

GRATIS
TIDNING
Mars 2006
Nummer 35

Game reactor

www.gamereactor.se

Skandinavians s

GUDFADERN

Bättre än GTA? Läs vår stora recension

THE OUTFIT

Högexplosiv action till Xbox 360

BENSIN I BLODET

Från Outrun till Gran Turismo 4

ELDER SCROLLS IV

Vi bjuder på Nordens första recension!

GHOST RECON 3

Högteknologisk krigsföring på framtidens slagfält

+
**SONIC
RIDERS**
Spiken i kistan
för Sonic?

DIVER: PARALLEL LINES RESIDENT EVIL: DEADLY SILENCE FIGHT NIGHT ROUND 3 FAR CRY INSTINCTS
PREDATOR PREY METROID PRIME: HUNTERS RAINBOW SIX VEGAS TEKKEN: DARK RESURRECTION

MANHATTAN
YEAR
1978
LEFT LANE

MANHATTAN
YEAR
2006
EXIT ONLY



ONE MAN, TWO LIFE TIMES

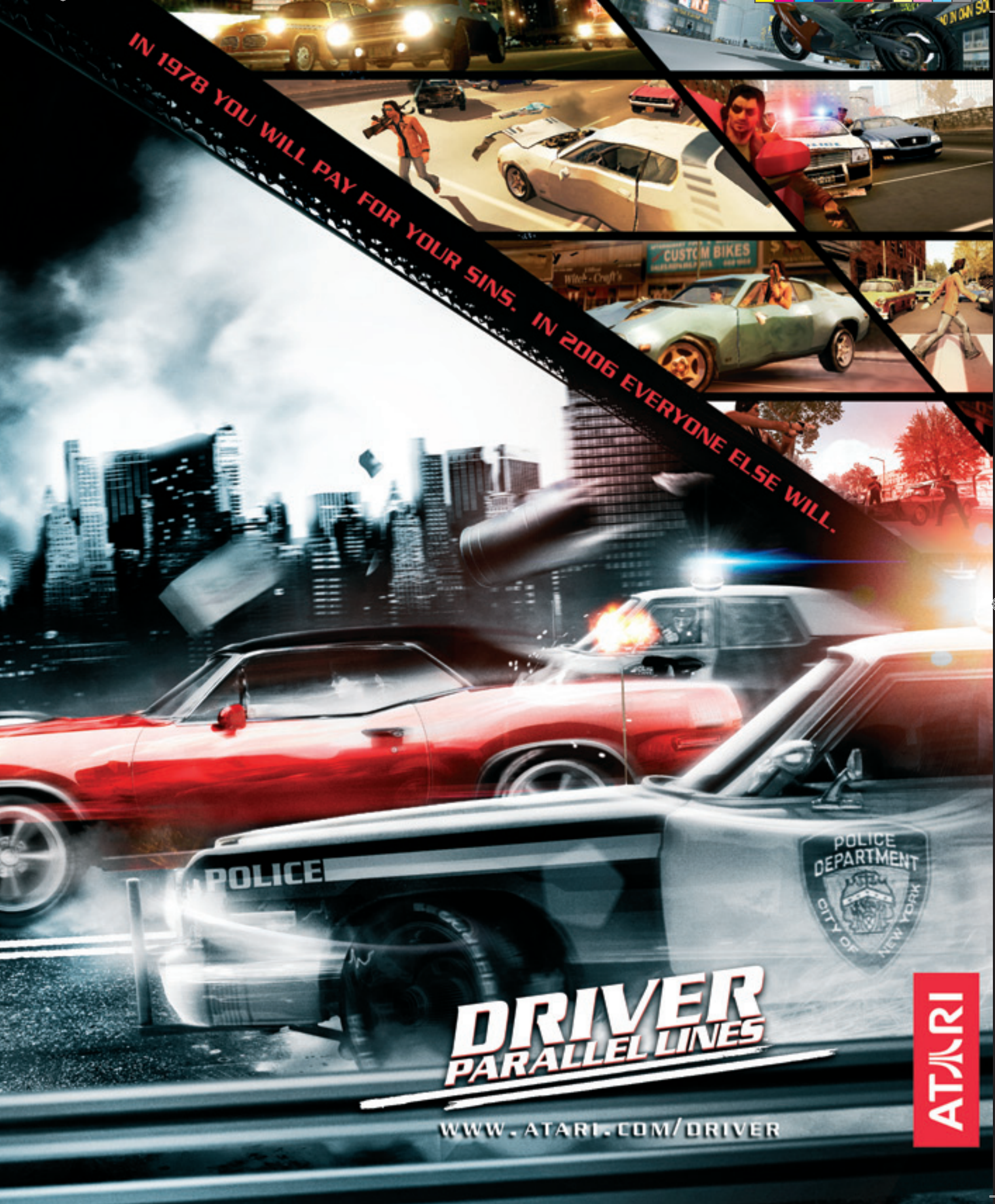
18+
www.pegi.info



PlayStation 2

WWW.SE.ATARI.COM

IN 1978 YOU WILL PAY FOR YOUR SINS. IN 2006 EVERYONE ELSE WILL.



DRIVER PARALLEL LINES

WWW.ATARI.COM/DRIVER

ATARI

CHEFREDAKTÖR Petter Engelin (petter@gamereactor.se)

REDAKTÖR Bengt Lemne (bengt@gamereactor.se)

ANSVARIG UTGIVARE Petter Engelin

GRAFISK FORM Petter Engelin

SKRIBENTER

Jesper Karlsson
Jonas Mäki
Mikael Sundberg
Anna Eklund
Peter Bernhardsson
David Fukamachi Regnfors
Sophie Warnie de Humelghem
Jimmy Håkansson
Martin Forsslund
Kristoffer Hansson

PRENUMERATIONER www.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 60 000 exemplar

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
Steen Marquard, Thomas Nielsen, Carsten Skov Teisen,
Alan Vittarp Rasmussen, Frederik Røssel

GAMEREACTOR NORGE Carl Thomas Aarum, Thomas
Spilhaug, Lise Lystad, Arne Lie, Bernt Granheim, Bernt Erik
Sandnes, Johannes Andreas Hobæk, Hanne Tosterud, Lina
S. Husemoen

Gamereactor ges ut av Gamez Publishing®

TESTAD VERSION:

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

ÅLSKVÄRT SPEL:

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 ÅLDSGRÄNS:

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

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

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

03-06

En händelserik månad

Kakor, kex, stress och plumpa internskaämt - Petter berättar om den senaste månaden

Vilken pärs! Visste jag inte bättre skulle jag påstå att min hjärna svettas just nu. Som en pulserande bobba proppad med mer eller mindre nödvändig fakta. Orsaken till detta är ett stycke massiv racingspelsartikel kallad "Bensin i blodet" som jag efter ett tiotal krampaktiga nätter äntligen färdigställt. För mig är detta en viktig del i Gamereactors alltid lika heltäckande bevakning av racinggenren och en personlig drömartikel som jag påbörjat flera gånger under de senaste två åren. Någoting mer intressant eller någoting med mer direkt nyhetsvärde har alltid lyckats dyka upp samtidigt som jag grävt ned mig djupt i racingspelshögen här på redaktionen med allt från gamla kultklassiker till bortglömda pärlor. Hoppas du gillar den, hoppas att du finner den intressant. Om inte är jag säker på att du kommer att hitta mycket annat i det här numret som lär kittla ditt törstande spelsinne. Vi har nämligen, som vanligt, kämpat som galningar under de senaste tre veckorna för att bjuda på den bästa spelläsningen vi kan. Förutom ihärdigt speltestande, svettiga telefonsessioner för att säkra en viss mängd exklusivt nyhetsmaterial och hårt researcharbete för att färdigställa månadens stora artikel har jag gjort följande den sista månaden:

- ★ **Ätit 14 paket Tom & Jerry-kex** (Göteborgskex, kan ni inte sponsra oss.... please?).
- ★ **Vunnit 95 procent av alla Tekken 5-matcher som spelats på redaktionen** (Peter är min lilla biatch).
- ★ **Kört Jonas livsviktiga medicin i micron** (klockren följetång... jag är ond, visst - men vägrar sluta).
- ★ **Spelat ohälsosamt mycket Mashed: Fully Loaded** (ett av världens mest underskattade spel).
- ★ **Härmat ett modem** (vilket resulterade i flera raseriutbrott från de andra redaktionsmedlemmarna).
- ★ **Utmanat Jesper och Peter i Ghost Recon Advanced Warfighter** (nämnde jag att Peter är min lilla biatch?).
- ★ **Tjatat på Ubisoft om att få de första bilderna från Rainbow Six 5, exklusivt** (är grym på att tjata).
- ★ **Sammanställt den största tävlingen vi någonsin haft** (hittar du längre bak i tidningen).
- ★ **Sett Doom, långfilmen, tre gånger** (The Rock har världshistoriens absolut vitaste tänder).
- ★ **Förbannat vintern** (längtar efter våren, och efter att få ta fram sommarbilen, så det väcker i hela kroppen).



Låter som en vansinnigt rolig månad, inte sant? Det har det varit också, en av många - trots dryga deadlineätter och nedbrytande stress. När jag skriver detta är det bara ett par timmar tills de sista sidorna ska vara levererade från trycket. Bengt (den lyckosten) sitter på en solig hotellterrass i Hollywood, Los Angeles medan jag och Jonas bråkar om huruvida vi ska skriva ihop Outrun eller skilja orden åt så som det står på spelomslagen. Natten lär bli lång... vi ses nästa månad.

Petter Engelin (Chefredaktör)

Medarbetare



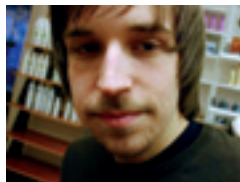
David Fukamachi Regnfors

Den gångna månaden har gått i den bärbara underhållnings tecken för David. Efter att skrämts halvt från vettet av Resident Evil (DS) grävde David ner sig med geniknolsnuggning (Brain Academy) och hobbykirurgi (Trauma Center). Däremellan har han tjatat på Petter om att få en direktimporterad DS Lite från Japan och dragit igång vilda diskussioner om dramaturgin i Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Sist av alla på redaktionen har också David fallit för Tekken 5. Dock får han fortfarande spö av allt och alla (inklusive Jonas illrar).



Mikael Sundberg

Mikael väntar med spänning på sina paket med Suikoden 5 och det koreanska musikspelet DJ Portable Max. Tills de spelen behagar dyka upp har han dock fullt upp med att spela World of Warcraft fyra timmar om dygnet och har så sent som i förgår kommit hem från en resa till London där han, som första speljournalist i Norden testat och recenserat Elder Scrolls IV: Oblivion. Ett spel som han efter mycket tjat på Petter blivit lovad att han får spela på arbetstid, även fortsättningsvis...



Kristoffer Hanson

Redaktionens senaste tillskott är musiktokige, tillika arkadälskande, Kristoffer Hansson med rötterna i Östersund. Kristoffer hyser enorm förkärlek till allt inom musikens värld, Johnny Depp och Alien Storm till Megadrive. Han hoppas att allt kranvatten en dag magiskt förvandlas till Dr. Pepper och att Bon Jovi lägger ned sin musikaliska (tolkningsfråga?) verksamhet. Älskar att argumentera musik och är rädd för allt onaturligt och kallt. Tror sig vara skicklig på poker, men har egentligen bara fönit mycket tur.

Sound BLASTER

EXPERIENCE THE ULTIMATE GAMING AUDIO...



- Ultrarealistiskt surroundljud via stereohörlurar med X-Fi CMSS-3D.
- Öka effekten på ditt **QUAKE 4™** - ljud med X-Fi 24-bit Crystalizer
- Ljudrealism med **EAX ADVANCED HD 5.0** – Blunda och känn styrkan!
- Det snabbaste, smidigaste sättet att spela, med stöd för X-RAM.

IN THE ULTIMATE WAR...

QUAKE 4

...THE INVASION HAS BEGUN



WWW.QUAKE4GAME.COM

CREATIVE

www.europe.creative.com

A Game By

Developed By

Published By



idssoftware.com



ACTIVISION

Brev & Mail

Gör din röst hörd på Gamereactors brevsida!

Fullständigt strålände!

Artikeln i ert förra nummer om de 55 hetaste spelen som kommer att släppas under året var bland det bästa jag läst. Massor av stekhet spelinformation, presenterat i er briljanta form innebar god läsning och mängder av grymma tips inför de nio kommande månaderna. Jag har redan gjort min egen lista utifrån er artikel med de spelen jag tänker förhandsboka. Tack Gamereactor och fortsatt med att göra Sveriges överlägset bästa speltidning!
/Dog

Gamereactor rekommenderar våldsspel

Min dotter har troget följt er tidning under året som gått. På er inrådan inhandlade hon en Nintendo DS med Nintendogs och likaså på er rekommendation begåvades familjen med en Playstation 2 och Buzz: The Music Quiz i julas. Båda dessa spel har roat oss alla i familjen, så när min dotter i förra månaden sa att hon hade läst om ett spel som hette Black och som handlade om det internationella politiska läget tyckte jag det var en självklar födelsedagspresent. Jag litade så på ert omdöme att jag inte hörde mig för närmare vad spelet gick ut på. Detta var ett stort misstag. Black går inte ut på politik utan på att skjuta människor. Låt gå för att fienderna är "terrorister", men den grad av övervåld som avbildas i Black är ändå långt över alla tillåtna gränser. Människor skjuts och avlider på de mest avskräckande sätt, det går såväl att skjuta dem med diverse vapen som att slå dem i bakhuvudet eller spränga dem i luften med handgranater. Hela byggnader sprängs och bilar brinner och allt möjligt elände. Det är som att stirra rakt in i värsta sortens actionfilm. Nej Gamereactor, ta ert ansvar och såga sådana spel som Black. Vår värld har nog av våld som det är i alla fall.
/Bosse S

Våra recensioner innehåller alltid åldersrekommendationer.

En stundande revolution...

Att lansera spel med extra tillbehör är ett bra sätt att förhöja känslan. Jag tänker på spel som Dancing Stage med matta, Singstar med mikrofon eller varför inte en hederlig flygsimulator komplett med en riktig flygarspak. Och vem minns inte med skräckblandad förtjusning den enorma torsokontrollen som medföljde Steel Battalion? Inte nog med att spelen blir roligare, med ett dedikerat tillbehör blir spelen oftast också mer självklara och lättspelade. Tack vare Buzz har jag fått min mamma att spela Playstation 2 och Eye Toy är ett givet inslag på alla mina fester där polare som aldrig spelar ändå tycker om att delta. Det här har fått mig att inse att Nintendo satsar helt rätt i nästa generation med sin Revolution, titta bara hur väl Nintendo DS säljer tack vare dess

enkla och nyskapande koncept. Alla kan spela och alla vill spela. Med färre knappar och fler självklara rörelser kommer lasersvärdsdueller i Star Wars-spel att bli roligare än någonsin och jag ser fram emot att prova på allehanda vansinnigheter i Wario Ware. Läger man till detta hur underbart det kommer att bli att spela förstapersonsskjutare genom att fritt sikta på skärmen med fjärrkontrollen medan man går med analogspaken, så inser man att den udda kontrollen är framtidens ultimata tillbehör som kommer att passa till allt.

Jag tror att Revolution mycket riktigt blir en revolution, och Nintendos totala comeback bland giganterna. Microsoft och Sony har för lättvindigt struntat i att möta upp Nintendo som med billig och lättanvänd hårdvara kommer att vara ett mycket attraktivt alternativ för den som inte spelar så mycket och inget hellre vill än kunna ha kul i glada vänners lag, sittandes i samma TV-soffa.
/Viewtiful John

När kommer Starcraft Ghost?

Jag har väntat i snart två år nu på att få spela Starcraft Ghost. Har ni någon som helst aning om när det kommer att släppas?

/General_Special

Någon gång i juli ska det tydligen släppas.

Mitt drömspel, kan ni göra det?

Varför kommer det inga bra spel om Sagan om Ringen? Jag har testat allt som finns, från det urgamla PC-spelet till Slaget om Midgård, och det närmaste jag har kommit den där riktiga Tolkien-känslan är ett textbaserat onlinerollspel. Men det kanske är lösningen? Ett textäventyr som är skrivet lika fantastiskt som böckerna, fast man kan välja vad man ska göra. Ingen tung grafik, möjligtvis några snygga stillbilder (anlita Alan Lee!) och lite musik. All text ska förstås visas som sidor i en bok som man bläddrar i, men som fylls på allt eftersom. Så kan man "fuska" genom att bläddra framåt och se vad som väntar härnäst, och kanske försöka ändra på vad som håller på att hända. Det skulle förstås inte handla om samma saker som böckerna, utan om någon tidsperiod som inte finns omskriven, typ mitten av tredje åldern. Kan inte ni fixa ett sånt spel?
/Tolkien d.y.

Vi ber Mäki fixa det...

Nyskapande spel stinker

Jag stör mig, väldigt mycket, på allt snack om nyskapande spel. Av något outgrundlig anledning påstås detta alltid vara något utvecklarna eftersträvar, oavsett om det gör ett spel bättre eller inte. Prakt exempel på vad jag menar är fjolårets Killer 7 som i allra högsta grad nyskapade men var ofattbart trist, alla

Brev_Forumsnack

BÄSTA SPELVAPNET?



Vilket spelvapen som är skönast och varför? Nämn vilket spel och vilket vapen...
/chrilleman

DD44 i Goldeneye 007 (Nintendo 64). Skitgrymt vapen.
/G-Force

Det automatiska pumphaglet från Grand Theft Auto: San Andreas är skönast.
/cowabunga

Thompson Sub-machine gun från Call Of Duty äger. Känslan är oslagbar. Assault Riflen och Rocket Launcher från Halo får en att känna sig övermäktig. PSG-1 och FAMAS från Metal Gear Solid är också grym bra.
/Th3 End

Pistolen i Halo är övermäktig, träffar på hur långt avstånd som helst.
/mannen2

Jag älskar spikvapnet i Fear.
/born to play

Revolvern i Half-Life 2 är bäst. En kraftig smäll följd av att offret gör en eller flera bakåt-volter, helst in i en vägg. Ren livjuvlighet!
/vestost

Har ni alla glömt Anti Gravity Gun som man får på slutet i Half-Life 2? Grymt skoj att ta lyfta upp en fiende för att sedan släppa ner denna i ett bottenlöst hål.
/Avoca

Geväret som skuter träpölar i Painkiller regerar stenhårt.
/Tritts

Bäst är helt klart Dragon Sword i Ninja Gaiden. Jag har besegrat varenda boss i spelet med det hittills.
/samba

Flak Cannon från Unreal Tournament-spelet är grym.
/Big Mama

Älskar de dubbla hagebrakarna i Area 51, skönare vapen får man leta efter...
/instant aim

Railgun från Quake III, finns även med i Quake 4, men dödar tyvärr inte på ett skott.
/sailoraxel

www.gamereactor.se/forum

vedervärdiga Eye Toy-uppföljare och ogenomtänkta Viewtiful Joe. Jag skiter väl i om det görs saker som inte gjorts förut i ett spel, bara det är riktigt kul. Mina favoritspel under den generation som varit är diverse förstapersonsskjutare, de tre senaste Grand Theft Auto, Ninja Gaiden och Tekken 5. Minimalt med nytänkande men maximalt med kul. I fortsättningen tänker jag betrakta osäkra och stenträsta koncept vars enda existensberättigande är att de är nyskapande med stor skepsis.

/Patrik Stenskar

Knappen från helvetet...

Jag köpte en Xbox 360 för inte allt för länge sen, och var i början kalasnöjd med den! Men nu har jag börjat upptäcka saker som inte känns lika kalas. Varje gång jag trycker på den där lysringen i mitten på dosan, så det ploppar ut en meny, är jag rädd för att spelet ska hänga sig. Den menyn fryser kanske var femte gång för mig, nästan oavsett om vad jag pysslar med i bakgrunden. Som här om dagen spelade jag Dead or Alive 4 med några andra svenskar. Jag var precis på väg att vinna värsta matchen mot en ganska duktig kille, så kommer jag åt den där förbannade knappen, och min 360 hänger sig. Dålig stil av Microsoft tycker jag att inte fixat något ännu. Vet många andra som har problem med det här.
/Machineforce

Mario 128 till Playstation 3?

Tycker det är lite kaxigt av er att avslöja att Mario 128 ska släppas till Playstation 3 som ni gjorde i förra numret. Trodde att Super Mario var Nintendos lilla nickedocka...eller får han för dåligt pröjs männe? Tack annars för en eminent tidning som är klart mycket bättre än alla andra svenska speltidningar.

/Bengt Wikman

Att nästa Mario-spel skulle släppas till Playstation 3, vilket stod i artikeln årets 55 hetaste spel i förra numret, var ett tryckfel. Vi ber om ursäkt för detta.

Beviken Zelda-älskare

Hur kan man sikta så fel på ett releasedatum? Jag syftar naturligtvis på förseningen av nästa del i Zelda-sagan, Twilight Princess. Att det inte gick att hålla i höstas är föståeligt. Men att det nu inte ska släppas förrän i höst känns som en välriktad spark i skrevet på oss alla som längtat efter spelet. Om de nu visste att det var en hel massa kvar att göra i höstas på spelet varför inte bara strunta i att avslöja ett nytt datum eftersom det ändå inte kunde hållas? Jag blir inte förvånad om spelet inte heller släpps till Gamecube utan försenas ytterligare och släpps till Revolution. Jag är besviken.
/Niklas Peedu



THE
BLOOD WAR
IS ON

ULTRAVIOLET

SCREEN GEMS PRESENTS A FILM BY KURT WIMMER MILLA JOVOVICH "ULTRAVIOLET" CAMERON BRIGHT NICK CHINLUND AND WILLIAM FICHTNER CASTING BY JUSTINE BADDELEY AND KIM DAVIS WAGNER C.S.A.
MUSIC BY KLAUS BADELT COSTUME DESIGNER JOSEPH PORRO EDITOR WILLIAM YEH PRODUCTION DESIGNER CHOO SUNG PONG DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY ARTHUR WONG NGOK TAI, H.K.S.C. EXECUTIVE PRODUCERS T.C. WANG AND CHARLES WANG PRODUCERS TONY MARK SUE JETT
PRODUCED BY JOHN BALDECCHI www.SonyPictures.net www.SonyPictures.se WRITTEN AND DIRECTED BY KURT WIMMER



PROPERTY OF SONY PICTURES ENTERTAINMENT INC. FOR PROMOTIONAL USE ONLY. SALE, DISTRIBUTION OR TRANSFER OF THIS MATERIAL IS STRICTLY PROHIBITED.

BIOPREMIÄR 24 MARS

Tempo_Lista

RYKTES SPÅLTEN

God of War 2

Ett dokument från Sony läckte nyligen ut bland europeiska speljournalister. Där fanns en hel del om Sonyms planer för det närmaste året. Det mest konkreta var om God of War 2, vilket lär släppas tidigt nästa år till trotsjäranen Playstation 2.

Ny version av PSP?

Sony sägs jobba på en ny version av PSP som har fyra gigabyte inbyggt minne samt en liten kamera. Sistnämnda kan användas till trådlösa videokonversationer, Eye Toy-liknande spel samt som webbkamera till Playstation 3.

Webbläsare i Nintendo Revolution

Nintendos Revolution lär enligt rykten ha en inbyggd webbläsare. Med hjälp av denna ska man kunna surfa på Nintendos egna slutna nätverk där man kan ladda hem spel, läsa nyheter och chatta med andra Revolution-ägare.

World of Warcraft till Xbox 360, trots allt?

Ett segligt rykte säger att Microsoft betalat en stor summa pengar till Blizzard för en Xbox 360-version av World of Warcraft. Enligt samma källa lär expansionen Burning Crusade släppas först till Xbox 360 och först någon månad därefter till PC.

Dreamcast-spel via Xbox Live Arcade

Efter succéerna med Xbox Live Arcade lär Microsoft just nu förhandla med Sega om rättigheterna till deras Dreamcast-arkiv av spel. Därefter ska det vara möjligt att ladda hem över 50 klassiker som Space Channel 5, Shenmue och Sonic Adventure för en billig penning.

Diablo 3 - på gång

Blizzard rekryterar just nu folk till sitt gamla Diablo-team. Det man söker är främst olika typer av tecknare och manusförfattare, vilket lett till en syndaflojd av rykten som gör gällande att Blizzard äntligen börjat utveckla Diablo 3.

Phantasy Star

Universe till Xbox 360 Redaktionsfavoriten Phantasy Star Universe sägs vara på väg att släppas till Xbox 360. Det ska dock komma lite efter PC och Playstation 2-versionerna. Eftersom man sparar sin figur på den centrala servern kommer man att kunna börja spela på de andra formaten och sedan fortsätta med samma figur om man skaffar Xbox 360-versionen.

Sony vill konkurrera med Revolution

Sony har berättat att de siktar på att ta upp lägerpriskampen med Nintendos Revolution genom att lansera egna liknande spellitbehör till Playstation 2.



Viva Las Vegas

Ubisoft har spenderat massor av tid med att skapa en autentisk version av Las Vegas inklusive viktiga landmärken som Caesars Palace, Shangri-La, MGM och givetvis Fremont Street...

VÄRLDSEXKLUSIVT!

Första bilderna på Rainbow Six 5!

Tom Clancys svartklädda specialsoldater slår till mot terrorismen i Las Vegas

Efter att ha manglat sönder terrorister över hela västra jordklotet i actionfadäsen Rainbow Six: Lockdown laddar Tom Clancys benhårda specialpoliserna nu om, och intar Las Vegas.

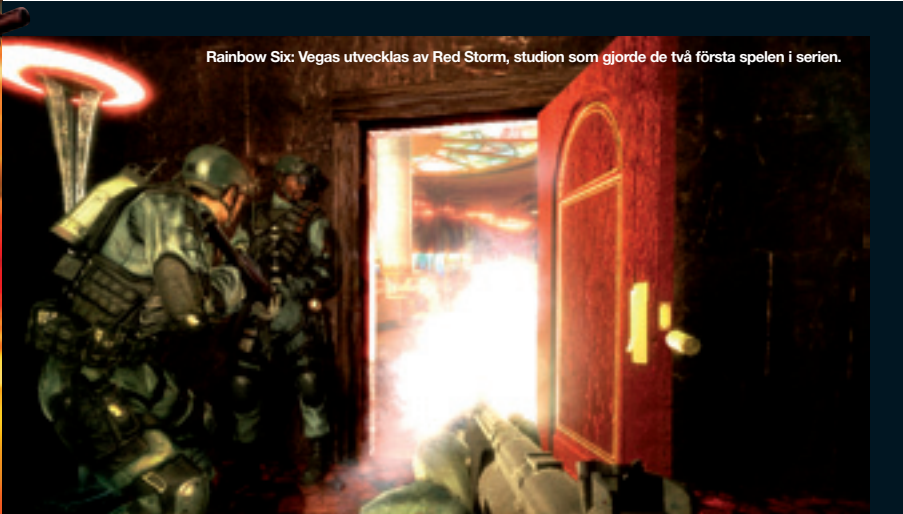
Rainbow Six: Vegas är den femte delen i serien och kommer att bjuda på mängder av nyheter och en hel drös välkomna förbättringar. Till att börja med har Rainbow Six bytt gruppmedlemmar och består numer av Logan Keller, före detta special-

soldat i den amerikanska armén och mycket rutinerad gruppleddare med fabels för nedtryckande eld och iskalla kolvslag mot näsbenet. Med sig kommer han att ha Michael Walter, granatexpert (och före detta SAS-löjtnant) och Jung Park, koreansk prickskytt och en fena på alla typer av elektronik.

Tillsammans kallas de till nöjesmetropolet Las Vegas där en internationell terroristgrupp hotar att detonera en bomb

som avser att utplåna hela stadens befolkning. I Rainbow Six: Vegas kommer det att finnas betydligt fler civila än tidigare spel, som Logan och hans team givetvis måste sätta i säkerhet eller åtminstone undvika att skjutas ihjäl. Detta tillsammans med de mer intensiva eldstriderna kommer att kräva mer planering och mer taktik från spelaren.

Rainbow Six: Vegas kommer att släppas till PC och Xbox 360 någon gång i vinter.



Rainbow Six: Vegas utvecklas av Red Storm, studio som gjorde de två första spelen i serien.



Efter mediokra Rainbow Six: Lockdown har Ubisoft förstått att det arkadaktiga upplägget inte fungerade tillsammans med Rainbow-konceptet. De har därför återvänt till spelseriens simulatoriska rötter där ett skott mycket väl kan döda, och där smart planerad taktik och stor försiktighet blandat med ett överraskningselement innebär framgång.



De bruna källarvåningarna och betonggrå parkeringshusen från de tidigare Rainbow Six-spelen har fått lämna plats för de neonyplysta kasinogolven som utgör grundstommen av nöjesmetropolen Las Vegas.

Tempo_Notiser

Snoop Dogg startar spelförening

Att Snoop Dogg älskar spel har vi vetat länge. Nu har han på eget initiativ utannonserat en spelförening, kallad Hip-Hop Gaming League. Denna exklusiva liga är endast öppen för stora stjärnor. Det är Snoop Dogg själv som väljer vilka som får vara med i turneringen och förutom han själv är även Method Man, NFL-stjärnan Chad Johnson samt NBA-spelaren Carmelo Anthony klara. Alla spel ska spelas på Xbox 360 och via Xbox Live.

Vin Diesel är The Wheelman...

Allt film- och spelbranschen allt mer växer samman är ett faktum som blivit tydligare de senaste åren. Vin Diesel är kanske den filmstjärna som tagit mest eget ansvar för sina spel, genom att starta produktionsbolaget Tigon Studios, som var med i utvecklingen av The Chronicles of Riddick. Tignons nästa projekt bli att hjälpa Midway Newcastle (L.A. Rush) att skapa spelversionen av Diesels nästa film The Wheelman där han spelar en före detta racingförare som måste återuppta karriären för att rädda sin flickvän. The Wheelman går upp på vita duken i slutet av nästa år och släpps samtidigt till Playstation 3 och Xbox 360.

Spel förbjuds för ungdomar i Kina

I Kina förbjuds nu tonåringar från att besöka internetcaféer. På så sätt hoppas beslutsfattarna att ungdomarna inte ska utsättas för "omoralisk och skadlig information" via diverse onlinerspel. Tidigare var lagen utformad så att man endast fick spela spel online tre timmar i taget, men folk kringgick det hela genom att byta karaktär och låtsas vara en annan person. Detta fick utrikesministern att gå i taget och därför tar man nu alltså krafttag mot allt från internetcaféer, karaokebarer till diskotek som anses innebära en säkerhetsrisk mot den kinesiska nationen.

Spelchef kraschar Ferrari för sex miljoner

Före detta VD:n för det konkursstatta företaget Gizmondo, svensken Stefan Eriksson, rapporteras ha totalkvaddat en sex miljoner kronor dyr Ferrari Enzo under en olaglig kappkörning mot en vän i Malibu för några veckor sedan. Bilen knycklades mot en telefonstolpe i över 200 km/h, mirakulöst nog utan



allvarligare personskadur. Eriksson avgick som VD för Gizmondo ifjol sedan det framkommit att han och flera andra i företagets ledning, som varit medlemmar i den så kallade Uppsalamaffian som sysslade med ekonomisk brottslighet i början av nittiotalet, misskött företaget och förskingrat stora summor pengar. I bilresterna hittades ett magasin från ett handeldvapen vilket såklart kan leda till ytterligare åtal.

