legends PSP / Activision 7/10

Mercury PSP / Ignition 7/10

Musashi: Samurai Legend PS2 / Square Enix 5/10

F1 Grand Prix PSP / Sony 4/10

Fired Up PSP / Sony 2/10



Jack Carvers röst i spelet görs av skådespelaren Stephen Dorff (Blade, Cold Creek Manor). Hans insats är tyvärr en ganska blek sådan och Ubisoft hade helt klart tjänat på att anlita en rutinerad röstskauspelare istället för den uttråkade och lägmådde Dorff. Mellansekvenserna i Instincts är dock, trots blekt röstskauspeleri, riktigt välgjorda.



efter injektionen också hela sig själv, vilket gör medicinlådorna som man tidigare varit beroende av överflödiga. Den andra färdigheten som Jack upptäcker är supersynen som gör det möjligt att se i mörker samt att sinnet i sig förstärks. Andra färdigheter innefattar abnorm snabbhet och spänst, stålklor, rusking styrka och ett kamouflagesystem inte helt olik det i Halo-spelen. Dessa färdigheter tilldelas spelaren allt eftersom äventyret fortlöper och skapar nyfikenhet och variation samtidigt som de är smart utformade belöningar. Vissa av dem, som supersynen och luktsinnet, tycks enbart krångla eldstriderna mot Dr. Kriegers soldater snarare än att förenkla Carvers framfart, medan andra både är roliga och effektiva.

Svårighetsgraden i Instincts är ganska högt ställd och en bit in i spelet är det ofta nödvändigt att både kamouflera sin framfart genom att enbart röra sig i hukande ställning genom buskage och andra otrevliga grödor samt att försöka vara så tyst som möjligt. Blandningen mellan stor försiktighet, ljudlösa knivavrtningar och smart utnyttjande av spelets miljöer är en underhållande och lyckad sådan som skiljer Instincts mycket från PC-originalet. Det låga tempot som Carvers försiktighet innebär varierar regelbundet med extremt fartfyllda biljakter och hektiska eldstrider. Fienderna slår ofta larm då de upptäcker Jack, omgrupperar sig och använder kringliggande hinder och diverse objekt som skydd. Tyvärr är systemet för träffytur stundtals

slarvigt utfört precis som i PC-originalet vilket innebär att fienden ibland kan motstå ett helt magasin från någon av Jacks pistoler.

Att Ubisofts Montreal-team skapar grafik i absolut världsklass vet vi sedan tidigare, inte minst efter spel som Rainbow Six 3, Prince of Persia: Warrior Within och Splinter Cell-spelen. Far Cry Instincts placerar sig i toppen bland andra ursnygga Xbox-spel såsom Halo 2, The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay och Ninja Gaiden. Miljöerna sprudlar av rikt växtliv och känns nästan lika inbjudande för utdragen utforskning som i PC-spelet. Fysikmotorn imponerar också och betydligt fler objekt går att flytta eller spränga än i PC-originalet. Även systemet för såväl vatten, rök, eld och ljuseffekter är väldigt välgjort. Det enda negativa jag kan komma på beträffande spelets grafik är texturerna som är lite väl lågupplösta och att kompositionen känns ofta lite väl kontrastrisk.

Far Cry Instincts ett vansinnigt snyggt, varierat och väldigt actionfyllt äventyr som bör attrahera såväl semestertörstande solbadare som hårdhänta actionfantaster. Det är inte fullt lika bra som PC-spelet men fortfarande ett varmt rekommenderat köp för alla med samma sug efter krutrök som jag.

Petter Engelin

8/10

Grafik 9 Spelbarhet 8 Ljud 7 Hållbarhet 8
Tropisk actionfest

Total Overdose

Danskt Tequila-race med svåra GTA-komplex

Plattform PS2, Xbox Utvecklare Deadline Games Utgivare SCI Speltyp Action Premiär 30 september
Antal spelare 1 Testad version Xbox, PAL Rek. ålder 18 år

Tequila, tortillas, sombreros, jalapenos - det är lätt att ryckas med i temat som Total Overdose begåvats med. Att rabbla mexikanska termer känns lika självklart som actionspelet som stått mall för den här produktionen.

Danska Deadline Games har nämligen varit väldigt säkra på vad de velat göra ända sedan de först började skissa på Total Overdose. De skulle stjäla och blanda idéer från deras två favoritspel till en stor, färggrann piñata fylld med smaskigt actiongodis. En rejäl kopp Grand Theft Auto: San Andreas, en matsked Max Payne och ett kryddmått Mexiko. Det hade kunnat vara receptet på en lyckad tacoafton, men blir en lite smaklös pyttipanna med gårdagens kylskåpskalla rester i händerna på våra danska vänner.

Spelaren intar rollen som Ramirez Cruz, en skrupelfri, före detta fängelsekund och tvillingbror till FBI-agenten Tommy Cruz. Tommy skadas under ett rutinuppdrag rörande den mexikanska knarkkartellen som dödade brödernas far vilket leder till att Ramirez måste slutföra hans arbete. Vårdsbenägen och hämndlysten ger han sig ut på gatorna för att hitta sin fars mördare och förrinta kartellen och dess pågående operationer. 20 uppdrag, 14 olika miljöer och närmare 30 mindre sidouppdrag är vad som bjuds i Total Overdose där allting handlar om att skjuta så många mexikanska hejdukar som möjligt och se snygg ut medan man gör det.

För snygg action saknas inte i Total

Overdose som innehåller slowmotion-effekten hämtad från Max Payne-spelen blandat med animationsmönstret, ljus och färgsättningen, upplägget och karaktärsdesignen från Grand Theft Auto: San Andreas. Tyvärr lyckades dock inte Deadline Games med att planka den geniala, öppna spelstrukturen från San Andreas trots ambitiösa försök och där Rockstar briljerar i valfrihet, möjlighet och överskådighet misslyckas Total Overdose. Tillkommer gör sladdrigt oprecis bilfysik, lite väl detaljfattig och karikatyraktig grafik och bristfällig artificiell intelligens hos såväl poliser som civila. Vad som däremot Deadline Games lyckats med är specialattackerna (som Ramirez lär sig allt eftersom), vapenhanteringen samt musiken i spelet som luktar kryddstarka burritos lång väg.

Om Total Overdose innehållit fler egna idéer, en mer genomtänkt spelstruktur samt snyggare grafik hade det kanske kunnat utmana Rockstars mästerverk. Nu blev det istället bara en medelmåttig härmapa.

Petter Engelin

6/10

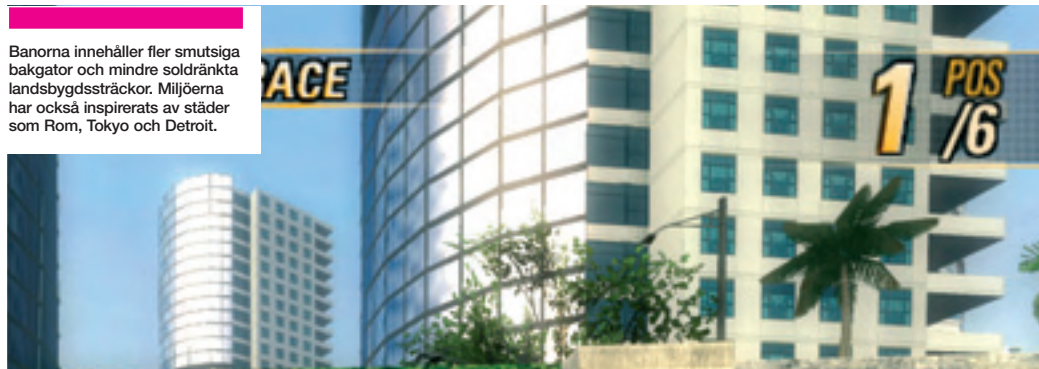
Grafik 6 Spelbarhet 5 Ljud 6 Hållbarhet 5
Som tacos utan salsa...



Ramirez rör sig exakt som Tommy Vercetti i GTA: Vice City, han betar sig på samma sätt när han skjuter, öppnar bildörrar, hoppar, slås eller klättrar. Grafiken är färgsatt med exakt samma teknik och innehåller samma karikatyraktiga, lite grovhuggna estetik som i GTA-spelen.



Banorna innehåller fler smutsiga bakgator och mindre soldränkta landsbygdsträckor. Miljöerna har också inspirerats av städer som Rom, Tokyo och Detroit.



Burnout Revenge

Det är återigen dags att knyckla vildsint plåt då Criterion är ute efter hämnd

Information

Plattform PS2/Xbox
Utvecklare Criterion
Utgivare EA
Speltyp Racing
Premiär Ute nu
Antal spelare 1-6
Rek. Ålder 3 år
Testad version PS2, PAL
Plus Fantastiskt snyggt, tekniskt välgjort och vansinnigt fartfyllt
Minus Enformigt och lite för enkelt

Om Arnold Schwarzenegger vore ett bilspel skulle han utan tvivel vara ett av de senare Burnout-spelen. Ju mer jag tänker på det, desto mer uppenbart blir det. Burnout är racinggenrens motsvarighet till Conan Barbaren. Allt som saknas är en litet höftskycke och ett extremstort bredsvid. Övriga barbariska kriterier är väl representerade. Det klyvs, knölas, kapas, slaktas, skövlas, och jag förvandlas till ett frustande soffmonster med blodsmak i munnen. Burnout väcker ilskan, hänsynslösheten och skadeglädjen hos mig. Jag skriker åt TV:n, skrattar så det sprutar spott och skyfflar omkring motståndarnas bilar med ett illavarslande leende på läpparna.

I Revenge är grundreceptet detsamma som i tidigare spel, det handlar om ohelvd bilkörning i överljudshastighet på fyrfylliga motorvägar knökfulla med ovetande vardags-

trafikanter. Det handlar om att tjäna nitropoäng genom att köra på gränsen, att leva farligt, att känna hatet växa inombords.

I Burnout 3: Takedown handlade det mest om att bete sig illa mot sina motståndare och preja in dem i omgivningen. Denna gång har Criterion spätt på konceptet med att lägga till lite ljuvlig hämnd. Varje gång man själv blir offer för en så kallad takedown växlar kameran till ens baneman och det handlar helt enkelt om att återgälda tjänsten för att tjäna in mer poäng. Alla utförda dåd i ett race läggs till din race-rank. Denna race-rank används sedan för att öka på spelarens ranking på världsturnén. Ju brutalare och mer hänsynslös man är, desto högre rank, ju längre man kommer desto fler utmaningar öppnas upp. Precis som i Burnout 3: Takedown får man åka jorden runt för att sprida våld och fördörelse

vart man än vänder sig. Banorna är denna gång mer baserade på verkliga städer såsom Rom, Detroit, Los Angeles och Tokyo. Tydligt tycker amerikanska spelköpare att det var för färgglatt i det förra spelet och resultatet är att denna gång används en dystrare färgpalett där grått och brunt är oftast förekommande.

Burnout Revenge bygger på småjusteringar och uppdatering istället för att göra något helt nytt. Crashläget har balanserats ordentligt då Criterion har tagit bort de bonusar man kunde plocka upp i förra spelet. Resultatet är ett betydligt mer taktiskt spelsätt där man med små medel blir mer inblandad i hur man samlar sina poäng.

En nyhet är att det nu även är möjligt att tackla och massakrera vanlig trafik och inte bara tävlingsmotståndarna. Detta går att använda på nästan all trafik i samma körriktning vilket i sin tur resulterar i att körbanan blir överfylld av

En 2:a åsikt

Även om bilfysiken var bäst i Burnout 2 är Burnout 3: Takedown spelseriens absoluta höjdpunkt. Revenge lever inte upp till samma höga standard då möjligheten att skövla undan den vanliga trafiken förtar en del av utmaningen. Det känns nu som det är dags för Criterion att gå vidare, Burnout blir aldrig bättre än det förra spelet. 7/10

Petter Engelin



Banorna innehåller fler smutsiga bakgator och mindre soldränkta landsbygdsträckor. Miljöerna har också inspirerats av städer som Rom, Tokyo och Detroit.

söndertrasade vrak. Söndermanglad söndagstrafik kan sedan agera vägghinder åt bakomliggande konkurrenter och hjälper ofta till att ge spelaren takedowns. Under de första timmarna är detta en funktion som roar mästertligt då bilar fullkomligt flyger runt hela skärmen i en ännu större utsträckning än tidigare. Effektfyrverkeriet bidrar till vansinnet, men någonstans känner man att detta är ett felsteg från Criterion's sida. Då det finns mer trafik än tidigare och eftersom man kan plöja sig igenom det mesta, och dessutom blir belönad för det, sänks svårighetsgraden kraftigt. Tidigare har man varit tvungen att navigera runt trafiken, något som krävs i väldigt liten utsträckning i fyran.

Som alltid är såväl spelkänsla som ljud och grafik på allra högsta nivå. Man behöver inte ens nämna att Criterion än en gång har överträffat sig själv gällande effekter och härligt våldsamt actionracing. Uppskruvat tempo, mer massmord på vägarna och vansinniga farter gör att man inte kan annat än njuta. Burnout har aldrig varit så intensivt, aldrig så snyggt. Helt enkelt en hyllning till allt vad fart och racing heter.

I vissa stunder blir det så intensivt att man inte kan annat än skrika av glädje, och när däck studsar över skärmen, glaslet regnar som konfetti, plåt knycklas och karosser deformeras till oigenkännlighet står det klart att racing nästan inte blir bättre eller mer hektisk än i Burnout: Revenge.

Allt är dock inte frid och fröjd. Att man nu inte längre behöver väja undan den övriga trafiken utan enkelt kan skövla undan framföriggande drönbilar förtar en del av tjusningen. Trots högre tempo blir racingen i Revenge lite för enkelt och faktiskt aningen variationsfattigt i jämförelse med det föregående spelet.

Jag hade gärna sett att Burnout Revenge varit mer utmanande än Burnout 3: Takedown, inte mindre men trots detta väcker Revenge hänsynslösheten och vreden inom mig, och det är ett bra betyg. Hämnaden är som bekant ljuv.

—Jesper Karlsson

8/10

Grafik 9 Spelbarhet 7 Ljud 8 Hållbarhet 9
Våldsamt vägslakt

Rainbow Six: Lockdown

Tom Clancys insatsstyrka doftar arkadspel

Plattform PC, PS2, Xbox Utvecklare Ubisoft Montreal Utgivare Ubisoft Speltyp Action
Premiär Ute nu Antal spelare 1-8 Testad version Xbox, PAL Rek. ålder 16 år

Rainbow Six Lockdown öppnar som en rejäl migränattack och fortsätter sedan att bombardera mig med otrevligheter. Skräpig hårdrock, fula filmsekvenser, tröga menyer, rastaflätor, häftiga solbrillor, ett förenklat ordersystem och en urdum artificiell intelligens får det att svida i pannloben. Det blir en bättre efter några timmar, men når aldrig upp till det föregående spelets höjder, inte ens nära.

Orsakerna till detta är många då Lockdown saknar stora delar av det som alltid gjort den här spelserien så bra. Ubisoft har valt att förenkla, fördumma och modernisera allt från upplägg till spelkontroll vilket lett till en arkaddoftande spelupplevelse utan seriens patenterade spänningsmoment eller egentlig utmaning.

Storyn lyder som följer: Sydafrikas president har kidnappats i samband med ett fredsmöte huvudstaden Pretoria. Natos fredsstyrkor har försökt stävja situationen (som innefattar extremt onda terrorister med dålig brytning) men misslyckats. President Mbelus liv hänger på en skör tråd och hans enda hopp heter Ding Chavez som med tre erfarna kumpaner rycker ut för att utföra en rad strategiskt smarta insatser och rädda president Mbelus liv. Längre in i äventyret uppdragas terroristernas egentliga avsikter och en av medlemmarna i Chavez team blir tillfångatagen.

Ordergivningen och systemet som detta är uppbyggt kring har alltid varit en av spelseriens största styrkor. I Lockdown är antalet kommandon som Ding kan beordra sina medhjälpare att utföra reducerade samt betydligt mindre viktiga för gruppens avancemang. Tempot är högre, fienderna mer förutsägbara, banorna mer öppna och

vapnen har blivit mer kraftfulla. Dessa förändringar är alla av negativ natur och Ubisofts strävan efter att attrahera en bredare målgrupp har fått dem att offra det som gjorde Rainbow Six 3 så oerhört bra.

Även audiovisuellt är Lockdown sämre än sin föregångare med lägre upplösta texturer, klumpig modellering, långa laddningstider och blekt effektarbete. Det som räddar Rainbow Six: Lockdown undan ett sämre betyg är faktiskt flerspelarläget där framförallt online-delen både överraskar och imponerar. Efter varje match erhåller man poäng som det sedan går att köpa uppgraderingar till sin figur för. Möjligheterna till att skraddarsy sin egen soldat är oändliga och blir snabbt mycket beroendeframkallande. Över nätet, mot mänskliga motståndare slipper man givetvis också problemen med ultralinjära banor, förenklad ordergivning och korkad AI.

Förutom flerspelardelen och den variation som spelet trots allt bjuder på är Rainbow Six: Lockdown en besvikelse och en onödig förenkling av ett superb spelkoncept.

—Petter Engelin

6/10

Grafik 6 Spelbarhet 6 Ljud 5 Hållbarhet 5
Tom Clancy i arkadtappning



Den strategiskt krävande, intensiva och spännande spelupplevelsen som de tidigare Rainbow Six-spelen bjudit på är som bortblåst, så även min kärlek till Ding Chavez.



Castlevania: Dawn of Sorrow

Strålande grafik, perfekt kontroll och fantastisk musik. Mikael är lyrisk...

Information

Plattform Nintendo DS

Utvecklare Konami

Utgivare Konami

Speltyp Actionäventyr

Premiär 16 september

Antal spelare 1-2

Rek. Ålder 12 år

Testad version NTSC

Plus Otroligt genomtänkt både grafiskt och ljudmässigt, perfekt kontroll och pampiga bossar

Minus Äventyret är för kort

Somas äventyr i Gameboy-spelet Castlevania: Aria of Sorrow slutade oväntat. Istället för att som i alla andra Castlevania-spel döda Dracula visade det sig att Soma själv var Dracula, återfödd. Men han kämpade mot sitt öde tillsammans med vampyrjägaren Julius Belmont och den mystiske Arikado, och stoppade ondskan från att ta över. Men bara ett år senare råkar han illa ut igen när en sekt, fast beslutna att väcka Dracula inom honom, kidnappar hans flickvän.

Sedan det makalösa Symphony of the Night har Castlevania-spelen haft ett smart upplägg som blandar plattformspel, äventyr och rollspel. Hela spelvärlden är en enda stor karta där en otroligt genomtänkt bandesign leder mig och Soma fram och tillbaka, kors och tvärs genom det enorma slottet. Vad som tidigare såg ut som ett överkomligt hinder avslöjar senare en väg vidare, när jag lärt mig nya färdigheter.

Men trots all utforskning är Castlevania främst fokuserat på strid mot de hundratals olika monster som befolkar slottet. Varenda liten smådjävul och gigantisk mekanisk riddare har sina egna tekniker, och Soma själv har en ofantlig mängd attacker och rörelser till sin förfogan. Men trots det är det aldrig någonsin svårt att spela. Soma blir som en förlängning av mina fingrar där innanför skärmen. Få spelkaraktärer är lika lättstyrda och ändå så komplexa. Det är där själva Castlevania-känslan finns - i ett monsterhackande med sådan precision och finess att det övergår till en konstart.

Spelsystemet bjuder på en läcker blandning av gammalt och nytt. Liksom i Aria of Sorrow använder Soma sin medfödda kraft för att absorbera själar. Dessa är av tre typer och kan antingen användas som reguljära attacker, som någon sorts tillfällig kraft, eller som en permanent förmåga eller bonus. Hur du

kombinerar dessa tre själar har stor inverkan på hur själva spelandet fungerar och ger förstås ännu mer variation. Men själarna går numera också att använda för att förbättra dina vapen, så det gäller att välja med omsorg. En annan nyhet är sigillen som du ritar på tryckskrärmen efter att ha besegrat varje boss. De ger ytterligare utmaning eftersom det är lätt hänt att man glömmer vad man ska rita i stridens hetta. Och den övre skärmen, som i så många andra DS-spel slösas bort på klumpiga extrafunktioner, erbjuder massor av användbar information, och jag börjar undra hur jag någonsin klarat mig utan den förut.

Dawn of Sorrow är också ett otroligt vackert spel. Konami har varit smarta och fokuserat på oerhört detaljerade, tvådimensionella, miljöer och använt polygoner för att ge ytterligare djup. Samma blandning som gjorde Symphony of the Night till ett grafiskt

En 2:a åsikt

Fram till nu har min DS faktiskt bara legat och skräpat. Visst, Zoo Keeper är sådär halvskojs och Project Rub var roligt i 40 minuter men inget spel har fångat min uppmärksamhet som exempelvis Lumines har till PSP, förrän nu. Dawn of Sorrow är det bästa spelet i serien sedan Symphony of the Night och har hållit mig vaken många långa nätter.

9/10

Bengt Lemne



Med tanke på maskinens begränsade 3D-prestanda var det ett klokt val av Konami att hålla fast vid pixelgrafiken. Resultatet är ett strålande vackert spel som knappast lär åldras rent grafiskt.

mästerverk alltså. Vissa fiender fyller halva skärmen och allt i spelet ser ut att röra på sig. Dawn of Sorrow är ett av de mest smakfullt formgivna spel jag någonsin sett och vissa bossar bjuder på effekter som flera gånger fått mig att flämta häftigt. Allt känns så levande, trots att det bara består av pixlar på en liten skärm. Mycket av det beror på att spelet inte bara är snyggt, det är också extremt genomtänkt. I början springer Soma genom en snötäckt övergiven stad, hans andedräkt ångar och snön faller sakta genom luften. Jag riktigt känner kylan och avundas Soma i hans pälsrock.

Något som kännetecknat Castlevania-spelen ända sedan NES-tiden är den enastående musiken, en tempofylld blandning av symfonisk rock och elektroniska slingor. Som tidigare är det Michiru Yamane som står för kompositionerna, och någon bättre musik har sällan strömmat ut ur ett kassettbaserat spel. Inte ens när jag stänger av spelet lämnar den mig, jag nynnar på inledningstemat hela dagen och slår till slut igång DS:en bara för att lyssna ett tag. Varenda stycke är

enastående, och när jag lite senare i spelet får höra tre superklassiska stycken från de tre första Castlevania-spelen, då kapitulerar jag fullständigt.

Det är på det här sättet Dawn of Sorrow lyckas på alla punkter. Det kombinerar grafik och ljud av högsta klass med perfekt kontroll och små doser av nostalgi som mig att skrika förtjust.

Efter att ha väntat i åtta år på en värdig uppföljare till mitt favoritspel började jag nästan förlora hoppet. Men Dawn of Sorrow har uppfyllt mina vansinnigt höga förväntningar. De enda bristerna jag kan komma på är att äventyret känns för kort och det ibland kan vara lite bökiigt att besegra bossar. Annars är Castlevania: Dawn of Sorrow helt fantastiskt.

Äger du inte en Nintendo DS är det dags att köpa en nu, även om det bara är för det här spelet.