Valve utannonserar ännu mer Half-Life 2

Innan Valve ens avslutat arbetet på kommande Half-Life 2: Episode One (tidigare Aftermath) har man nu bekräftat att man även jobbar på en till del, kallad Half-Life 2: Episode Two. Vi förmodar att det var denna del som producenten Gabe Newell kallade för The Alyx Adventures när vi träffade Valve i Seattle 2004. Om det stämmer kommer Alyx ha en mycket större del i handlingen och expansionen utspelar sig delvis före händelserna i Half-Life 2, där hon ledde en rebellstyrka långt innan Gordon kom till undsättning.

Bärbart The Getaway till PSP

Studio som ligger bakom de inte alltför imponerande Getaway-spelen till Playstation 2 arbetar på en ny titel till Playstation Portable. Gangs of London, som innehåller något mer attityd än The Getaway, kommer att bjuda på 60 uppdrag med allt från bilkörning till taktisk krigsföring på gatorna. Intressant nog kommer det även att bjudas på ett strategiläge för upp till fyra personer via wi-fi. Gangs of London släpps senare i år.

Master Chief återvänder lagom till jul!

Microsofts Shane Kim, fick nyligen frågan om Halo 3 kommer att släppas redan i år och svarade: "It depends. If it's the game that everyone is expecting then, yes." Han utfrågades också om varför Microsoft inte visat något från Halo 3. Han bekräftade det som många misstänkt, att Halo är så populärt att diskussionerna, hypen och alla spekulationer skulle leda till att alla andra kommande storspel fullständigt överskuggades. Det finns alltså, trots allt, en stor chans att allas vår favoritsoldat återkommer lagom till julhandeln.

Tempo_Lista

FYRA KÖPVÄRDA RALLYSPEL

Fyra grymma racingupplevelser i snårskogen



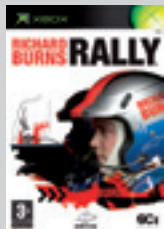
Colin McRae Rally 04 PC/PS2/XBOX

Även fast Colin McRae inte vunnit ett rally sedan 1994 (utan egentligen bara fokuserat på att köra sönder så många bilar som möjligt) har spelen som burit hans namn alltid regerat. Bäst är det fjärde spelet i serien där den något yngre bilfysiken inbjuder till vanvetligt breda förställ. Fungerar superbt med Logitech Momo Racing Wheel.



Rallisport Challenge 2 XBOX

Verklighetens Grupp-B-bilar förbjöds i slutet på 80-talet. Ett antal dödsolyckor var orsaken. I Rallisport Challenge 2 är de dock ytterst tillåtna och totalvansinniga monsterbilar såsom Audi S1 och MG Metro utgör grundstommen i detta härliga arkadspel. Ursnyggt, extremt snabbt och med ett grymt Live-läge.



Richard Burns Rally PC/PS2/XBOX

Den nyligen avlidne rallystjärnan Richard Burns var en kontrollerad, passionerad och väldigt intressant förpersonlighet som livade upp en annars ganska trist WRC-cirkus. Hans spel är en fullfjädrad simulator och ett av de absolut svåraste racingspelen någonsin. För alla med gigantiskt tålamod.



WRC 4 PLAYSTATION 2

Sonys WRC-serie är en av de mest ojämnna spelföljetongerna i världshistorien. Kvaliteten pendlar mellan bedövlig smörja och briljant rallymagi. WRC 4 bör i allra högsta grad klassas som det sistnämnda. Välbalanserad bilfysik (semi-simulation), licensierade förare och bilar samt brutalsnygg grafik gör detta till en vinnare.

Tempo_Skruvat

Tokigt Världens bästa handkontroll?



Himmelsk handkontroll

Patrik Sjöstjärna som ljusrosa PS2-kontroll

Visst, den är varken snyggt utformad eller speciellt välgjord men vi kan trots detta inte hålla oss från att hylla Game Elements hysteriskt roliga Svampbob-kontroll föreställande Patrik Sjöstjärna. Vi hittade denna ljusrosa guldklimp i en mobbad reaback under en spelresa i USA och kunde såklart inte undvika att ett omedelbart inköp. Petter (som avgudar Svampbob och Patrik Sjöstjärna) spelar numer Tekken 5 med denna kontroll, trots att cirkelknappen inte fungerar.

Kraftfull burk

Sony hävdar att Playstation 3 kommer att krossa Xbox 360 på ren rästyrka med Cell-processorn, Nvidias RSX-chip och full HD-upplösning (1080p).



Playstation 3 i höst?

Allt klart för europeisk lansering i september

Med tystnaden kom tvivlen och med tvivlen kom rykten om en kraftig försening. Vi hade så smått börjat räkna med att Playstation 3 inte skulle lanseras i Europa förrän nästa år. Men enligt vad Gamereactor erfar har det bara handlat om att alla de bolag som är inblandade i Blu-Ray-projektet ska komma överens om alla detaljer kring det nya formatet. Allt detta ska nu vara spikat och Sony är klara att gå ut med ett officiellt datum för den japanska premiären.

Om allt går väl kan Playstation 3 släppas under våren i Japan, precis som det ursprungligen var tänkt. Ett exakt premiärdatum ska om uppgifterna stämmer utannonseras i mitten av mars (håll utkik på www.gamereactor.se för den senaste

information). Enligt intern Sony-information som läckt ut ska planen vara att följa upp den japanska premiären genom att lansera Playstation 3 samtidigt i Europa och USA i september. Sony står redo att börja massproducera sin nya konsol och det enda frågetecknet är egentligen hur många spel som hinner bli klara i tid.

Uppgifterna pekar alltså entydigt på att vi kommer att få se maskinen här innan årets slut. Nyligen visade Sony också upp tänkta lanseringstitlar internt här i Europa för chefer och PR-personer, vilket de inte skulle ha gjort om lanseringen var planerad till nästa år.



Epics Unreal Tournament 2007 är ett av spelen som antagligen inte hinner bli klart till premiären.

Tempo_Lista

SPEL KALENDER

Vi listar viktiga datum

17 mars Den här dagen släpps det en lång rad spel som Ateller Iris: Eternal Mana, Battlefield 2: Modern Combat (360), Buzz: The Big Quiz, Commandos: Strike Force, Driver: Parallel Lines, Ghost Recon Advanced Warfighter, Pro Evolution Soccer Management, Sonic Riders och The Outfit.

23 mars Frågan är väl om det är ett erbjudande du motstå eller ej, men den här dagen släpps i alla fall Electronic Arts speladaption av Gudfadern. Samma dag håller Satoru Iwata ett anförande på Game Developer's Convention i San José och han väntas avslöja nya detaljer om Revolution. Dagen innan talar Sonys Phil Harrison om Playstation 3 och han kan mycket väl också klämma ur sig lite ny information.

24 mars De svenska spelhyllor kommer denna dag berikas med Faces of War, Megaman: Powered Up, The Elder Scrolls IV: Oblivion, Worms Open Warfare.

31 mars And 1 Streetball, Animal Crossing: Wild World, Blazing Angels, Championship Manager 2006, Desperados 2, Evolution GT, Exit, Far Cry Instincts Predator, Full Spectrum Warriors: Ten Hammers, Gauntlet: Seven Sorrows, Monster Hunter Freedom, NBA 2K6, NHL 2K6, Odama, Outrun 2006: Coast 2 Coast, Phoenix Wright: Ace Attorney, Resident Evil: DS, Splinter Cell: Essentials, Tokobot, Übersoldier och Untold Legends: The Warrior's Code släpps idag.

7 april Tomb Raider: Legend, Final Fight: Streetwise, Hearts of Iron II: Doomsday, Magna Carta, Socom: US Nave Seals Fireteam Bravo, Socom 3: US Navy Seals och Top Spin 2 släpps denna dag.

12 april Gamereactor #36 släpps. Läs mer om det kommande numret ett par veckor innan släpps på www.gamereactor.se.

20 april Den här dagen släpps den tredje expansionen till Final Fantasy XI: Treasures of Art Urghan, samtidigt som Xbox 360-versionen av spelet lanseras.

21 april Electroplankton är egentligen inget spel utan mer av en audiovisuell experiment-låda, men det känns väldigt trevligt att Nintendo trots allt väljer att släppa det här. Samma dag kommer även Samurai Shodown V, State of Emergency 2 och framförallt Tetris DS.

28 april GTA: Liberty City Stories (PS2), Guild Wars: Factions, Guitar Hero, Half-Life 2: Episode One, Pokémon Link, Rampage: Total Destruction, Spell Force 2: Shadow Wars och Trauma Center släpps.

OBS! Samtliga premiärdatum är preliminära.



Fem minuter med...

Petter "kakmonstret" Engelin, chefredaktör och grafisk formgivare för Sveriges största speltidning

Vilket är ditt första spelminne?

- När jag spelade Combat mot en avlägsen kusin på hans Atari 2600. Jag var fem år gammal och blev helt hypnotiserad. Ett år senare fick jag min första spelmaskin, en Coleco Vision, som med sin exklusiva finish kändes lyxig och futuristisk. Frenzy, Lady Bug och Looping var tre spel som jag nästan spelade sönder.

Favoritkonsol?

- Sega Megadrive, tveklöst. Samlade slantar i nästan ett år innan jag hade råd med den och vid det laget fanns Streets of Rage, Toe Jam & Earl och Golden Axe utgivna - tre underbara spel som jag fortfarande älskar.

Sämsta spelköp?

- När jag, som fattig tonåring betalade 6000 kronor för en obrukbar 3DO hör till en av mina sämsta spelköp någonsin. Min Atari Lynx var också ett urdåligt inköp. Om man ser till spel snarare än konsoler var Rise of the Robots till Super Nintendo inget klockrent köp. Spelet var snyggt men snudd på ospelbart.

Vilket är ditt favoritspel?

- Svårt, såklart. Mina tre favoriter heter Nights: Into Dreams (Sega Saturn), Wipeout 2097 (Playstation) och Half-Life 2. Tre spel som dels roat mig på briljanta premisser men även förändrat mig som spelare och speljournalist. Andra spel som jag verkligen älskar är Sega Rally Championship, Ridge Racer, Street Fighter Alpha 3, Resident Evil 4 och Metal Gear Solid 3: Snake Eater.

Vilket är det sämsta spelet du testat?

- Super Nintendo-spelet Winter Gold är fortfarande den mest plågsamma spelupplevelse jag överhuvudtaget genomlidit. Robocop till Playstation 2

och Xbox är ett annat spel som hamnar högt på listan över världens sämsta.

Senast köpta spel?

- Jag är såklart oerhört bortskämd med att inte behöva betala för spelen jag avnjuter eftersom vi får det mesta skickat hit till tidningen. Jag köpte dock Ninja Gaiden Black och God of War bara för någon månad sedan. Två mästerliga spel som jag saknade i samlingen.

Hur stor är spelsamlingen då?

- 42 konsoler (inklusive dubletter) och över 600 originalspel (exklusive dubletter). Lite stolt är jag allt, även om det mesta idag är magasinert.

Världens mest överskattade spel?

- Jag får lov att säga Perfect Dark här, även om jag gärna gett Devil May Cry-spelen en känga. Jag ogillade Perfect Dark när det släpptes till Nintendo 64 och förstår fortfarande inte vad som var så bra med det. Till att börja med hackade det som en trasig diabilidsprojektor och storyn var så pass fånig att det sällan gick att hålla sig för skratt. I jämförelse med Golden Eye 007 var det ett mycket medelmåttigt actionspel.

Världens mest underskattade spel?

- Juiced! Det verkar vara väldigt få som insett hur briljant detta racingspel verkligen är. Ett av de bästa i genren, någonsin.

Sony PSP eller Nintendo DS?

- DS. Jag var skeptisk till en början och ogillar fortfarande den övergripande designen men det går inte att blunda för det starka spelutbudet. Castlevania: Dawn of Sorrow, Trauma Center: Under the Knife, Phoenix Wright: Ace Attorney, Resident Evil: Deadly Silence och Advance Wars: Dual Strike är alla strålande spel.

MÅNADENS MINUS

Den analoga spaken

Vi har aldrig riktigt gillat den analoga styrspaken på PSP, men i spel som Fifa Street 2 som kräver ett konstant fippande med denna blir krampen outhärdlig bara efter en kort stund.

Onlineavgift

I USA tar EA betalt två dollar för de som vill spela online på exempelvis Fight Night round 3 till PSP, om man inte betalar får man finna sig i att Electronic Arts får använda dina personuppgifter till reklamutskick. Vi hoppas att vi slipper sånt här i Europa, då betalar vi mycket hellre för tjänster som Xbox Live.

Svensk TV

Visst, Kontroll var inte vårt favoritprogram på TV, men att SVT väljer att lägga det i malpåsen utan ersättning känns som ett steg tillbaka och det är något vi beklagar. Nej, ös istället på med några nya "kändisprogram" med löjligt låta frågor och bilder från SVTs arkiv. Det känns hett och framåt. Eller?



The Elder Scrolls IV: Oblivion

Man vet helt säkert att ett rollspel är briljant när actionförstande vapengalningar som Jesper och Jimmy fastnar bland erfarenhetspoäng och dagslånga skogsturer. Bethesdas efterlängade fjärde del är ett mästerligt spel...

Speldemos via Live

Konsolspelare får äntligen ta del av något som varit helt självklart för PC-spelare under många år. Demot till Fight Night Round 3 blev en enorm succé och vi hoppas givetvis att fler utgivare hakar på och inser att det är bra att låta folk testa spelen innan de släpps.

Massor av OS-guld!

När ni läser det här är de olympiska spelen i Turin sedan länge över, men det blev stor succé för Sverige och det har givetvis engagerat den sporttokiga delen av redaktionen. Trist bara att det officiella OS-spelet var så dåligt.

Gudfadern

Vi passade på att titta igenom Francis Ford Coppolas mästerverk från 1972 innan vi satte oss ned med EA:s speltolkning. En fantastisk film.

Smaskiga realådor

Så här när vi börjar närma oss slutet av en konsolgeneration blir butikerna lite nervösa av alla de gamla spel som ligger och samlar damm på hyllorna. Då är det dags att börja handla på sig alla de bra spelen som man missat under de senaste fyra åren.

MÅNADENS PLUS

Tempo_Nyhetskrönika

GAME AWARDS 06

Benke berättar om nomineringsarbetet inför Game Awards 06



Känner ni till Game Awards? Om ni inte gör det är det bäst jag tar allt från början. Game Awards är arvtagaren till den gamla Spelgalan som arrangerades av branschföreningen MDTs. Skillnaden förutom att det växlat språk är att galan föregås av att allmänheten röstar fram vinnarna i de många priskategorierna på Expressens hemsida eller när Game Awards Tour besöker Stockholm och Göteborg. Men all makt ligger inte i spelarnas händer utan i sann melodifestivalanda utses de nominerade av en speciell jurygrupp, som också fördelar hälften av röstpoängen i varje kategori. I år var jag för första gången med i juryn och jag tänkte berätta lite om hur det gick till. Alla spelpublikationer med självaktning publicerar listor med årets bästa spel, delar ut planketter och pokaler till spelutvecklare och anser givetvis att den egna smaken är allsmäktig. Med mig från övriga redaktionen hade jag med mig förmaningar som "se till att få GTR och Juiced men du måste se till att Gran Turismo 4 inte kommer med" och "inte Killer 7 för allt i världen". Detsamma gällde säkert för övriga närvarande, även om jurymedlemmarna skulle bidra med sina egna åsikter så finns det ju ingen rimlig chans att man hinner testa alla spel lika grundligt.

För er som tror att mötet fördes med hårda ord och tuffa argumentationer kan jag genast lugna er. Det gick ganska lugnt till och mest känslor visade nog Kontroll's Thomas Arnroth när han argumenterade för spelet Halvan: Här kommer flygplanet, i barnspelskategorin. Det skulle bara i liksom. Annars hamnar debatten vid sådana här tillfällen ofta om gränsdragningar mellan genrer. Är verkligen Metal Gear Solid 3: Snake Eater ett äventyrsspel? Nej, det tycker jag inte och så blev det inte heller. Vi instiftade en ny kategori för beat 'em up-spelen och enades om juryns specialpris efter viss vanda. Jag lyckades få in GTR i racingkategorin, medan jag misslyckades med Juiced. Om jag ska vara ärlig försökte jag inte ens då det fanns så många andra bra alternativ i genren och ingen annan var med i spelet. Märkligt nog vill ingen ha med Gran Turismo 4 och i sportkategorin fick jag med två av Måkis favoriter i form av Madden NFL 06 och WWE Smackdown vs Raw 2006 genom att låta min egen favorit Football Manager 2006 ta plats i strategikategorin. Killer 7 smög sig in i äventyrskategorin och då det finns somliga som av någon anledning gillar spelet känns det ändå helt rätt att det går att rösta på det. Hoppas ni tog chansen och var med och påverkade utgången av årets Game Awards.

_Bengt Lemne



Logitech Momo Racing

Cirka pris: 1195:-

Visst, Logitechs Momo-ratt är långt ifrån ny, kanske snarare gammal. Men vi har för avsikt att rekommendera en ratt varje månad och i detta nummer föll lotten på denna, världens bästa ratt. Logitech Momo Racing Force Feedback Wheel är sanslöst gedigen, innehåller den absolut bästa Force Feedback-funktionen i en ratt någonsin och fungerar fullständigt perfekt tillsammans med GTR.

Materialism

Mer urläckra prylar för den tekniktökiga då vi skriver om allt från intelligenta skor till surroundsystem

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

Plantronics Pulsar 590

Cirka pris: 299:-

Har du någonsin drömt om att kunna prata i mobiltelefon utan att behöva ta av dig hörlurarna och stänga av musiken från din Mp3-spelare? Isåfall är Plantronics nya lur något för dig. Bluetooth-teknik gör det möjligt att styra musik såväl som telefonsamtal och IP-telefoni med ett enkelt knapptryck. Ljudkvaliteten är god och designen läcker.



Hitachi PJ-TX200

Cirka pris: 17995:-

Förra månaden dräglade vi över Sonys nya LCD-projektor VPL HS-60. För alla som inte vill lägga ut 26 000 kronor på en projektor men ändå inte vill kompromissa med bildkvaliteten kan vi efter utförliga tester (ohälsosamma mängder NBA Live 06 till Xbox 360) konstatera att Hitachis nya PJ-TX200 är, tillsammans med Sanyo PLV-Z4, Panasonic PT-AE900E och Sony HS-60, den läckraste LCD-projektor vi haft nöjet att testa. Om du äger en Xbox 360 och siktar på att även införskaffa en Playstation 3 senare i år är det dags att byta den gamla skraltiga bildrörs-TV:n mot en flädig projektor. PJ-TX200 är ett bra val.

Logitech Z-5400

Cirka pris: 1995:-

Att hitta ett prisvärt, kvalitativt och väljudande surroundsystem som både fungerar till datorn och i vardagsrummet för optimala spelupplevelser kändes som en omöjlighet tills vi fick lyssna på Logitechs nya system; Z-5400. Kristallklart ljud med imponerande mellanregister och massor med bas är vad som bjuds.

Samsung I300

Cirka pris: 6995:-

Mobiltelefoner med mångsidiga mediamöjligheter är hetare än stekt fläsk just nu, Samsungs senaste heter I300 och har bland annat en inbyggd hårddisk på 3 gigabyte, Windows som operativsystem, och en imponerande två tum stor skärm med 262 000 flotta färger. Det enda egentliga minuset vi kan komma att tänka på är att I300 har en kamera med enbart 1,3 megapixel. Efter att ha testat flera av Sony Ericssons senaste telefoner föräntar vi oss att en ny mobiltelefon ska vara utrustad med en 2-megapixels-kamera. Speciellt för det här höga priset...





Creative Traveldock 900 (för Flash-spelare)

Cirka pris: 795,-

Någonstans mellan ett designat glasögonfodral och Apples extrem-snygga Ipod hittar vi Creative Traveldock 900. En portabel stereo-anläggning till vilken du kopplar in din Creative Mp3-spelare och njuter av det imponerande ljudet från världens kanske minsta högtalare. Ett måste för den som reser mycket och absolut vill reta sina medresenärer genom att konstant spela Jailhouse Rock med Christer Sjögren.

Adidas 1 Intelligence Level: 1.1

Cirka pris: 1995,-

Intelligenta skor? Intelligent idé eller lika dumt som Måkis självuppfunna illertolett? Meningarna på redaktionen är delade. Jesper älskar Adidas nya skor medan David hellre springer runt i ljusrosa sockpläst. Intelligence Level 1.1 räknar ilsna ut hur mycket man väger och vilket underlag man springer på och ställer sedan in själva sulan och skons dämpning efter det.



Sony Cybershot N1

Cirka pris: 4995,-

Sony fortsätter att övertyga med sina kompakta digitalkameror. Sist ut är nya Cybershot N1 som bjuder på en upplösning på hela 8 miljoner pixlar och ett Carl Zeiss-objektiv som imponerar stort. Det bästa med N1 är dock varken upplösningen, det snygga och stryktåliga metall-designen eller objektivet utan istället den enorma, tryckkänsliga LCD-skärmen. Ixus är besegrad.

Logic 3 Sound System

Cirka pris: 599,-

Om du använder PSP nästan lika mycket till att avnjuta det digra utbudet av UMD-filmer som att spela spel borde Logic 3:s glansigt pianosvarta Sound System vara intressant. Denna anläggning är betydligt bättre än vad man kan tro och förvandlar din PSP till en fullfjädrad ljudanläggning som stödjer både 2.1-ljud och förhållandevis kraftig bas. Det känns lika onödigt som nördigt, men det går inte komma ifrån att när man en gång vant sig vid Sound System går det inte längre att kika på UMD-film utan den.



Kos-Mos (Xenosaga)

Cirka pris: 700-1000,-

Alters plastavbildning av rymdloktan Kos-Mos från Xenosaga släpptes i december men var redan slutsåld via förhandsbokningar. Vill du idag ha din egen robotflicka får du lov att betala närmare dubbla det ursprungliga priset på valfri auktionssajt.



Panasonic TH-42PV500

Cirka pris: 29995,-

Panasonic TH-42PV500 är en plasmaskärm på 42 tum med XGA-upplösning som klarar av att återge material i HDTV-format. Den har väldigt slimmade högtalare och en minneskorts läsare för visning av bilder och inspelning av TV-sändningar inbyggd i ramen. Bildkvaliteten är superb och skärmen är lättskött och oerhört snygg. För alla med en Xbox 360 i vardagsrummet är detta ett superbt TV-val.



REAKTIONER

Här är de förlorade spelen

Jimmy Håkansson har kikat närmare på historien bakom evighetsprojekt som Duke Nukem Forever och Prey...

Det finns försenade spel och så finns det förseeneade spel. Spelutvecklare som tenderar att vifta bort lanseringsfrågor med ihåliga "det är färdigt när det är färdigt"-kommentarer så ofta att det blir ett stående skämt. Det låter kanske bra att de lägger ned så mycket tid som möjligt istället för att stressa fram spelet till julhandeln för att sedan skadekontrollera med buggpatch-bonanza. När Nintendo säger att det senaste Zelda-spelet försenas med ett år betyder det i de flestas öron att de ska blankpolera det till perfektion. Men sedan har vi den där andra kategorin där "det är färdigt när det är färdigt" egentligen betyder "när grisar flyger". I de flesta fall så brukar supersena spel läggas ned, ingen utgivare har lust att finansiera ett evighetsprojekt. Men det finns ett par fall där utvecklingarna är så passionerat förskade i sin slumrande skapelse att de lägger ned egna pengar alternativt lyckas övertala utgivarna om hur het idén verkligen är. Under dessa evigt pågående produktioner springer konsolgeneration efter konsolgeneration förbi vilket betyder en massa optimeringar till flera olika grafikmotorer som hinner bli föråldrade långt innan spelet släpps. Räkna även med avhopp, teambyten och konceptrenoveringar. Ganska ofta blir resultatet ett helt annat spel än vad man först anade.

Det spel som har legat och dammat på ritbordet längst är onekligen Silicon Knights actionepos Too Human. Konceptet kan spåras tillbaka hela vägen till 1993, redan innan de ens hade börjat skissa på sitt första konsolspel, Blood Omen: Legacy of Kain, som släpptes 1996. Saker och ting började röra på sig ordentligt vid slutet av 90-talet då spelet visades upp och började närma sig alfastadiet. I en intervju med The Gaming Information Agency den 9 maj 1999 så klämmer de klassikern "Det är färdigt när det är färdigt". Året efter skriver de ett andrapartskontrakt med Nintendo och Playstation-versionen skrotas. En förrederad Too Human-trailer presenteras tillsammans med det då nya formatet Gamecube, året var 2001. Meningskilkjaktigheter företagen emellan leder till att Gamecube-versionen av spelet inte hinner lämna prototypfasen innan det läggs ned. April 2004 slutar Silicon Knights som andrapartsutvecklare. Too Human-producenten Denis Dyack kommenterar skilsmässan i en intervju med en amerikansk speltidning:

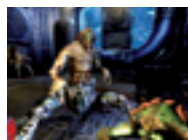
- De ville göra mindre och enklare spel medan vi ville utveckla mörkare, mer storslagna spelupplevelser.

Den 27 juli 2005 bekräftas det att Dyack och hans team påbörjat utveckling av Xbox 360-spel, snart uppdragas det att ett av dem



Duke Nukem Forever har varit under utveckling sedan 1997, denna bild är från 1999 då spelet baserades på Unreal Tournament-motorn.

4 RIKTIGA EVIGHETSSPEL



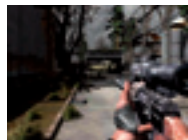
Prey

För elva år sedan, en förstapersonsskjutare med revolutionerande portalkoncept och coolt koncept, nu ett Turok med Doom 3-grafik.



Duke Nukem Forever

Duke Nukem Forever har varit under utveckling i snart tio år och gått från efterlängtat uppföljare till ett skämt.



Stalker

Utgivarna THQ är så trötta på de ständiga förseningarna att de bestämt sig att släppa spelet så fort som möjligt oavsett slutproduktens kvalitet.



Too Human

Efter 13 års planering blir det rollspelsinfluerade actionspelet ett slagsmålsinfluerat actionspel.

var Too Human. Under produktionen av Eternal Darkness och Metal Gear Solid: The Twin Snakes bromsades Too Human-projektet. Efter det att The Twin Snakes hade släppts ansåg de att det inte var en idé att fortsätta med arbetet med Too Human till den dåvarande generationens konsoler. Sedan starten har science fiction-sagan modifierats en aning. Först var det tal om starka rollspelsinfluenser, i dag är det ersatt med beat 'em up-inslag. Trots dröjsmålen har Silicon Knights inte gjort avkall på ambitionerna, nu är det nämligen snack om en trilogi.

En annan sengångare i science fiction-genren är Prey som utannonserades redan 1995. Spelet som utvecklades av 3D Realms skulle handla om en indian som dödade rymdvarelser och leverera kokhet och snorfet medvetenhet av avancerad portalkoncept. Prey demonstrerades på 1997 och 1998 års E3-mässor och fick mycket handklapp för sina nyskapande portallaboreringar. Året därpå lades projektet på is.

- När man ser tillbaka på det så borde portaltricken varit just ett trick, inte huvudingrediensen i spelmotorn, säger huvudprogrammeraren William Scarboro apropå nedläggningen.

Antagligen har han rätt i att det inte var världen bästa idé att bygga ett helt spelkoncept runt en gimmick? Särskilt inte när gimmicken var så extremt komplex och svår genomförd för sin tid? En anledning till avvecklingen kan ha varit att id Software släppte flerspelarfesten Quake 3: Arena, som släpptes samma år som Prey somnade in, och blev det första spelet som använde Preyiga portaler. Om inte annat var det ett svidande finger i ögat.

Rykten om att det börjas mekas med Prey igen sprids redan 2002. Den 26 april 2005 blir

det officiellt då det tillkännages i ett pressmeddelande från 2K Games att studion Human Head ska färdigställa projektet under 3D Realms vakande ögon. Titeln är nu inkopplad i Doom 3:s megamappade grafikfabrik (förvänta er kladdiga monster inlindade i cellofan-plast) och lanseringsdatumet är satt till den tolfte maj i år.

Men snackar vi förseningar och 3D Realms så är det svårt att inte snubbla över aldrigspelet Duke Nukem Forever. Men man får liksom skylla sig själv om man döper sin perpetuum mobile till Duke Nukem Forever; som uppbyggt för skrevsparkar.

Spelkaraktären Duke Nukem är ett vandrande gerillakrig med ett ariskt snagg man kan ställa klockan efter, utöver det är han mest känd för det antifeministiska actionspelet Duke Nukem 3D. Uppföljaren döptes med det passande suffixet Forever (and ever and ever...) och började tillverkas 1997. Då var Quake 2-motorn det nya heta. Men sedan dess har de varit tvungna att byta motor först till Unreal och nu senast en egentillverkad motor vilket i sin tur betyder att alla banor måste rivras för att sedan byggas upp från grunden. Till skillnad från Prey så har Duke Nukem Forever aldrig pausats i sin produktion - med utbrändhet, personliga konkurser och oftrade förhållanden som resultat.

- Vi har flera delar av spelet klara, nu gäller det bara att sätta ihop dem, sa George Broussard nyligen i en intervju.

Spelet har ännu inget släppdatum att gå på men med tanke på hur osunt besatta de verkar vara av spelet så vet jag inte vad som vore mest galet, att färdigställa det eller lägga ned det. Kanske gör det comeback på årets E3-mässa där det visats upp så många gånger att vi tappat räkningen även om det var frånvarande ifjol.

_Jimmy Håkansson



FILMKRÖNIKAN

EXTENDED EDITION

MED ALDRIG TIDIGARE VISADE SCENER

KARL
URBAN

THE
ROCK

DOOM

NO ONE GETS OUT ALIVE

PÅ DVD & PSP™



Artwork © 2006 Universal Studios. All Rights Reserved.
Film © 2006 DISTANT PLANET PRODUCTIONS LIMITED. All Rights Reserved.
PSP™ is the trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

Beta-test

Gamereactor förhandstestar kommande spel

Innehåll | Prey, Dreamfall, Tekken: Dark Resurrection, Guild Wars Factions, Final Fantasy XI, Half-Life 2: Episode 1



Bedrövlig design

Även om grafiken i Prey bjuder på samma snygga ljussättning som i Doom 3 är designen på framförallt spelets fiender lika fånig som den är motbjudande. Inte minst gubben här bredvid eller den guldgröna flugögonmyran med spindelben.

Format PC/XBOX 360 | Utvecklare HUMAN HEAD STUDIOS | Utgivare TAKE TWO | Speltyp ACTION | Premiär JUNI

Prey

Kött, metall, fula utomjordingar och bortsprungna indianer - det gamla Prey har återupplivats

Livets nycker är ibland konstiga och svåra att förutse. Det är inte utan att tankarna börjar skena iväg när man finner sig själv fastspänd, färdandes på en takmonterad skena mot en säker död. När Tommy gick från sitt jobb på bilverkstaden för att hjälpa sin flickvän Jenny att stänga baren hon äger, trodde han aldrig att hans dag skulle sluta som den gjorde. Ett rymdskepp strålar upp både Tommy och Jenny, Tommys farfar samt alla inventarier i baren och återvänder ut i rymden. De tre får finna sig i att vara någon form av försöksdjur i det gigantiska skeppet. Under resan mot sitt öde ekar avgrundsskriken genom skeppet, syner, den ena mer vidriga och främmande än den andra passerar framför trions ögon. Väggar och golv går i mörkrött och det klubbiga köttet som utgör omgivningarna skvallrar om att skeppet faktiskt lever och är så mycket mer än bara en ståklump som rövar bort människor.