—Mikael Sundberg

9/10

Grafik 10 Spelbarhet 9 Ljud 9 Hållbarhet 8
Ett fantastiskt spel

The Nightmare Before Christmas: Oogies Revenge

Något så ovanligt som ett riktigt bra licensspel

Plattform PS2, Xbox Utvecklare Capcom Utgivare EA Speltyp Actionäventyr Premiär 30 september
Antal spelare 1 Testad version PS2, PAL / Xbox, PAL Rek. ålder 7 år

Jack Skellington får en depression när han känner att han måste fixa till Halloween för andra året i rad. Förra årets kidnappning av jultomten höll på att sluta i katastrof, Jack beslutar sig då för att ge sig ut på en resa för att söka inspiration. Här kliver de tre små satungarna Lock, Shock och Barrel in och ser till att den onde luspudeln Oogie Boogie återvänder för att klampa in på Jacks revir i Halloweentown. När Jack återvänder finner han sin stad hemsökt av Oogie Boogies hejdukar och invånarna befinner sig i konstant skräck.

Virad runt sin högra handled har Jack vad som närmast kan liknas vid en slempiska. Soul Robber som den kallas fungerar utmärkt som vapen och som äntherake då man både slåss och svingar sig med den. Såväl strids-system som spelupplägg är snott från Capcoms egna Devil May Cry-serie då Jack måste röra sig runt de olika delarna av Halloween-town för att besegra Oogies underhuggare. Allt utspelas i uppdrag, och precis som i demonjägaren Dantes äventyr avslutas varje uppdrag med en summering och betygsättning på hur Jack har skött sig. Så det gäller att vara kvick, stapla slagsmålskombinationer hög och använda en smula finesse. Ju bättre resultat, desto fler själar belönas Jack med. Själarna används sedan till föremål och vapenuppgaderingar.

När man anpassar en film till ett spel eller vice versa är det nästan alltid förenat med fiasko eller förvanskning av originalet. Medan filmen visserligen inte var en actionfilm känner man ändå att

mixen av Devil May Cry och Sonys gamla Medieval-spel passar förvånansvärt bra. Överraskande nog har även sång- och dansnumren lagts in i spelet. Varje gång man möter en boss brister både bossen och Jack ut i sång och under tiden man piskar på så tappas det noter som Jack måste samla. När notmätaren är full kommer backup-dansare och körer in i bilden och man måste rytmiskt trycka på de knappar som dyker upp på skärmen. Lyckas man med sekvensen gnager man bort en stor bit av bossens hälsa.

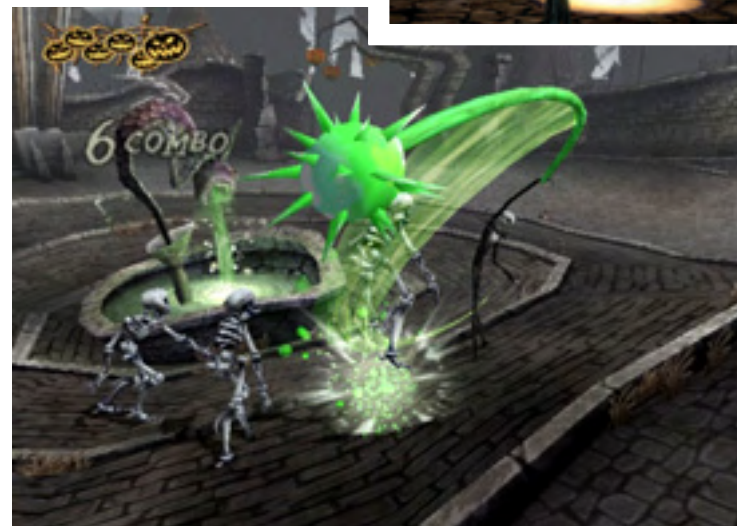
Kontrollen fungerar utmärkt och både ljud och grafik är filmen trogen, mycket tack vare att vissa nyckelpersoner från filmen har hjälpt till att designa spelet. Även röster och sånger görs i alla fall delvis av de som var inblandade i filmen.

Vad som skulle kunna ha slutat i ett hopplöst utnyttjade av en ljuvlig film är istället ett trevligt actionäventyr. Gillar du Tim Burtons underbara dockfilm kommer du att älska detta.

—Jesper Karlsson

8/10

Grafik 7 Spelbarhet 8 Ljud 8 Hållbarhet 7
Underhållande och väldigt välgjort



Jacks animationer är väldigt välgjorda och läckra, och den gånglige hjärtens varierade rörelsemönster passar honom perfekt när han graciöst rör sig som en svartklädd ballerina över skärmen.

Beat Down: Fists of Vengeance

Capcom satsar på gangsters, nitbälten och attityd

Plattform PS2, Xbox Utvecklare Cavia Utgivare Capcom Speltyp Action Premiär 30 september Antal spelare 1-2 Testad version PS2, PAL Rek. ålder 16 år



Beatdown försöker hårt med att framstå som ett extremt coolt spel, tyvärr lyckas det inte.

Redan från början märks det att Capcom hoppat på San Andreas-tåget utan minsta eftertanke. Det är maffia-uppgörelser, svarta killar som svär en massa, och ett scenario som känns stulet från närmsta hip hop-video. I grunden är Beatdown ett ganska simpelt beat'em up som pyntats med rejäla mängder respect och fånig bling-bling. På din väg mot upprättelsen mot ditt gäng som förått dig står en hel massa småskurkar som behöver smisk. För att ge lite variation kan du också råna, förhöra eller helt enkelt rekrytera buset för att slåss på din sida. Förutom den pinsamt krystade dialogen har

Beat Down massor av små problem som sabbar ett annars helt okej spel. Staden är inte alls särskilt stor, men är indelad i massor av zoner med tillhörande laddningstider. Detta tillsammans med ett yligt spelsystem och en oinspirerad och schablonaktig design är spelets största svagheter.

En av fördelarna med spelet är dock möjligheten att kunna förändra sin karaktärs utseende efter egen smak. Allt från nya skor till ny näsa finns att välja vilket gör att dina fiender inte längre känner igen dig.

Med medelmåttig grafik och en dålig kamera finns det tyvärr inte mycket gott att säga om Beat Down. Ska man göra hela gangster-grejen krävs det fingertoppskänsla för att det inte ska bli löjligt. Det har inte Capcom lyckats med i Beat Down: Fists of Vengeance.

._Mikael Sundberg

4/10

Grafik 5 Spelbarhet 4 Ljud 4 Hållbarhet 5 Vi är inte nere med skiten...

The Incredible Hulk: Ultimate Destruction

Hulk är tillbaka, grönare och argare än någonsin

Plattform GC, PS2, Xbox Utvecklare Radical Entertainment Utgivare Vivendi Speltyp Action Premiär ute nu Antal spelare 1 Testad version PS2, PAL Rek. ålder 12 år

När amerikanska militären sätter samman en specialstyrka för att en gång för alla eliminera Hulk, blir han såklart tvungen att försvara sig. Till skillnad från det senaste Hulk-spelet slipper man helt spela som Bruce Banner. Hela spelet består istället av manglaraction med rent pumpande adrenalin och massiv förstörelse.

Frihet är ett nyckelord i The Incredible Hulk: Ultimate Destruction, för precis som i fjolårssuccén Spider-Man 2 kan man fritt gå runt i en stor stad och välja var och när man vill utföra uppdrag. Ju mer uppdrag man klarar, ju fler så kallade Smash-poäng får man, vilket gör att man kan köpa loss fler av spelets totalt 150 attacker. Att slåss, vilket man gör ofta, är smidigt och med enkla knappkombinationer kastar man raketrampor på helikoptrar, raserar hus och orsakar jordbävningar med nävarna. Hulk är dock för lättkontrollerad vilket gör att stora delar av spelet känns automatiserade. Det finns aldrig någon riktig

mening med att lära sig spelets svårare attacker eftersom Hulk enkelt smaskar sönder allt som står i hans väg bara man snabbt smaskar knapparna. Dessutom bråkar kameran en del, vilket skapar onödigt frustration. Trots detta är The Incredible Hulk: Ultimate Destruction ett skapligt spel för alla som gillar Marvels gröna kluns.

._Jonas Mäki

6/10

Grafik 6 Spelbarhet 6 Ljud 8 Hållbarhet 6 Hysad superhjärteaction



Laddningstiderna är tyvärr plågsamt långa.

Genji

Underbart är kort i Game Republics samurajäventyr

Plattform Playstation 2 Utvecklare Game Republic Utgivare Sony Speltyp Action Premiär Ute nu Antal spelare 1 Testad version PS2, PAL Rek. ålder 16 år

Yoshiki Okamoto hör till de mest rutinerade spelproducenterna i branschen och på meritlistan finner vi, bland mycket annat, Street Fighter 2 och Devil May Cry. Han lämnade som bekant Capcom under uppmärksammade former och Genji är hans första spel med sin helt egna utvecklingsstudio Game Republic. Spelet har i hypen kallats ett japanskt God of War, vilket Genji faktiskt i mångt och mycket lyckas leva upp till.

I spelet ikläder du dig rollerna som de båda historiska personerna Genkuro Yoshitsune och Benkai. Förstnämnda är en supersmidig playboy med förkärlek för fitness, medan råbarkade Benkai är precis raka motsatsen. De har blivit indragna i en komplicerad kupp i 1100-talets Japan och måste därför slåss med livet som insats. Det unika med Genji kontra andra spel i genren är hur ofattbart organiskt allting är. Gräs vajar i vinden, blommande körsbärsblommor släpper försiktigt sina blad, löv blåser omkring och mängder av liknande detaljer ger känslan av en värld som andas och lever. Svag som jag är för japansk kultur kan jag inte låta bli att bara springa omkring länge på alla nya ställen bara för att titta. Det är så enastående vackert.

Själva fäktandet håller som väntat hög klass. Utvecklarna själva är väldigt stolta över en funktion kallad Mind's Eye, som vi västerlänningar framför allt känner igen som Bullet Time från Max Payne-spelen. Att nyttja detta med medeltida japanska vapen är precis så häftigt som det låter och att ta ut en handfull fiender i ett enda hugg är inget problem då man lärt sig att bemästra tekniken. Som en twist tar man dock betydligt mer stryk om man blir träffad medan man använder Mind's Eye. Genji premierar också häftiga slagkombi-

nationer, vilket gör dina figurer starkare om du får till tillräckligt många och långa.

Banorna är skräddarsydda efter de båda hjältarna och det mesta går att lösa på mer än ett sätt beroende på vem man spelar som. Slå sönder hinder med Benkai eller kanske lömskt ta sig in bakvägen med Genkuro Yoshitsune. Överallt finns också dolda föremål som nya vapen och andra prylar.

Jag gillar verkligen Genji så det var med stor sorg jag insåg att spelet var slut redan efter fem timmars äventyrande. Då hade jag ändå tagit det lugnt. Dels beror detta på att spelet i sig saknar riktig utmaning. Fienderna är helt enkelt inte tillräckligt svåra att döda, vilket känns som en grov miss i denna genre som annars mår bra av rejält tuggmotstånd. Men banorna är också för få och för korta. Visserligen finns det detaljer man lätt missar under första varvet och för den som blir lika inspirerad som mig av japansk folklore, är det skäl nog att spela en gång till. Men den alltför lågt ställda svårighetsgraden och det korta äventyret drar tyvärr ned betyget till en sju. Men det är inte utan att det svider lite, för Genji hade kunnat blivit en klassiker.

._Jonas Mäki

7/10

Grafik 9 Spelbarhet 8 Ljud 8 Hållbarhet 5 Mycket bra men för kort



Yoshiki Okamotos Genji baseras på det klassiska, litterära mästerverket "The Heike Story", som går att finna hos välsorterade bokhandlare som exempelvis Amazon.com.