En halvnaken överlevare skymtar förbi som hastigast, och ögonblicket senare kraschar hela anordningen som Tommy färdas på. Medan Jenny och farfar förs vidare slungas vår hjälte ner i en tunnel som består av slemmigt och vått kött. Utrustad med endast en tung skiftnyckel och en cigarettändare måste Tommy leta rätt på sina nära. Snart visar det sig att alla offren som rövats bort sorteras i två olika kategorier; De som blir föda åt skeppet och dess invånare samt de som stympas och fräntas all mänsklighet och blir drönare utan egen fri vilja eller tanke. Till sin stora förskräckelse får Tommy bevittna när hans farfar styckas av en stor maskin.

Prey såg dagens ljus första gången i mitten av 90-talet. 3D Realms hade precis avslutat arbetet på sitt Duke Nukem 3D och parallellt med Duke hade de börjat undersöka vad mer man kunde åstadkomma. 3D Realms kom snart fram till att realtidsportaler och mer polygoner var framtidens melodi och påbörjade konceptet till Prey. På den tiden handlade det om hjälten Talon Brave som var tvungen att värja sig mot en utomjordisk invasion för att rädda jorden. Teknologin på den tiden var banbrytande då 3D Realms försökte sig på



UTANNONSERAT - Halo 2 (PC)

Microsoft gjorde många förbannade när de nyligen berättade att PC-konverteringen av Xbox-mästerverket Halo 2, som ska släppas till hösten, enbart kommer att kunna spelas med företagets nya operativsystem Vista.



UTANNONSERAT - Magna Carta: Tears of Blood

Budgetspelutgivaren 505 Gamestreet har, lite överraskande, köpt Europa-rättigheterna till koreanska Softmax rollspel Magna Carta: Tears of Blood. Spelet har fått ett blandat mottagande i USA, men det är alltid trevligt att lite oväntade titlar hittar hit.



Konstiga vapen?
Trots att vapnen i Prey ser unika och annorlunda ut, är de i själva verket helt vanliga vapen med helt vanliga funktioner.



Fienderna agerar riktigt smart. De arbetar smart tillsammans, söker skydd och kan plocka upp hälsopaket. Dessutom erbjuder de alltid en blodig holmgång om sin egen överlevnad.

sådant som aldrig tidigare prövats. Åren gick och Duke Nukem Forever tog mer och mer tid och manskap från Prey, som lades på hyllan. För alltid trodde nog de flesta, men tidigt under 2001 inledde 3D Realms samtal med Human Head Studios. Idén var enkel, Human Head fick tillgång till Doom 3-teknologin, allt gammalt material till Prey fick agera inspiration och sedan fick Human Head i stort sett göra vad de ville med uppgiften.

Tommy är en ofrivillig hjälte som finner sig i en situation där han måste rädda den han älskar mest. Han tillhör inte den starka och tysta skaran, utan yttrar sig ganska fritt om vad han tycker om saker och ting, både för sig själv och för sina fiender. Under sin resa i skeppet kommer Tommy att ledsagas av sin farfar som tar honom till ett spirituellt plan och ger vägledning och nya färdigheter som kommer att hjälpa Tommy på traven. Bland annat kan vår hjälte kliva utanför sin egen kropp och på så vis passera genom energibarriärer, gå över avgrunder som Tommy inte kan göra i fast form, och även skjuta fiender med sin andliga pilbåge.

Prey är i uppbyggt kring massor av nytänkande och Human Head har ansträngt sig för att skapa helt nya grepp för att locka tillbaka spelare till en genre som börjar kännas alltmer trött. Vissa områden tillåter att såväl Tommy som hans fiender kan gå i taket, de kan skifta gravitationen från golvet till exempelvis en vägg, som då blir som ett nytt golv. För att undvika det något tråkiga upplägget med att man ska hålla på att spara och ladda hela tiden, får man nu istället fortsätta spela när man dör. Tommy transporteras till det spirituella planet där hans kropp sakta sjunker ner mot jordelivet igen och för att få mer hälsa och andekraft måste han skjuta omkringflygande fiender innan han till slut är tillbaka där han dog.

Köttet och metallen i samarbete bidrar till en slemmig omgivning där man konstant kan se hur väggarna rör sig som om de sväller och sjunker tillbaka. Fukten droppar konstant när de blodigare avdelningarna gör entré, och man kan riktigt känna de slemmiga hinnorna som omger vissa områden. Detta är något som går igen när man nämner vapnen i Prey. Även här handlar det om en arsenal som i alla fall delvis baseras på levande livsformer. Rent funktionellt handlar det om samma typ av vapen som vi vanliga jordbor använder. Till exempel har vi motsvarigheten till hagelgeväret som spottar ur sig giftiga projektiler fyllda med magsyra. Karbinen skjuter ut en insekt som klamrar sig fast på Tommys öga när det kommer till precis krypskytte, en detalj som fick mig att hoppa till ordentligt första gången jag fick uppleva det. Vapnen levererar en läcker känsla, oavsett om man sprutar ut automatskott eller kortare eldgivning med en karbin. Ljudet ökar tyngden och känslan, och designen är alltid annorlunda och läcker.

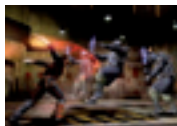
Human Head har jobbat hårt för att få Prey att få en egen stil och en egen känsla. Inte nog med att man måste hålla konstant utkik efter fiender i samtliga höjder och längder, man måste också vara uppmärksam på att man inte ställer sig under något tungt när man vänder på gravitationen i ett rum. De där förvaringslådorna med odefinierat innehåll kanske inte ser så farliga ut, men när de faller från tio meters höjd, rakt ner i kraniet på vår hjälte kan de vara livsfarliga. Att alltid vara medveten om sin omgivning är ett måste i Prey.

Jesper Karlsson

Gamereactor säger: Human Head satsar på att göra något direkt annorlunda med genren, vi hoppas att de lyckas knyta ihop alla spännande idéer till en gedigen helhet.

Beta-test

Gamereactor förhandstestar kommande spel



UTANNONSERAT - X-Men: The Official Movie Game

Lagom till den tredje filmen släpper Activision ett nytt X-Men-spel som ska foga samman handlingen mellan den andra och tredje filmen. Den 26:e maj släpps spelet till alla tänkbara format och ungefär samtidigt går X-Men: The Last Stand upp på biograferna.



Zoe Castillo

April Ryan, huvudkaraktären från det första spelet, är nu utbytt mot 20-åriga Zoe Castillo. Hon är 20 år gammal, har just tagit examen och är bosatt i staden Casablanca tillsammans med sin far.

Format PC/XBOX □ Utvecklare **FUNCOM** □ Utgivare **KE MEDIA** □ Speltyp **ÄVENTYR** □ Premiär **JUNI**

Dreamfall: The Longest Journey

Den längsta resan fortsätter och Gamereactor har besökt normännen bakom spelet...

Det finns resor som förändrar allt. De bjuder på upplevelser du aldrig trodde var möjliga, tar dig till nya platser och får dig att växa som människa. Några resor varar längre än andra och går till historien. År 2000 blev vi trolldundna av Funcoms berättelse om April Ryans resa mellan två världar som existerade sida vid sida. Hennes pendlande mellan vetenskapens och magins världar, mellan ordning och kaos, fångade vår fantasi. Normännen målade upp en fantastisk bild av Aprils kamp för att uppnå jämvikt i en verklighet i obalans och nu, sex år senare, fortsätter resan.

Sagens hjältinga heter nu Zoe Castillo och det är hennes strävan att finna insikt om sig själv och sin verklighet. Resan tar henne till en tredje värld där ingenting längre kan tas för givet. Vi lyfter på nytt för det är berättelsen om en ny lång resa.

Funcom är Norges stolthet i spelvärlden och de har sedan 1993 skapat 24 spel, där Anarchy Online och The Longest Journey är de mest minnesvärda. Förutom Dreamfall arbetar studion även med onlinerollspelet Age of Conan som är tänkt att släppas senare i år. Funcom har vuxit till sig sedan den senaste resan och är numera börsnoterade med verksamhet i fyra länder och med 170 anställda. Ett helt etage av det norska huvudkontoret är dedikerat till utvecklingen av Dreamfall och teamet har

fullt upp med slutfasen av utvecklingen när vi besöker dem.

Balansen mellan världarna Stark och Arkadia återställdes av April Ryan i The Longest Journey och nu har det gått tio år sedan Aprils äventyr. Det första kapitlet av den nya sagan startar en sommardag i Stark, närmare bestämt i den blomstrande staden Casablanca vars välstånd byggts med hjälp av bioteknologin. Solen skiner in igenom fönstret och faller ner på vår nya hjältingas vackra ansikte. Hon ligger i koma, men vi får ändå höra henne berätta om vår världen befinner sig i stor fara och att alla som kunde ha hjälpt henne nu är döda.

Två veckor tidigare och vi rör oss över Casablanccas skinande hustak för att återigen landa i Zoes sovrum, men nu är hon vaken. Den 20-åriga Zoe Castillo bor tillsammans med sin far och befinner sig i ett vägskäl i livet där hon inte riktigt vet vilken riktning hon ska ta. Det är något som plågar henne, hon ser en bild av en flicka som säger "finn henne, rädda henne" överallt och hon kan inte få det ur huvudet. Snart får hon veta att flickan har något viktigt att säga och att det inte bara handlar om någon som spelar henne ett spratt. Flickan vill föra med henne på en resa mellan världarna, längre än hon kunnat föreställa sig och en resa hon kanske skulle ångra att hon begav sig ut på.



UTANNONSERAT - Stronghold Legends

Firefly Studios har utannonserat ett nytt spel i Stronghold-serien och den här gången handlar det om sagor och myter. Bland annat kommer man kunna leda greve Draculas genom en av spelets tre kampanjer. Stronghold Legends släpps till PC i höst.



UTANNONSERAT - Test Drive Unlimited (PC)

Atari har berättat att Eden Studios onlineracer inte bara släpps till Xbox 360 utan även är under utveckling till PC. Det handlar om att samla lyxkylar och köra omkring på soliga Hawaii-vägar i spelet som släpps i sommar.



Casablanca är en högteknologisk, rik framtidsstad där det forskas mycket kring bioteknik. Zoes resa tar henne till ställen i staden hon inte trodde existerade och visar upp en annan sida av stället där hon växt upp. Norska utvecklarna Funcom har arbetat i snart tre år med Dreamfall: The Longest Journey.

Det är inte bara Zoe Castillo vi får styra under resans gång. April Ryan är också tillbaka, en äldre och mörkare April som blivit än mer cynisk efter sina upplevelser. Kian är en annan karaktär vi får lära känna, en extremist som helt och fullt styrs av sin tro. Gränssnittet är minimalt, spelkontrollen okomplicerad och interaktionen med omgivningen sker genom det nya fokusfältet som Funcom introducerar i spelet. Enkelt beskrivet handlar det om en ljusstråle som sträcker sig från karaktären och låter dig hantera objekt som du inte nödvändigtvis befinner dig precis framför. Tanken är att landa någonstans mellan actionspelets urtypiska controlschema och det klassiska pekandet och klickandet från gamla skolans äventyrsspel.

Även om den huvudsakliga historien är linjär har det lagts mycket kraft på att ge utrymme för frihet och valmöjligheter i spelet. Ett val du gör som spelare är om du vill använda råstyrka eller hjärna för att ta dig fram i spelet. Du kan nämligen slåss med Zoes nävar, Aprils stav och Kians svärd, men du behöver inte ta till våld för att ta dig framåt.

Ragnar Törnqvist, som både författat handlingen och är producent för spelet, sätter sig ned för att tala om sin skapelse och inleder med att konstatera att det traditionella "peka och klicka"-äventyret är dött och begravat. Den moderna spelaren vill inte sitta i timmar och stirra på innehållet i en ryggsäck för att ta sig vidare i spelet. Framtiden för äventyrsspelet är mer cinematisk, fortsätter Törnqvist. Det är inte svårt att dra paralleller till Fahrenheit, som släpptes i fjol och på ett liknande sätt utmanade konventionerna i genren. För Funcoms del är det alltid historien som varit huvudsaken och han är övertygad om att man aldrig kan få nog av bra berättelser.

Nu hoppar jag framåt i äventyret och ur projektorn strömmar makalösa bilder och scener. Funcom vill visa upp allt vad deras spelmotor mäktar med och allt från hudens porer till kristaller i snön avtecknas med fantastisk skärpa. Jag får se ett häpnadsväckande naturlandskap, där varje gren och blad är plågsamt realistiskt återgiven och när musiken läggs på så är det nästan så att jag lämnar min kropp och ger mig ut på en egen resa. Så stämningsfullt och vackert är det. Håret i nacken reser sig och rysningar vandrar längs ryggraden. Av det jag hittills har fått se är Dreamfall en skönhetsupplevelse utan motstycke och en viktig fingervisning om hur framtidens äventyrsspel förhoppningsvis kommer att se ut.

Martin Rosmo Hansen (Gamereactor Norge)

Gamereactor säger: Alla på redaktionen älskade The Longest Journey och blir aldeles varma då vi tänker på det. Uppföljaren ser minst lika bra ut såhär på förhand.

Metroid Prime: Hunters

Ladda om armkanonen, Samus har fått sällskap

Format DS Utvecklare NINTENDO Utgivare NINTENDO Speltyp ACTION Premiär 5 MAJ

För länge sedan, i en galax långt långt bort... närmare bestämt i Tetragalaxen, för ungefär tiotusen år sedan, levde Alimbicerna. Efter att ha härskat länge och väl över de närbelägna planeterna fick de en dag nog och drog sin väg. Inget vet vart eller varför, men kvar lämnade de i alla fall ett antal mystiska artefakter, utspridda över fem planeter. Kallad av ett mystiskt radiomeddelande bestämmer sig Samus Aran för att finna och undersöka dessa artefakter som sägs härberga oanade krafter. Problemet är bara att hon inte är ensam. Radiomeddelandet har utöver Samus lockat dit sex av galaxens allra skickligaste prisjägare, var och en med sina personliga mål, vapen och vendettor i bagaget. Jakten kan börja.

Som ensam axlar spelaren rollen som Samus och det gäller att hitta artefakterna innan de andra prisjägarna. Hinner någon annan före är det upp till dig att spåra upp och besegra denna för att ta tillbaka dyrgripen. Datorn reagerar dynamiskt på spelarens handlingar, en förföljd prisjägare försöker gömma sig eller till och med fly till en annan planet, vilket i kombination med det öppna upplägget ska resultera i helt unika spelomgångar.

Det är dock i flerspelarläget som det verkliga krutet ligger; Metroid Prime: Hunters nämligen är något så unikt som ett Nintendo-spel med online-fokus. Iwata och kompani - som ju länge hävdade att tiden inte varit mogen för online-satsningar och så sent som förra året tillkännagav att Hunters inte skulle stödja tekniken - har alltså äntligen krupit till korset. Samus senaste äventyr stöder upp till fyra spelare såväl i lokala wi-fi-nätverk som globalt via Nintendos hot-spots.

Även om flerspelarläget innehåller de självklara dödsmatcherna och de traditionella flaggfångandet bäddar de olika karaktärerna för en annorlunda upplevelse. Samus sex konkurrenter ser kanhända ut som Legos bräckliga Bionicle-gubbar, men Noxus, Sylux, Spire, Trace, Kanden och Weavel är alla distinkt olika ur spelsynpunkt. Weavel kan ta loss en del av sig själv och använda som stationär kanon, Kanden har en målsökande svans laddad med sprängämnen och Trace kan förvandla sig till en trebent filur som är näst intill osynlig för övriga spelare och så vidare.

Såväl den säregna kontrollen (där tryckpennan används som sikte) och grafiken flöt på fint i den version jag fick chansen att testa i London förra månaden. Och då det verkar som Nintendo har lärt sig läxan med Mario Kart DS och nu inkluderat både kompislistor samt möjligheten till röstchat både innan och efter matcherna kan fröken Aran få det riktigt hett om öronen i vår. För Metroid Prime: Hunters ser riktigt lovande ut.

David Fukamachi Regnfors

Gamereactor säger: Samus DS-debut suktar oss med hårda prisjägerafajter och välsmort online-läge. Vi kan knappt hålla oss...



Förstapersonsperspektivet är bekant, men med fyra spelare, sju spellägen och tjugofem banor att leka med är Hunters ändå ett tydligt avsteg från seriens ursprungliga koncept.

Beta-test

Gamereactor förhandstestar kommande spel



UTANNONSERAT - Power Stone Collection

Efter några år i Capcoms malpåse har den gamla Dreamcast-klassikern tillika redaktionsfavoriten Powerstone dammats av. Capcom planerar att släppa de två spelen i en samling till PSP och vi ser fram emot galna multiplayer-lagsmål via wi-fi framåt höstkanten.



Tekken: Dark Resurrection

Format PSP Utvecklare **NAMCO** Utgivare **NAMCO**
Speltyp **SLAGSMÅL** Premiär **31 MARS**

När ett fullfjädrat Tekken-spel för första gången släpps till en bärbar konsol tar Namco i så de nästan spricker. Tekken: Dark Resurrection baseras på Tekken 5, men är kompletterat med två helt nya figurer, nya bonusföremål, återkomsten av klassiska kämpen Armor King, massor av nya banor och ett om möjligt ännu mer finlipat fightingsystem.

De två nya figurerna består av den ondskefulla militären Dragunov och supersnyggingen Lili. Dragunov erbjuder bra räckvidd och styrka medan Lili är en lite lugnare figur som enligt Namco ska spelas med stor finesse. Totalt sett finns svindlande 30 spelbara kämpar att välja mellan. Rent grafiskt är Tekken som vanligt ursnyggt och Namco har skrämt mer hästkrafter ur PSP än någon annan hittills lyckats med. Tekken: Dark Resurrection kan mycket väl bli bäst i serien hittills.



Guild Wars: Factions

Format PC Utvecklare **ARENANET** Utgivare **NCISOFT**
Speltyp **ONLINEROLLSPEL** Premiär **MAJ**

Miljonsäljaren Guild Wars har blivit det självklara valet för många som vill spela onlinerollspel utan månadsavgifter och nu är det snart dags för den första riktiga expansionen Factions. Bland de många nyheterna finns exempelvis de två nya yrkena lönnmördare och ritualmästare, men helst av allt talar utvecklarna om det nya spelläget PvP som låter spelare slåss mot andra spelare. Detta sker på en ny kontinent kallad Battle Isles, som nästan är lika omfattande som spelet i övrigt med hundratals timmar av utforskande att göra. Här finns även helt nya uppdrag och nya arenor, som alla har gemensamt att man när som helst riskerar att dräpas av någon annan spelare. Alla som redan har ett Guild Wars-konto erbjuds för övrigt att provspela expansionen den 24:e mars. För mer information, besök spelets officiella hemsida www.guildwars.com.



Half-Life 2: Episode One

Format PC Utvecklare **VALVE** Utgivare **EA** Speltyp **ACTION**
Premiär **28 APRIL**

Half-Life 2: Aftermath har numera bytt namn till Half-Life 2: Episode One, vilket indikerar att det är den första av flera expansioner till världens bästa spel; Half-Life 2. Spelet låter dig återigen axla rollen som Gordon Freeman när kampen mot de utomjordiska combine-styrkorna fortsätter. Alyx Vance och hennes robothund "Dog" följer med och spelet ger även möjlighet att få spela som sistnämnda. Valve har piffat upp sin grafikmotor Source för att spelet ska hålla högsta grafiska standard även 2006 och utlovar långt mer interaktiva omgivningar än tidigare. Sedvanligt förhandssnack, visst, men när det kommer från Valve tar vi dem på orden. Spelets story kommer att ge en djupare förståelse för mycket av det som händer i föregångarna och inget talar egentligen emot att spelet skulle bli något annat än bäst.



Final Fantasy XI

Format XBOX 360 Utvecklare **SQUARE ENIX** Utgivare **SQUARE ENIX**
Speltyp **ONLINEROLLSPEL** Premiär **20 APRIL**

När Square Enix charmiga onlinerollspel Final Fantasy XI har premiär till Xbox 360, är det med hela tre inbyggda expansioner, varav den tredje, Treasures of Aht Urhgan, även släpps till PC samma dag. För Xbox 360-ägare väntar en styv uppgift med att installera det hela fem gigabyte stora spelet på sin hårddisk innan de kan bege sig ut och äventyra i Squares magiska värld Vana'diel.

Att spela spelet med handkontroll fungerar oväntat smidigt, men man bör ha tillgång till ett USB-tangentbord för att effektivast kunna nyttja alla tillgängliga finesser. De största nyheterna i Treasures of Aht Urhgan är det nya landområdet med samma namn, samt yrkena blå magiker och pirat. På minuskontot hamnar att spelet inte stödjer röstkommunikation, vilket känns som ett rejält kliv bakåt för vana Xbox Live-användare.



Trauma Center: Under the Knife

Format NINTENDO DS Utvecklare **ATLUS** Utgivare **NINTENDO**
Speltyp **SIMULATION** Premiär **28 APRIL**

Trauma Center är inget spel för alla oss som tyckte det var äckligt att karva i koögon eller skära upp bläckfiskar i biologin. Nej, här gäller det tvärtom att med stadig hand och kliniskt sinne operera tumörer och jaga virus. Du är läkare och ansvarar för otaliga människoliv vilar på dina axlar. Offret - förlåt patienten, syns på den nedre skärmen och på den övre huserar en sjuksköterska som erbjuder tips och råd. Vare sig det gäller att desinficera med en bomullstuss, suga upp bedövningsmedel i en kanyl, eller skära med skalpellen sker allt med hjälp av tryckpennan.

En genial spelmekanik som passar DS som hand i handske. Lägg till en skön handling med hotande världsepidemi, intriger och kärlek på jobbet och Trauma Center kan bli en fullgod ersättare till Chicago Hope. Hit med kniven, syster!



Flat Out 2

Format PC/PSP/XBOX Utvecklare **BUGBEAR** Utgivare **EMPIRE**
Speltyp **RACING** Premiär **30 MAJ**

Om man tillhör den skaran som gillar vildsint, vacker och underbar racingunderhållning är chansen ganska stor att man är ett fan av finska Bugbears folkkrace-fest Flat Out. Våra finska grannar slipar för närvarande vidare på uppföljaren, lämpligt nog döpt till Flat Out 2. Fordonsfloran är dubbelt så stor och inkluderar nu även bland annat riktigt sportbilar, något som självklart leder till lite skön variation från det sköna sliret i gruset i föregångaren. Vi får fler banor, mer miljöer, fler sätt att kasta ut föraren ut bilen, mer action och självklart ljuvare grafik och ett ännu bättre fysiksystem där bilarna uppför sig bättre och föremålen runt om varje bana räknas runt ungefär 5000-strecket. Bilderna lovar gott, och redaktionen kan knappt vänta på att få knuffas och gruffas i högre hastigheter än förut, och med ännu mer bilburen massförstörelse.

Winner, Best RPG of E3

– Game Critics Award, GameSpot, IGN, GameSpy,
Xbox Evolved, Console Gold, Daily Game, Games Domain

“One look at Oblivion will shatter your
conceptions about what is possible in a
video game.”

– GameInformer

“The biggest title for the
Xbox 360™, and the one I’m
most looking forward to.”

– GamePro Magazine

“Oblivion is, at this time, the best-looking
game I have ever seen in my life.”

– Xbox.com

“To call the graphics ‘amazing’ is
an extraordinary understatement.”

– GameSpy

The Elder Scrolls IV OBLIVION

The RPG for the Next Generation



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





THE SOLDIER OF THE FUTURE

Handle actual military prototype weapons including countersnipe rifles that blow through walls and a host of other high-tech weapons & equipment.



THE CROSS-COM

A future US Army satellite transmission device, control unmanned recon drones, air strikes and set rally points for your Ghost squad

WITH THE TECHNOLOGY OF

2013



YOU MAY LIVE TO SEE 2014.



STRATEGIC ONLINE PLAY

Brand new game modes where a team's chances depend on its ability to craft a tactical battle plan.



MULTIPLAYER CO-OP MODE

Play with friends through a campaign that takes the team from the unrest in Mexico to civil war in Nicaragua.





TOM CLANCY'S

GHOST RECON

ADVANCED WARFIGHTER



UBISOFT



18 år senare...

18 år efter det att det första Outrun-spelet hade premiär släpper nu Sega en uppgradering av Outrun 2, kallat: Outrun 2006: Coast 2 Coast. Recensionen av detta spel finner du längre bak i tidningen.

Bensin i blodet

RACINGSPELENS HISTORIA

Fart är livsviktigt menar Petter då han tar med oss ut på racingbanan och berättar om racingspelens historia.





Grand Prix Circuit (PC) simulerade verklighetens F1-racing på ett sätt som aldrig tidigare gjorts och Accolade förstod snabbt potentialen i racinggenren. Många anser att Accolade, trots Ataris tidiga racingtitlar, var de första som satsade seriöst på racingspelen.

Fart 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, svettas och skriker som en plågad galt. Att människorna som arbetar med att köra bil skitfort, älskar fart är klart som korvspad men det är annorlunda. Rally-, Touring car-, F1-, Indy Car-, GT-, Le Mans- eller Nascar-förare lever alla för farten men utan kontroll dör de. Därför fascinerar de såklart av kombinationen fart och kontroll. Att kunna kontrollera fenomenet är enligt många F1-förare den största känslan på jorden och jag tvivlar inte på det för en sekund. Det här har bilspelsgenren tagit vara på från den dag då de första spelmaskinerna såg dagens ljus. Faktum är att bilspelen har en mer utpräglad historia än många andra av dagens mest populära speltyper och tycks alltid vara den spelgenren som hela tiden drar mest nytta av samtidens tekniska genombrott.

Motorsport är livsviktigt

Motorsport är enligt mig det bästa som finns. Tillsammans med vedertagna livs ingredienser som snö, sömn och Sinatra hamnar allt vad asfalt, grus och brännhet motorolja heter högst på min lista över älskvardheter. En ung dröm om att bli racerförare har alltid fått mig att favorisera bilspelen. Insåg dock ganska snabbt att denna dröm var lika orealistisk som alla andras barndomsdrömmar och att grundförut-sättningarna helt enkelt inte fanns där. Jag rymde till spelens motorburna verklighetsflykter och har så gjort i över 15 år. Som en hyllning till denna livsviktiga spelgenre tänkte jag behandla såväl historia som egna intryck, viktiga händelser, trendsättande titlar och vansinniga exempel. Häng med ut på racerbanan.

Arkadracing eller simulation

I grunden finns det två olika sorters racingspel och i dessa två kategorier kan vi sortera in mer

eller mindre allt som innehåller gummidäck och bjuder på fartfyllda upplevelser. Den första av dessa är den mer vanliga genren kallad arkadracing. Här återfinns spel som Ridge Racer, Burnout, Daytona USA, Need for Speed och Crazy Taxi. Dessa spel kallas arkadracers eftersom de innehåller de mest grundläggande spelelementen från ett traditionellt arkadspel. Lättillgänglighet och hastighet är hörnstenarna i spelbarheten, något som ofta resulterar i ett stressigt upplägg där man stannar korta stunder för att snabbt stilla adrenalinsuget.

”Racinggenren är den som hela tiden drar mest nytta av den tekniska utvecklingen”

Många av de senare årens så kallade arkadracingspel är dock inte alls helt överkliga när det kommer till att imitera verklighetens fysiska lagar utan bara överdrivna. Oftast utformas spelets fysikmotor så att spelet i ett tidigt utvecklingsstadium anses realistiskt för att utveckla sedan ska kunna utgå från detta då de överdriver vissa valda delar. Dessa delar är i de allra flesta fall tyngdlag, G-kraft och friktion. Gränser flyttas och tånjs, allt för att nå en så bred målgrupp som möjligt.

Den andra typen av racingspel är simulatoren, den mer realistiska upplevelsen där målgruppen är fartstinna bil- och racingentusiaster. Exempel på lyckade simulatorer är till exempel Geoff Crammonds superba Grand Prix-serie liksom Grand Prix Legends, GTR och Ferrari 355 Challenge. Även Sonys trendsättande och oerhört framgångsrika Gran Turismo-serie imiterar till viss del verklig bilfysik även om det inte är någon exakt bild av racingvärlden samt att delar av spelbarheten ofta känns lite väl förlåtande trots en simulatorliknande presentation. Samma sak gäller Microsofts Forza Motorsport som likt Gran Turismo-spelen faller under subkategorin semisimulation.

Atari nyskapar med Pole Position

Även om racinggenren föddes två år tidigare så kom det definitiva genombrottet med Ataris klassiska F1-spel Pole Position som debuterade i arkadhallarna i slutet av 1981. Spelmässigt innebar Pole Position knappast en revolution på samma sätt som exempelvis Pong gjorde då det först premiärvisades men racinggenren skulle därefter aldrig bli densamma. Precis som det betydligt mer visuellt sparsamma Night Driver eller det senare Grand Prix handlade det om en bil, fastsatt på en osynlig pinne, omgiven av en scrollande omgivning bestående av två eller tre olika sprites. Efter att Atari förtrollat en hel värld av nyfikna arkad och konsolspelare fortsatte den stegrande utvecklingen av racinggenren på hemdatorerna.

Ett par år senare, efter Pole Positions konsolpremiär släppte Accolade datorspelet Grand Prix Circuit. Spelet krävde en 286:a för att fungera och bjöd på en racingupplevelse som aldrig tidigare upplevts. Grafiken var på den tiden häpnadsväckande realistisk och spelet gav en imponerande rättvis bild av Formel 1. Grand Prix Circuit innehöll åtta stycken riktiga, licensierade bilar samt en rad verkliga banor. Accolade insåg snabbt potentialen i racinggenren och lanserade året efter Grand Prix Circuit det oerhört framgångsrika Test Drive. Medan Grand Prix Circuit erbjöd kompromisslös realism var Test Drive mer av ett arkadspel, även om det var ett väldigt krävande sådant.

Outrun tar form...

På andra sidan jordklotet hade den då relativt oerfarne och fortfarande okända spelproducenten Yu Suzuki precis fått klartecken från Segas överhuvud att utveckla Outrun, ett arkadspel innehållande sol, sand och en vårdslös yuppie i en nyvaxad Ferrari Testarossa med tillhörande flickvän. Outrun släpptes efter knappa fem månaders utveckling och blev en internationell supersuccé. Arkadspelet svalde miljontals silvermynt av nyfikna fartgalningar världen över och Sega började omedelbart med att konvertera spelet för hemmamarknaden.

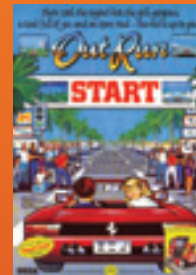
Medan Accolade sedan började arbeta på uppföljaren till Test Drive hade en rad konkurrerande spelföretag insett potentialen i racinggenren och påbörjat utvecklingen av sina egna racingsimulatorer. Den numer legendariske programmeraren David Kaemmer och hans bästa vän hade utan egentlig finansiering och under sex korta månader utvecklat det klassiska Indy 500 som än idag är en av de bästa, spelmässiga tolkningarna av världens mest kända motorsporttävling, Indianapolis 500. >

Bensin i blodet



Test Drive

Strax efter premiären av Grand Prix Circuit släppte Accolade Test Drive till Atari ST, Commodore 64 och till PC. Spelet blev snabbt väldigt populärt tack vare den realistiska och detaljerade grafiken och den för den tiden starka närvarokänslan.



Outrun

Outrun var en gigantisk succé för Sega som märkligt nog väntade hela 17 år innan de släppte uppföljaren Outrun 2.



Indy 500

Indy 500 släpptes till PC 1999 och var en rättvis och spelmässigt imponerande imitation av världens största motorsporttävling. Bakom spelet stod den idag legendariske programmeraren David Kaemmer som utvecklade Indy 500 tillsammans med sin bästa vän. Indy 500 tillät spelaren att ställa in allt från lufttryck i bilens däck till dämpning och downforce.



Segas Outrun släpptes i arkadhallarna 1987 och blev snabbt oerhört populärt. Upplägget var enkelt, racingen väldigt grundläggande och grafiken urläckar.

”Även om racinggenren föddes två år tidigare så kom det definitiva genombrottet med Ataris klassiska Pole Position”



Åldrats utan värdighet

Till skillnad från andra tidigare racingmilstolpar som World Circuit Racing och Outrun är Pole Position idag fullständigt ospelbart. Det påminner knappt om ett spel och får liksom Ataris följande racingspel, Night Driver, hjärnan att kortsluta bara på några minuter.

Geoff Crammond debuterar

Vid det här laget blomstrade genren och alla ville ha sin del av kakan. Kaemmers Indy 500 fick snart sällskap av en annan begåvad ung programmerares hobbyprojekt, nämligen den geniförklarade Geoff Crammonds debutspel, Stunt Car Racer. Spelet var en stilstudie i användandet av tredimensionella miljöer, realistisk spelfysik i kombination med konstant uppmuntran till vårdslös körning.

Crammond lyckades för första gången använda polygoner istället för pixeluppbyggda objekt utan att för den skull tumma på spelets hastighet och Stunt Car Racer blev snabbt en enorm succé. Faktum är att Crammonds debutspel fortfarande är ett av de bästa spelen

”World Circuit var det första racingpelet som gav den rätta fartkänslan och de kraftfulla F1-bilarna imiterades på ett fullskaligt sätt”

i hela racinggenren. Hans nästa projekt ett mer seriöst sådant och framförallt ett betydligt dyrare spel när det kommer till utvecklingskostnader. World Circuit var Crammonds svar på det omätligt populära Indy 500 och gavs ut av Microprose. World Circuit innehöll samtliga licenser från 1989-1990 års F1-säsong och blev snabbt oerhört populärt. Här återfanns snygg grafik, utmanande spelbarhet och framförallt möjligheten att själv göra diverse inställningar på sin bil.

World Circuit var det första racingpelet som gav den rätta fartkänslan och de hutlöst kraftfulla F1-bilarnas råstyrka imiterades på ett fullskaligt sätt. Ungefär samtidigt hade Sega påbörjat utvecklingen av Virtua Racing. Ett av de första konsolbaserade 3D-racing-spelen (även om det först släpptes i arkadhallarna) som bjöd på flera olika typer av racing. Här fanns det möjlighet att välja mellan en stockcar, en formelbil och något som liknade en Le Mans-kärra. Även om Virtua Racing inte levererade samma heltäckande och tekniskt komplexa upplevelse som exempelvis World Circuit så var succén ett faktum.

Micro Machines säljer som smör

På andra sidan Atlanten, med mål att underhålla på helt motsatta premisser släppte den då okända utgivaren Codemasters den första delen i vad som skulle komma att bli en av de mest framgångsrika racingserierna någonsin, nämligen Micro Machines. Med en smaskig licens från leksakstillverkaren Hasbro och ett extremt beroendeframkallande spelupplägg kunde Codemasters skapa det första riktigt bra multiplayer-spelet i genren.

F-Zero och Mario Kart

Medan nästan alla spefföretag vid det här laget utvecklade sitt eget bilspel satsade dock Nintendo på något lite annorlunda och släppte i början av 1990 F-Zero till den då nysläppta 16-bits-konsolen Super Nintendo. De ville enligt dem själva komma med något nyskapande inom genren och något som kändes både fräscht och samtidigt lättspelat. F-Zero var ett futuristiskt racingspel där framtida



World Circuit var Geoff Grammonds definitiva genombrott. Spelet bjöd på realistisk fysik och ett oerhört imponerande kollisionssystem.

Bensin i blodet



Virtua Racing

Virtua Racing var grafiskt sett ganska primitiv, trots användandet av polygoner, men bjöd på god variation och välgjord körkänsla.



Micro Machines

Codemasters trotsade Nintendos hårda regler och släppte Micro Machines till NES i början av 1991. Nintendo stämde Codemasters som vann i rätten och slapp dryga böter. Spelet sålde i en miljon exemplar.



Super Mario Kart

1992 släpptes Super Mario Kart som än idag är det bästa spelet i serien, trots otaliga uppföljare till såväl Nintendo 64 som till Gamecube, Gameboy och Nintendo DS.



Daytona USA

1995 släpptes konverteringen av Daytona USA till Saturn. En mycket bra version av ett strålande spel blandade USA:s mest populära motorsport med japansk design.



Kitschig design, sanslös fartkänsla och annorlunda spelkontroll gjorde F-Zero till ett bra racingspel.

svävare tagit Ferrari-bilarnas plats på racingbanorna. Spelet banade väg för ytterligare en viktig subgenre och sålde sammanlagt närmare en miljon exemplar världen över. Även Super Mario Kart släpptes ungefär samtidigt och var även det en enorm succé för Nintendo. Inte minst fick dessa två spel samtliga dåtida arkadracingspel till PC att se väldigt tråkiga och stela ut.

Ridge Racer är häpnadsväckande

Åtta månader senare premiärvisade Namco arkadspelet Ridge Racer och en hel racingvärld kippade efter andan. Ridge Racer är än idag ett av de mest betydelsefulla racingspelen i arkadgenren och förändrade för alltid vår bild av ett riktigt bra bilspel. Namcos dåvarande arkadhårdvara tillät deras programmerare att



Geoff Grammond debuterade med Stunt Car Racer 1989. Spelet bjöd på den första riktiga 3D-upplevelsen och simulerade tyngd och gravitation på ett mycket imponerande sätt. Indy Car Racing var David Kaemmers hittills största bedrift och ett underbart spel som var flera år före konkurrens vid den tiden.

använda sig av mer detaljerade omgivningar än någonsin tidigare och spelbarheten fick miljontals spelare att återvända till arkadhallen, gång på gång. Senare samma år (1993) släppte Sega deras konsolversion av Virtua Racing till Mega Drive, en stor försäljningssuccé vilket givetvis inspirerat Segas egna utvecklingsteam att försöka överträffa Ridge Racer. Namcos superba och stilbildande arkadjätte inte gick givetvis inte att besegra, framförallt inte eftersom Mega Drive-versionen av Virtua Racing liknade text-TV rent grafiskt och hackade som en trasig diabilprojektör.

Daytona USA och Indy Car Racing

Segas Yu Suzuki som vid det här laget byggt upp en diger resumé som spelproducent, samlade närmare 20 stycken av spelhusets största begåvningar (inklusive Tetsuya Mizuguchi) och lade all kraft på deras nästa spel, Daytona USA. Ambitionen var att bräcka Namco och efter ett drygt år av utveckling släpptes spelet i arkadhallarna. Daytona USA var ett Nascar-spel där fartkänslan placerats i första rummet. Precis som Ridge Racer var spelet en perfekt mix av lättillgänglighet men bjöd ändå på djup spelbarhet och utmanande banor. Daytona USA är än idag ett av Segas absolut bästa spel och konverterades senare till bland annat Sega Saturn. Medan Sega gjorde succé i arkadhallarna släppte Papyrus Indy Car Racing, en PC-succé som enkelt utklassade allt annat på marknaden vid den tidpunkten. >





Petters bästa varvtid

Petter bästa varvtid på bana två (Mountain) är 1 minut 11 sekunder och 68 hundradelar (Lancia Stratos, automat). En rekordtid i absolut världsklass.

Tetsuya Mizuguchi och AM2-avdelningens Sega Rally Championship var den definitiva starten på subgenren rallyspel och tog hela spelvärlden med storm då det debuterade i arkadhallarna. Sommaren 1995 släpptes Sega Rally till Sega Saturn och Petter spelade så mycket att en av hans tummar (högerhanden) faktiskt möglade och trillade av. Idag sitter den dock, mirakulöst, på plats igen. Stor och hemsk.

Playstation gör debut

Nu hände det mycket och 1995 kom att bli ett av de bästa åren för racinggenren någonsin, inte minst eftersom Sony anträdde spelmarknaden. På premiärdagen för Playstation släpptes en perfekt konvertering av Namcos arkadsuccé Ridge Racer som sålde överlägset mest av samtliga releasetitlar till maskinen. Namco skulle under de följande åren visa sig dominera arkadracinggenren med briljanta uppföljare till det bästsäljande Ridge Racer. Inte minst med spel som Rage Racer, Rave Racer och Ridge Racer Type 4.

En vecka efter Europa-premiären av Playstation släppte Psygnosis Destruction Derby till samma maskin, ett spelmässigt annorlunda racingspel baserat på kollisioner som bjöd på sanslös grafik och god variation. Några månader senare släppte samma spelhus även Wipeout, ett mer stilrent och attitydspäckat F-Zero proppat med attityd, stil och utmanande racing. Wipeout blev snabbt uppskattat av de mest initierade spelarna även om det enligt många led av en allt för svårbe-mästrad spelkontroll.

Sega regerar i rallyskogen

Trots Sonys lyckade Playstation-premiär och det växande utbudet racingspel som släpptes till konsolen under 1995 var det Sega som återigen skulle stjäla showen bara månader senare. I slutet av året släpptes Sega Rally Championship från samma utvecklingsteam som året innan utvecklat Daytona USA, nu med Tetsuya Mizuguchi som producent. Sega Rally var den första riktiga rallyupplevelsen som rättvist imiterade de fundamentala elementen från rallysporten som blandades med Segas patenterade lättillgänglighet. Sega Rally var ett stort steg för hela genren och

Bensin i blodet



Destruction Derby
Psygnosis Destruction Derby släpptes i oktober 1996 till Playstation och sålde närmare en miljon exemplar bara i Europa.



Geoff Crammonds Grand Prix 2
Crammonds efterlängtrade uppföljare till World Circuit; Grand Prix 2 är ett av tidernas absolut bästa racingspel, alla kategorier.

Wipeout

Psygnosis var oerhört starka under Playstation-konsolens första levnadsår och släppte under 1996 ett par väldigt bra spel, däribland givetvis det första Wipeout-spelet.



Formula One
Psygnosis och Bizarre Creations samarbetade i utvecklingen av Formula One till Playstation 1997. Ett lättillgängligt F1-spel med förbländande fysik.

satte en standard för den kommande generationen rallyspel, en subgenre som snart skulle explodera med full kraft. Trots det begränsade utbudet banor och bilar lyckades Sega Rally klättra förbi många av Segas tidigare succéer i popularitet. Orsaken till detta var den djupa men relativt grundläggande fysiken som innehöll en perfekt balansgång mellan realism och fiktion. Att bli riktigt bra i Sega Rally krävde timing, träning och massor av tålamod och trots att spelet fått en modern uppföljare är det första spelet fortfarande ohotat på toppen av rallyberget.

Need for Speed föds

Medan Ridge Racer dominerade konsolmarknaden passade Electronic Arts på att släppa PC-versionen av Need for Speed som först släpptes till den dödfödda konsolen 3DO. En fristående fortsättning till Test Drive och en given försäljningssuccé. Need for Speed var ett landsvägsbaserat racingspel med licensierade vrålkåk där mötande trafik och poliser utgjorde utmaningen snarare än rödmarkerade hårnålskurvor. Ridge Racer-kopian Screamer



Need for Speed släpptes till PC i början av 1995 och bjöd på god fartkänsla, vidsträckt landsvägar och massor av exotiska bilar. Samma år släppte Namco Ridge Racer till Playstation som snabbt blev det bäst säljande spelet till maskinen. Mycket tack vare den underhållande bifysiken baserad på extrembredda asfaltssladdar.

släpptes också ungefär samtidigt och trots att spelet saknade mycket av vad som gjorde Namcos klassiker så bra blev det, precis som Need for Speed, väldigt framgångsrikt.

Racinggenren var nu en av de mest inkomstbringande speltyperna och än fler spelutvecklare såg potentialen i den mer lättsmälta konsolupplevelsen. Det fullkomligen basunerades ut arkadracingspel, framförallt till Playstation och de mer simulatorka spelen baserade på realism föll i glömska.

David Kaemmer fortsätter att briljera

Så var det till Indy Car Racing 2 släpptes till PC där Kaemmer hade överträtt sig själv igen, med hjälp av betydligt kraftfullare teknik, problemet var att realismen nu tagit överhanden. Indy Car Racing 2 var en kompromisslös simulator som enligt utvecklarna själva till fullo simulerade verklighetens indycar-racing. Datorerna tillät nu avsevärt mer komplexa uträkningar vilket tillät programmerarna att arbeta betydligt mer ingående med spelets fysikmotor. Indy Car Racing 2 innehöll en milslång lista med matematiskt korrekta och

"Sega Rally var den första riktiga rallyupplevelsen som rättvist imiterade de fundamentala elementen från sporten, blandat med Segas patenterade lättillgänglighet"

välavvägda beslut angående allt från tyngd till fart, G-kraft och friktion. Spelet ansågs dock av många som ospelbart och floppade försäljningsmässigt (170 000 sålda exemplar). Den smärt-samt detaljrika återgivelsen var allt för kompromisslös i sin jakt på realism och dödade därmed allt vad underhållningsvärde hette. Kaemmer uttalade sig senare om detta och hävdade att problemet var att man framför en datorskärm inte kan känna när däcken tappar fäste eller när framaxeln fått nog inför en svår kurvtagning och att detta således var problemet snarare än själva spelfysiken.

Arkaddoftande F1-upplevelse från Sony

Sony kontrade med engelska Bizzare Creations, numera mest kända för Project Gotham Racing-serien, Formula One samma år. En grafisk triumf, proppfylld av smaskiga licenser och för första gången någonsin kändes ett F1-spel till konsol snyggare än de till hemdatorerna. Formula One var dock inte alls en simulator av samma sort som exempelvis World Circuit utan blandade >



Betydelse för försäljningen

Gran Turismo var inte bara ett banbrytande spel som för alltid förändrade racinggenren. Det var också en av de stora anledningarna till varför japanska bilmodeller såsom Impreza WRX, Mitsubishi Lancer Evo, Honda S2000, Nissan Skyline och Infiniti G35 snabbt blev populära såväl i Europa som i USA. Något som bland annat Mitsubishi tackade Sony för offentligt några år efter att Gran Turismo 2 hade släppts. Många av dessa bilar kallas idag för "The Playstation Generation Cars".

"Gran Turismo såldes i närmare tre miljoner exemplar och racinggenren skulle aldrig bli sig lik igen"



1998 släppte Sony det egenutvecklade Gran Turismo (Playstation) som skulle komma att förändra hela genren. Spelaren tävlade om prispengar för att trimma sin bil eller utöka sitt garage. Ett koncept som kopierats i mängder av racingspel sedan dess.



Psygnosis uppföljare till det lite för oförlåtande Wipeout var ett fantastiskt spel där ursnabb framfartsracing blandades med cool design och rätt musik.

> realism med överdriven, underhållande spel-fysik. Spelet sålde imponerande nog över en miljon exemplar och är grunden till varför F1-licensen fortfarande idag är hett eftertraktad trots vikande försäljningssiffror.

Geoff Crammonds: Grand Prix 2

Trots att IndyCar Racing 2 floppat och att många nu ansåg racingssimulatorens som tråkig hade Geoff Crammond slitit hårt vid ritbordet för att knappa halvåret senare presentera Grand Prix 2, uppföljaren till det stilbildande World Circuit Racing. Grand Prix 2 var på alla sätt ett lika sofistikerat och tekniskt exakt spel som Indy Car Racing 2, men innehöll ett snällrikt assistanssystem som tillät allt från automatisk bromsverkan till en utförlig och pedagogisk körskola där alla aspirerande F1-fanatiker enkelt kunde lära sig spelets grunder steg för steg. Grand Prix 2 var utan tvekan den mest välbalanserade och genomarbetade racingssimulatorens som släpptes på marknaden och anses fortfarande än idag av många som det främsta spelet i genren, inte minst av undertecknad.

1997 släppte Nintendo den kassettbaserade Nintendo 64 och drygt åtta månader senare hade Mario Kart 64 premiär.

En fortsättning på det populära Super Nintendo-spelet och en mycket uppskattad flerspelarupplevelse. Dessvärre var Marios motorburna återkomst det enda racingsspelet till 64:an som överhuvudtaget är värt att nämna, Top Gear Rally försökte utmana Sega Rally men misslyckades fatalt.

Racinggenren blev cool över en natt

Ungefär samtidigt släppte även Psygnosis en efterlängtat uppföljare till Playstation, nämligen Wipeout 2097. Det stilbildande konceptet hade vidareutvecklats och den svärbemästrade spelkontrollen var nu överkomligt utmanande och återgav en strålande känsla av hiskelig fart. Neonfärgade framtidsmiljöer, proppade med häftiga designdetaljer, techno-typografi och populär dansmusik innebar ännu ett steg i rätt riktigt för Sonys maskin som alltmot tilltalade en äldre och mer köpstark målgrupp. Efter Wipeout 2097 lämnade stora delar av teamet Psygnosis och inget av de kommande spelen skulle ens komma nära den kvalitet som 2097 bjöd på.

På andra sidan Atlanten glömdes dock futurism och starka neonljus snabbt bort efter att Interplay gett ut det kontroversiella Carmageddon (PC). Spelet var egentligen mer ett actionspel än ett racingsspel där man belönades för att köra över så många fotgängare som möjligt. Smaklöst och meningslöst menade vissa medan andra såg förbi spelets blodiga yttre och njöt av den spelmässiga frihet som gavs. Carmageddon blev en stor succé framförallt just i USA.

Gran Turismo förändrar allt...

Viper Racing, Need for Speed 3, Screamer 2, Ultimate Race Pro, Formula 1 98, F1 Racing Simulation, Motorhead, Monster Truck Madness 2 - racinggenren fullkomligen exploderade under 1998 och hyllorna fylldes av kvalitativa titlar till samtliga plattformar. Dock

var det ingen av ovan nämnda spel som kom i närheten av Sonys flaggskepp, Gran Turismo, spelet som revolutionerade genren och Kazunori Yamauchi gjorde Geoff Crammond sällskap på kungatronen för racingproducenter. Sonys egen utvecklingstudio Polyphony bjöd i det stilbildande Gran Turismo på visuellt slående GT-racing, 150 licensierade personbilar och givetvis det idag självklara garaget som tillät en imponerande genomgående inblick i det bottenlösa trimträsket.

Succén var ett faktum, Gran Turismo såldes i närmare tre miljoner exemplar och racinggenren skulle aldrig bli sig lik igen. Många inte minst Sony själva väljer att kalla Gran Turismo

”Den bitvis avvikande realismen i Gran Turismo var en bagatell i ett spel som kom att omdefiniera ordet racingsspel”

för den ultimata bilsimulatorens, något som alltid varit lite missvisande. Till att börja med var de fysiska kompromisserna i Gran Turismo ganska stora eftersom hårdvarukapaciteten i Playstation inte räckte hur långt som helst. Skillnader mellan spelets olika klasser skapades genom ett speciellt utformat protokoll i spelets fysikmotor vilket gjorde en hel del bilar orättvisa. Mindre, billigare bilar understyrde allt för mycket och svarade knappt på rattutslag i hastigheter över 100 km/h.

Men Gran Turisomos bitvis avvikande realism var en minimal bagatell i ett spel som kom att omdefiniera ordet racingsspel. Möjligheten att tjäna pengar genom att vinna diverse tävlingar för att sedan kunna modifiera sin bil eller köpa andra modeller är idag ett självklart inslag i massor av racingtitlar inte minst i mer eller mindre ogenerade kopior såsom Group S Challenge, Enthusia: Professional Racing, Auto Modellista, R: Racing och givetvis även Forza Motorsport.

Världens bästa racingssimulator

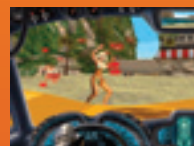
Medan Sony förändrade racingsspelens framtid valde ett annat spelhus att förfina det vi sett i spel som Grand Prix Circuit och Indy 500 en gång påbörjade. Papyrus med David Kaemmer i spetsen släppte hösten 1998 Grand Prix Legends, spelet som kom att sätta en helt ny standard i simulationsgenren, ett spel som fick många av oss racingfanatiker att snabbt lägga Gran Turismo åt sidan.

Grand Prix Legends bjöd på en perfekt återskapad upplevelse bakom ratten på någon av bilarna i 1967-års F1-säsong, allt snyggt paketerat i en av genrens mest lyckade presentationer. Bilarnas motorer, växellådor, chassin, karosser, hjulupphängning, däck och stötdämpare var alla separat modellerade och spelets fysikmotor överträffas idag enbart av den svenskutvecklade simulatorens GTR som släpptes nästan sju år senare. Känslan av att verkligen sitta i en av dessa klassiska F1-bilar var oerhört väl utförd i Grand Prix Legends och samtliga av verklighetens fysiklagar gällde ute på racingbanan. Tillkom gjorde slående detaljerad och välgjord 3D-grafik samt ett oerhört autentiskt motorljud. Grand Prix Legends kändes, lät och såg riktigt bra ut och gör det än idag. Inte ens Crammonds senaste spel, Grand >

Bensin i blodet



Grand Prix Legends
Papyrus Grand Prix Legends revolutionerade racingssimulatorens med enastående balanserad och autentisk bilfysik som än idag är bland det mest verklighetstrognas och krävande som går att hitta i ett racingsspel.



Carmageddon
Utmaningen i Interplays Carmageddon låg i att köra över så många fotgängare som möjligt, och på så extrema sätt som möjligt. Spelet chockade många med sitt blodiga innehåll, inte minst i USA där den nationella Hem & skolföreningen arbetade hårt under ett helt år för att förbjuda spelet. På redaktionen minns vi Carmageddon som ett lika bisart som välgjort spel med snygg grafik och god bilfysik.



Need for Speed 3
Electronic Arts tredje del i Need for Speed-serien släpptes i slutet av 1998 till PC och imponerade då främst grafiskt med sanslöst läcker ljussättning och supersnygga bilmodeller.

Bensin i blodet

RACINGSPELENS HISTORIA

> Prix 4, har lyckats överträffa Papyrus drygt sju år gamla simulator.

Grand Prix Legends sålde i blyga 200 000 kopior och ansågs som ett försäljningsmässigt misslyckande, medan spelpressen världen över jublade åt Papyrus bedrift. Dave Kaemmer vägrade dock inse att spelet var för svårt och för krävande för den breda publiken utan uttalade sig ett flertal gånger om hur det enligt honom var butiksdjornas fel och den låga standard på hemdatorerna som gjorde att Grand Prix Legends inte sålde bättre än vad det gjorde.

Colin McRae speldebuterar

Trots vissa försäljningsmässiga misslyckanden var racinggenren nu en outtömlig guldgruva, och alla ville dit givetvis. Det släpptes en uppsjö olika titlar till samtliga plattformar men tillsammans med Gran Turismo var det ett specifikt konsolspel som stal all uppmärksamhet här i Europa. Spelet hette Colin McRae Rally och förvaltade arvet som Sega lämnat efter sig med Sega Rally Championship. Colin McRae Rally anammade en del av Segas framgångsrika spelbarhet då de blandade realism med fiktion, tillsatte sedan licensierade bilmodeller ur 1998 års WRC-säsong, en simulatorlik presentation och massor av utmanande rallysträckor. Rallygenren hade vid det här laget svalnat, trots Top Gear Rally och V-Rally, något som Codemasters nu skulle ändra på. Colin McRae Rally var perfekt balanserat, svårt och till synes verklighetstroget men hela tiden belönande och med en underbar körkänsla. Trots aningen gammal

”Colin McRae Rally var perfekt balanserat, svårt och till synes verklighetstroget men hela tiden belönande och med en underbar körkänsla”

grafik blev Colins första digitala rallytur en stor succé, som sålde över en miljon och banade väg för massor och åter massor av liknande spel i genren.

Året efter var Codemasters tillbaka med ett annat nytt spel. Touring Car Championship 2 (TOCA 2) gjorde efterlängtad debut till Playstation och PC och Codemasters hade lyckats förbättra samtliga svagheter i föregångaren. TOCA 2 blev en omedelbar succé. Sega släppte senare samma år arkadkonverteringen av uppföljaren till Sega Rally Championship 2 till den då nysläppta konsolen Dreamcast, ett snyggt och spelmässigt underhållande spel som ändå inte levde upp till allas höga förväntningar.

Fler bilar, fler banor

Nytt millennium och en rad nya utmanare till racingtronen. Först ut var Ubisofts Monaco Grand Prix Racing Simulation och Electronic Arts med Sports Car GT. Både spelen bjöd på imponerande grafik och en välgjord spelkontroll. Dock skulle även år 2000 bli konsolernas år, dels eftersom Codemasters först släppte Colin McRae Rally 2, men givetvis främst för att Sony gav ut det extremt efterlängtade Gran Turismo 2. Polyphons

Colin McRae Rally

Under våren 1998 släppte Codemasters Colin McRae Rally till Playstation och PC. En strålande racingupplevelse som hämtat hälsosamt mycket inspiration från Sega Rally. Allt toppat med en känsla av realism förmedlat av en superb presentation och utseendemässigt verklighetstrogna rallysträckor. Colin speldebut sålde som smör i solsen.



Midtown Madness

Midtown Madness släpptes i slutet av 1998 och tillät spelare att fritt navigera i två stycken verkliga städer.



Sega Rally 2

Sega släppte Sega Rally 2 till Dreamcast i början av 1999 som trots vissa kvaliteter inte ens var nära på lika bra som den stilbildande föregångaren. Främst var det fysiken som kändes stel och ensidig men även bandesignen saknade den briljans som det första spelets underbara banor bjöd på.



Sega GT

2000, två år efter Gran Turismo, försökte Sega sig på samma sak med GT-kopian Sega GT. Spelets viktigaste detalj, bilfysiken, var dock usel och spelet floppade totalt.



Geoff Crammonds Grand Prix 3 var ett mycket bra spel men ansågs sakna nyheter och blev inte alls den succé som Microprose hoppats på. Samma år släppte Sega simulatören Ferrari F355 Challenge.

efterföljare var i stort sett samma spel fast med tre gånger så många bilar och en del nya, välkomna banor. Spelet sålde i närmare nio miljoner exemplar och förblir ett av de bäst säljande bilspelen någonsin.

Grand Prix 3 utan nyheter

Racingutbudet till hemdatorn skulle även de berikas med ytterligare succéer senare samma år, då av EA:s egenutvecklade F1 2000 och Geoff Crammonds oerhört efterlängtade Grand Prix 3 släpptes. Grand Prix 3 var enligt många fans lite av en besvikelse då spelet helt saknade nyheter och hamnade i skuggan från F1 2000 som trots spelmässiga svagheter sålde oerhört bra. Electronic Arts hade nu fått smak på F1-genren och teamet som tidigare utvecklat Sports Car GT började genast jobba med nästa års upplaga av spelet.

Samma vinter släppte Hasbro Nascar Heat, ett lika visuellt polerat som spelmässigt strålande Nascar-spel som mottogs med öppna armar, framförallt av den amerikanska spelpubliken. Sega släppte även den på förväg omtalade Gran Turismo-utmanaren Sega GT till Dreamcast, ett snyggt men medelmåttigt spel där simuleringen av bilarnas fysik lämnade en hel del att önska.



Ferrari 355 Challenge

Året därpå var det dags för Polyphony och Sony att ännu en gång knäppa konkurrenterna på näsan. Gran Turismo 3: A-Spec släpptes till Playstation 2 och hänförde även de mest härdade racingfantasterna. Grafiken var i en klass för sig och trots att både spelets fysikmotor samt de olika inställningsmöjligheterna var de samma som i Gran Turismo 2 samt att bilarna fortfarande inte tog någon skada sålde Gran Turismo 3: A-Spec som smör i solsen. Sony rapporterade ett halvår senare att Gran Turismo 3: A-Spec var det snabbast sålda Playstation 2-spelet dittills.

Det skulle dock visa sig att Sega, trots floppen med Sega GT, hade betydligt mer att ge. Bara tre månader efter att Gran Turismo 3 släppts hade arkadkonverteringen av Yu Suzukis simulator Ferrari 355 Challenge premiär till Dreamcast. Spelet var och är tillsammans med Papyrus Grand Prix Legends och Simbins GTR fortfarande helt oöverträffat när det kommer till kompromisslös simulation. Suzuki hade sedan länge drömt om att utveckla den ultimata Ferrari-simulatören, inte minst eftersom han själv tävlade i den japanska amatörligan. F355 Challenge innehöll fullständigt oförlåtande, fullt realistisk fysik och >



Touring Car Championship 2 från brittiska Codemasters var baserat på 1998-års BTCC-säsong och var en stor förbättring i jämförelse med det föregående spelet. Dels var grafiken betydligt bättre (såklart) men de storas förändringarna rörde bilarnas fysik och spelkontrollen.

Riktig körning - på låtsas

Framgångsrika, svenska förare som Rickard Rydell och Janne "Flash" Nilsson har själva erkänt att de använder spelet om TOCA 2 och STCC-spelen för att träna omkörningar och memorera vissa banor.



Olaglig körning

Flera av de stora bitillverkarna som medverkat i tidigare Need for Speed-spel (som Porsche, Lamborghini och Ferrari) ville inte låna ut sina bilar till Underground eftersom tävlingarna i spelet skulle köras under olagliga former, så kallad Street Racing.

Den japanska street racing-trenden fullkomligen exploderade i mellan 2001 och 2002, inte minst tack vare Rob Cohens långfilm *The Fast and the Furious*. Detta tog spelutvecklarna fasta på, framförallt EA, som året därpå släppte det extremt framgångsrika *Need for Speed: Underground*.

> endast en bil och uteslöt således en stor del av den publik som Sony lyckats nå med *Gran Turismo*. Detta var dock inte ett problem enligt Sega som utvecklat spelet för en smal målgrupp och fullt i linje med företagets vilja att gått sina egna vägar. Ferrari 355 Challenge finns idag även släppt till Playstation 2 och är en strålande djukdykning i det mest fundamentala som banracingvärlden har att bjuda på; djup, realism och extrem utmaning.

Geoff Crammond slår tillbaka!

Det låter kanske tjugigt, men även 2002 blev ett höjdarår för racingentusiaster. Geoff Crammonds *Grand Prix 4* släpptes och alla de som tvivlat på honom efter den tredje upplagan fann sig övervåldigade av den totalrenovering som spelet genomgått. Geoff Crammonds *Grand Prix 4* innehöll strålande grafik och massor och åter massor av attraktiva inställningsmöjligheter för att inte nämna den bästa formelfysiken sedan *Grand Prix Legends*. Och succén var ett faktum. Infogrames påbörjade arbetet med en Xbox-version av *Grand Prix 4*, men avbröt processen strax innan färdigställandet. Orsaken till detta är än idag okänd.

Svenskt rally bättre än franskt

Alla de som hellre nötte grovgrus än F1-banor fann sig samma år uppslukade av svenska Digital Illusions imponerande Xbox-debut *Rallisport Challenge*. En spelmässig blandning mellan *Sega Rally Championship* och *Colin McRae Rally*. Samtidigt som *Rallisport* attraherade grussugna, nyblivna Xboxägare bjöd *Bizarre Creations* på det Xbox-exklusiva *Project Gotham Racing*. En fortsättning på *Dreamcast*spelet *Metropolis Street Racer* som uppskattades framförallt av dem som gillade blandningen av realistisk grafik och arkadmässig spelfysik. Xbox lyckades snabbt

etablera sig som en stark racingkonsol, något som höll i sig även i fortsättningen.