AAAAaaahhh! -Kolla vilken enorm örsnibb jag har!
Och du! -Sveriges bästa spelläsning är alltid gratis!

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

MANGA & MANHWA JAPAN & KOREA

De coolaste serierna från det
nya skandinaviska förlaget
MANGISMO

Demon Diary

Demon Diary är en rolig fantasy-serie om den unge Raenef, som ska utbildas till demonherre. Men, till sin läromästares stora förtret, är Raenef mycket bättre på att vara snäll än elak.

Genre: Humor/Fantasy
Ålder: Från 12 år
Typ: Manhwa
Antal band i serien: 7



MANGWANG ILGI Volume 1 © Vol 1 2000 by KARA (A/S)/
LEE JI HYUNG (Story).

Samurai Deeper Kyo

Samurai Deeper Kyo handlar om den legendariske samurajen Demonöga Kyo och hans resa genom det feodala Japan tillsammans med prisjägaren Yuya. Serien är fylld med action, spänning, kampscener - och humor.

Genre: Action
Ålder: Från 16 år
Typ: Manga
Antal band i serien: 34



Samurai Deeper KYO © Kamiyo Akimasa/Kodansha Ltd.

Se hela utgivningsplanen på
www.mangismo.com

MANGISMO

Spartan: Total Warrior

Du och ditt svärd mot hundratals tokarga romare

Plattform GC/PS2/Xbox Utvecklare Creative Assembly Utgivare Sega Speltyp Action Premiär 30 september Antal spelare 1 Testad version PS2, PAL Rek. ålder 16 år

Rome: Total War är ett av mina absoluta favoritspel och jag fullständigt älskar tanken på att få ta del av dess episka slag som fotsoldat i klassisk tredjepersonsaction. Redan från första stund står det klart att utvecklarna gjort en rad vettiga val i Spartan: Total Warrior. Dels har man, till skillnad från i liknande spel som Dynasty Warriors, en sköld. Det innebär betydligt bättre dueller man mot man och ökar det taktiska inslaget. Spelkontrollen är dessutom komplex utan att kännas svårtillgänglig, vilket gör att man på nästan samma premisser som i bra fightingspel får lära sig flera olika attacker att nyttja vid rätt tillfälle.



För att kunna skapa stora strider har utvecklarna varit tvungna att skära ned på detaljrikedomen.

Den enskilt viktigaste detaljen är dock att varje uppdrag, förutom en oerhörd massa action, också har ett mål. Det kan handla om dörrar som måste forceras, sänka vindbryggor eller elda upp fiendens mobila torn där pilbågs-skyttarna sitter och trycker. Därmed känns allt man gör meningsfullt och jag vet varför jag kapar romarskallar på löpande band.

Spartan: Total Warrior lyckas mycket bra med att få det att kännas som att man faktiskt aktivt deltar i de stora mäktiga slag man tidigare spelat i strategiform med mus.

Tyvärr känns grafiken lite gammal och alla soldater har en artificiell intelligens som är långt under acceptabel nivå. Sammantaget fyller spelet vakuumet som Dynasty Warriors 5 lämnade efter sig.

Jonas Mäki

7/10

Grafik 7 Spelbarhet 8 Ljud 7 Hållbarhet 7 Actionfest för hobbyhjärnaren

Without Warning

Teamet bakom Tomb Raider-spelen återvänder

Plattform PS2/Xbox Utvecklare Circle Studios Utgivare Capcom Speltyp Action Premiär 28 oktober Antal spelare 1 Testad version PS2, PAL Rek. ålder 16 år

En kemisk fabrik belägras av en grupp terrorister med oklara motiv, arbetare mördas kallblodigt eller tas som gisslan. Militärstyrkan som ska rädda gisslan förvandlas till köttfärs av en bomb, och kvar står endast tre soldater. Spelaren tar kontroll över de tre överlevande, och även tre civilister som råkat befinna sig på fel plats vid fel tillfälle.

Without Warning är ett mediokert actionspel enligt standardmallen som direkt för tankarna till Namcos Kill.Switch. Det handlar om frenetisk eldgivning, om framryckning i stötar och om att ta skydd för att undvika att trasas sönder av automateld. Två av de tre civila karaktärerna är dessutom inte direkt involverade i striderna, utan bidrar med en smula variation då de måste överleva i en miljö full av faror och fiender. Soldaterna har i uppdrag att förvandla terrorister till sönder-skjutna köttstycken, variation erbjuds i form av minispel såsom bombdesamermering och kortslutande av proppskåp.

Handlingen i Without Warning är tydligt influerad av TV-serien 24 då handlingseförloppet för alla de olika karaktärerna vävs samman och spelets



Bröderna Jeremy och Adrian Smith är det som grundat Circle Studios. De startade också Core Design som gjort alla Tomb Raider-spelen.

klockslag representerar olika korta kapitel.

Men trots smart utformad story, och välgjord spelkontroll känns tyvärr Without Warning ofta tråkigt och variationsfattigt. Miljöerna är bleka och fantasilöst utformade och karaktärerna opersonliga. Då hjälper det inte att själva actionmomenten ibland är både händelserika och belöande.

Jesper Karlsson

5/10

Grafik 6 Spelbarhet 6 Ljud 5 Hållbarhet 5 Medelmåttig standardaction

FIFA 06

Omfattande managerläge och bättre spelkontroll

Plattform GC/PC/PS2/Xbox Utvecklare EA Canada Utgivare EA Speltyp Sport Premiär 30 september Antal spelare 1-4 Testad version PS2, PAL/Xbox, PAL/GC, PAL Rek. ålder 3 år



Varje år är det samma visa när fotbollsspelet dyker upp. EA lockar med alla de rätta spelarnamn och klubbarna, medan Konami satsar mer lågmält på att skapa ett djupare och mer realistiskt fotbollsspel. I längden har Konamis Pro Evolution Soccer alltid vunnit mina sympatier och årets upplagor utgör inget undantag, men Electronic Arts har detta till trots närmast sig Konami.

Det har inte tillkommit någon stor ny övermäktig kontrollfiness till årets spel vilket jag tycker är oerhört trevligt. Istället har de befintliga beståndsdelarna balanserats bättre och fjolårets "first touch" har tonats ned. Jag saknar dock möjligheten att styra tempot på kortpassningsspelet som finns i Pro Evolution och jag kommer inte alltid överens med systemet att skicka iväg medspelarna på löpningar. Det senare innebär att man sällan har mer än ett alternativ och när man är i tidsnöd inför en passning kan det bli frustrerande att skicka iväg "fel" spelare på en löpning. Jag skulle nog föredra att datorn hjälpte till i högre utsträckning med rörelse och löpningar i det egna laget. Bollfysiken när inte heller detta är upp till konkurrenten, den känns ömsom för tung och ömsom för lätt. Nu är detta små synpunkter på vad som i övrigt är ett mycket välgjort fotbollsspel. De fasta situationerna bygger inte längre på den märkliga man-mot-man-brottningen utan är mycket enklare upplagt och därmed bättre.

Den stora nyheten är managerläget där du påbörjar en 15-årig karriär som fotbollstränare. Samtliga ligor som finns med i spelet är valbara, men till en början kan du inte välja de riktiga storlagen (den möjligheten låses upp genom framgångar i spelet). Det kan närmast beskrivas som ett enklare Total Club Manager, där du väljer sponsor, scoutar, uppgraderar träningsområden och spelarnas förmåga stiger något med formkurvan. Du kan



Presentationen håller mycket hög klass i FIFA 06. Det finns massor att läsa upp och mängder av inställningar samt ett strålände skaparläge.

välja mellan att själv spela matcher, titta på eller enbart få ett snabbreferat. På det hela taget är detta ett mycket välgjort motdrag gentemot Pro Evolutions Master League-läge och något som roat mig kungligt.

När det gäller det grafiska så har det inte hänt så mycket sedan sist, animationerna är något förbättrade och som vanligt är stjärnornas porträttlikhet blandad. De klubb-specifika ramsor kommer säkert glädja ett och annat fotbollshjärta också, även om det under en lång säsong kan bli lite enförmigt.

På det hela taget är FIFA 06 spelet för dig som vill kunna ta del av alla de riktiga spelarna precis som vanligt, men i år har spelkänslan fått sig en tydlig knuff i rätt riktning.

Bengt Lemne

8/10

Grafik 8 Spelbarhet 7 Ljud 7 Hållbarhet 9 Det bästa FIFA-spelet på mycket länge

EARTH 2160



...vision i kvartilen mobilis-
strukturer, virtuella spårar
i rymdet med.



Över 1.800 timmars gameplay



Helt ny komplett 3D grafik
med avancerad map-editor.



PC Gaming World säger
"Det bästa grafiken i gameen."
"Sjätt seffing och hög imponerbar."
"En utmärkt utmaning."
"Tyra fantastiskt eller, spelare röst."
Betyg: 90/100

BUTIKERNA DEN 2. SEPTEMBER 2005

Advance Wars: Dual Strike

Ett av årets hittills tveklöst bästa, bärbara spel...

Plattform DS **Utvecklare** Intelligent Systems **Utgivare** Nintendo **Speltyp** Strategi **Premiär** 30 september
Antal spelare 1-8 **Testad version** Amerikansk **Rek. ålder** 3 år

Egentligen är det märkligt att det skulle ta så lång tid för ett riktigt bra strategispel att släppas till Nintendo DS. Enheten är ju verkligen som gjord för genren. Men väntan har inte varit förgäves för när Advance Wars återvänder är det bättre än någonsin, med ännu mer av allt, flera helt nya funktioner och precis samma lättillgängliga spelbarhet som alltid.

Onda Black Hole Army har oväntat snabbt rest sig efter den senaste sammandrabbningen och kriget är därmed i full gång igen. De har skaffat sig maskiner som ger dem möjligheten att suga kraft ur själva planeten, vilket gör att allt levande dör och bara karg öken återstår. Därmed faller det sig naturligt att just öken utgör en ny plats att strida på i spelet. Öknen pågas ofta av sandstormar som gör att man inte alltid kan se var fienden står eller var denne flyttar sina trupper.

Annars är spelets stora nyhet naturligtvis de båda skärmarna som möjliggör mängder av info, utan att man behöver gå in i menyer och stöka. Det räcker med att klicka på enheter eller omgivning för att få veta allt om dem på den övre skärmen och truppförflyttningar är mer självklara än någonsin tack vare styluspennan. Utöver detta går det också att använda den övre skärmen till att föra ett regelrätt tvåfrontsrig. Det är oerhört smart utformat och man kan även skicka trupper mellan de båda slagen om något håller på att förloras.

Advance Wars är verkligen spelet man kan sitta med i timmar. Det finns ingen tidmätare och slagen är helt uppdelade i rundor, vilket gör att man

kan sitta hur länge som helst och fundera över om man ska försöka ta över en stad, inleda en våldsamt attack eller kanske vänta och se vad fienden gör. Spelets karaktär avgörs helt av hur man själv väljer att spela, och det är fascinerande att svårighetsgraden tycks passa alla oavsett tidigare erfarenhet av genren. Som kronan på verket finns möjlighet att spela upp till åtta personer på en enda kassett, vilket har fått Intelligent Systems att på allvar fokusera på multiplayer. Dessutom finns en oerhört välgjord baneditor, med vilken man enkelt skapar just de slagfält man vill ha och det går naturligtvis även dela med sig av dem till sina kompisar.