I början av sommaren 2002 gör den tredje delen i Infogrames V-Rally-serie premiär på Playstation 2. Eden Studios ambitioner att bräcka Codemasters rallykung en gång för alla är realistiska och trots ett generöst upplägg där man som aspirerande rallyamatör skulle köra en komplett säsong var V-Rally 3 både överdrivet utmanande och visuellt undermåligt.

Colin McRae Rally 3

Innan Codemasters skulle återvända med ett nytt Colin McRae släppte de den fjärde, fristående delen i TOCA-serien kallad *TOCA Race Driver*. En utökad, internationell Touring Car, GT och Tran Am-licens tillät dem att återskapa allt från vrålande, amerikanska V8:or till de mer traditionella BTCC-bilarna. Spelupplägget var nu fokuserat kring en handling och den extrema variationen i spelets alla olika bilklasser skapade ett splittrat och bitvis ganska slarvigt intryck.

Det skulle krävas en skotsk mästare för ett överträffa... en skotsk mästare och mycket riktigt blev Colin McRaes tredje, spelmässiga inkarnation en stor succé. Spelet släpptes i oktober 2002 och bjöd på massor av superba kvaliteter såsom sanslös fartkänsla, balanserad fysik och urläcker grafik.

The Fast and the Furious

Året som följde blev även det ett bra år för genren då *Project Gotham Racing 2*, *Burnout 2: Point of Impact*, *Need for Speed: Underground*, *F-Zero GX*, *Colin McRae Rally 4* och *Moto GP 2* släpptes och bjöd på fundamentalt olika racingupplevelser och briljant variation. Colins fjärde spel var en återgång till den tyngre och mer grundläggande bilfysiken från det första spelet i serien och fartkänslan från *Colin McRae Rally 3* hade

bantats ganska rejält. Optimerade sträckor, balanserade bilar och samma ursnygga presentation som vanligt gjorde Colin McRae Rally till ännu en stor försäljningssuccé för Codemasters, även om den amerikanska marknaden inte kunde bry sig mindre.

Det var istället den ständigt växande street racing-kulturen som attraherade de amerikanska

”Arkadgenren, som under ett antal år fallit lite i glömska, började sakta men säkert sitt återtag”

spelköparna. Den ultrajapanska och visuellt extrema form av racing hade exploderat i västvärlden mycket tack vare filmen *The Fast and the Furious* och därmed inspirerade ett flertal spelstudios som valde att satsa mer på attityd, krom, vinyldekal och styling än på semirealistisk bilfysik och oändliga inställningsmöjligheter. Arkadgenren, som under ett antal år fallit lite i glömska, började sakta men säkert sitt återtag. EA:s *Need for Speed: Underground* var det mest framgångsrika racing-spelet som släpptes och sålde brutalt bra när det släpptes i slutet av året.

Arkadracingen dominerar utbudet

Året därpå var *Need for Speed: Underground* tillbaka och nu med ett mer öppet spelupplägg där spelaren kunde navigera fritt runt i staden där handlingen utspelades i. Sex månader dessförinnan hade svenska Digital Illusions släppt *Rallisport Challenge 2*, en härligt överdriven och adrenalinstinn rallyupplevelse med ännu mer överdriven arkadfysik än i det första spelet. Sega återvände, efter 17 långa år, med den extremt efterlängta uppföljaren till det stilbildande *Outrun* och *Criteria's Burnout 3: Takedown* debuterade på spelhyllorna bara några veckor senare. Med dessa fyra spel och en rad andra lättillgängliga racingupplevelser var även 2004 arkadracingsen år. >

Bensin i blodet



Colin McRae Rally 3

I september 2002 släppte Codemasters den tredje delen i Colin-serien till PC, Playstation 2 och Xbox. Fartkänslan hade fler dubblats från föregångaren, bilarna var nu mindre svajiga och grafiken avsevärt mycket snyggare tack vare den nya, mer kraftfulla hårdvaran.



TOCA Race Driver

Åtta veckor efter Colin McRae 3 släppte Codemasters den efterlängta fortsättningen på TOCA-serien: *TOCA Race Driver*. Spelet innehöll nu en handling och betydligt större variation än tidigare delar i serien men var trots detta en besvikelse.



F-Zero GX

Gamecube-versionen av Nintendos *F-Zero* utvecklades (ironiskt nog) av Sega, släpptes 2003 och är än idag det absolut snabbaste racing-spelet på marknaden. Det är också extremt utmanande och fullständigt oförlåtande och inget för den oerfarne racing-novisen.



Hösten 2002 släppte Infogrames Geoff Crammonds *Grand Prix 4*, ett superbt spel som bjöd fansen på exakt vad de hade önskat sig. Månaden efter släpptes det svenskt utvecklade *Rallisport Challenge* till Xbox. Ett arkadinfluenserat rallyspel i samma anda som *Sega Rally*.



Juiced ser dagens ljus...

Den tidsenliga street racing-ådran i spel som Midnight Club och Need for Speed: Underground var dock inte tillräckligt för många racingfans som i slutet på året satte hoppet till det kommande Acclaim-spelet Juiced, en blandning mellan EA:s Underground-spel och Sonys storsäljande Gran Turismo-serie. Acclaim gick dock i konkurs två veckor innan Juiced skulle släppas och framtiden för spelet (såväl som en rad andra Acclaimtitlar) var oviss. Till bland annat min stora glädje köptes dock Juiced upp ur Acclaims konkursbo av utgivaren THQ, bara

”Gran Turismo 4 var och är fortfarande obegripligt snyggt men fysikmotorn kändes gammal och det utlovade onlineläget lös med sin frånvaro”

veckor senare. Det skulle dock ta ytterligare sex månader innan Juiced släpptes, då ännu mer polerat än den färdiga slutprodukten från Acclaim. Juiced lyckades med allt som utgivarna Juice Games hade eftersträvat och bjöd på en strålände blandning mellan streetracing-kulturens alla höjdpunkter och garagemöjligheterna från Gran Turismo-spelen.

Gran Turismo 4 vs Forza Motorsport

Men Juiced sålde ganska dåligt och 2005 skulle komma att bli året då Sony och Microsoft slogs om samma pengar, om samma publik, med samma typ av spel. Polyphony och den vid det här laget kultförklarade demonproducenten Kazunori Yamauchis extremt efterlängtda och flerfaldigt uppskjutna Gran Turismo 4 släpptes i mars, tätt följt av Microsofts Forza Motorsport i början av maj. Gran Turismo 4 var och är fortfarande obegripligt snyggt men fysikmotorn kändes gammal och det utlovade onlineläget lös med sin frånvaro. Yamauchi menade att onlinedelen togs bort eftersom hårdvaran inte orkade med och att skador på bilarna var meningslös då Gran Turismo alltid handlat om att undvika just kollisioner. Trots avsaknad av onlineläge och ett system för realtidsdeformering sålde Gran Turismo 4 sönder all tänkbar konkurrens, inte minst debutanten Forza Motorsport som på alla tänkbara sätt förfinade konceptet som Sony uppfunnit med tillförda onlinemöjligheter, bilar som gick sönder och en bättre och mer nyanserad fysikmotor.

Svensk briljans i simulatorn

Fysikkungarna under fjolåret var dock varken Sonys Tokyo-baserade Gran Turismo-studio,



Svensk racingexpertis

I början av 2002 kontaktades den svenske FIA GT-föraren och racingstallägaren Henrik Roos av ett spelföretag med en idé om en simulator baserad på Henriks tävlingsklass. 11 månader senare startade Roos Simbin som sedan, två år senare släppte GTR över hela världen, till alla simulatorfans stora förtjusning.

11 mars 2005 släppte Pan Vision den svenskutvecklade simulatorm GTR: FIA GT Racing Game, ett av de bästa racingspelen någonsin. GTR kom att bli det första och enda spelet som överträffade Papyrus Grand Prix Legend beträffande realistisk bilfysik. Petter har vid det laget spelat mer än 50 timmar GTR och fortsätter att finslipa sina näst intill perfekta varvtider på bland annat svenska STCC-banan Anderstorp

Bensin i blodet



Forza Motorsport
Microsofts svar på Gran Turismo släpptes ifjol och bjöd bland annat på realtidsdeformering och ett välgjord onlineläge, två saker som helt saknades i Gran Turismo 4.



Gran Turismo 4
Trots avsaknad av ett flertal utlovande ingredienser som bland annat onlinekompatibilitet blev Polyphonys fjärde spel en omedelbar supersuccé och krossade konkurrenten Forza Motorsport fullständigt beträffande försäljning. I Gamereactor fick dock Forza ett betydligt högre betyg än Gran Turismo 4 som vi fortfarande anser är ett ganska stelt och operonligt spel med en föråldrad fysikmotor.



Juiced
17 juni 2005, efter mycket om och med, släpptes äntligen Juiced. Spelet blandade Gran Turismo med Need for Speed Underground och är tveklöst ett av de populäraste på redaktionen under det senaste året.

David Kaemmer, Geoff Crammond, Codemasters, Bizarre Creations eller Microsofts Forza-studio. Nej, det var den svenska debutanten Simbin Development som med racingsimulatorm GTR visade vad riktig bilfysik verkligen innebar. En extremt autentisk och underbart genomförd simulator som tillsammans med 1998-års Grand Prix Legends är subgenrens absoluta höjdpunkter.

Simbins VD och tekniska konsult, flerfaldigt prisbelönta FIA GT-föraren Henrik Roos, förklarade för en nyfiken presskår under ett besök hos studion tre månader innan releasen av GTR att utvecklingen påbörjats som ett projekt för att han skulle kunna träna varvtider på sina favoritbanor. Något som är fullt möjligt då spelet erbjuder perfekt simulering av framförallt gravitation och grepp. I slutet av året kom även det tredje Project Gotham Racing-spelet och Electronics Arts nästa Need for

Speed-spel som blandade koncepten från Underground och Hot Pursuit.

Framtiden då?

Sen då, vad hände sen då? Ja, det är det lite för tidigt att svara på för bladet markerat med siffrorna 2006 i denna långa historieelektion är hittills oskrivet. Med spel som Test Drive Unlimited, Forza Motorsport 2, GTR 2, Gran Turismo 5 och kanske Rallisport Challenge 3 på horisonten känns framtiden minst sagt lovande även om det på förhand känns som om många av dessa kan dröja till 2007. Årets start har varit lugn för att inte säga lite händelselös för redaktionens racingorakel, men jag återvänder till spelrummet för ytterligare ett par varv på Anderstorp i min sönderträmmande Lister Storm i väntan på nästa stora händelse i världens bästa spelgenre.

_Petter Engelin



2 december ifjol släpptes Bizarre Creations Project Gotham Racing 3 till Xbox 360. Ett fantastiskt snyggt spel med härlig grafik och bilfysik nånstans i landet mitt emellan semisimulation och aradracing.

A rear view of a yellow Lamborghini sports car, likely a Gallardo, parked on a dark surface. The car's taillights are illuminated, and the license plate reads 'TDU 505' with 'ALOHHA STATE' below it. The background is a tropical scene with palm trees and a blue sky with clouds. A speech bubble containing text is positioned in the upper right area of the image.

Test Drive Unlimited

Det mest intressanta, kommande racingspelet just nu är tvekiöst Ataris Test Drive Unlimited. Spelaren kommer att få full frihet att tävla och utforska en 1500 kvadratkilometer stor yta i en realistisk och detaljerad version av ön Oahu på Hawaii.

”Med spel som Test Drive Unlimited, Forza Motorsport 2, GTR 2, Gran Turismo 5 och kanske Rallisport Challenge 3 på horisonten känns framtiden minst sagt lovande”

ENORM TÄV

Vill du bli först i Sverige med att äga en Nintendo DS Lite?

Tävlingsfrågorna

Vad heter Nintendo-producenten bakom spel som Super Mario Bros, Pikmin och Zelda?

- Shigeru Miyamoto
- Hideo Kojima
- John Woo

Vad heter Nintendos ultrapopulära fickmonster med Pikachu i spetsen?

- DigiMon
- Lego Bionicles
- Pokémon

Vad heter det håriga flygaresset som leder Team Starfox?

- Samus Aran
- Sergeant Mitchell
- Fox McCloud

 Namn:

Adress:

Postnummer:

Ort:

Kryssa i rätt svarsalternativ, märk ditt brev med "Nintendo" och skicka det till: **Gamereactor, Hamngatan 10, 831 33 Östersund.**

Om du inte vill klippa sönder din tidning eller vill maila in dina tävlingssvar kan du skriva ned rätt alternativ tillsammans med ditt namn och adress och skicka det till: **tavling@gamereactor.se**



TÄVLING!



Animal Crossing: Wild World
Wild World är den bärbara versionen av det super-charmiga Gamecube-spelet.

Vinn en 42-tums Plasma-TV, en Nintendo DS Lite, en Nintendo DS, en Gamecube och Animal Crossing!

1:a pris

- ★ ORION 42" PVT-420Si Plasma-TV (HD Ready)
- ★ Nintendo DS Lite
(vinnaren mottar maskinen i mitten av april, långt innan den europeiska releasen)
- ★ Gamecube + Animal Crossing

2:a pris

- ★ Nintendo DS
Exklusivt motivlackerad med Animal Crossing-motiv.
- ★ Animal Crossing: Wild World
- ★ Animal Crossing: Wild World T-shirt

3:e pris

- ★ Animal Crossing: Wild World
- ★ Animal Crossing: Wild World T-shirt

Nintendo Gamecube

Vinn en Gamecube med spelet Animal Crossing + en 42-tums plasma-TV så att du kan njuta av Nintendos charmiga spel i storformat.

42-tums plasma TV

ORION 42" PVT-420Si är en HD-kompatibel XGA-skärm med en ljusstyrka på 1500cd/m² och 10 000:1 i kontrastratio.

Motivlackerad DS

Vårt andrapris utgörs bland annat av en exklusiv, motivlackerad DS med två figurer från spelet Animal Crossing: Wild World på maskinens ovandel.



TÄVLINGEN AVGÖRS DEN 4:E APRIL VINNAREN PRESENTERAS PÅ WWW.GAMEREACTOR.SE

Recensioner



Al Pacino på surhumör

Al Pacino tvärvägrade när EA bad honom låna ut sin röst till Michael Corleone, till skillnad från James Cann och Robert Duvall. Michael Corleone i spelet ser därför varken ut eller låter som sin filmmotsvarighet, något som känns riktigt tråkigt.

The Godfather

Det är dags att visa maffiavärlden vem det är som verkligen bestämmer...

Information

Plattform PC/PS2/Xbox (PSP- och Xbox 360-versioner släpps senare)

Utvecklare EA

Utgivare EA

Speltyp Action

Premiär 23 mars

Antal spelare 1

Rek. Ålder 18 år

Testad version PS2,

PAL / PC, Guld

Plus Mycket bra röstskådespel, intressant handling, grym atmosfär.

Minus Enformigt, inte speciellt snyggt - särskilt inte till PC.

En plågad trumpet spelar den där välkända melodin, den där svepande sorgsna melodin vi så väl känner igen. Småskräp virvlar runt på den nästan öde gatan i Little Italy. Som ett rådjur som tar sina första stapplande steg i livet rör jag mig osäkert och nervöst in i ett litet lokalt slakteri. Några minuter senare har jag misshandlat ägaren och tagit hans pengar. Det stapplande rådjuret har precis tagit sina första steg mot att bli en kallhamrad och likgiltig mördare.

Godfadern har blivit spel, och som spelare handlar det om att skaffa sig en respektingivande karriär och vägen till toppen kantas av mord, svek, tragedier och maktbegär. Ska man vara helt ärlig är Godfadern ett ogenerat Grant Theft Auto-plagiat med handlingen baserad

kring Mario Puzos mästerverliga bok. Självklart saknas den sylvassa satiren, de överdrivna karaktärerna och de hundratals smådetaljer som är det som faktiskt gör Grand Theft Auto-spelen underbart bra. Istället har Electronic Arts valt en mer strikt regisserad historia där handlingen baseras på och bygger vidare på filmerna.

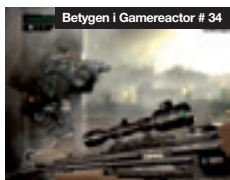
Vid ett flertal tillfällen får spelaren återuppleva viktiga händelser från den första filmen, till exempel när den apelsinsugne Don Corleone blir utsatt för ett mordförsök ganska tidigt i spelet. Man känner självklart igen scenen och Electronic Arts har valt att expandera händelsen med hjälp av en frenetisk skottlossning och en följande biljakt. Väl på sjukhuset följer sedan flera uppdrag

där Corleone fortfarande är under vård och familjens affärer sköts av Sonny Corleone och Tom Hagen.

Även om det finns en hel del uppdrag som direkt rör spelets centrala story, handlar största delen av spelet om att hålla på med inkomstbringande bisysslor. Man börjar på botten genom att vandalisera oskyldiga affärsinnehavares inredning och kanske bjuda på en knytnäve eller två i magen. Detta för att de klenrogna ska svära sin lojalitet till familjen Corleone, något som innebär att de gör sin inbetalning av beskyddarpengarna som krävs. Vissa butiksägare kan misshandlas mer för att ge extra monetära bidrag, men det gäller att inte gå för långt, då det mycket väl kan sluta i att en av parterna dör. Ganska snart

En 2:a åsikt

Godfadern är en aning enförmigt, det går inte att komma ifrån. Många av uppdragen liknar varandra lite för mycket och vissa delar skulle mått bra av lite mer fantasirikedom, men trots detta finner jag mig förälskad i EA:s ambitiösa GTA-kopia och har kämpat hårt för att bli den mest respekterade skurken i Little Italy. 8/10
 _Petter Englin



Black
Playstation 2, Xbox / EA
Shadow of the Colossus
Playstation 2 / Sony
Dead or Alive 4
Xbox 360 / Microsoft
Lemmings
PSP / Sony
Psychonauts
Playstation 2, Xbox / THQ

9/10



Mario & Luigi: Partners in Time 8/10
Nintendo DS / Nintendo
Toca: Race Driver 3 7/10
PC, PS2, Xbox / Codemasters
Suikoden Tactics 7/10
Playstation 2 / Konami
Star Wars: Empire at War 7/10
PC / Lucasarts
The Rub Rabbits 7/10
Nintendo DS / Sega



Urban Reign 7/10
Playstation 2 / Namco
Mark Ecko's Getting Up 6/10
PC, PS2, Xbox / Atari
Castlevania: Curse of Darkness 6/10
Playstation 2, Xbox / Konami
Key of Heaven 3/10
PSP / Sony
Full Auto 3/10
Xbox 360 / Sega

Vito Corleones röst görs till viss del av Marlon Brando som spelade in de sista replikerna bara några månader innan sin bortgång. Bland de andra medverkande finner vi James Caan som Sonny Corleone och Robert Duvall som familjen Corleones advokat Tom Hagen.



För varje god gärning man gör för Corleone-familjen tjänar man respekt och får till slut uppgradera sina färdigheter. En snygg svid och en schysst rock bidrar även de till att ge mer respekt.

börjar man ge sig in på de andra familjernas område, och tar över fler och fler av deras inkomstkällor. Vissa verksamheter är värda mer än andra och för det mesta finns det argisinta gangsters i närheten, som mer än gärna bjuder inkräktare på ett par ventilationshål i bålen.

Som vi alla vet är maffialivet ingen popularitetstävling, snarare tvärtom. I takt med att man erövrar rivaliserande familjers egendom och sätter käppar i deras hjul, kan man snart förvänta sig ett fullfjädrat maffiakrig. Allt man gör, från att ta över affärer och varuhus till att döda generiska hejdukar bidrar i att vendetta-poäng distribueras till spelaren, något som är en indikation på hur impopulär man egentligen är hos de olika familjerna. När krig bryter ut kan man förvänta sig taktiska bombardemang mot den egna verksamheten. Tyvärr får man väl säga att det är denna utfyllnad till handlingen som gör att man ibland kan känna att man konstant gör samma sak. Det finns mängder med affärer och verksamheter att ta över, men i stort sett alla fungerar på samma sätt och det är egentligen bara antalet fiender man måste eliminera som ändras från tillfälle till tillfälle. Krig är visserligen ganska uppriskande, men i fredstider känns det som att man skulle vilja ha mer att göra än att upprepa samma procedur hela tiden.

New York ser trovärdigt ut med sina välkända platser och landmärken blandat med skumma bakgator och

småmysiga kvarter. Generellt sett lämnar kanske grafiken en del att önska då det mesta ser för platt och odetaljerat ut, men i bland annat Little Italy har Electronic Arts lyckats fånga atmosfären och stämningen på ett exemplariskt sätt. Spelarens resa omfattar förutom nyss nämnda Little Italy, även Hells Kitchen, Brooklyn, New Jersey och Hollywood för att nämna några platser. Navigation sker enklast med hjälp av några av de tidstypiska bilarna, som visserligen inte är några turboladdade projektiler, men som ändå gör sitt jobb.

Jag var till en början ytterst skeptisk till hela idén om att göra ett spel på Gudfadern-filmerna, men Electronic Arts har gjort ett överraskande bra jobb och använder på ett smart sätt sitt spel för att fylla i vissa luckor från filmerna. Stämningen och atmosfären är bibehållen och tack vare mycket bra röstskådespel, skickligt regisserade mellansekvenser och en intressant handling blir Gudfadern spelvärt, framförallt för den som älskar Coppolas mästerverkliga filmer. Om man jämför med alternativ som The Getaway känns Gudfadern som en självklar vinnare, som dock inte når upp till samma briljanta nivå som Grand Theft Auto III.

Jesper Karlsson

7/10

Grafik 6 Spelbarhet 7 Ljud 8 Hållbarhet 7
Välproducerad maffia-saga

Far Cry Instincts Predator

Petter partajar med Pippis pappa i söderhavet...

Plattform Xbox 360 Utvecklare Ubisoft Utgivare Ubisoft Speltyp Action Premiär 31 mars
Antal spelare 1-8 Testad version PAL Rek. ålder 16 år

Jag har sagt det förut, säger det gärna igen; i kontrast till de stålgrå framtidsmiljöerna som ofta präglar genren är Ubisofts böljande söderhavskuliss ett oerhört trivsamt ställe. Inga irriterade utomjordingar, inga mörklila rymdskepp och inga laserpistoler. Bara halvautomatiska maskingevär, hundratals lejda hejdukar i hawaiiiskjortor, stekande sol och böljande vegetation. Far Cry är på många sätt som en semester från det som actiongenren vanligtvis bjuder på, men ingen sån där urtrist charterresa med obligatorisk grisfest, utan en händelserik, spännande utflykt bland bomber och granater.

Far Cry Instincts Predator är i all sin enkelhet samma spel som släpptes till Xbox för fem månader sedan, utökat med tilläggs paketet Predator som är en direkt fortsättning på Xbox-äventyret. Det blir lätt krångligt att försöka bena ut alla olika begrepp i Far Cry-världen, inte minst då PC-spelet och Xbox-konverteringen skiljer sig åt markant beträffande story. Personligen fattar jag nästan ingenting om hur de olika spelen hänger ihop eller vilka som gjort vad, mot vem. Jag vet dock att hjälten, Jack Carver, injicerats med ett giftigt preparat som ger honom djuriska instinkter och färdigheter såsom extra styrka, spänst hörsel och syn.

De första tio timmarna i Far Cry Instincts Predator är exakt samma spel som till Xbox, med skillnaden att grafiken är bättre. Ubisoft har dock inte alls utnyttjat den fulla kapaciteten i Xbox 360 då det enda som egentligen förbättrats är upplösningen på spelets texturer, en del av ljussättningen och systemet som renderar vatten. Vad som

är ännu mer förvånande än att Ubisofts grafiker varit en aning lata är det faktum att det främsta och kanske enda riktiga problemet i Xbox-spelet Far Cry Instincts, nämligen den artificiella intelligensen, inte förbättrats. Fienderna kan ibland fortfarande få syn på en även om man ligger ned på mage under en buske, i skuggan, medan de andra gånger inte märker om man skjuter dem i benet. Med allt detta sagt känns det dock generöst att man får ett och halvt spel som bjuder på 16 timmars explosivt skjutande i själva story-läget och oräkneliga timmar online.

På pluskontot hittar vi strålade design, roliga, variationsrika och omfattande banor, många lyckade vapen, körbara fordon och ett välgjort multiplayerläge som fungerar bra såväl över nätet som på delad skärm. Jag är också riktigt förtjust i Carvers rovdjursinstinkter som särskiljer spelet från många andra actionspel.

Med ännu högre ambitionsnivå hade Ubisoft kunnat göra något briljant av detta, nu landar det på betyget "bra" på grund av stundtals bristande artificiell intelligens och lite väl simpel grafik.

Petter Engelin

7/10

Grafik 7 Spelbarhet 7 Ljud 7 Hållbarhet 8
Stabil solsemester...



Far Cry Instincts Predator är långt ifrån fullt men hade kunnat vara betydligt snyggare med tanke på hur mycket kraftfullare Xbox 360 är än Xbox. Även den artificiella intelligensen hade kunnat varit bättre.



Bruna stadsgator

Mexico Citys gator känns härligt lortiga och autentiska. Detaljerade med eftersmak av grus, sand och smockfyllda med fruktansvärt arga rebellstyrkor, som gör allt för att hindra din och dina spökens framfart.

Ghost Recon Advanced Warfighter

Teknikorienterad och intensiv krigsföring i Ubisofts efterlängttade trea...

Information

Plattform Xbox 360
Utvecklare Red Storm
Utgivare Ubisoft
Speltyp Action
Premiär Ute nu
Antal spelare 1-16
Rek. Ålder 16 år
Testad version PAL

Plus Dynamisk spelbarhet, härlig spelkontroll, god variation, snygg grafik och bra multiplayer-del.

Minus Hög inlärningskurva, dåligt röstskådespeleri.

Jag lägger kolven mot axeln och sluter ena ögat. Målet befinner sig 300 meter från min position. Slappnar av, håller andan och kramar långsamt avtryckaren. Varje liten millimeter kan vara avgörande för om uppdraget blir en framgång eller katastrof. Skottet går av, och missar sitt mål med en hårsmån. Plötsligt ljuder rotorblad från helveteshelikoptrarna två kvarter bort. Minuter senare står jag mitt i ett brinnande inferno av granatregn och maskingevärselfeld.

Året är 2013 och Mitchells topptränade specialstyrka befinner sig i Mexico City på ett rutinuppdrag när en av landets rebellgrupper slår till hårt mot regeringshuset. Det blir Ghost Reconns uppgift att stävja hotet och frita den kidnappade presidenten. Mexico City är ett slagfält så långt bort från de barttäta

skogarna i Ghost Recon 2 som men överhuvudtaget kan komma. Striderna är tätare, tempot är högre och risken för bakhåll flera gånger större än i skogen. För spelaren innebär detta att man måste lära om, även om man njutit av de två tidigare spelen.

Red Storm ville med Advanced Warfighter skapa ännu starkare närvarokänsla och öka tempot, utan att för den delen förlora realismen eller det taktiska från de föregående två spelen. Något de lyckats oerhört bra med. Uppdragen är förvånansvärt dynamiska och oförutsägbara. Då rebellerna är ett påhittigt gäng, kan man ena stunden få eskortera gisslan i en helikopter, med en svulstig automatkarbin i nävarna, för att lite senare vara tvungen att demolera två stridsvagnar med hjälp av en klump

högteknologisk sprängdeg. För allting i Ghost Recon Advanced Warfighter är verkligen toppmodernt. Utrustningen och vapnen existerar faktiskt eller är under utveckling för att användas i framtiden av den amerikanska armén. Här märks det tydligt vilken inflytelserik och användbar källa för utvecklingen Tom Clancy är som kvalitetssäkrar allt från spelens handling till de allra minsta detaljerna kring vapen och utrustning.

Den mest användningsbara prylen är säkerligen den monokel man har över ena ögat, som hela tiden förser en med all nödvändig fakta om stridsfältet. Fiender märks ut som röda fyrkanter, dina allierade med blå. Det kanske inte uppfattas som något märkvärdigt, men efter ett tag undrar man hur man klarade sig utan den i föregångarna. Det fina är

En 2:a åsikt

När jag för sex månader sedan för första gången fick tillfälle att testa Advanced Warfighter var jag inte alls särskilt imponerad. Det färdiga spelet är dock avsevärt mycket bättre på alla tänkbara punkter och bjuder på samma benhårda krigsföring som föregående delar. Jag gillar dock, trots allt, Ghost Recon 2 mer... **8/10**
_Petter Englin

Ringarnas Herre: Slaget om Midgård 2

Trodde du att det var över bara för att de där pysslingarna tappade en ring i en vulkan?

Plattform PC (Xbox 360-versionen släpps till sommaren) Utvecklare EA Utgivare EA Speltyp Strategi Premiär Ute nu Antal spelare 1-16 Testad version Guld Rek. ålder 12 år

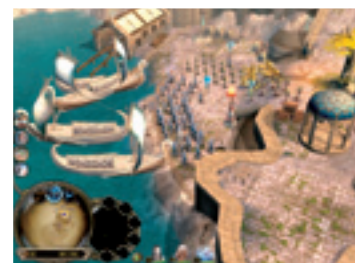


Ett filmspel baserat på en licens kring en filmtrilogi som har lämnat biograferna för flera år sedan. Uppföljaren till ett av de stelaste strategispel jag testat, som nu också konverterats till Xbox 360 och ska spelas med en handkontroll... När det gäller Slaget om Midgård 2 hade jag gott om härligt svarta fördomar innan jag började spela.

Föregångaren hade sina poänger, men det var samtidigt ett allt för simpelt strategispel. Den här gången har man lyssnat på kritiken från spelköparna såväl som från pressen, och även om det finns spel som erbjuder bra mycket mer utrymme för taktiska finesser än Ringarnas Herre: Slaget om Midgård 2 har EA verkligen förbättrat allt.

Precis som de flesta nya realtidsstrategispel fokuserar Ringarnas Herre: Slaget om Midgård 2 hårt på hjältekaraktärer. Karaktärer som man kan följa under spelets gång och se dem växa och utvecklas. Den delen fungerar riktigt bra här, men det fina i sagoboken är att man den här gången kan skapa sina egna hjältar. Fungerar precis som när man snor ihop en gubbe i vilket rollspel som helst och det finns en hel del alternativ att välja bland. När man väl är klar kan man ta med sig "Martin den förskräcklige" ut på nätet och piska alver - kanonskoj.

En annan riktigt bra detalj, som inte är så vanligt i den här typen av spel, är att ett omgångsbaserat spelläge finns inkluderat. Det här kallar utvecklarna för War of the Ring och fungerar ungefär som brädspellet Risk. När man drabbar samman med fienden kan man välja om datorn ska beräkna utgången eller om man vill ta tyglarna själv i lite härlig



Att enheterna känns lite kantigt uppbyggda slätas över av de rusligt snygga texturerna.

realtidsaction och det vill man ju.

Det känns som om EA tagit åt sig av kritiken kring föregångaren. Mycket är förbättrat och det är nästan så att jag skulle vilja placera Ringarnas Herre: Slaget om Midgård 2 på en topp-5 lista över filmlicensspel. Kanske inte spelvärldens mest prestigefyllda lista, men ändå.

Tillkommer gör det faktum att detta är ett fylligt och väldigt innehållsrikt spel. EA har fullkomligt gödslat med innehåll och spellägen. Men även solen har fläckar, och här finns brister. Spelets enheter - fiender och egna - är inte överdrivet smarta och spelet tenderar ofta att bli alldeles för lätt. Mina farhågor om att spelet skulle vara fördummat då EA också planerar att släppa det till Xbox 360, eller att det skulle dras med samma svagheter som föregångaren var alltså klart överdrivna. Ringarnas Herre: Slaget om Midgård 2 är ett bra och välpolerat realtidsstrategi som tack vare sina mångsidiga spellägen och välskapta onlinedel roar mig kungligt.

—Martin Forslund

8/10

Grafik 7 Spelbarhet 8 Ljud 8 Hållbarhet 8 Strålände strategi!

Det har tillkommit ett nytt spelsätt i multiplayerdelen i Advanced Warfighter. Det går ut på att det ena laget ska eskortera en speciell person medan det andra laget ska försöka döda honom.



Mexico Citys gator känns härligt lortiga och autentiska. Detaljerade med eftersmak av grus, sand och smockfyllda med fruktansvärt arga rebellstyrkor, som gör allt för att hindra din och dina spökens framfart.

att fienderna fortfarande är markerade även om de går bakom en betongvägg, då kameran är värmekänslig. Uppe i vänstra hörnet på skärmen får man följa sina allierade genom en kamera som de har monterat på vapnet. Man kan där även ge dem enkla order, såsom "anfall", "håll position" och "ge eld-understöd". Den artificiella intelligensen hos Mitchells medhjälpare är oerhört bra, och likaså hos fienderna som använder omgivarna på ett trovärdigt sätt.

Beträffande det grafiska är Advanced Warfighter snyggt, även om färgsättningen är ensidigt ljusbeige. Tekniskt sett är det ett kompetent och tilltalande spel med råbarkad estetik och homogen design. Ljussättningen är snudd på genial och bjuder på massor av härliga effekter och fantastiska skuggor som går hand i hand med den mörkgula himlen och den skottrök som de vinande patronerna lämnar efter sig. Texturer och animationer ser också strålande ut. Ljudbilden bjuder på en härlig 5.1-mix där skotten viner från både här och där, medan bakgrunds-ljuden ligger och pyr på precis lagom nivå.

Striderna utspelas i både trånga gränder, med överhängande risk för bakhåll, och stora öppna ytor. Kontrollen lämpar sig för båda dessa typer av strider, även om man givetvis måste agera lite annorlunda beroende på hur och var man befinner sig. Det tar ett tag att lära sig, även för den som spelat de två tidigare spelen, då en mängd nya finesser och funktioner tillkommit. Exempelvis går det huka sig mot en vägg, sticka upp geväret och spana med sin inbyggda kamera som sitter på gevärspipen, avlossa en salva dödlig automateld för att sedan ta ner vapnet igen. I Ghost Recon 2 var

online-stödet och det välgjorda multiplayer-läget en stor orsak till varför jag spenderade ett trettiotal timmar i ett buskage som hårdnackad prickskytt i redaktions-klanen "Team surstromming". Ghost Recon Advanced Warfighter följer samma recept, med lagbaserade eller individuella matcher.

Banorna är väldigt genomtänkta och välgjorda, och det går utmärkt att spela man mot man på flera av banorna, även om de såklart är roligast när man är två fulltaliga plutoner innehållande sexton spelare totalt.

Dock känns Xbox Live-delen inte helt optimal, menyer samt själva spelet hackar ibland lite väl mycket då man spelar online. Som spelare har man nu fått total frihet i att ställa in hur man vill spela. Vilka vapen som tillåts, hur många rundor, vem som får vara med, vilket spelsätt som ska nyttjas.

Ghost Recon Advanced Warfighter är precis den uppföljare till Ghost Recon 2 jag ville ha. Allting har utvecklats på ett naturligt sätt, och att man denna gången bjuds på strider i tätbebyggt område i kontrast till den barrdoftande skogskänslan från föregångaren är briljant.

Med actionfylld, taktisk, krigsföring som är fullsmockad med högteknologiska manickor (som får vilken prylonanist som helst att bli riktigt upphetsad) blandat med superläcker grafik och beroendeframkallande multiplayer-matcher, är Ghost Recon Advanced Warfighter ännu en fjäder i hatten för Ubisoft och Red Storm. Nu ska jag tillbaka till slagfältet...

—Peter Bernhardsson

9/10

Grafik 9 Spelbarhet 9 Ljud 8 Hållbarhet 9 Ett krig jag aldrig vill ska ta slut

Recensioner

Ghost Recon Advanced Warfighter (Xbox)

Korkad version utan egentliga likheter med 360-spelet

Plattform Xbox Utvecklare Ubisoft Utgivare Ubisoft Speltyp Action Premiär 17 mars
Antal spelare 1-8 Testad version PAL Rek. ålder 16 år



Ghost Recon Advanced Warfighter till Xbox är dessvärre en ganska ful historia

Ghost Recon Advanced Warfighter till Xbox 360 är ett riktigt bra spel. Ghost Recon Advanced Warfighter till Xbox är medelmåttigt och innehåller en hel del irriterande problem. Låt mig förklara varför.

Medan Xbox 360-versionen utvecklats i Nordamerika av Red Storm har Xbox-versionen tagits fram av Ubisofts egna Shanghai-studio. Likheterna mellan de olika versionerna stannar egentligen vid själva grundkonceptet, högteknologisk krigsföring i tätbebyggt område. Allt annat är skiljer sig åt mellan de olika spelen. Precis som med Ghost Recon 2 har Ubisoft fått för sig att en viss del av målgruppen de hoppas ska köpa det här spelet vill ha mer lättsinnig arkadaction med strategiska element, medan den andra

vill ha hela paketet med simulatorlik spelbarhet och krav på taktisk intelligens.

Advanced Warfighter till Xbox är ett enklare, mindre komplicerat actionspel där mycket av de strategiska elementen som gör Xbox 360-spelet så bra, prioriterats bort. Ur ett traditionellt förstaperspektiv (uppritat av samma grafikteknologi som det mediokra Rainbow Six: Lockdown) tar man sig an samma terrorister som i 360-spelet, i samma stad, på samma tid - men på helt andra premisser.

Detta skulle absolut kunna fungera väl, även om jag för min värld inte kan förstå varför Ubisoft inte bara konverterat 360-spelet till Xbox, om det inte hade varit för en del jobbiga svagheter. Framförallt är bandesignen sämre än väntat, och fienderas intelligens är klart undermålig. På pluskontot hittar vi stabil teknik, snygg presentation och god variation. Betyget blir en sömning femma... Ubisoft Shanghai kan bättre.

_Petter Engelin

5/10

Grafik 5 Spelbarhet 6 Ljud 6 Hållbarhet 6
Medelmåttigt arkadkrig

24: The Game

Fox superba TV-serie - nu som genomuselt spel

Plattform Playstation 2 Utvecklare Sony Studio Cambridge Utgivare Sony Speltyp Action
Premiär 17 mars Antal spelare 1 Testad version PAL Rek. ålder 16 år

En dag i superagenten Jack Bauers händelserika liv borde bjuda på mängder med vrålläckra upplevelser, intriger och hinkvis med cool agent-action. Dock inte i Studio Cambridge efterlängtnade licenstitel. Upplägget består till största delen av renodlade actionsekvenser där ryckning och slarvigt genomförd spelkontroll irriterar ihärdigt. Våldsverkan till fots varvas med bilsekvenser som förstörs av usel



Sony Studio Cambridge har tidigare gjort kvalitativa spel som Medal of Honor och Primal, med 24: The Game har de dock misslyckats... fatalt.

bilfysik. Tillkommer gör krystade minispel som bombdesarmering och liknande. Varje av dessa delar är ruttet genomförda, när de sedan också sammanförs på ett talanglöst sätt blir sammantaget ett riktigt dåligt spel som inte kommer att glädja någon.

De flesta av skådespelarna från TV-serien repriserar sina roller i spelet, vilket betyder att de låter som de ska, men ser mer ut som klumpar av ljusrosa brosk än sina verkliga förlagor. Inte minst TV-spelsversionen av Jack Bauer som är ungefär lika porträttlik som Pierce Brosnan var i Golden Eye 007 till Nintendo 64. Ungefär.

Det finns i stort sett inget bra att säga om 24: The Game, tyvärr.

_Jesper Karlsson

2/10

Grafik 4 Spelbarhet 2 Ljud 4 Hållbarhet 2
Smärtsam misshandel av TV-serien

Sonic Riders

Problemfylld svävaracing med Segas blå igelkott...

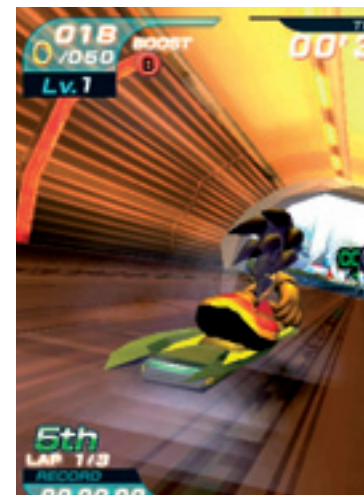
Plattform PS2, GC, Xbox Utvecklare Sonic Team Utgivare Sega Speltyp Racing Premiär 17 mars
Antal spelare 1-4 Testad version Xbox, PAL Rek. ålder 3 år

Visst att man tryckte kotten på en massa spin-offs och rip-offs under Megadrive-tiden, då han fortfarande hade lite kurage att backa upp dem med. Men de sista tio åren har Sonic gått från stilsättare till lallande idiot. Det är en nedbrytande process som kan knäcka vilket varumärke som helst. Sonics 2000-tal går hand i hand med solglasögon, huvudvärksneon och trasiga hårdrocksgitarrer. Men det räcker inte. Trots att Segas gamla maskot är på dekas kastar Sonic Team upp honom på en ultrahypercool svävarbräda. Sagt och gjort, igelkotten tvingas upp på brädan, taggarna friseras om till dreadlocks och självrespekten säljs till högstbjudande. Sonic ser arg ut och gangsterposerar som om Green Hill Zone vore en bakgata till Compton.

På samma sätt som man avverkade Sonic 2-banor bara genom att peta styrkorset till höger kan man nästan räkna med en tredjeplacering i valfritt Sonic Riders-lopp så länge styrspaken pekar uppåt. Får man istället för sig att ta kurvor manuellt förvandlas Sonic Riders till ett flipperspel där du är kulan. Krasch, boom, bang in i väggen.

Att blanda lika delar överljushastighet med lekande bollbompa-våld låter fint. Men de kompakta och snirkliga banorna är inte byggda för den fart som svävarbrädorna ibland kommer upp i, det blir flipper igen. Våld ges i form av snabba rushattacker och med flera handkontroller (och helst lika många spelare) så är inget fulspel fullt nog.

Migrängrafik är bara förnamnet när de snabba miljöbytena, de blinkande ljusen och den stammande kameraföringen varvar fler medlemmar till Svenska Epileptikerföreningen än alla Pokémon-filmer tillsammans. Mellan



Segas Takashi Yuda berättade nyligen i en intervju med en amerikansk speltidning att han är övertygad om att alla spelare över hela världen kommer att älska den bombastiska disco-musiken i Sonic Riders; "I guarantee the music will be loved by all". Vi hatar den dock.

alvedontuggandet ser det stundtals hyfsat bra ut med hårdplastiga färger, snygga effekter och jämn bilduppdatering när hela Sega-skogens invånare swooschar förbi i ljusets hastighet. Framförallt Xbox kan betydligt bättre än såhär.

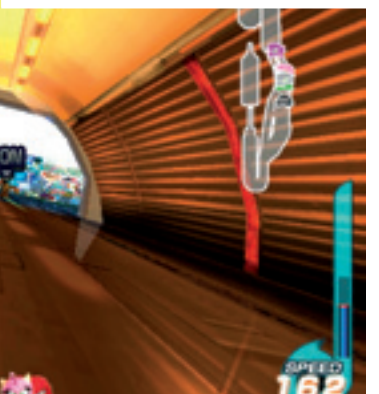
Stunder då allt klaffar infinner sig ibland, men jag måste aktivt leta efter dem. I ett förgängligt partyracingspel ska jag inte behöva leta efter underhållningen, den ska lägga sig snällt och självmant i mitt knä.

Räkna med obligatoriskt gnabb med Dr Robotnik, gyllene lökringar som hårdvaluta och ett upplägg som trots Grand Canyon-stora brister åtminstone knäcker det ärkekonstiga Sonic R. Det verkar nästan som om Sega avsiktligt vill utrota all kvalitet som kan förknippas med deras maskot. Den där stora revanschen blir mer och mer avlägsen för varje Sonic-spel som släpps.

_Jimmy Håkansson

4/10

Grafik 6 Spelbarhet 4 Ljud 3 Hållbarhet 4
Genomtrist svävaracing





Fruktansvärt snyggt

Grafiken i Fight Night Round 3 är snudd på bisarrt snyggt. Boxarna är fotorealistiska, rör sig snyggt (men långsamt) och grimaserar väldigt trovärdigt, inte minst då de får en stenhård högerkrok på ögat.

Fight Night Round 3

Electronic Arts bjuder på toksnyggt boxningssimulator som golvar konkurrensen

Information

Plattform Xbox 360

Utvecklare EA

Utgivare EA

Speltyp Sport

Premiär Ute nu

Antal spelare 1-2

Rek. Ålder 16 år

Testad version PAL

Plus Urläcker grafik, stabilt Live-läge och väldigt bra spelkontroll.

Minus Saknar explosivitet, och tempo.

Så är det dags för den tredje rondan i EA:s populära boxningssimulator Fight Night, där fotorealistic grafik, klassiska ESPN-matcher och rejält uppdaterat spelsystem ska locka köpare. Redan efter att ha spelat det suveräna demot som lanserades till Xbox 360 tidigt i år var jag tvärsäker på att EA hade något riktigt bra på gång.

Det går inte att recensera Fight Night Round 3 utan att nämna grafiken. Spelet är nämligen ofattbart snyggt och sedan man startat sin första rond vill man mest av allt kolla in de svettigt frustande kämparna i den fyrkantiga ringen istället för att boxas. Allt är minutiöst detaljerat och man kan verkligen se hur boxarna vrider sitt ansikte av smärta av ett rejält njurslag eller hur boxarnas muskler spänns till precis när de drämmer till med en tung vänsterkrok. Visst hade man kunnat önska sig snyggare, mer livfulla omgivningar och publik, men Fight Night Round 3 är såhär långt det

snyggaste spelet till Xbox 360 tillsammans med NBA Live 06.

Spelkontrollen är föredömligt lättbegriplig med två knappar för vänster- och två för högerslag, men ändå så finessrik att man nog aldrig blir riktigt fullärd. Det går fort att begripa det grundläggande systemet och varje gång man träffas av en riktig högerslagga förbannar man sig själv över att man inte såg den komma. Man har nämligen bara sig själv att skylla, tack vare det genomtänkta spelsystemet. EA har helt enkelt lyckats få till ett spel som passar såväl den knapphämmande amatören som den fanatiska boxningstoken.

Även online glänser Fight Night Round 3 med många genomtänkta funktioner. Den som vill spela mera arkadmässig boxning kan göra det och den som vill ha realism har naturligtvis den möjligheten. EA:s matchnings-system plockar elegant ut jämnbra motståndare så man slipper möta de

allra bästa. Dessvärre har jag upplevt lite tekniska problem och ibland stängs till och med matcherna av. Det kommer givetvis att fixas till med en uppdatering, men förtar lite av ett annars så superbt onlinestöd.

Mitt enda egentliga klagomål på Fight Night Round 3 är att jag upplever tempot som aningen för lågt. Boxning dryper av explosivitet och intensitet, vilket inte förmedlas så bra som jag skulle önska från ett spel som marknadsförs som en simulator. Nu ser det lite för såsigt ut ibland, som att boxarna redan i rond ett är utmattade. Trots detta är Fight Night Round 3 ett suveränt spel som kommer att underhålla en lång tid framöver.

Jonas Mäki

8/10

Grafik 10 Spelbarhet 8 Ljud 7 Hållbarhet 8
Jonas De La Hoya

En 2:a åsikt

Visst, Fight Night Round 3 till Xbox 360 är världens överlägset snyggaste boxningspel, men även världens tråkigaste. Till att börja med verkar EA aldrig ha sett en riktig boxningsmatch. Det är omöjligt att jabba sig snabbt in mot sin motståndare för att sedan avsluta med en kombination, detta då hela spelet går i ultrarapid. 4/10

Petter Engelin

**PC eller Xbox 360?**

Xbox 360- och PC-versionerna är praktiskt taget identiska, men det krävs en kraftfull dator för att få ut jämförbart resultat. Vår testdator med två gigabyte minne och ett Radeon X1800-kort hade lite fler effekter och aningen högre upplösning. Däremot fungerar kontrollen precis lika bra på 360 och Oblivion är faktiskt ett äventyr man hellre upplever i soffan.

The Elder Scrolls IV: Oblivion

Total valfrihet i Bethesdas underbara värld. Vi har spelat det perfekta rollspelet

Information

Plattform PC, Xbox 360

Utvecklare Bethesda Softworks

Utgivare Take 2

Speltyp Rollspel

Premiär 24 Mars

Antal spelare 1

Rek. Ålder 16 år

Testad version Xbox 360, PAL/ PC, Guild

Plus Fullständig frihet, fantastisk atmosfär, superbt stridssystem, underbar dialog, och strålande grafik.

Minus Att dygnet inte har fler timmar.

Jag stiger ut i ljuset och blinkar mot solen, med vätteblod på mitt svärd och kejsarens amulett i min hand. Kejsaren är död, och hela Tamriel är på väg mot en katastrof av bibliska proportioner. Med sina sista ord bad han mig hitta den siste arvingen och lade världens öde i mina händer. Det struntar jag i. Jag blickar bort mot horisonten, över det glittrande vattnet, förbi de solbelysta ruinerna, där de skogsklädda bergen möter himlen. Dit ska jag. Världen får klara sig utan mina hjältebedå ett tag till.

Tio minuter senare har jag hunnit en bra bit upp längs slutningen. Marken är täckt av växtlighet och fåglarna kvittrar. Det hela är mycket idylliskt, tills musiken plötsligt blir hotfull. Jag hör morranden men kan inte se något i det höga gräset, så jag backar upp på en liten klipphäll för att få överblick. Där, längre upp ser jag något mörkt som närmar sig. Jag

kastar ett eldklot mot vargen som fattar eld men störtar mot mig. Jag tar sats och svingar mitt svärd. Jag träffar den i sidan och vargen tumlar livlös förbi mig och rullar nerför branten. Jag följer den med blicken och tittar sedan upp. Långt där nere vid sjön, flera kilometer bort, ligger ön där jag började och den kejsrerliga huvudstaden, och bortom det kan jag nästan se hela vägen till rikets gräns i söder. Mitt äventyr har precis börjat och jag är redan förälskad i Oblivion.

Liksom sina föregångare Arena, Daggerfall och Morrowind är Oblivion ett lika makalöst som gigantiskt rollspel där valfrihet är det absolut viktigaste. Det finns ingen som säger åt mig hur jag ska spela, utan jag kan hitta på precis vad jag vill. Vill jag bli rikets främste krigare och vinna ära i gladiatorarenan? Eller vill jag bli en mästertjuv som plundrar de rikaste herrgårdarna? Eller vill jag

utforska glömda ruiner och ta mig genom dödliga fällor? Eller, eller, eller, i all oändlighet. Det är bokstavligen jag själv som bestämmer, och det är helt fantastiskt.

Men Morrowind följde samma ljuvliga recept och det hade sina brister. Framför allt var det aningen obalanserat och lätt att missbruka genom att hitta mäktiga föremål tidigt i spelet. Och striderna, något av det viktigaste i spelet, kändes långsamma. Oblivion är större på alla sätt, och det kejsrerliga Cyrodiil är betydligt mer varierat än vulkanön Vvardenfell. Omgivningarna är underbart vackra med en blandning av realistisk orörd natur och olycksbådande grottor och ruiner samt olika städer med säregen arkitektur. För att inte tala om själva demonvärlden Oblivion som i sin utstuderade ondska påminner om Doom 3, fast dubbelt så stämningsfullt. Argå

En 2:a åsikt

Min lömske tjuv har stulit ett hus mitt i huvudstaden där han samlar på sig alla skedar i spelet. På vägen mot mitt skedmonopol har jag fått smyga runt, dyrka upp åtskilliga dörrar och ha ihjäl en och annan motsträvig skedägare. Vad kan man säga? Jag älskar det här spelet. **10/10**
_Jonas Mäki



Skapa din karaktär
 Du skapar din karaktär med ett kraftfullt verktyg som låter dig justera ansiktsdrag precis hur du vill. En grobian till barbar med lågt pannben eller en vacker alvdam med höga kindknotor? Bara att pilla på.



Någont som alltid imponerat med Elder Scrolls-serien är hur genomarbetad själva spelvärlden är. Det finns en lång historia och hundratals böcker som berättar både onödigt strunt och intressant fakta, vilket gör att forskare är ännu en av många fascinerande karriärer du kan ha i spelet. Att de du möter ibland syftar på det som hände i de tidigare spelen bidrar ytterligare till att Tamriel känns som en levande och verklig värld.

demoner anfaller oavbrutet, offren stönar från sina järnburar och små ettriga mekaniska minor hoppar upp i ansiktet på mig. Allt från fiender till de skatter jag hittar anpassas till min nivå, så att spelet alltid är en utmaning. Och framför allt är striderna både snabba, dynamiska och spännande, mycket tack vare den lysande fysikmotorn.

När jag slutligen lekt av mig och fyllt hamnen i Anvil med både flytande och sjunkna föremål blev det dags att börja göra något åt det där med kejsarens amulett. Det tog inte lång tid att hitta den sanna arvingen till tronen, lite bökgigare var det att övertyga honom att ta jobbet och se till att han blir en bra härskare. Jag älskar den lilla originella vändningen, att man själv som spelare inte är huvudperson och den förutbestämda befriaren. Vi slipper också ologiska konstruktioner som att jag, som kanske råkar vara en kattvarelse eller en ödla, skulle vara kejsarens barn. Återigen, friheten framför allt. Det ska också



Utläcker fysik

Elder Scrolls IV använder samma läckra fysiksystem som Half-Life 2 där varje föremål eller reagerar verklighetstroget enligt Newtons alla principer. Särskilt de olika magierna blir löjligt läckra då en kraftfull eldboll kan få inredning att flyga runt eller telekinesi kan lyfta upp saker på avstånd. Men trots allt medvetet experimenterande är det de omedvetna effekterna som gör spelet så läckert. Att missade pilar studsar mot stenväggarna bakom en eller att den där bägaren jag värslöst ställde ifrån mig faller ner från hyllan och välter ett par vinfaskor.

påpekas att spelet går att klara oavsett vilken väg man väljer. Gladiator, vampyr, lönnmördare, svamplockarhippie, alla kan ta sig till slutet. Numera finns också användbara förmågor som aktiveras när man blivit tillräckligt bra på en färdighet, så det lönar sig att specialisera sig. Förut var man praktiskt taget tvungen att göra lite av varje, lite svärd, lite eldbollar och lite smygande, men spelet har balanserats så att alla klarar sig utmärkt.

Tack vare det avancerade ansiktsverktyget har Bethesda lyckats göra unika ansikten på varenda människa (eller alv med flera). Resultatet är dels att världens känns ännu mer levande och verklig, men också att det nya sättet att övertala folk fungerar underbart. Med en blandning av smicker, skryt, skämt och hot och genom att tolka deras ansiktsuttryck kan du få vem som helst att tycka om dig. En bister lord kan helt plötsligt vilja sälja hus åt dig, en girig köpman

sänker priserna och en skitig tiggare viskar plötsligt hemligheter som kan leda dig vidare i ett äventyr. Så du kan till och med ägna dig helhjärtat åt stadslivet och att interagera med folk i allmänhet på ett civiliserat sätt, utan att drämma dem i huvudet med en hammare.

Det finns så mycket mer att berätta och så mycket mer att uppleva, men det tjänar egentligen ingenting till. Jag har förstås inte sett alla fyrtio kvadratkilometer, gjort alla hundratals uppdrag och träffat alla tusentals karaktärer, och din resa genom Cyrodiil kommer att bli helt olik min. Men det är det som är tjusningen med spelet och det är därför Oblivion är det bästa rollspelet någonsin...

_Mikael Sundberg

10/10

Grafik 9 Spelbarhet 10 Ljud 10 Hållbarhet 10
Världens bästa rollspel

En 3:e åsikt

Trots att jag aldrig tidigare spelat något av de tidigare Elder Scrolls-spelen på allvar dyrkar jag redan Oblivion. Det går snabbt att komma in i spelandet och efter den spännande början har jag redan tusen planer att genomföra. Enormt stort, underbart fritt, atmosfäriskt, storlaget och mycket spännande. 9/10
_Jesper Karlsson

Recensioner

Exit

Benke har deltagit i den vilda jakten på utgången...

Plattform PSP Utvecklare Taito Utgivare Ubisoft Speltyp Pussel Premiär 31 mars
Antal spelare 1 Testad version Europeisk Rek. ålder 3 år



Alla personer du räddar hänger ihop i en såpåklikande bakgrundshandling.

Det är sällan man hittar riktigt sköna karaktärer i pusselspel, men Mr. Escape är utan tvivel en pusselhjälte som skiljer sig från mängden. Upplägget i Exit är enkelt och rättfram där du tar kontrollen över den lite uttråkade räddaren i nöden som ska hjälpa en massa handlingsförlamade personer ur farliga situationer. Den humoristiska och sköna stilen, den säregna serietidningsdesignen och de läckra animationerna gör att Exit blir extra beroendeframkallande.

Rent spelmässigt handlar det om att passera hinder, leta efter nycklar, korsa strömförande golvplattor eller släcka bränder. Allt går på tid och det gäller att utföra allt i rätt ordning så det går att komma vidare i spelet. Det handlar till

stor del om "trial and error", men det blir aldrig riktigt frustrerande. De personer du räddar måste också användas för lösa uppgifterna. Dessa styr du nämligen genom att peka och klicka med hjälp av den analoga knappen vilket ibland gör det ibland blir lite svårt att välja mellan figurer som står nära varandra. Men det är ett mindre bekymmer och man vänjer sig snabbt. Det som är spelets största styrka är den fantastiska variationen som Taito lyckats klämma ur det enkla upplägget.

Den läckra serietidningsdesignen höjer spelupplevelsen precis som den blaxploitation-doftande musiken, men däremot tröttnar man snabbt på de upprepade utropen från de personer man räddar. På det hela taget bjuder de 100 banorna i Exit på massor klurigheter, variation och utmaning. Det svänger om Exit, helt enkelt!

Bengt Lemne

8/10

Grafik 8 Spelbarhet 7 Ljud 8 Hållbarhet 7
Läcker pusselglädje

Fifa Street 2

Trångt och otekniskt med Zlatan och Ronaldinho

Plattform GC/PC/PS2/PSP/Xbox Utvecklare EA Utgivare EA Speltyp Sport Premiär Ute nu
Antal spelare 1-2 Testad version PS2, PAL/PSP, PAL Rek. ålder 3 år

Efter att med lyckat resultat lanserat NBA Street och NFL Street lanserade Electronic Arts ifjol Fifa Street och nu är uppföljaren här. Problemet med det första spelet som inte alls var speciellt lyckat var bristen på variation i matcherna, den dåliga bollfysiken och det magra utbudet av spelare och lag.

Uppföljaren förbättrar det mesta, men bygger samtidigt på samma begränsade och enformiga grund. Det finns fler lag och spelare, speciellt kul är det givetvis att Sverige är med i år och tricksystemet har förbättrats, men det känns fortfarande inte alls som att det är en fotboll som man utför trickerna med och det hetsiga tempot påminner mer om basket än trickbaserad fotboll.

Det som har förbättrats mest är utan tvivel karriärläget där det går ut på att föra ett lag med en egenskapad stjärna i spetsen som du uppgraderar alltefter som du utför de många matcherna och turneringarna i spelläget. Riktigt välgjort och engagerande. Tyvärr är matcherna inte speciellt roliga och jag plågar mig igenom match efter match för att få mer poäng för att förstärka mitt lag och det blir inte roligare när man spelar mot en



De flesta av fotbollens största stjärnor finns med i spelet, men de har inga unika trick.

kompis. Jag är nog av den åsikten att fotboll ska spelas på stora ytor, men om den ska spelas på små trånga bakgårdsplaner så måste bollfysiken styra. Det ska inte kännas som att man bara utför mekaniska knappkombinationer och skjuter direktskott för att göra mål. Det måste finnas något mer analogt och variationsrikt över den här typen av fotbollsspel. Men tack vare det märkligt beroendeframkallande karriärläget när Fifa Street 2 upp till godkänt.

Bengt Lemne

5/10

Grafik 6 Spelbarhet 4 Ljud 5 Hållbarhet 6
Variationsfattigt och hetsigt...

Dungeons & Dragons Online: Stormreach

Gammalt bordsrollspel i rutten onlinetapping

Plattform PC Utvecklare Turbine Utgivare Atari Speltyp Onlinerollspel Premiär Ute nu
Antal spelare Massvis Testad version Guld Rek. ålder 12 år

Dungeons & Dragons är världens mest kända rollspel. Flera generationer har suttit och rullat tärningar och dräpt drakar i sina vardagsrum, men försöket att överföra själva rollspelskänslan till datorform har varit få. Visst, massor av spel skryter med att använda regelsystem och omgivningar från de många Dungeons & Dragons-världarna, men inget har försökt ersätta spelledaren och hans kartongskärm. Förrän nu.

Utvecklarna av Stormreach har varit trogna originalkonceptet in i minsta detalj, kanske för trogna. En otrolig massa färdigheter och specialförmågor finns att lära sig, och de flesta fyller någon funktion. Själva spelet följer en traditionell mall: vandra in på närmaste världshus och skaffa ett uppdrag, som oftast leder ner i en kobold-infekterad kloak någonstans.

Alla uppdrag utspelar sig i "instanser", områden där bara du och din grupp kan befinna er. Därför är uppdragen mer varierade än i World of Warcraft eftersom ni alltid slipper ta hänsyn till andra spelare. Det är lite mer actionkänsla då man kan klättra på stegar, hoppa över avgrunder och försöka överlista lömska fällor. Jag uppskattar detaljer som att man måste plocka av sig metallrustning innan man försöker dyka, annars drunknar man nästan direkt. Hela vägen berättar "spelledaren" vad som händer och viskar dessutom små ledtrådar. Det är precis som när jag var elva år och bankade orcher för glatta livet.

Som onlinerollspel betraktat fungerar det däremot sämre. Till att börja med är det närmast ett måste att vara bekant med originalspelets regler.

Det är mycket lätt att skapa en karaktär som är hopplöst handikappad och spelet gör inte mycket för att underlätta processen för nybörjare. Det är också tekniskt undermåligt med vansinnigt spastisk animation och tråkiga omgivningar. För att vara ett spel som bygger på rollspelande har det praktiskt taget inga sociala funktioner. Att dansa på borden och vinka är ungefär så uttrycksfull du kan vara.

Värre är att spelet inte alls känns färdigt. Det är fyllt med småbuggar och saknar massor av praktiska funktioner från andra spel i genren, precis som om Turbine suttit i ett vakuum och ignorerat allt som hänt de senaste åren. Det finns heller inte särskilt många uppdrag, och inte ens de längre tar mer än en timme att klara. Visst går det att göra om uppdrag med svårare monster, men det är knappast särskilt kul i längden. Att släppa onlinerollspel i det skicket är tyvärr regel snarare än undantag, och de som köper Dungeons & Dragons det första året kan räkna med att vara betalande betatestare. Då är Guild Wars och framför allt World of Warcraft betydligt bättre val.