Det går inte annat än förundras över hur oerhört skickliga Intelligent Systems är på att verkligen dra maximal nytta av ganska enkel hårdvara. Om man bortser från de färgglada ikonerna och den ganska snälla historien skulle detta precis lika gärna kunna vara en super-avancerad militärsimulator till PC. Dessutom är det oerhört lättillgängligt och trots sitt spelmässiga djup är det bara att plocka upp och spela. Mitt enda riktiga klagomål är att gamla Advance Wars-veteraner tvingas att spela igenom den långa introduktionen till spelsystemet, trots att den sitter som berget sedan de båda föregångarna. Det är absolut inte politiskt korrekt att säga det, men ibland kan krig vara det roligaste som finns.

_Jonas Mäki

9/10

Grafik 8 Spelbarhet 10 Ljud 8 Hållbarhet 9
Ett fullkomligt strålande strategispel



Bland de nya enheterna återfinns Megatank som är den absolut starkaste enheten i serien hittills. Det kompenseras dock av att den både är dyr att bygga och praktiskt taget orörlig.

Fable: The Lost Chapters

Benke återvänder till Albion, denna gången på PC

Plattform PC (senare även Xbox) **Utvecklare** Lionhead Studios **Utgivare** Microsoft **Speltyp** Rollspel
Premiär 23 september **Antal spelare** 1 **Testad version** Guld **Rek. ålder** 12 år

Det har gått ett år sedan jag sist trampade längs de lummiga stigarna i Albion. Den gången spelade jag Peter Molyneuxs och Big Blue Box:s episka rollspel på min Xbox och nu är det PC-spelarnas tur att ta del av äventyret. Det är dock inte frågan om en simpel konvertering. Nej, Lionhead har lagt till mer innehåll, något som kanske var den största bristen i Fable.

Förutom att grafiken uppdaterats, med relativt höga systemkrav som följd, så har en rad nya uttryck, vapen och föremål tillkommit, men framförallt har nio nya områden lagts till spelet.



Den här gången valde jag att göra min hjälte ond, det dröjde bara ett par uppdrag innan ett par passande små horn vuxit fram ur pannan.

Det är dessa som utgör de förlorade kapitlen. För den som verkligen uppskattade Fable är dessa givetvis den extra kryddan, men det nya innehållet påverkar kanske inte helhetsintrycket så mycket som jag hade hoppats. Men allt det som gjorde att jag njöt i stora drag av äventyret den första gången är kvar. Den välgjorda handlingen, de vackra miljöerna, det roliga och variationsrika stridsystemet, den underbara musiken, de många unika karaktärerna och den övergripande designen imponerar fortfarande.

Fable: The Lost Chapters är i grund och botten samma spel som släpptes för ett år sedan, men det håller fortfarande hög klass och får mig att längta ännu mer efter den ofrånkomliga uppföljaren.

_Bengt Lemne

8/10

Grafik 8 Spelbarhet 8 Ljud 9 Hållbarhet 7
Albion är en magisk plats

NHL 06

Fartfylld hockey när EA inspireras av historien

Plattform GC, PC, PS2, Xbox **Utvecklare** EA **Utgivare** EA **Speltyp** Sport **Premiär** ute nu
Antal spelare 1-4 **Testad version** PS2, PAL / Xbox, PAL **Rek. ålder** 16 år

EA:s målsättning med NHL 06 har varit att hitta tillbaka till rötterna av det som en gång i tiden gjorde NHL 94 till en klassiker. Förändringarna som gjorts är dels att du återigen kontrollerar klubbans rörelser med den vänstra analoga spaken, det har frigjort den högra som nu används till speciella avslutningar där det lyfts upp puckar som slås in på tennis, görs spin-orama-finter och sparkas fram puckar till backhandlyftningar. En annan förändring är att datorn numera avvaktar mer och ställer sig i position istället för att ständigt jaga dig och försöka tacklas. Resultatet är ett spel med betydligt bättre offensivt flyt. Dock är AI:n lite väl passiv ibland.

Teamet har kämpat in i det sista för att få med så många spelarövergångar som möjligt och bland annat tillhör Peter Forsberg Philadelphia Flyers. Men de har inte fått med allt och därför är det tur att skapar-zonen utökats och förbättras. Du kan återigen skapa dina egna spelare med allt från ärr till märket på hjälmen och klubban och lagen du skapar kan du plocka in i dynasty-läget. Riktigt skoj är det att du kan göra en så kallad "sim-



intervention" om du väljer att simulera matcherna. Vid specifika tillfällen kan du gå in och avbryta simuleringen för att själv ta över kontrollen. Ett perfekt mellanting för oss som kanske inte har tålamod att spela varje match en hel säsong, men ändå inte vill lämna lagets öde helt i händerna på datorn.

Karriärläget är mycket välgjort, Elitserien är återigen med, och spelkontrollen är avsevärt bättre än NHL 2005. Ett måste för den hockey-hungrige.

_Bengt Lemne

8/10

Grafik 8 Spelbarhet 8 Ljud 8 Hållbarhet 9
Stillar vår stora hockey-hunger

THE
SUFFERING
TIES THAT BIND

COMING SOON

18+



PlayStation 2

MIDWAY

Spelhyllorna dignar över med spel som skriker efter dina pengar. Alla spel är dock inte köpvärda och Gamereactor hjälper dig att välja genom att ranka de 25 mest köpvärda titlarna till varje format.

För fullständiga recensioner av alla rekommenderade spel:
www.gamereactor.se

Sony Playstation 2

Konsolgenerationens äldsta maskin med det största spelutbudet

Information

Tillverkare Sony
Premiär 24 Nov 00
Media CD/DVD
Vikt 900 g
Mått 230x152x28
Pris 1595 Kr

Veteranen i den nuvarande konsolgenerationen med sina fyra och ett halvt levnadsår. Sonys försprång har givetvis inneburit att de sålt fler enheter än de konkurrerande tillverkarna Microsoft och Nintendo. Playstation 2 stoltserar med det bredaste och mest omfattande spelutbudet där över 800 olika titlar trängs på hyllorna. Bland Sonys egna, exklusiva spel för maskinen hittar vi bland annat Gran Turismo samt plattformshjältarna Jak och Ratchet. Sony har även ett väldigt starkt stöd från alla världens tredjepartstillverkare. Playstation 2 är bakåtkompatibel med gamla PSone-spel och fungerar även som en DVD-spelare.



Gamereactor Topp 25 Playstation 2

Placeringar: För att ett spel ska markeras med en illustrerad pil krävs det att det klättrar eller sjunker med mer än två placeringar under samma månad.

Nr.	Speltitel	Genre	Utgivare
01	GTA: Double Pack	Action	Rockstar
02	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Action	Konami
03	God of War	Action	Sony
04	Tekken 5	Slagsmål	Namco
05	Pro Evolution Soccer 4	Sport	Konami
06	↕ Beyond Good & Evil	Äventyr	Ubisoft
07	↕ ESPN NHL 2K5	Sport	Take 2
08	↕ Ico	Äventyr	Sony
09	↕ Tony Hawk's Pro Skater 4	Sport	Activision
10	↕ Jak & Daxter	Plattform	Sony
11	↕ Colin McRae Rally 3	Racing	Codemasters
12	↕ Silent Hill 2	Skräck	Konami
13	↕ SSX 3	Sport	EA
14	Splinter Cell: Chaos Theory	Action	Ubisoft
15	↕ Gradius V	Action	Konami
16	Sly 2: Band of Thieves	Plattform	Sony
17	↕ Killzone	Action	Sony
18	Prince of Persia: Warrior Within	Äventyr	Ubisoft
19	↕ Burnout 3: Takedown	Racing	EA
20	Ratchet & Clank 3	Plattform	Sony
21	GTA: San Andreas	Action	Rockstar
22	NY! The Nightmare Before Christmas	Action	Capcom
23	NY! Fahrenheit	Äventyr	Atari
24	NY! Burnout Revenge	Racing	EA
25	↕ NBA Live 2005	Sport	EA

Gamereactors Köpguide är helt och hållet baserat på redaktionens gemensamma åsikter som recensioner och har ingenting med den svenska försäljningen att göra. De spel vi rekommenderar varje månad till varje plattform behöver nödvändigtvis inte heller vara de spel som fått högst betyg utan de vi tycker är mest underhållande.

[KÖP]

Burnout Revenge

Supersnabbt och svinsnyggt bilslagsmål står återigen på menyn när Burnout Revenge gör premiär. Criterion bjuder på bättre grafik, snyggare effekter och en ännu högre actionnivå. Det gäller nu att hämnas de motståndare som bråkar med en och förutom snyggare grafik och större valfrihet har även tempot trappats upp ytterligare. Trots att upplägget i Revenge innebär mindre ren utmaning, är detta fortfarande ett måste för den farttokige.



[KÖP]

The Nightmare Before Christmas: Oogies Revenge

En animerad äventyrsmusikal må vara svårt att tänka sig som spel, men faktum är att Capcom har lyckats överföra Tim Burtons mästerverk på ett imponerande sätt. Jack Skellington måste återigen tampas med den usle Oogie Boogie när han sprider sin ondska över Halloween-town. Den unika atmosfären, humorn och musiken finns givetvis med i spelet.



[KÖP]

Prince of Persia: Warrior Within

Trots ett dåligt första intryck visade sig Warrior Within vara minst lika bra som den strålande föregångaren. Efter en seg start öppnas en fantastisk värld fylld med sanslösa hopp, enastående miljöer och mer fartfyllda strider. Monstret Dahaka fyllde också en viktig funktion med att jaga prinsen genom krävande sekvenser där minsta felsteg innebär omtagning från start. Svårt men ruggigt kul. Köp!



[UNDVIK]

Killer 7

Spelkontroll som direkt påminner om ett ljuspistolspel (utan ljuspistol), extremfäinig handling, krystad händelseutveckling och usel grafik kännetecknar praktpekoralet Killer 7, ett av de absolut sämsta Playstation 2-spelen som hittills släppts. Capcoms upphaussade försök till pretentiös och abstrakt spelkonst är ett fullkomligt misslyckande där de nasala häxgarven duggar tätt, bara för sakens skull. Undvik för guds skull Killer 7!





Playstation Portable

Information

Tillverkare Sony
Premiär 1 sep '05
Media UMD/MS
Vikt 260g
Mått 170x74x23
Pris 2695 kr

Sonys PSP är sedan Gamegear den första riktigt seriösa utmanaren till Nintendos Gameboy och en maskin där exklusivitet och elegans varit nyckelorden i designarbetet. PSP är nästan lika kraftfull som Playstation 2 och spelar även upp film och MP3-filer från det medföljande minneskortet där även bilder går att lagra.

Gamereactor Topp 5 Sony PSP

Nr.	Speltitel	Utgivare
01	Ridge Racer	Namco
02	Lumines	Ubisoft
03	NY! Virtua Tennis: World Tour	Sega
04	Wipeout Pure	Sony
05	NY! Archer MacLean's Mercury	Atari

Microsoft Xbox

Kraftigaste spelkonsolen på marknaden är Microsofts svarta låda

Information

Tillverkare Microsoft
Premiär 14 Mars 02
Media DVD
Vikt 3,86 Kg
Mått 324x265x90
Pris 1495 kr

Nykomlingen Microsoft var den sista av de tre konsoltillverkarna att lansera sin produkt när de i november 2001 släppte Xbox i USA. Till Sverige kom den i mars 2002. Den hårdvarumässigt kraftfullaste av konsolerna har sålt i ungefär samma omfattning som Gamecube. Xboxens spelutbud börjar växa sig starkt med närmare 500 titlar, där den största delen kommer från västerländska utvecklare. Bland dessa märks succéspelet Halo från Bungie och Biowares Star Wars Knights of the Old Republic, som utnämns till årets spel av Gamereactor år 2002 respektive 2003. Xbox innehåller en DVD-spelarfunktion, som kan användas om man köper till fjärrkontrollen.