Mikael Sundberg

4/10

Grafik 5 Spelbarhet 3 Ljud 6 Hållbarhet 6
Knappt halvferdig



Det finns ganska många färdigheter att tillgå i Dungeons & Dragons Online, men stridssystemet är så klumpigt att det oftast bara blir att finesslöst vifta med sitt vapen.

Onimusha: Dawn of Dreams

Serien börjar om på nytt, fast det mesta är sig likt

Plattform Playstation 2 Utvecklare Capcom Utgivare Capcom Speltyp Action Premiär 17 mars Antal spelare 1 Testad version PAL Rek. ålder 12 år



Dawn of Dreams är snyggt, men Capcom har snålat in rejält på de läckra filmsekvenserna.

Tyrannen är död! Längre leve tyrannen! Japan är hotat igen (är det någonsin ohotat?). Nobunaga och hans demoniska arméer har äntligen bitit i gräset, men det visar sig snart att hans efterträdare Hideyoshi är minst lika elak. Det dröjer inte länge förrän Kyoto invaderas av gigantiska monster, och någon måste stoppa dem. Denne någon är Soki, tidigare Hideyoshis livvakt men numera hjälte på heltid. Han ger sig ut för att förstöra alla landets körsbärsträd. Det beror inte på att han är antimiljöaktivist, utan snarare på att Hideyoshi muterat alla träd till monster.

Monster finns det för övrigt gott om i det fjärde Onimusha-spelet. Upplägget

är detsamma som tidigare spel, ett ganska rättfram actionspel med påklustrade rollspelsinslag. Soki, och senare också hans medhjälpare, hugger sig fram genom det medeltida Japan. Men det är inte utan att det börjar kännas lite gammalt vid det här laget. Fortfarande används i huvudsak en enda knapp för att slåss, ibland tillsammans med en annan knapp för att göra lite snyggare superattacker. Och så har spelet en del irritationsmoment, som att kameran ibland vägrar visa vem i hela friden det är som pepprar dig med pilar, och att din medhjälpare ibland uppför sig utomordentligt korkat. Du kan förstås byta och ta kontroll över dem direkt, men då är det istället Soki som blir dum i huvudet.

Detta ändrar inte det faktum att Onimusha fortfarande är ett kvalitativt actionspel, men det märks att serien går på tomgång.

..Mikael Sundberg

6/10

Grafik 7 Spelbarhet 6 Ljud 6 Hållbarhet 6
Gedigen men oambitiös samurajaction

Outrun 2006: Coast 2 Coast

Smockfylld uppgradering proppad med spelglädje

Plattform PC/PS2/PSP/Xbox Utvecklare Sumo Digital/Sega Utgivare Sega Speltyp Racing Premiär 31 mars Antal spelare 1-2 Testad version PS2, PAL/Xbox, PAL Rek. ålder 3 år

Mer banor, mer bilar, mer spellägen, mer variation, mer mer mer! Uppföljaren till 2004-års arkadexplosion Outrun 2 är egentligen samma spel, fast proppat med smått sanslösa mängder innehåll, något som ett typiskt arkadspel vanligtvis alltid saknar.

Det är återigen engelska Sumo Digital som hjälpt Sega med utvecklingen som nu, förutom innehållet från Outrun 2, stoppat in alla banor och bilar



Sumo Digital har gjort ett antal smärre förändringar i spelets fysik vilket gör det aningen svårare att häva de tokbredda asfaltsladdarna.

från arkaduppföljaren Outrun 2 SP men även skapat ett flertal nya utmaningar, ett mastigare onlineläge och en spelarspecifik licens där alla ens belöningar, tider och rekord sparas. Outrun 2006: Coast 2 Coast är väl egentligen spelet som Outrun 2 borde ha varit; smockfyllt, välavvägt och utmanande.

För även om jag hade kunnat kritisera det här spelet för att bara vara mer av samma sak är det oerhört svårt att inte förtrollas av de kvaliteter som Coast 2 Coast faktiskt bjuder på. Att kryssa nedför branta alpbackar i Ferraris nya 430 och 575 Super America-bilar till tonerna av Magical Sound Shower är som en bilburen uppenbarelse som aldrig blir tråkig.

..Petter Engelin

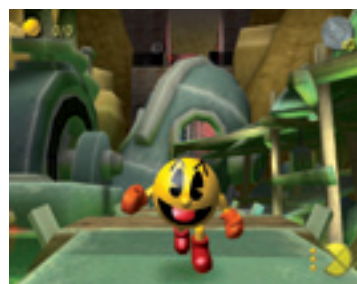
8/10

Grafik 8 Spelbarhet 8 Ljud 7 Hållbarhet 8
Solstinn arkadglädje

Pac-Man World 3

Hur firar man egentligen en spelikons 25-årsdag?

Plattform Alla Utvecklare Blitz Games Utgivare Namco Speltyp Smörja Premiär 31 mars Antal spelare 1 Testad version Xbox, PAL/PS2, PAL Rek. ålder 3 år



Pac-Man World 3 bjuder på urtrista banor, värdefull artificiell intelligens och ett useit menysystem.

25 år gammal, jisses! Och vad har hänt sedan dess? Tårtdiagrammet har fått ögonbryn och röda pjäxor. De tekniska landvinningarna vet inga gränser. Nej, Pac-Man har aldrig varit nåt annat än världens fulaste spelkaraktär, till och

med en kaloribomb med snorbroms ger honom på moppo. Men Pac-Man är ändå ett varumärke som till och med din mamma känner till, vilket på ren svenska betyder: ka-ching!

Pac-Mans pensionsfest är en tredimensionell plattformsflopp befolkad av idiotfiender, kryddat av ruskiga röstpålägg och kantat av sadistiska tutorial-skyltar som ploppar upp mitt under livsfarliga plattformshopp ("Press A to jump", jo, jag förstod det). Världens sämsta födelsedag, någonsin!

..Jimmy Håkansson

2/10

Grafik 3 Spelbarhet 3 Ljud 2 Hållbarhet 2
Skjut Pac-Man

Burnout Revenge

Dödsmetall i spelform - nu till Xbox 360

Plattform Xbox 360 Utvecklare Criterion Utgivare EA Speltyp Racing Premiär Ute nu Antal spelare 1-6 Testad version PAL Rek. ålder 3 år



Burnout Revenge är snyggare till Xbox 360 än till Xbox men inte med någon stor marginal.

Det här är ett svårt spel att betygsätta. Om jag hade varit på dåligt humör just nu hade jag med enkelhet kunnat kalla Xbox 360-versionen av det fjärde spelet i Criterion's Burnout-serie för en lat och oambitiös konvertering. Innehållet är exakt detsamma, grafiken är faktiskt inte så häpnadsväckande mycket snyggare och laddningstiderna är lite för långa. Å andra sidan är grunden spelet står på oerhört stabil, och med ännu smidigare flyt, ytterligare förstärkt fartkänsla och ännu läckrare kollisioner är det svårt att inte gilla Burnout Revenge till Xbox 360.

För Burnout är vansinnigt. Vansinnigt på ett fnissframkallande sätt. Idiot-snabba innerstadstävlingar där våld-samma kollisioner, nitro och röjig collegerock blandas till en helhet som

liksom bombarderar ens hjärnbalk till den milda grad att endast korta spel-sessioner är möjliga. För mig är det litegrann som med Seasons in the Abyss med Slayer. En platta jag ofta lyssnar på, men bara en liten stund åt gången. Tom Arayas vildsinta vrålande är livsiktigt, men för mycket av det innebär total lobotomi.

Burnout Revenge 360 är lite snyggare än Xbox och Playstation 2-spelet, lite smidigare, lite mer polerat och med all den utmaningen som Road Rage-läget erbjuder räcker det länge.

..Petter Engelin

8/10

Grafik 8 Spelbarhet 7 Ljud 8 Hållbarhet 8
Som Slayer i spelform...



Olika färdigheter

De tre spelbara karaktärerna J.D. Tyler, Deuce Williams samt Tommy Mac har alla individuella styrkor och svagheter. Store Tommy Mac är exempelvis beväpnad med en eldkastare och kraftiga handgranater, medan coole Deuce Williams har en bazooka samt en överdimensionerad revolver.

The Outfit

Högexplosiv actionpastich med storskaliga strider och smart spelupplägg...

Information

Plattform Xbox 360

Utvecklare Relic

Utgivare THQ

Speltyp Action

Premiär 17 Mars

Antal spelare 1-8

Rek. Ålder 16 år

Testad version NTSC

Plus Massiv action med hjärna, spännande story, bra humor och suveränt Live-stöd.

Minus Tekniskt primitivt, bökig fordonskontroll.

Efter de senaste årens Rädda meniga Ryan-inspirerade spel baserade på andra världskriget, satsar meriterade Relic på något helt annat. Istället för att erbjuda trovärdigt blodiga och filmiska upplevelser, satsar man på hederlig action med strategi, humor och storskalighet. The Outfit tar sin början i Normandie, strax efter den ödesdiga D-dagen, där de amerikanska arketyppiska officerarna J.D. Tyler, Deuce Williams samt Tommy Mac står redo att leda sina förband i jakten på en osedvanligt ond tysk general.

Till en början påminner The Outfit mycket om IO Interactives Freedom Fighters. Spelkontrollen är jämförbar, tredjepersonsvinkeln är identisk och mycket av bandesignen är bekant. The Outfit går dock djupare än så och det

unika med spelet är hur väl Relic lyckats blanda in riktigt välgjorda strategiska moment bland all renodlad action, utan att det någonsin känns konstlat. Man styr aldrig någon annan än den officer man valt att spela som, men man kommenderar omkring mängder av soldater och förfogar över all tänkbar militär utrustning genom enkla knapptryckningar.

Både manskap och prylar kostar pengar, som man endast får genom att avliva nazister på löpande band. Men för att rensa Normandie från alla tyskar behövs ju just manskap och utrustning. Ni som spelat Mercenaries känner säkert igen detta läckra moment 22 där man hela tiden måste beställa rätt prylar vid rätt tillfälle för att åsamka fienden maximalt med skada, så man får råd att

köpa den utrustning man behöver nästa gång. Att beställa allt från mera manskap till tanks eller luftunderstöd går väldigt smidigt och bara sekunden efter att man gjort sitt val kommer ett gigantiskt flygplan och levererar godsakerna. Tidigt i spelet har man konstant gott om pengar, men så snart svårighetsgraden stegras blir det en konstant kamp för att få kassan att räcka till.

Ett typiskt The Outfit-scenariö kan vara att man ska inta fiendens vapendepå. Den är tungt bevakad av stridsvagnar, stativmonterade kulsprutor och ett tiotal gråklädda nazister. Det är ont om pengar och jag bestämmer mig för att sätta upp två billiga kanoner på en höjd för att slå ut tyskarnas stridsvagnar istället för att rekvirera en egen tank, samt fixa en pansarbil som kan

En 2:a åsikt

The Outfit är min typ av spel, The Outfit är faktiskt lite av ett drömspel. Storskaliga, högexplosiva strider i god kombination med rolig humor, härligt stereotypa karaktärer och massor av variation. Jag till skillnad från Jonas tycker heller inte att det ser speciellt fullt ut, tvärtom. 9/10

_Jesper Karlsson

Resident Evil: Deadly Silence

Sophie har Jill Valentine i sin bakficka

Plattform Nintendo DS Utvecklare Capcom Utgivare Capcom Speltyp Skräck Premiär 31 mars
Antal spelare 1-4 Testad version Amerikansk Rek. ålder 16 år

Kommer du ihåg vad du gjorde för snart tio år sedan, någon gång i augusti? Kanske tog ditt sommarlov slut, kanske återgick du till kneget i skolan och kanske drömde du tillbaka till de lediga dagarna som du spenderat framför din TV med en handkontroll i nävarna? I augusti 1996 skrev Capcom spelhistoria med ett spel som var ämnat att skrämra vettet ur oss. Spelet hette Resident Evil, och bjöd på allt som senare blev standard för genren; B-filmstämplat röstskaådespeleri, enklare pussel och stunder av skräck som som framkallande kollektiva droppar i byxan. Nu är det, åter igen, dags att ta del av Resident Evil i en snäppet nyare kostym. Denna gång i ett bärbart och behändigt format.

Resident Evil: Deadly Silence är inget mindre än två versioner av det gamla goda originalspelet, som alla skräckfans säkert har kommit i kontakt med på ett eller annat sätt. Classic består av det klassiska spelet som vi är vana vid, inklusive mellansekvenser och klassiskt röstskaådespeleri, helt utan krusiduller. Rebirth består av spelet i sin helhet, men med något fler fiender samt användandet av pekskärmen och mikrofonen. Andra nyheter som har lagts till, oavsett version, är att man numera kan utföra en 180-graderssväng, man slipper gå in i menyerna för att beväpna sig med kniven och att man slipper göra den retrostämplade kombinationen av vapen och ammunition för att ladda om. Precis hur bra som helst och något som var märkta efterlängtat redan på Playstation-tiden.

Den största nyheten i Resident Evil: Deadly Silence är att spelet har en

flerspelarfunktion. Upp till fyra spelare kan spela kooperativt eller mot varandra i den gudsförgätna herrgården, om alla har en kopia av spelet. De två spelsätten har dock samma utförande; Att så snabbt som möjligt ta sig till den anvisade utgången innan tiden rinner ut. Flerspelarfunktionen är ett halvtrevligt men ganska kortvarigt tillägg. Detta främst eftersom man inte kan se eller interagera med sin medspelare i det kooperativa läget, inte heller kan man se sina motspelare i motspelarläget annat än som stjärnor på den övre spelskärmen.

Det som gör det här spelet intressant är att spelet använder sig av maskinens främsta funktioner; Peksärmen och mikrofonen. Peksärmen behöver inte användas förutom vid speciella tillfällen då spelet kastar in dig i ett förstapersons-perspektiv där du, med hjälp av stylusen, knivar ner zombies. Dessutom kan vissa pussel kräva lite pekande med stylusen. Mikrofonen används primärt för att göra hjärt- och lung-räddning, men ibland krävs det att en kraftig utandning för att blåsa bort giftmoln som hotar.

Resident Evil: Deadly Silence är en fullkomligt strålande version av Capcoms milstolpe. Med bra grafik, smart utnyttjande av maskinens två skärmar och alla de ingredienser som gjorde originalet så bra är det svårt att neka denna klassiker goda vitsord.

Sophie Warnie de Humelghem

9/10

Grafik 9 Spelbarhet 8 Ljud 9 Hållbarhet 9
Ljuvlig remake av ett superbt spel

Totalt sett innehåller The Outfit tolv kapitel, varav de flesta tar långt över en timme att klara av. Utöver det finns lika många specialdesignade multiplayerbanor samt möjlighet att ladda hem flera.



The Outfit är charmigt designat med en lekfullt parodisk stil som faktiskt främst för tankarna till Army Men-spelen. Rent tekniskt är det dock bitvis ganska primitivt, även om de flesta av effekterna är snygga.

frakta mig och mannarna ända in till vapendepån. Mina kanoner gör ett bra jobb och jag åker direkt iväg men möts av ett sanslöst tyskt kulregn. Hälften av mina män dör omedelbart, vilket gör att jag tvingas beställa nya. Eftersom tyskarnas försvar visade sig vara så starkt, placerar jag även ut två riktigt tunga stativmonterade kulsprutor som gör rent hus bland fienden. Tack vare att jag sparade på pengarna kommer nästa tyska patrull kunna slås tillbaka med lite tyngre prylar.

Alla fordon i The Outfit går att köra och alla omgivningar går att pulverisera. Det gör striderna väldigt varierade och man kan välja att spränga tyskarnas barrikader, jämna alla hus med marken och välta vartenda träd. Som sig bör finns det konsekvenser med allt man gör och skulle tyskarna få för sig att försöka ta tillbaka det du just erövrat, vilket händer mellan varven, står du där istället helt utan omgivande skydd om du sprängde allt tidigare. Därmed får du en både svårare och naturligtvis även mycket dyrare strid för att undvika att bli av med mark. Allt är dessvärre inte frid och fröjd med det annars så genomtänkta spelsystemet, för nästan samtliga fordon är en riktig pina att ratta omkring. Det svårt att göra en u-sväng, det är svårt att överhuvudtaget få fordonen att göra som man vill och alltför ofta känner man sig frustrerad.

Precis som sig bör finns även ett väl utbyggt Xbox Live-stöd där man kan spela både med och mot en vän. Förutom alla uppenbara och självklara spelmoment som dödsmatcher och varianter på Capture the Flag, finns något kallat Strategic Victory.

Sistnämnda är ett fascinerande koncept där man spelar upp till åtta personer fördelade på två lag, men det är faktiskt lika kul man mot man som för flera. I

Strategic Victory startar varje lag med 150 poäng och därefter gäller det att vinna mark, döda motståndarnas officerare eller kanske skjuta sönder deras bas. Varje form av skada motståndaren drabbas av leder ofelbart till att de förlorar poäng. Första laget som blivit av med alla 150 poängen har förlorat. Detta fria och taktiska upplägg borgar givetvis för helt sanslöst bra onlinematcher.

Det visuella är däremot inte fullt lika bra. The Outfit ser ut som ett inte helt dagsfärskt PC-spel med alltför blockigt uppbyggda soldater, något kantiga omgivningar och en del andra grafiska tveksamheter. Den goda designen räddar upp grafikbetyget till viss del och det går inte annat än mysa åt stenhårde Deuce Williams bistra uppsyn bakom hans mörka pilotbrillor. Som den vandrande kliché han är, har han även ständigt en fet cigarr i mungipan medan han liksom väser fram den ena brutala repliken efter den andra i spelets mellansekvenser.

The Outfit är helt klart en frisk fläkt i den ganska rikliga floran av spel förlagda till tidernas största krig. Det har charm, story, originalitet, bra flerspelarstöd och skön variation. Visst lämnar fordonen stundtals en hel del i övrigt att önska och nog hade jag velat se klart bättre grafik, men det lyckas inte sänka en i övrigt imponerande helhet. The Outfit passar tveklöst även dig som normalt inte gillar krigsspel och jag hoppas att inte missar detta spel bara för att Ghost Recon och Elder Scrolls släpps samma månad.

Jonas Mäki

8/10

Grafik 7 Spelbarhet 8 Ljud 6 Hållbarhet 9
Högexplosiv kvalitetsaction



En mycket fiffig detalj i Resident Evil: Deadly Silence är att man numera kan trycka bort de extremirriterande dörr- och trappanimationerna som tidigare fungerat som maskerade laddningstider. Kanoners!

Recensioner

Stubbs the Zombie: In Rebel Without a Pulse

Döda brunetter har roligare... eller hur var det nu?

Plattform PC/Xbox **Utvecklare** Wideload **Utgivare** THQ **Speltyp** Action **Premiär** Ute nu
Antal spelare 1 **Testad version** Xbox, PAL **Rek. ålder** 16 år

På omslaget står det att spelet bygger på grafikteknologin från Halo. Om jag hade en tidsmaskin så skulle jag resa tillbaka till 2001 och bli peppad. Men jag har ingen tidsmaskin. Istället så har jag ett zombie-spel från 2006 som bygger på en fem år gammal spel-motor. Gäsp.

Däremot får jag lapa i mig hjärna tillsammans med den framlidne dörrknackarplågan Stubbs. Med Turtles-grönt pigment och ett stort kötthål i magen och noll dialog (död åt oneliners!) är Stubbs en ovanlig men välkommen spelhjärte. Hans värld är ett retrofuturistiskt 50-tal befolkad av inavlade bonnläppar till banjospelare, polischefer som skakar seriös rumpa på dansgolvet och barbershop-körer med jetpacks och lasergevär. Som ett stycke ruttnande kött hasar man mest runt, luktar gammal skämd ost och konverterar föroretssvennar till heltids-zombier; för varje stupad fiendesoldat är en vunen, odöd kamrat.

Det krävs talang för att förslava mänskligheten och det Stubbs har att bjuda på är inälvsgranater, lösttagbara händer, paralyserande ändtarmgaser och andra partytricks. Det går alltså från schysst zombie-pastisch till



Stubbs the Zombie spelas ur ett traditionellt tredjepersonsperspektiv.

postgymnasial buskis. Inte heller blir det bättre när man får tag i en Warthog, dåligt förklädd till en rullande gödselkanon.

Stubbs the Zombie är långsamt snigellufsande igenom klonade Halo-korridorer, utan någon form av navigering, mål eller syfte. Skölj och upp-repa tills schampot rinner in i dina kroppsöppningar och fräter sönder din hjärna - på gott, men mest ganska fruktansvärt ont.

_Jimmy Håkansson

5/10

Grafik 6 Spelbarhet 5 Ljud 7 Hållbarhet 5
Enformigt och långsamt

Karaoke Stage 2

Konami låter oss träna både stämband och ledband

Plattform GC, PS2, Xbox **Utvecklare** Harmonix **Utgivare** Konami **Speltyp** Musik **Premiär** Ute nu
Antal spelare 1-2 **Testad version** PS2, PAL **Rek. ålder** 3 år

Jag sjunger gärna med i all musik jag lyssnar på (till Petters stora förtret), och det är förstås ännu roligare att få poäng för sina musikaliska insatser. Att jag därmed spenderat massvis med tid tillsammans med Sonys karaokespel Singstar lär knappast chockera någon.

Jag trodde aldrig att Konamis uppföljare skulle kunna mäta sig med Sonys superspel, men jag hade fel. Karaoke Stage 2 kombinerar helt enkelt skönsjungandet med dans och helt plötsligt är illusionen total. Jag är Billy Joel, jag är Whitney Houston, jag

är Freddie Mercury. Jag har rösten, jag har rörelserna. Jag är en stjärna... eller?

Både Dancing Stage och Karaoke Stage är fantastiskt roliga, tillsammans blir de oslagbara. Till skillnad från Singstar använder Karaoke Stage inga originallåtar, utan välgjorda covers. Istället för original-videos blir det en scenshow som beror på hur bra du sjunger. Det är förstås en liten nackdel, men i gengäld har spelet nästan dubbelt så många låtar.

Utbudet är varierat med en uppriskande brist på radiotrams och mer klassiska karaokestycken med betoning på åttiotalet. Singstar får faktiskt se sig besegrat, den nya förnedringsformen är här.

_Mikael Sundberg

8/10

Grafik 7 Spelbarhet 9 Ljud 8 Hållbarhet 9
Japp, jag är en tönt

Animal Crossing: Wild World

Jonas flyttar in i den lilla byn Iacon igen

Plattform Nintendo DS **Utvecklare** Nintendo **Utgivare** Nintendo **Speltyp** Rollspel **Premiär** 31 mars
Antal spelare 1-4 **Testad version** Europeisk **Rek. ålder** 3 år



Spelet följer den interna klockan, så är det natt i verkliga livet är det natt även i spelet.

Animal Crossing är spelet som fick mig att starta min Gamecube direkt efter att jag hoppat ut sängen på morgonen i nästan ett års tid. Nu är Nintendo DS-versionen här, men oväntat nog har jag inte riktigt fastnat på samma sätt som jag gjorde till Gamecube.

The Sims-inspirerade Animal Crossing: Wild World är liksom sin förlaga till Gamecube ett supercharmigt spel utan egentligt mål, annat än att bygga ett stort hus och inreda det så snyggt som möjligt. Spelet är oerhört lättillgängligt och det går snabbt att komma in i det mycket lugna tempot där man brevväxlar med sina digitala grannar, hjälper museet att

samla fossiler och tar del av unika dagliga händelser som bara händer en enda gång per år.

Till skillnad från vad många hoppats på är Animal Crossing: Wild World i princip samma spel som Gamecube-versionen. Det är snålt om nyheter annat än online-stödet som gör att man kan få besök i sin lilla by, samt besöka andra. Förutom de uppenbart sociala fördelarna, finns det också en rad föremål och frukter som är unika för varje stad. Dessa kan man endast komma åt genom att hälsa på hos andra. Dessvärre kräver online-funktionen att man känner den man vill spela med, så vet du ingen annan som har spelet är det bara att glömma online-spelande.

Animal Crossing: Wild World är ett givet köp för den som inte spelat originalet.

_Jonas Mäki

7/10

Grafik 8 Spelbarhet 7 Ljud 7 Hållbarhet 8
Underhållande, men nyhetsfattigt

Mario Party 7

Blek fest utan några som helst överraskningar

Plattform Gamecube **Utvecklare** Hudson Soft **Utgivare** Nintendo **Speltyp** Party **Premiär** Ute nu
Antal spelare 1-8 **Testad version** PAL **Rek. ålder** 3 år



Den medföljande plastmikrofonen används alldeles för ofta och fungerar dåligt.

Mario är en ojämn festfixare som ibland tycks glömma bort vad det är som gör hans lyckade fester så bra. För i Mario Party 7 är pappstruten tillknäppt, sällskapet uttråkat och bålen blaskig. Faktum är att jag längtar tillbaka till förra partyt, ett av de roligaste jag upplevt.

För i jämförelse med det superba Mario Party 6 är detta en besvikelse. Skillnaderna och nyheterna är för små, den medföljande mikrofonen används för flitigt och Mario Party 7 saknar charmen och fantasirikedomen som föregångaren bjöd på.

Skicklighet, tur och framför allt ohederligt fulspel har alltid varit vägen till framgång när Mario fixar fest. Efter sex vilda tillställningar tycks det dock helt ha slagit slint för Nintendos korpulente rörpulare, för spelets övergripande regelverk är numer nästan uteslutande baserat på tur vilket såklart förtar en stor del av tjusningen med hela konceptet.

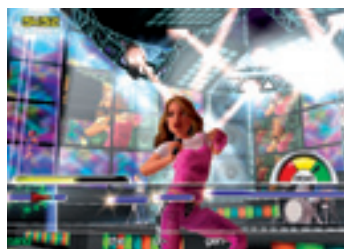
Den stora nyheten i spelet är annars att man kan spela upp till åtta personer samtidigt genom att dela handkontroll. Det fungerar dåligt och känns mest som en gimmick för att Nintendo ska kunna säga att de vidareutvecklat konceptet.

Mario Party 7 är på alla tänkbara sätt ett sämre spel än sin briljanta föregångare.

_Jonas Mäki

5/10

Grafik 7 Spelbarhet 5 Ljud 5 Hållbarhet 6
Sömnigt standardparty





Mästerlig bilfysik

Precis som i alla de tre föregående spelen har Reflections lyckats mycket väl med bilfysiken i Driver Parallel Lines. De amerikanska muskelbilarna ger en härlig känsla av tyngd.



Driver Parallel Lines

Stencoola biljakter till tonerna av gnälliga wah-wah-pedaler. Driver är tillbaka

Information

Plattform PC, PS2, Xbox

Utvecklare Reflections

Utgivare Atari

Speltyp Action

Premiär Ute nu

Antal spelare 1

Rek. Ålder 16 år

Testad version Xbox,

PAL/PS2, PAL

Plus Cool design, superb bilfysik, omfattande spelvärld och riktigt grym musik.

Minus Bitvis enförmigt, aningen krånglig spelkontroll och medioker teknik.

Driver Parallel Lines vill inget hellre än att sona för föregångarens många synder. Reflections har vid flera tillfällen själva erkänt att det tredje spelet led av stora problem och att de inte alls var nöjda med slutprodukten. Och visst, det är ett betydligt bättre spel där allt som var trasigt i föregångaren lagats och där ett flertal välkomna nyheter tillkommit.

Året är 1978 och brunbeiga stadsgator varvas med enorma discoafiron. Framtunga, amerikanska muskelbilar rullar i takt med de tidstypiska gitarriffen från Shaft medan coola fotgängare gungar längs trottoarerna. Spelaren intar rollen som The Kid, 18 år gammal brudmagnet med ett självförtroende stort som hela Manhattan. Iförd ljusbrun kalvskinnskavaj, utsvängda jeansbyxor, tonade pilotbrillor

är han redo att ta över världen, och lite till. Men något gått fel, gamla skurpolare tjuallar och The Kid hamnar bakom lås och bom.

28 år senare. The Kid har hunnit bli bli gammal och bittra hämndplaner har tagit form. Strukturellt är Driver Parallel Lines likt sin föregångare på samtliga punkter. Storyuppdragen är betydligt mer linjära än i exempelvis Grand Theft Auto-spelen medan stor frihet ges i diverse minispel såsom köra taxi, tävla i bilracing och skjutsa maskerade män till banker eller livsmedelsaffärer.

Reflections har gjort ett starkt jobb med att återskapa New York komplett med alla välkända landmärken och framförallt lyckats förmedla en cool atmosfär.

Trasiga beståndsdelar från Driver 3,

som exempelvis timmeslånga transportsträckor, massor av tekniska missar och en brutalt bångstyrig spelkontroll är alla åtgärdade, även om det fortfarande är lite bökgigt ibland att styra The Kid utanför bilen.

Driver Parallel Lines är inget mästerverk och kan absolut inte mäta sig med exempelvis Grand Theft Auto III eller Mafia. Det är dock en stor förbättring jämfört med det föregående spelet och underhåller tack vare god variation, genomarbetad story, grym bilfysik och tokbra musik.

_Petter Engelin

7/10

Grafik 7 Spelbarhet 7 Ljud 9 Hållbarhet 8
Bättre än Driver 3

En 2:a åsikt

Driver 3 var och är medelålderskrisen förkroppsligad. Det var ett desperat försök att plocka fans från Grand Theft Auto; spelserien som blev Drivers död. När Driver Parallel Lines inte försöker vara Grand Theft Auto: Vice City är det ett hyfsat bra spel, men så fort The Kid lämnar förarsätet spricker allt. Det vet Reflections, men de skiter fullständigt i det. **5/10**
_Jimmy Håkansson

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 15 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 1495 Kr

Den stora dominanten på konsolmarknaden är utan tvivel Sony, vars Playstation 2 överskridit 100 miljoner sålda exemplar, precis som föregångaren Playstation. Den ursprungliga designen har under det senaste året bytts ut mot den läckra, slimmade lilla versionen, även kallad PStwo. Playstation 2 är den konsol som erbjuder det bredaste spelutbudet och Sony har gått i bräschen för att bredda spelmediet och attrahera en större målgrupp med spel som Eye Toy, Buzz: The Music Quiz och Singstar. Naturligtvis finns det en stor mängd spel som alla Playstation 2-ägare bör ha i spelhyllan, men spelen här nedanför är en bra början.