Gamereactor Topp 25 Xbox

Placeringar: För att ett spel ska markeras med en illustrerad pil krävs det att det klättrar eller sjunker mer än två placeringar under samma månad.

Nr.	Speltitel	Genre	Utgivare
01	↕ Halo	Action	Microsoft
02	GTA: Double Pack	Action	Rockstar
03	↕ Halo 2	Action	Microsoft
04	Knights of the Old Republic	Rollspel	Lucasarts
05	↕ Street Fighter Anniversary Collection	Slagsmål	Capcom
06	The Chronicles of Riddick	Action	Vivendi
07	↕ Ninja Gaiden	Action	Tecmo
08	The Elder Scrolls III: Morrowind	Rollspel	Ubisoft
09	Splinter Cell: Chaos Theory	Action	Ubisoft
10	↕ Dead or Alive 3	Slagsmål	Tecmo
11	↕ Tony Hawk's Pro Skater 4	Sport	Activision
12	Forza Motorsport	Racing	Microsoft
13	↕ ESPN NHL 2K5	Sport	Take Two
14	↕ Juiced	Racing	THQ
15	SSX 3	Sport	EA
16	↕ Rallisport Challenge 2	Racing	Microsoft
17	ESPN NBA 2K5	Sport	Take Two
18	Burnout 3: Takedown	Racing	EA
19	GTA: San Andreas	Action	Rockstar
20	Prince of Persia: The Sands of Time	Äventyr	Ubisoft
21	Tom Clancy's Rainbow Six 3	Action	Ubisoft
22	Doom 3	Action	Activision
23	NY! Super Monkey Ball Deluxe	Pussel	Sega
24	NY! Ghost Recon 2: Summit Strike	Action	Ubisoft
25	NY! Far Cry Instincts	Action	Ubisoft

Gamereactors köpguide är helt och hållet baserat på redaktionens gemensamma åsikter som recensenter och har ingenting med den svenska försäljningen att göra. De spel vi rekommenderar varje månad till varje plattform behöver nödvändigtvis inte heller vara de spel som fått högst betyg utan de vi tycker är mest underhållande.

[KÖP]

Far Cry Instincts

Pippi Långstrumps skäggiga pappa är inte den enda som för oväsen i söderhavet. Både Petter, Lasse och Jesper har slaktat marinsoldater, plöjt överdriligt regnskog och prickat fridlysta papegojer för brinnande livet i Ubisofts Xbox-exklusiva Far Cry Instincts den senaste månaden. Jack Carvers hårdhänta äventyrande trappas upp ytterligare då han i Instincts utrustas med en rad roliga färdigheter som gör honom till ett rovdjur.



[KÖP]

Ghost Recon 2: Summit Strike

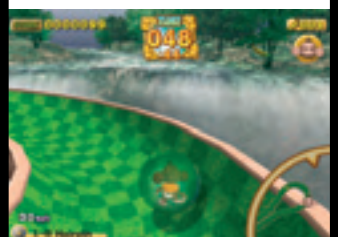
Summit Strike må kosta hälften så mycket som ett vanligt spel, men den elva banor långa kampanjen i Kazakstan och den uppsjö av banor och spelsätt som bjuds på delad skärm och över Xbox Live gör detta till ett av de mest prisvärda spelköpen i år. Uppdaterad grafik och högre svårighetsgrad är vad som bjuds då Clancys spöken fortsätter sin briljanta terroristjakt. Rekommenderas varmt.



[KÖP]

Super Monkey Ball Deluxe

I över tre år har vi regelbundet spelat Super Monkey Ball till Gamecube, nu har en fullt jämförbar version släppts till Xbox. I deluxe-utgåvan får man alla 254 banorna från de gamla spelen samt 46 nya och mängder av bonusinnehåll. Dessutom finns här även 12 minispel, bland vilka vi finner redaktionsfavoriten Monkey Bowling. Har du inte rullat Segas apor förut är det hög tid att göra det nu.



[!][UNDVIK]

Beat Down: Fists of Vengeance

Sedan GTA: San Andreas släpptes har vi fått se otaliga medelmåttiga eller rent tokusla actionspel där gaturespekt, pösigas byxor och enorma halskedjor är de viktigaste ingredienserna. Beat Down är ett av dem, men innehåller i alla fall ett hyfsat grundkoncept med slagsmål på stadens gator. Det faller dock på den osannolikt dåliga dialogen och extremt långa laddningstiderna. Undvik detta!





Gameboy Advance

Information

Tillverkare Nintendo
Premiär 11 Juni 01
Media Kassetter
Vikt 143g
Mått 82x85x24
Pris 1295 kr

Ledaren bland bärbara spelmaskiner lanserades sommaren 2001 och uppdaterades till Gameboy Advance SP våren 2003. Båda modellerna säljs i handeln, den senare något dyrare men då bjuder den på ett uppladdningsbart batteri, upplyst skärm samt smäckrare och smidigare designlösningar.

Gamereactor Topp 5 Gameboy Advance

Nr.	Speltitel	Utgivare
01	Advance Wars 2: Black Hole Rising	Nintendo
02	Zelda: A Link to the Past	Nintendo
03	Castlevania: Aria of Sorrow	Konami
04	Metroid: Zero Mission	Nintendo
05	Super Mario World: Super Mario Adv. 2	Nintendo

Nintendo Gamecube

Den lila, lilla kuben lockar de som älskar Nintendos egna spelsier

Information

Tillverkare Nintendo
Premiär 3 Maj 02
Media Optisk
 tretums disk (GOD)
Vikt 1,3kg
Mått 150x160x109
Pris 995 kr

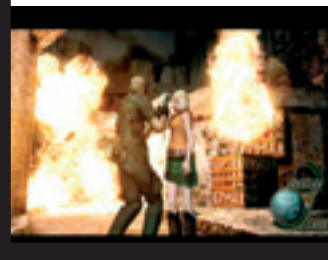
Gamecube hade premiär i Japan september 2001 och kom till Europa i maj 2002. Bjuder på kompakt och egensinnig design och har sålts i ungefär lika många exemplar som Xbox över hela världen. Till Gamecube finns det volymmässigt minsta spelutbudet av de tre konsolerna med cirka 350 släppta spel. Nintendos egna spel är den starkaste orsaken att införskaffa en Gamecube med Metroid Prime och The Legend of Zelda: The Wind Waker i spetsen. Maskinen är kompatibel med Gameboy Advance, som med hjälp av Nintendos länkkabel kan användas som handkontroll eller för att ladda ner gömda bonusspel.



[KÖP!]

Resident Evil 4

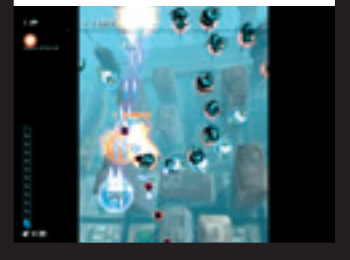
Redan i våras fick Gamecube-ägare möjlighet att spela årets hittills bästa spel, nämligen Resident Evil 4. Leons mar-drömsuppdrag, att återfinna presidentens kidnappade dotter, bjuder på överlevnadskräck när den är som absolut bäst och alla seriens tidigare problem har åtgärdats. Spelkontrollen är strålande, de förende-rade bakgrunderna borta och pusslen är inte alls lika ologiska. Resident Evil 4 är årets hittills bästa spel.



[KÖP!]

Ikaruga

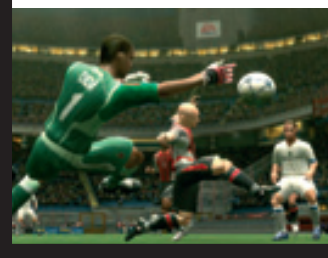
Ikaruga är ett spel som tar begreppet estetik till en helt ny nivå. Som ett klassiskt shoot'em up handlar det förstås mest om att hålla in skjutknappen och navigera frenetiskt genom strömmar av fiender, men Ikarugas annorlunda upplägg där skeppet kan byta skepnad för att absorbera fiendens skott snarare än att undvika dem innebär djup och ett visst mått strategi. Pampig musik och fantastisk grafik bjuds det också på.



[KÖP!]

FIFA 06

Till årets FiFA-spel har EA bestämt sig för att balansera och finjustera många av de ingrepp man gjort i spelkontrollen de senaste åren. Resultatet är ett spel med skönt tempo, variation och klart bättre spelkänsla än tidigare. Lägg därtill ett mycket välgjort och hållbart karriärläge där du axlar rollen som manager för en mindre klubb någonstans i världen och som alltid alla de viktiga licenserna så får du det bästa FiFA-spelet någonsin.



[! UNDVIK]

Star Fox: Assault

Världens bästa pilot och hans Arwing i fläska rymdstrider. Ett givet recept på framgång, men Namco ville av någon anledning annorlunda. De har istället förpassat Fox McCloud till marken, där han möter fiender som gör allt vad de kan för att tråka ut honom medan världlösa kameravinklar kämpar för att dölja all viktig information. Star Fox: Assault innehåller ljuspunkter men de är få och åtföljs av fyra timmar ren tristess.



Gamereactor Topp 25 Gamecube

Placeringar: För att ett spel ska markeras med en illustrerad pil krävs det att det klättrar eller sjunker med mer än två placeringar under samma månad.

Nr.	Speltitel	Genre	Utgivare
01	Resident Evil 4	Action	Capcom
02	↕ Ikaruga	Action	Atari
03	Legend of Zelda: The Wind Waker	Rollspel	Nintendo
04	Metal Gear Solid: The Twin Snakes	Action	Konami
05	↕ Super Monkey Ball	Pussel	Sega
06	Phantasy Star Online I&II	Rollspel	Sega
07	↕ Metroid Prime	Action	Nintendo
08	↕ Beyond Good & Evil	Äventyr	Ubisoft
09	F-Zero GX	Racing	Nintendo
10	Pikmin 2	Strategi	Nintendo
11	SSX 3	Sport	EA
12	Mario Party 6	Party	Nintendo
13	Soul Calibur 2	Slagsmål	Namco
14	NBA Street V3	Sport	EA
15	Super Smash Bros. Melee	Slagsmål	Nintendo
16	Animal Crossing	Simulator	Nintendo
17	Metroid Prime 2: Echoes	Action	Nintendo
18	Sonic Mega Collection	Plattform	Sega
19	NY! FIFA 06	Sport	EA
20	Baten Kaitos	Rollspel	Namco
21	Tony Hawk's Pro Skater 4	Sport	Activision
22	Paper Mario: The Thousand Year Door	Rollspel	Nintendo
23	Need for Speed: Underground	Racing	EA
24	Burnout 2: Point of Impact	Racing	Acclaim
25	Mario Kart: Double Dash!!	Racing	Nintendo

Gamereactors köpguide är helt och hållet baserat på redaktionens gemensamma åsikter som recensenter och har ingenting med den svenska försäljningen att göra. De spel vi rekommenderar varje månad till varje plattform behöver nödvändigtvis inte heller vara de spel som fått högst betyg utan de vi tycker är mest underhållande.



Nintendo DS

Information

Tillverkare Nintendo
Premiär 11 Mars 05
Media Kassettkort
Vikt 275 g
Mått 149x85x29
Pris 1595 kr

Nintendos nya, bärbara spelmaskin bjuder på en hel del annorlunda funktionalitet. Det mest iögonfallande är naturligtvis de dubbla skärmarna, varav den undre är en touchscreen. Försäljningen av DS har varit stark både Japan, USA och i Europa. Totalt arbetar över hundra utvecklare med titlar till Nintendo DS och omkring 150 spel är för närvarande under produktion.

Gamereactor Topp 5 Nintendo DS

Nr.	Speltitel	Utgivare
01	NY! Castlevania: Dawn of Sorrow	Konami
02	NY! Advance Wars: Dual Strike	Nintendo
03	Zoo Keeper	Ignition
04	Super Mario 64	Nintendo
05	Project Rub	Sega

PC / Windows

Sveriges överlägset mest populära spelformat

Information

Tillverkare Olika
Premiär -
Media DVD/CD
Vikt -
Mått -
Pris Varierar

Den överlägset största spelplattformen i svenska hem. Varierar självfallet i kraft och kapacitet, från Jespers 486:a till Lassés kvävekylda framtidsmaskin. Det är viktigt att du känner till vilka specifikationer din dator har när du köper ett spel, så ökar förutsättningarna för en maximal spelupplevelse. PC:n som spelplattform har egentligen ett bredare utbud än något annat format, då även de allra yngsta och äldsta kan finna underhållning, samtidigt som vissa genrer som är stora till konsoler saknas helt. Persondatorn har naturligtvis en uppsjö andra användningsområden helt beroende på vilken hård- och mjukvara du har.



Gamereactor Topp 25 PC

Placeringar: För att ett spel ska markeras med en illustrerad pil krävs det att det klättrar eller sjunker med mer än två placeringar under samma månad.

Nr.	Speltitel	Genre	Utgivare
01	Half-Life 2	Action	Vivendi
02	Knights of the Old Republic	Rollspel	Lucasarts
03	GTA: Vice City	Action	Rockstar
04	World of Warcraft	Onlinerollspel	Vivendi
05	↑ Civilization III	Strategi	Atari
06	Battlefield 2	Action	EA
07	GTR	Simulation	Pan Vision
08	Splinter Cell: Chaos Theory	Action	Ubisoft
09	↑ Unreal Tournament 2004	Action	Atari
10	Call of Duty	Action	Activision
11	Football Manager 2005	Sport	Sega
12	GTA: San Andreas	Action	Rockstar
13	↓ Rome: Total War	Strategi	Activision
14	Max Payne 2	Action	Rockstar
15	Doom 3	Action	Activision
16	Guild Wars	Onlinerollspel	NCSOFT
17	Colin McRae Rally 04	Racing	Codemasters
18	Pro Evolution Soccer 4	Sport	Konami
19	Prince of Persia: Warrior Within	Äventyr	Ubisoft
20	↓ Far Cry	Action	Ubisoft
21	Neverwinter Nights	Rollspel	Atari
22	SWAT 4	Action	Vivendi
23	NY! Fable: The Lost Chapters	Rollspel	Microsoft
24	NY! NHL 06	Sport	EA
25	NY! Dungeon Siege II	Rollspel	Microsoft

Gamereactors köpguide är helt och hållet baserat på redaktionens gemensamma åsikter som recensenter och har ingenting med den svenska försäljningen att göra. De spel vi rekommenderar varje månad till varje plattform behöver nödvändigtvis inte heller vara de spel som fått högst betyg utan de vi tycker är mest underhållande.

[KÖP!]

Half-Life 2

När vi skulle utse de hundra bästa och viktigaste spelen genom tiderna kunde vi inte undgå att placera Valves mästerverk på förstaplatsen. Enigheten var total och många av oss plockade återigen fram Half-Life 2 för att få beträda City-17:s gator och det brinnande Ravenholm. För storheten i Gordons fantastiska comeback är odiskutabel och snart kommer både The Lost Coast och expansionen Aftermath. Vi kan inte bärga oss...



[KÖP!]

Guild Wars

När Arenanet äntligen har uppdaterat Guild Wars med ett par nya banor återvänder vi till det mycket underhållande onlinerollspelet. Det finns faktiskt ett par personer i redaktionen som föredrar Guild Wars framför World of Warcraft. Det kan bero på att det inte har någon månadsavgift, att det är så fantastiskt vackert eller att du under spelets gång alltid är fokuserad på att genomföra uppdragen. Men förmodligen är det kombinationen...



[KÖP!]

Far Cry

Efter att ha räddat Jack Carver undan spikfällor, tropiska sjukdomar, genförändring och arga legoknektar i Xbox-exklusiva Far Cry Instincts kände vi oss manade att återvända till PC-originalet bara för att slås av hur fantastiskt vackert det fortfarande är. Äventyret på den vidsträckt söderhavssön är varierat och miljöerna inbjuder till omfattande utforskningar. Vi njuter av solen, plaskar i vattnet och skjuter för brinnande livet.



[KÖP!]

Dungeon Siege II

Med ett nytt karaktärsutvecklingssystem och förbättrad artificiell intelligens är Dungeon Siege II mer balanserat och utmanande än sin föregångare. Den tidigare lite bökiga kontrollen har förfinats så det är en sann njutning att utforska spelets vidsträckt område. Spelets repetitiva egenskaper till trots så kan man bara inte sluta spela när man väl börjat. Stort, uppslukande och lättillgängligt. Välkommen tillbaka till Aranna!



Topplistor

Vilket är världens bästa rollspel enligt dig? www.gamereactor.se

Månadens mest spelade

Redaktionens nuvarande fem favoriter

Plats	Speltitel	Format	Utgivare
01	Half-Life 2	PC / Vivendi	
	Efter att ha utsett Half-Life 2 till världens bästa spel kunde vi förstås inte hålla oss. All aktivitet på redaktionen har legat nere medan Benke spelat fotboll med Dog och Jesper körde strandbuggy som en galning.		
02	Super Mario 64	Nintendo 64 / Nintendo	
	Det var sju år sedan Mario tog sina första stappande steg i 3D. Idag, sju år senare, är det fortfarande lika roligt. Det bevisades inte minst då vi inför Topp-100 listan dammade av redaktionens Nintendo 64.		
03	Castlevania: Dawn of Sorrow	DS / Konami	
	Sedan Dawn of Sorrow anlände till redaktionen har Micke spelat oavbrutet. Inkopplad i strömuttaget för att inte behöva vänta på att batteriet ska laddas och med hörlurarna på har vi inte lyckats nå honom på tre dygn.		
04	Zelda: A Link to the Past	SNES / Nintendo	
	Links största stund äger rum i Super Nintendo-mästerverket A Link to the Past. Den senaste månaden har vi alla förstummats av hur fantastiskt bra det fortfarande är och återigen räddat prinsessan Zelda.		
05	Resident Evil 4	Playstation 2 / Capcom	
	Det finns få saker som får oss att skratta, skrika och skaka som Resident Evil 4. Capcoms mästerverk är en underbar mix av hård action, mästerligt äventyrande och tokläbbig skräck som ingen får missa... ingen!		

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

Månadens mest efterlängtda

Redaktionens nuvarande fem önskespel

Plats	Speltitel	Format	Utgivare
01	Half-Life 2: Aftermath	PC / Vivendi	
	I Aftermath kommer vi att få veta hur Gordon och Alyx tar sig ur den prekära situation som uppstod i slutet av Half-Life 2. Även om det bara blir mer av samma sak är det fortfarande mer av världens bästa spel. Ge oss nu!		
02	Prince of Persia: Kindred Blades	Gamecube, PC, Playstation 2, Xbox / Ubisoft	
	Ubisofts modernisering av Mechners gamle Prins är en strålande spelserie. Eitan var lysande, tvåan var fantastisk (trots ögonskugga och allmän ilska), kan trean bli perfekt?		
03	Black & White 2	PC / EA	
	Efter att ha testat en tidig version av Peter Molyneuxs storslagna uppföljare är vi extremt sugna på att ta över världen med våra överdimensionerade djur. Recensionen läser du i nästa nummer av Gamereactor.		
04	Soul Calibur 3	Playstation 2 / Namco	
	Efter att ha blivit frälsta av Tekken 5 är vi oerhört sugna på mer slagsmål från Namco. Soul Calibur 3 bjuder på mer innehåll än något annat slagsmål och vi har redan börjat knaka med knogarna och fila på förolämpningarna.		
05	Driver 4: Parallel Lines	PS2, Xbox / Atari	
	Driver 3 var riktigt ruttet. Skitdåligt. Den ende i hela världen som inte tycker att det stinker är faktiskt Petter, och han är som vi alla vet konstig. Men där Driver 3 var bökigt och ofärdigt ser Driver 4 smidigt och snyggt ut.		

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

Månadens retrospel



FINAL FANTASY VI

Super Nintendo / 1994

Squares sjätte spel släpptes i USA som Final Fantasy 3 och blev en gigantisk succé. Med en stor uppsättning charmiga karaktärer, en spännande handling och den bästa musik som ljudchippet i Super Nintendo någonsin pressat ut sig är det fortfarande en sann klassiker. Även om grafiken har åldrats utan särskilt mycket värdighet är musiken och den fantastiska storyn givetvis skäl nog att ta sig genom hela spelet. Från det ljuvliga Tina's Theme när de gigantiska robotrustningarna klampar in mot Narshe, till det avslutande 30 minuter långa arrangemanget, lyckas Uematus musik göra de små figurerna till tänkande och kännande individer som upplever ett fantastiskt äventyr. Musiken när Locke minns en förlorad kärlek, eller hela operascenen med dess pampiga musik, allt tillhör genrens bästa. Tyvärr släpptes inte spelet här förrän 2002 och då på PSOne med rätt rejåla laddningstider. Men Final Fantasy VI är fortfarande ett rollspel som alla borde ha spelat.

Försäljningslistor

För mer detaljerad försäljningsstatistik varje vecka www.gamereactor.se

Försäljningstoppen Sverige (augusti)

Plats	Speltitel	Format	Utgivare
01	Battlefield 2	PC / EA	
02	World of Warcraft	PC / Vivendi	
03	Singstar Svenska hits	PS2 / Sony	
04	The Sims 2: Studentliv	PC / EA	
05	The Sims 2	PC / EA	
06	Half-Life 2	PC / Vivendi	
07	Tekken 5	PS2 / Sony	
08	Guild Wars	PC / NCSoft	
09	Grand Theft Auto: San Andreas	PC / Rockstar	
10	Worms 4 Mayhem	PS2 / Sega	

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



Försäljningstoppen USA (augusti)

Plats	Speltitel	Format	Utgivare
01	NCAA Football 06	PS2 / EA	
02	NCAA Football 06	Xbox / EA	
03	Halo 2 Map Pack	Xbox / Microsoft	
04	Pokémon Emerald	GBA / Nintendo	
05	Fantastic Four	PS2 / Activision	
06	Destroy All Humans!	PS2 / THQ	
07	GTA: San Andreas	Xbox / Take Two	
08	Lego Star Wars	PS2 / Eidos	
09	Midnight Club 3: Dub Edition	PSP / Take Two	
10	Star Wars: Battlefront	PS2 / Lucasarts	

Statistik från NPD Funworld.



Försäljningstoppen Japan (augusti)

Plats	Speltitel	Format	Utgivare
01	World Soccer Winning Eleven 9	PS2 / Konami	
02	Jump Superstars	DS / Nintendo	
03	Tales of Legendia	PS2 / Namco	
04	Pokémon XD	GC / Nintendo	
05	Grandia III	PS2 / Square Enix	
06	Gentle Brain Training	DS / Nintendo	
07	Naruto: Uzumaki Ninden	PS2 / Bandai	
08	Adult Brain Training	DS / Nintendo	
09	Mobile Suit Gundam: GCE	PS2 / Bandai	
10	Summon Night Ecstasy	PS2 / Banpresto	

Statistik från Media Create.



SVENSK DVDPREMIÄR 14 SEPTEMBER

xXx2- tävling

Tävla med Gamereactor och massor av coola prylar från den kommande filmen xXx 2!

- 1** Vad heter huvudrollsinnehavaren i xXx 2?
1. Vin Diesel **X.** Sylvester Stallone 2. Ice Cube
- 2** Vad heter regissören bakom xXx 2?
1. Lee Marvin **X.** Bruce Lee 2. Lee Tamahori
- 3** Vem av dessa är inte med i xXx 2?
1. Willem Dafoe **X.** Russell Crowe 2. Samuel Jackson

PRISER!

1:a PRIS: Nintendo Gamecube 2:a-5:e PRIS: xXx 2 på DVD, xXx 2-T-shirt, keps och ryggsäck 6:e-10:e PRIS: xXx 2-T-shirt



Skriv ned rätt svar, märk ditt brev eller mail med "xXx 2" och skicka det till tavling@gamereactor.se eller till: Gamereactor, Hamngatan 10, 831 33 Östersund. Glöm inte att skriva ned din egen adress!

SVENSK BIOPREMIÄR 30 SEPTEMBER

Stealth- tävling

Tävla med Gamereactor och vinn massor av prylar från den kommande filmen Stealth - Det osynliga hotet

- 1** Vad heter regissören bakom Stealth?
1. Rob Cohen **X.** John McTiernan 2. Michael Bay
- 2** Vad handlar filmen om?
1. Osynliga, smarta flygplan **X.** Fiske 2. Snatteri
- 3** När har Stealth svensk biopremiär?
1. 30 september **X.** 19 oktober 2. 24 december

PRISER!

1:a-10:e PRIS: T-shirts, kepsar och soundtrack från filmen samt biobiljetter till premiären av Stealth -Det osynliga hotet



©2005 Columbia Pictures Industries, Inc. All Rights Reserved.

Skriv ned rätt svar, märk ditt brev eller mail med "Stealth" och skicka det till tavling@gamereactor.se eller till: Gamereactor, Hamngatan 10, 831 33 Östersund. Glöm inte att skriva ned din egen adress!



Napoleon Dynamite

SF, släpps 14 september / Text av Anna Eklund

Jag skrattade så jag grät, så att luften tog slut i lungorna och så att både kindmusklerna och de där stora senorna i halsen krampade våldsamt. Jag pratar naturligtvis om då jag för första gången jag bekantade mig med Napoleon Dynamite, filmhistoriens största tönt. För ingen annan filmtönt kommer ens i närheten, faktiskt. Glöm allt vad Clark Griswald, Ernie, Nerds, Porky och Polissskolan heter och föreställ dig en ärkenöt så urbota korkad att The Sherminator i American Pie-filmerna framstår som världens coolaste kille.

Jag är en glad person och jag skrattar ofta. Har en hel hylla full med komedier jag gillar och har alltid resonerat precis som min mormor (som alltid poängterar att ett gott skratt förlänger den korta tid i jordelivet vi har). Men som jag blygsamt insinuerar i den här recensionens början var det länge sedan, väldigt länge sedan jag skrattade så mycket som jag gjorde då jag såg regissören Jared Hess extremskruvade debutfilm.

Napoleon Dynamite är en rödkrullig morsgris som bor med sin om möjligt ännu tontigare, 32-åriga storebror och ett övergött lamadjur i ett litet hus strax söder om Idaho. Napoleon gillar actionfigurer, spenderar eftermiddagarna med att rita medeltida krigare i blyerts och går klädd i mörkblå snowjoggings, året om. Hans farmor har precis brutit svanskotan i en våldsamt motorcykelolycka, hans bror Kip (som väger 44kg) är övertygad om sina färdigheter som shootfighter och hans svettiga farbror har precis köpt en hemmagjord tidsmaskin på nätet. På skolan får Napoleon stryk på daglig basis och blir ständigt utskrattad för sitt märkliga beteende. Låter det skruvat? Minst sagt. Napoleon Dynamite balanserar ofta på gränsen till vansinne där förlöjligande humor blandas med oförutsägbara och omotiverade utspel samt vrickad slapstick.

Regidebuterande Jared Hess som också skrivit filmen tillsammans med sin fru briljerar i sitt oskyldigt försiktiga men ändå excentriska filmskapande vilket gör detta till en av de mest originella komedier jag någonsin sett. Tempot är lågt och många av scenerna är långa. Hess lämnar hela tiden mycket plats till de olika skådespelarna som alla gör strålande prestationer. Jon Heder som spelar Napoleon gör det med nästan läskig övertygelse och porträtterar en envis och självsäker dundertönt med massor av individualitet. Min favoritscen är tveklöst den då Napoleon sitter på skolbussen och plockar fram en He-man-figur som han snurrat fast tio meter fiskelina kring midjan på och sedan slänger ut ur bussens fönster. Samtidigt håller kvar snörets ände för att se plastfiguren vändas mot gruset bakom bussen hela vägen till skolan. Napoleon Dynamite är en annorlunda komedi som bjuder på lysande skådespel, ursnyggt foto och mängder av hysteriska gapskratt. Missa inte! **9/10**

The Spongebob Squarepants Movie

Paramount, släpps 28 september / Text av Petter Engelin

Svampbob Fyrkant, eller Spongebob Squarepants som han egentligen heter, är det bästa barnprogrammet som överhuvudtaget producerats det senaste tio åren. Varför? Jo, för förutom hutlös variation, superbt färgstarka karaktärer, underbart skruvad handling och perfekt timing underskattar det aldrig tittarens intelligens. Därav har Spongebob också attraherat fans i alla åldrar, däribland jag. Den nu DVD-aktuella filmen är ännu en fantastisk triumf för skaparna Sherm Cohen och Stephen Hillenburg som även bevisar att den skruvade historien om den ljusgula tvättsvampen håller för 90 minuter och inte bara som korta Nickelodeon-avsnitt. Slapstick-hybris blandas med underbar animation och extremskoj karaktärsdesign. Tempot är perfekt och med ett av gästspel av David Hasselhoff (som parodierar sig själv) som avslutning är detta tveklöst en av årets bästa filmer. **9/10**

Gisslan

Nordisk Film, släpps 10 oktober / Petter Engelin

Våldsamt, tempofyllt och spännande. En mening som väl sammanfattar mina åsikter om en av höstens stora överraskningar. Bruce Willis spelar Jeff Talley, förhandlare vid Los Angeles poliskår. Efter ett misslyckat räddningsuppdrag drar han sig tillbaka till en liten håla i utkanten av delstaten där han brottas med sina egna demoner såväl med sin familj som är på väg att spricka. Den lugna polisvardagen i Bristo Camino avbryts dock abrupt då tre tonårspojkar intar ett hus i området och tar dess ägare och två barn som gisslan. Talley kallas in varpå en späningsfylld katt och råttalek fyllt med härligt momentum och superbt foto tar sin början. Bruce Willis gör här ännu en intressant (om ändå standardiserad) roll som den plågade polisen och de sista tjugo minuterna är det bästa som hänt actiongenren på hela året. **8/10**

The Pacifier

Buena Vista, släpps 21 september / Text av Anna Eklund

Att skådespelare och regissörer ser och lär av sina kollegors misstag verkar inte vara en gångbar tes inom filmindustrin. Trots det trodde jag i min naivitet att Hollywoods muskelknippen aldrig mer skulle försätta sig i den dråpliga situation som Arnold Schwarzenegger hamnade i när han skulle visa sin mångsidighet och en annan sida av sig själv som skådespelare i Dagissnuten. Resultatet blev som bekant hutlöst dåligt. När Vin Diesel testat samma sak blir slutresultatet exakt detsamma när han som elitsoldat får i uppdrag att skydda barnen till en mördad vetenskapsman. Att det är tänkt att vara roligt att se en machohjälte som Diesel byta blöjor och laga mat finns det en viss publikfriande logik i även om utförandet är undermåligt löjväckande. Det översentimentala tonfallet och den plågsamma förutsägbarheten är dock faktorer som både kommer att hemsöka och hämma Vin Diesel under lång tid framöver. Usch! **3/10**

Ring 2

Universal, släpps 28 september / Text av Anna Eklund

För att slippa minna av flickan vars specialitet är att kräla ut ur TV:n, har Rachel och hennes son flyttat. Det dröjer dock inte länge tills nya dödsfall upptäcks där ansiktet i vanlig ordning är förvridd av fasa. Och att orsaken till mordet är den regnblöta brunn-ungen tar inte många sekunder att slå fast. Gore Verbinski, som gjorde första Ring-remaken till en succé, tackade nej till att regissera uppföljaren. Möjligen kan det ha varit så att filmens öde beseglades redan med det beslutet. För in blev Hideo Nakata, originalregissören själv som i och med de japanska filmerna satte igång hela mytbildningen om videoförbannelsen. Trots ett utsökt foto lyfter aldrig Ring 2 utan befinner sig i ett slött ingenmansland mellan skräck och drama där det bestående intrycket blir några halvhjärtade och bleka skrämselförsök. **5/10**

The Life Aquatic

Buena Vista, släpps 21 september / Text av Anna Eklund

Efter filmer som Rushmore och Royal Tenenbaums är Wes Anderson lite av en favorit för mig. The Life Aquatic, en äventyrskomedi med så gott som hela skådespelargänget från Royal Tenenbaums, är gjord enligt samma grundrecept. Handlingen, där filmaren Steve Zissou samlar ihop en havsexpedition för att hämnas på en haj som en gång slukade hans bästa vän, är av underordnad betydelse. Istället är det den färgsprakande undervattensvärlden och samspelet mellan de udda rollkaraktärerna som är filmens behållning. Life Aquatic är en extremt rolig, skruvad och märklig helhetsupplevelse som inte bryter mallar och trotsar konventioner. För det är svårt att inte tycka om en kompott bestående av portugisiska Bowie-covers, mystiska jaguarhajar, vuxenadoption och röda toppluvor. **8/10**

Scrubs - Säsong 1

Buena Vista, finns ute nu / Text av Petter Engelin

Scrubs är situationskomedi när det är som allra bäst. Glöm den förutsägbara händelseutvecklingen i Vänner eller de försiktiga familjeskänten från Alla Älskar Raymond. Scrubs bjuder på extremskruvad humor, hysteriskt tempo, massor av tokroliga överraskningsmoment och strålande skådespel. TV-serien debuterar nu på DVD i Sverige och jag är, som du märker, helt salig. Vi får följa J.D, nyexaminerad doktor och nyligen anställd på sjukhuset Sacred Heart. Hans dagar innehåller allt från steppdansande doktorskollegor till mordiska vaktmästare och den ständigt idiotiska Dr. Cox. Scrubs är en av NBC:s största framgångar någonsin och även om serien bara blir bättre och bättre för varje säsong är Säsong 1 ett givet köp för alla som uppskattar briljant komedi. DVD-boxen innehåller förutom alla 24 avsnitten bland annat en dokumentär om skådespelarna i serien samt en intressant intervju med huvudrollsinnehavaren Zach Braff och regissörens kommentarer. **9/10**



WIPEOUT PURE

The latest and greatest in the seminal series is here, bringing unbelievable hi-octane speed, an exclusive high-tempo soundtrack and even more hi-tech weapons straight onto your PSP™ (Playstation®Portable). Go head to head in 8-player tournaments via WiFi, download extra ships and circuits for free and customise your game with your own skins and music remixes - get ready for the most explosive Wipeout racing experience yet.

Wipeout Pure © Sony Computer Entertainment Europe. Wipeout and Wipeout Pure is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. "PSP" and "PSP™" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.



WIPEOUT
PURE

www.wipeoutpure.com



© 2005 NINTENDO/INTELLIGENT SYSTEMS, TM. © AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

COMMAND ARMIES WITH
THE TIP OF YOUR FINGER!



Experience total control in Advance Wars Dual Strike! Gain hands-on command of your lethal army of troops and powerful machinery, like battle tanks, mighty warships and tactical aircrafts. Lead them through 25 missions and wireless multiplayer battles. Victory or defeat? Your touch will make the difference!

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

TOUCH ME!



www.pegi.info