Gamereactor Topp 15 Playstation 2

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

Nr.	Speltitel	Genre	Utgivare	Vårt betyg
01	Grand Theft Auto: Double Pack Grand Theft Auto III och Vice City till priset av ett. Ytterligare motivering är fullständigt onödig.	Action	Take 2	10/10
02	↗ Tekken 5 Perfekt tempo, supersplidad spelkontroll och underbar grafik gör Namcos femma till ett superbt spel.	Slagsmål	Namco	9/10
03	↘ Metal Gear Solid 3: Snake Eater Kubakrisen, Grisbukten, Vostok-raketen och en extremt arg djungelhjälte som regerar... fullständigt!	Action	Konami	9/10
04	God of War Urläcker demonsläkt i antikens Grekland. Ett av de absolut bästa actionspelet till Playstation 2.	Action	Sony	9/10
05	Pro Evolution Soccer 4 Långa bollar på Bengt... bokstavigen. För i Pro Evo Soccer 4 är vår redaktör helt omöjlig att besegra.	Sport	Konami	9/10
06	↘ Ico Känslomässigt starkt och spelmässigt lågmält äventyr som bjuder på en annorlunda upplevelse.	Äventyr	Sony	9/10
07	Sly 2: Band of Thieves Extremcharmig plattformspicknick med annorlunda grafikstil. Roligt för såväl ung som gammal.	Plattform	Sony	9/10
08	NY! Resident Evil 4 Inavel, djävulssekt, höggafflar och bortrövade fruntimmer gör det svårt att hålla kroppsvätskorna inne.	Action	Capcom	9/10
09	NY! Shadow of the Colossus Storslagna strider, makalös musik och härlig atmosfär från skaparna bakom det bortglömda Ico.	Äventyr	Sony	9/10
10	↘ Killzone Guerrilla Games Killzone bjuder på episkt framtidskrig med briljant design och fantastisk variation.	Action	Sony	9/10
11	↘ Jak & Daxter Trots två uppföljare är Sonys hjältemodiga dunderduo fortfarande bäst i debutspelet. Våldigt välgjort.	Plattform	Sony	9/10
12	Burnout 3: Takedown Bilburet vansinne med dödsmetalliknande fartkänsla. Orsakar en svidande känsla i pannloben.	Racing	EA	9/10
13	NY! Black Ultrasnygg massförstörelse proppat med terrorister och verkliga vapen. Ett måste för den argsinte...	Action	EA	9/10
14	ESPN NHL 2K5 Förpassar EA:s NHL 2005 till skamvrån med mästertligt upplägg, bra tempo och strålände spelkontroll.	Sport	Take 2	9/10
15	↘ World Rally Championship 4 Grovkornigt grus och brandsäkra Sparco-skor blandas med riktiga licenser och superb rallyfysik.	Racing	Sony	9/10

[KÖP]

Black Electronic Arts

Till Playstation 2 finns det bara ett spel som kan mäta sig med Black rent tekniskt, nämligen God of War. För Criterions actionrökare är inget annat än en makalös uppvisning i sanslös grafik och en lika omtumlande som tempofrisk resa genom en spelvärld där allt går att skjuta sönder. Redaktionen mest actiontörstande vapen-fetischister (Petter, Peter och Jesper någon?) har spelat Black oavbrutet i 2 månader nu...



[KÖP]

Tekken 5 Namco

6880 matcher. 2410 vilda raseriutbrott. 432 stenhårda njurslag. 226 670 svordomar. 33 041 förolämpningar. Fyra sönderslagna handkontroller och en avbruten soffrygg. Som du förstår har Tekken 5 utgjort en stor del av våra liv de senaste sex månaderna och är tveklöst det spelet som tillsammans med World of Warcraft snurrat flitigast på redaktionen. Underbart tempo, god karaktärsbalans och obefintliga laddningstider.



[KÖP]

Shadow of the Colossus Sony

Shadow of the Colossus liknar inte något annat spel. Osannolika monster i helt sannolika miljöer, vacker musik, underbart berättande och ljuvlig atmosfär. Att hänga och dingla i rygghåret på en gigantisk stenbjässe är en upplevelse som ingen Playstation 2-ägare får missa. Samtidigt är det ett stiltrent, storslaget och vackert spel där stämningen överträffar det mesta.



[UNDVIK]

24: The Game Sony

Jack Bauer är tillbaka och argare än någonsin, främst eftersom han forslats från Fox strålände TV-serie till ett spel som påminner oss om Robocop, Batman: Dark Tomorrow eller varför inte Catwoman, men även eftersom hans hår numer ser ut som en svettig myrstack. Usel spelkontroll och värdelös grafik borde tilltala alla som vill uppleva själslig smärta och flera timmar av fysisk plåga. Ni andra bör undvika.





Playstation Portable

Information

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

Sonys PSP är sedan Game Gear 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	Vårt betyg
01	NY! Grand Theft Auto: Liberty City Stories	9/10
02	Ridge Racer	9/10
03	Lumines	9/10
04	Virtua Tennis: World Tour	9/10
05	Wipeout Pure	8/10

Microsoft Xbox

Microsofts förstfödda box bjuder på ett actionproppat spelutbud...

Information

Tillverkare Microsoft
Premiär 14 Mars 02
Media DVD
Vikt 3.86 Kg
Mått 324x265x90
Pris 1195 kr

Den 14:e mars 2002 lanserades Microsofts första TV-spelsmaskin Xbox i Sverige. Till en början var mottagandet ljummet, mycket på grund av det abnormt höga priset, men en prissänkning och många bra spel senare så har Xboxen etablerat Microsoft som en av spelindustrins viktigaste aktörer. Den svarta kolossen blev mycket tack vare Halo det naturliga valet för konsolspelare som letade efter mäktiga actionspel, men Xbox har även bjudit på den här generationens kanske allra bästa rollspel i form av Star Wars: Knights of the Old Republic. Totalt har knappt 25 miljoner Xboxar sålts världen över.



[KÖP]

Juiced

THQ

Ingen speltidning i världen har tjuvat så mycket om Juiced och dess briljans som vi har. Petter och Jesper har skrivit spaltmeter om THQ:s extremt underskattade street-racing-simulator och kämpat ihärdigt för att få er alla att förstå hur bra Juiced verkligen är. Under de senaste månaderna har Petter bytt sin Skyline R-34:a mot en topptrimmad Impreza och klippt varvtider på nästan alla banor. Juiced är ett superbt racingspel.



[KÖP]

Half-Life 2

EA

Världens bästa actionspel heter Half-Life 2, innehåller en vilsen forskarnörd med ivrigt avtryckarfinger och akvarieglastjocka brillor, och erbjuder 20 timmar total extas. För bara sekunder efter det att Valves vardagshjälte Gordon Freeman anländer till framtidsstaden City 17 står det klart att detta kommer att bli en spelupplevelse utöver det vanliga. Förutom för långa laddningstider är Xbox-versionen lika bra som PC-originalet.



[KÖP]

Ninja Gaiden Black

Tecmo

Som om inte mästerliga Ninja Gaiden var köpvärdt nog, Tecmo har nu lagt till dubbelt så mycket innehåll till och släppt spelet till kraftigt rabatterat pris under namnet Ninja Gaiden Black. Tecmos brutalsvåra ninjaslakt blandar fantasy med sci-fi och leder Ryu genom japanska tempel, bambuskogar, städer och militärbaser i kampen mot den demon som dödade hela hans by. Lika obönhörligt utmanande som underhållande.



[UNDVIK]

Sonic Riders

Sega

Sonic har inte haft det lätt den senaste tiden, då han spelat huvudrollen i det ena undermåliga spelet efter det andra. Sonic Team har i Sonic Riders sneglat på tvärusla Kirby's Air Ride och gjort bedömningen att Segas blå igelkott också förtjänar att gå samma hemska öde till mötes... tyvärr. Vi har fortfarande inte lyckats luska ut om det är vi som styr Sonic (och hans vänner) eller om spelkontrollen är 100% automatiserad?



Gamereactor Topp 15 Xbox

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	Vårt betyg
01	Halo Episk actionsaga om en grön rymdgubbes kamp för att rädda jorden. Låter tontligt men spelet regerar!	Action	Microsoft	10/10
02	Grand Theft Auto: Double Pack Tidernas mest prisvärda spelpaket. Två övergrymma superspel till priset av ett, spring och köp... nu!	Action	Take 2	10/10
03	Halo 2 Samma gröna rymdgubbe är tillbaka för ett rädda jorden igen... och spelet regerar lika hårt som ettan.	Action	Microsoft	10/10
04	Star Wars: Knights of the Old Republic Mästerligt rollspel med ett fantastisk handling. Från utvecklarna bakom Baldur's Gate-spelen.	Rollspel	Lucasarts	10/10
05	The Chronicles of Riddick Oförglömligt stenhård fångelsevistelse tillsammans med universums hårdaste anställda. Missa inte.	Action	Vivendi	10/10
06	Street Fighter Anniversary Collection Briljant samlingsvolym av några av fightinggenrens bästa titlar, inte minst Street Fighter 3: Third Strike.	Slagsmål	Capcom	9/10
07	Ninja Gaiden Black Ett absolut måste för den initerade spelaren. Lika obönhörligt utmanande som underhållande.	Action	Tecmo	9/10
08	The Elder Scrolls III: Morrowind Fullständig frihet på den ofattbart stora kontinenten Morrowind. Ett magligt rollspel ingen bör missa.	Rollspel	Ubisoft	9/10
09	Splinter Cell: Chaos Theory Lev livet som Sam Fisher, järngrå specialagent med tokkok utrustning. Detta är hans bästa uppdrag.	Action	Ubisoft	9/10
10	Juiced Det bästa racingspelet till Xbox och en väldigt beroendeframkallande spelupplevelse, inte minst online.	Racing	THQ	9/10
11	NY! Half-Life 2 En grym version av världens överlägset bästa actionspel. Aningen instabil skärmuppdatering dock.	Action	EA	9/10
12	Forza: Motorsport Semirealistisk lekstuga för den bilintresserade. Innehållsrikt och betydligt roligare än Gran Turismo 4.	Racing	Microsoft	9/10
13	Dead or Alive 3 Supersnyggt, snabbt, furiöst och lätt att lära sig, men ändå tillräckligt djupt för årtatal av nötdane.	Slagsmål	Tecmo	9/10
14	Rallisport Challenge 2 Fläsiktig arkadupplevelse i fiktiva snårskogar med läcker grafik och rolig bifysik. Svenskt dessutom.	Racing	Microsoft	9/10
15	NBA 2K5 Smällfeta Tomahawk-dunkar och ursmarta försvarsuppställningar. NBA 2K5 är basketspelet för dig.	Sport	Take 2	9/10

Gamereactors köpguide är helt och hållet baserat på redaktionens gemensamma åsikter som recenser och har ingenting med den svenska försäljningen att göra. Fullständiga recensioner av samtliga spel på denna lista går att hitta på: www.gamereactor.se, Sveriges största spelsite.



Gameboy Advance

Information

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

Det släpps inte längre speciellt många spel till Nintendos storsäljare (över 70 miljoner exemplar), som under knappa fem år på marknaden redan lanserats i tre markant skilda modeller. Den senaste modellen lanserades i höstas och den läckra Gameboy Micro är sannerligen något som får plats i fickan.

Gamereactor Topp 5 Gameboy Advance

Nr.	Speltitel	Vårt betyg
01	Advance Wars 2: Black Hole Rising	9/10
02	Zelda: A Link to the Past	9/10
03	Castlevania: Aria of Sorrow	9/10
04	Metroid: Zero Mission	9/10
05	Super Mario World: Super Mario Adv. 2	9/10

Nintendo Gamecube

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

Information

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

På många sätt har Nintendo hamnat på efterkälken med Gamecube, då den sålt mindre än sina konkurrenter och det släpps betydligt färre spel till konsolen. Men det är naturligtvis fel att bedöma en konsol efter hur den har sålt och Gamecuben har under sin levnad bjudit på en lång rad spelmässiga höjdpunkter, varav de allra bästa återfinns här nedan. Nintendo har främst själva levererat ett flertal riktiga höjdspele till Gamecube, de flesta nyversioner eller uppföljare i gamla, kända spelsierier. Allt från Mario i alla möjliga sammanhang till en cel-shaded Link och Samus Arans tredimensionella äventyr.



[KÖP]

F-Zero GX Nintendo

Vad gör man när ens svävare går så fort att gränsen mellan totalt vainsinne och fullständig hårdsmälta precis suddats ut? Man trycker in boost-knappen och njuter medan ens egen hjärna förvandlas till slyt! Ungefär så beskriver vi våra spelsessioner med Gamecube-versionen av Nintendos klassiska racingserie. För utvecklingen står Sega vilket har lett till ett övermänniskt svårt spel, tillika ett sanslöst roligt sådant.



[KÖP]

Resident Evil 4 Capcom

Vi utsåg Resident Evil 4 (Gamecube) till fjolårets bästa spel, alla kategorier. Faktum är att det aldrig ens var någon diskussion, aldrig något vi funderade speciellt mycket över. För Capcoms fjärde skräcksgava var överlägset allt annat ifjol och ett av de absolut bästa spelen vi någonsin haft nytta av att testa. Varierat, spännande, utmanande, ursnyggt och proppat med genialiska, spelmässiga designlösningar. Köp... nu!



[KÖP]

Mario Party 6 Nintendo

Mario Party har aldrig varit bättre än i den sjätte delen som innehåller runt 80 superba minispel, sex riktigt smarta spelplaner och massor av överraskningar. Som vanligt handlar det om att med tur, skicklighet och en rejäl skopa fulspel skaffa så många stjärnor som möjligt. Mario Party 6 går att köpa till reducerat pris, och det finns egentligen ingen som helst ursäkt att, som Gamecube-ägare, inte ha det i sin samling.



[UNDTVIK]

Battalion Wars Nintendo

Att Advance Wars är både underhållande och populärt vet Nintendo, som därför nyttjar seriens goda namn för att marknadsföra Battalion Wars. Spelet har ingenting med sin bärbara motsvarighet att göra, utan är ett billigt hopkok av strategi och tredjepersonsaction där ingen av delarna är speciellt bra utförda. Oavsett hur mycket det rycker i strateginerven, skall du inte falla för Nintendos billiga marknadsföringsknep.



Gamereactor Topp 15 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	Vårt betyg
01	Resident Evil 4 En tjugo timmar lång skräckodyssey med ryslig, grym action, sanslös grafik och briljant speldesign.	Action	Capcom	10/10
02	Metroid Prime Stämningsfullt och nyskapande, Samus äventyr andas kvalitet hela vägen från titelskärm till slutackord.	Actionäventyr	Nintendo	10/10
03	Legend of Zelda: The Wind Waker Miyazaki möter Miyamoto i denna oemotståndligt tecknade saga. Ren och skär Nintendo-magi...	Äventyr	Nintendo	9/10
04	Ikaruga Gammaldags shoot'em up med brutal svårighetsgrad. Fantastiskt roligt, men bara för den tålmodige.	Action	Atari	9/10
05	Metal Gear Solid: Twin Snakes Solid Snakes första tredimensionella äventyr är kanhända hans bästa. Nu med extra allt till Gamecube.	Action	Konami	9/10
06	Super Monkey Ball Söta apor, bottenlösa avgrunder och en perfekt kalibrerad styrspak. Spelglädje i en liten boll.	Pussel	Nintendo	9/10
07	Phantasy Star Online Episode 1&2 Inte längre störst men fortfarande tårdröpande vackert. Japansk rollspelscharm för dig med gott om tid.	Onlinerollspel	Sega	9/10
08	F-Zero GX Världens snabbaste spel erbjuder ljusrosa svävare, kitsch och grym kontroll i en urskön kombination.	Racing	Nintendo	9/10
09	Pikmin 2 Olimars och pikmins harmoniska skattletande i trädgården är som balsam för en stressad spelsjäl.	Strategi	Nintendo	9/10
10	SSX 3 Stort berg, massa backar och en hysterisk mängd tricks. Japp, det är precis lika kul som det låter.	Sport	EA	9/10
11	Mario Party 6 Marios sjätte fest är hans mest lyckade och ett riktigt grymt spel. Succé på såväl förest som släkträff.	Party	Nintendo	8/10
12	NBA Street V3 Attitydfrisk arkadbasket med våghalsiga dunkar och heltokiga kommentatorer. Roligt för alla åldrar.	Sport	EA	8/10
13	Beyond Good & Evil Lika delar Zelda och Metal Gear Solid, kryddade med fransk magi. Kort, men ack så vackert.	Äventyr	Ubisoft	8/10
14	Super Smash Bros Melee Alla tiders Nintendo-karakterer samlade i ett enda hysteriskt stort och nostalgidränkt barslagsmål...	Slagsmål	Nintendo	8/10
15	Animal Crossing Gullig och avslappnande vardagssimulator i fablernas värld. Ingen story, inget poängsystem, bara kul.	Rollspel	Nintendo	8/10

Gamereactors köpguide är helt och hållet baserat på redaktionens gemensamma åsikter som recensenter och har ingenting med den svenska försäljningen att göra. Fullständiga recensioner av samtliga spel på denna lista går att hitta på: www.gamereactor.se, Sveriges största spelsite.



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	Vårt betyg
01	Castlevania: Dawn of Sorrow	9/10
02	Advance Wars: Dual Strike	9/10
03	NY! Mario Kart DS	9/10
04	NY! Resident Evil: Deadly Silence	9/10
05	NY! Nintendogs	8/10

PC / Windows

Persondatorn är Sveriges överlägset mest populära spelformat

Information

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

Det är inget tvivel om att persondatorn är det populäraste spelformatet i Sverige. Nästan alla hushåll har idag en dator och det är inte mer än naturligt att den nyttjas till underhållning och då syftar vi naturligtvis på de många välgjorda datorspelen. Av någon anledning har utbudet av kvalitativa spel till formatet blivit extra starkt i vissa genrer. Framförallt gäller det strategispel och första-personsskjutare. Tänk bara på att du har ett någorlunda färskt grafikkort och att datorns arbetsminne räcker till, för din speldator är aldrig starkare än sin svagaste komponent. PC:n har naturligtvis också en uppsjö andra användningsområden.



Gamereactor Topp 15 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.

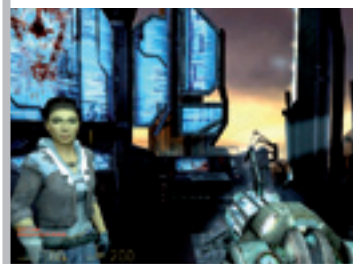
Nr.	Speltitel	Genre	Utgivare	Vårt betyg
01	Half-Life 2 Glasögonormen Gordon Freeman kämpar för frigörelse än en gång i världens absolut bästa spel.	Action	Vivendi	10/10
02	NY! The Elder Scrolls IV: Oblivion Njut i stora drag av total valfrihet i Bethedas underbara spelvärld. Världens bästa rollspel.	Rollspel	Take 2	10/10
03	↕ Star Wars: Knights of the Old Republic Var snäll och skötsam eller välj att gå mörkets väg genom att vara oförskämd och hänsynslös.	Rollspel	Lucasarts	10/10
04	↕ Grand Theft Auto: Vice City Lysande brottssaga fullproppad med midjekavajer, sanslösa frisyrer, ljuvlig 80-talsmusik och våld!	Action	Take 2	10/10
05	↕ Civilization IV Uppfinn hjulet, krutet, kryssningsroboten och atombomben – världen är din att erövra... och förstöra.	Strategi	Take 2	10/10
06	↕ World of Warcraft Dvärgar som pryglar kossor, kärlekskranka troll, levande träd och 40-mannaräder blir aldrig tråkigt.	Onlinerollspel	Vivendi	9/10
07	Battlefield 2 Vapenporr och sinnessjukt intensiva slagfält med världens farligaste fordon, det går inte att tröttna.	Action	EA	9/10
08	GTR Fantastisk racingsimulator med överlägsen bilfysik. Petter spelar det dagligen... jo, han gör det!	Racing	Pan Vision	9/10
09	Unreal Tournament 2004 Botoxinjicerad blodsport med svullna muskler, breda hakimplantat och blankpolerade framtidsvapen.	Action	Atari	9/10
10	Rome: Total War Ta makten över världens mäktigaste imperium i deras kamp att göra jordgubbssylt av sina fiender.	Strategi	Activision	9/10
11	↕ Splinter Cell: Chaos Theory Sam Fishers tredje äventyr är ett äktenskap mellan gudabenådd grafik och dödlig kurrögömma.	Action	Ubisoft	9/10
12	Call of Duty 2 Bombkaskader, förintelse, maktlöshet och dödsångest. Call of Duty 2 bevisar att krig är skitroligt.	Action	Activision	9/10
13	Football Manager 2006 Varför spela fotboll på nyklippta gräsmattor när den lika gärna kan komprimeras till finstilt statistik?	Sport	Sega	9/10
14	↕ Max Payne 2 Hosta krutök, åt smärtstillande och måla väggarna med skurkblod i Remedys stilbildande superhit.	Action	Take 2	9/10
15	↕ The Movies Plan 9 From Outer Space eller Gudfadern? Peter Molyneux stycker Hollywood, du kokar soppan.	Simulator	Activision	9/10

Gamereactors köpguide är helt och hållet baserat på redaktionens gemensamma åsikter som recensenter och har ingenting med den svenska försäljningen att göra. Fullständiga recensioner av samtliga spel på denna lista går att hitta på: www.gamereactor.se, Sveriges största speliete.

[KÖP]

Half-Life 2 Vivendi

När Alyx i slutet av Half-Life 2 vänder sig mot Gordon och ber honom att förstöra reaktorn på toppen av det hotfulla, utomjordiska citadellet har man de 20 bästa speltimmarna som går att köpa för pengar bakom sig. Valve följde upp ett briljant debutspel med en fantastisk uppföljare som för alltid förändrade vårt sätt att se på actiongenren. Om du fortfarande inte spelat Half-Life 2 bör du schämmas tamefan!



[KÖP]

World of Warcraft Vivendi

Vi spelar fortfarande World of Warcraft i närmast ohälsosamt långa perioder varje dag och har så gjort i snart två år (inklusive beta-testperioden). Anledningen till detta är förstås att det aldrig tar slut på saker att göra. Att nå maxrangen är bara början, därefter nås framgång genom att antingen kriga mot motståndarsidan eller att delta i noggrant planerade och genomförda strider mot spelets allra svåraste fiender.



[KÖP]

GTR Pan Vision

Vilket förbannat tjt! Tjt tjt tjt. Vi andra på redaktionen vet mycket (mycket) väl hur mycket Petter älskar Simbins överrealistiska racingsimulator, ändå tvingar han oss lyssna på långdragna utlägg om spelets fantastiska kvaliteter varje dag, utan undantag. Totala racingnoviser som Bengt och Mäki vet till och med hur snabbt man kan ta hårnålen på Anderstorp vid det här laget, vilket i deras fall sorteras under ofrivilligt vetande.



[KÖP]

The Elder Scrolls IV: Oblivion Take 2

Bethesda har skapat en enorm värld där du kan göra precis vad du vill och där regler är till för att brytas. Hur du upplever äventyret är helt upp till dig, du kan bli hjälte eller världens största plågoande, en oansenlig stadsbo eller vildmarkens främste jägare. Trots storleken och omfånget har Bethesda också varit noggranna med detaljerna och resultatet är ett fantastiskt spel.





Mobiltelefon-spel

Information

Fungerar till de flesta aktuella modeller med färgdisplay från tillverkare som Nokia, Samsung, Sharp, Siemens och Sony Ericsson med flera.

Ett av de allra starkaste tillväxtområdena i spelbranschen är nedladdningsbara mobilspel. Det finns en mängd olika aktörer som tillhandahåller spelen. Däremot varierar kvalitén kraftigt och därför kommer Gamereactor varje månad att rekommendera de bästa och hetaste mobilspelen.

Gamereactor Topp 5 Mobilspel

Nr.	Speltitel	Vårt betyg
01	Bejeweled Multiplayer	9/10
02	NY! Massive Snowboarding	8/10
03	NY! Need for Speed Underground 2	8/10
04	NY! WordKing Poker	8/10
05	Might and Magic	8/10

Microsoft Xbox 360

HD-stöd, tre processorer, trådlösa kontroller och grym onlinefunktionalitet

Information

Tillverkare Microsoft
Premiär 2 Dec 05
Media DVD
Vikt 3.5 Kg
Mått 309x258x83
Pris 2995/3995 kr

Den 2:a december 2005 startade den nya konsolgenerationen i Europa. Xbox 360 lanserades och även om det var långt ifrån alla som lyckades köpa en egen Xbox 360 så visade oss de tidiga spelen en försmak av vad som komma skall de närmaste åren. Med inbyggt HDTV-stöd, ett användargränssnitt som får oss att le vid blotta tanken, integrerat Xbox Live samt enastående kraftfull hårdvara har Microsoft lagt upp ribban som Sony hoppas överträffa med Playstation 3. Vi väntar fortfarande på de där spelen som spränger gränser för vad vi trodde var möjligt, men redan nu finns det en hel drös köpvärda spel till konsolen.



Gamereactor Topp 15 Xbox 360

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.

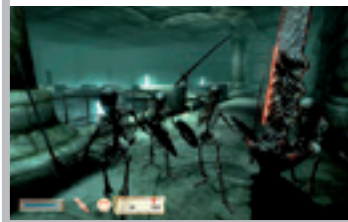
Nr.	Speltitel	Genre	Utgivare	Vårt betyg
01	NY! The Elder Scrolls IV: Oblivion Episkt mästerverk med oöverträffade valmöjligheter, slående vacker grafik och enorm variation...	Rollspel	Take 2	10/10
02	Call of Duty 2 Extremintensiv krigsföring med fantastisk närvarokänsla och massor av minnesvärda spelögonblick.	Action	Activision	9/10
03	NY! Ghost Recon Advanced Warfighter Mexikanska separatister kidnappar presidenten och det blir ditt uppdrag att frita honom.	Action	Ubisoft	9/10
04	Condemned: Criminal Origins Kollektivt droppa i byxan? Jajjebax! Monoliths blandning mellan CSI och Saw regerar stenhårt...	Action	Sega	9/10
05	NY! Dead or Alive 4 Halvsnakna ninjatejjer, förbättrat spelsystem och superbt onlineläge - Team Ninja gör det igen.	Slagsmål	Microsoft	9/10
06	NY! NBA 2K6 Mer verklighetstroget basket går inte att hitta i spelform. Strålände spelsystem och superb grafik.	Sport	Take 2	8/10
07	NY! The Outfit Pinnsmala nazister, överdimensionerade stridsvagnar och avtuggade cigarrer. The Outfit bjuder på allt.	Action	THQ	8/10
08	Kameo: Elements of Power Supercharmigt, färgstarkt och traditionellt äventyrsspel med klara Legend of Zelda-influenser...	Äventyr	Microsoft	8/10
09	NY! Fight Night Round 3 Boxning har aldrig varit såhär snyggt. Originell spelkontroll och skönt upplägg gör vi gillar, skarpt.	Sport	EA	8/10
10	NY! Burnout Revenge Idiot snabb arkad racing med enkelt spelupplägg och brutala kollisioner. Påminner om dödsmetall.	Racing	EA	8/10
11	NBA Live 06 Saknar Dynasty Mode, visst. Innehåller istället ett perfekt speltempo och grafik värd att dö för.	Sport	EA	8/10
12	Project Gotham Racing 3 Briant bilfysik, stabil och väljordad onlineläge och urläcker grafik. Spänningslöst upplägg dock...	Racing	Microsoft	7/10
13	NY! NHL 2K6 Trots blek och blockig grafik är NHL 2K6 ett riktigt bra hockeyspel med fysiskt och snabbt spel.	Sport	Take 2	7/10
14	Need for Speed: Most Wanted Långt ifrån det bästa Need for Speed-spelet. Dock både fartfylld, ursnyggt och väldigt innehållsrikt.	Action	EA	7/10
15	NY! Far Cry Instincts Predator Actionpackad söderhavsmestert med viktiga ingredienser såsom sol, svett och toktunga vapen...	Action	Ubisoft	7/10

Gamereactors köpguide är helt och hållet baserat på redaktionens gemensamma åsikter som recensenter och har ingenting med den svenska försäljningen att göra. Fullständiga recensioner av samtliga spel på denna lista går att hitta på: www.gamereactor.se, Sveriges största spelsite.

[KÖP]

The Elder Scrolls IV: Oblivion Take 2

Bethesdas mästerverk låter dig utforska en enorm fantasylvärld, helt på dina egna villkor. Oavsett om du skapar en krigare eller en handelsman eller något däremellan finns här hundratals underbara speltimmar timmar smockfyllda med minnesvärt äventyrande. Trots sin enorma storlek är Oblivion sanslöst genomarbetat med tusentals föremål och hundratals fiender. Tillkommer gör spännande handling vilket sammantaget ger oss det absolut bästa rollspelet någonsin.



[KÖP]

The Outfit THQ

Vare sig du letar blytung action, lättbegriplig strategi, en mer lättans story än de vanliga militärspelen eller ett fantastiskt onlinestöd, så är The Outfit spelet för dig. Rutinerade Relic har skapat en sanslös kompost av olika speltyper där man i rollen som benhårde och krigsparodiska veteranen Deuce Williams och hans mannar ska ta sig an en osedvanligt ond SS-officer. The Outfit kräver lika mycket av både hjärna och avtryckarfinger och är kort sagt för bra för att inte finnas i din spelsamling.



[KÖP]

Ghost Recon Advanced Warfighter Ubisoft

Om du någon gång i ditt liv funderat på hur det skulle vara att bege sig ut i strid med toppmodern utrustning, ovanligt intelligenta underordnade och med möjligheten att kompromisslöst äga slagfältet över Xbox Live, så är Ghost Recon Advanced Warfighter spelet för dig. Fortsättningen på ett av fjolårets bästa actionspel är tillbaka med superläcker grafik, våldsamt fet ljudbild och klockren spelkontroll. Spring och köp, ögonblickligen!



[!][UNDVIK]

Perfect Dark Zero Microsoft

Efter att ha väntat i fem år på Joanna Darks comeback var det svårt att inte bli extremt besviken på Rares transiga actionfädas till Xbox 360. För även om Nintendo 64-spelet led av jobbigt instabil skärmuppdatering, supertöntig story och ett multiplayerläge smockfyllt med svagheter var det trots allt spelvärt och bitvis underhållande, något som Perfect Dark Zero aldrig är, tyvärr. Visst, det blir bättre efter ett par timmar men på grund av ruten design, excentriska banor och korkade fiender är detta en flopp.



NINTENDO DS™

16+

www.pegi.info

CLOSER TO THE HORROR



RESIDENT EVIL™, Deadly Silence © CAPCOM CO., LTD. 1996. 2006 ALL RIGHTS RESERVED.



CAPCOM®

RESIDENT EVIL™ Deadly Silence

Survive the terror of Resident Evil's bloody beginnings! The DS stylus and dual screen are your deadly weapons as the door to a zombie-infested mansion slams shut behind you.

Tougher puzzles. Smarter zombies. Deadlier traps.
Only on Nintendo DS.

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

TOUCH ME!

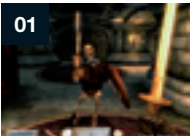
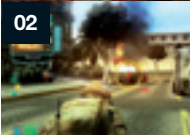


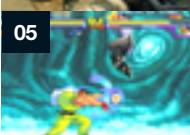


Topplistor

Var med och rösta: www.gamereactor.se

Månadens mest spelade

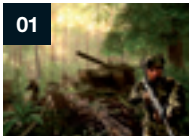



Redaktionens nuvarande fem favoriter

Plats	Speltitel	Format	Utgivare
01	 Elder Scrolls IV: Oblivion	PC, X360 / Take 2	
	Skelett, vi älskar skelett. Och eld... vi älskar eld också och svärd! Tre ingredienser som Bethesdas mästareliga rollspelspos innehåller massvis av. Den senaste månaden har vi alla levt våra liv i Oblivion...		
02	 Ghost Recon Advanced Warfighter	Xbox 360 / Ubisoft	
	Oförlåtande, invecklat, bitvis krångligt, extremt utmanande och, och... fullständigt underbart. Ubisofts tredje del har skapat kissrysnings de sista veckorna.		
03	 Sega Rally Championship	Saturn / Sega	
	Det tog Petter fyra veckor att färdigställa artikeln om racingspelens historia. Under den tiden hann han med att förnedra oss alla åtskilliga gånger i samtliga racingspel på redaktionen, inte minst Sega Rally...		
04	 Battlefield 2	PC / EA	
	Med tilläggspaketet Euro Forces har Battlefield 2 återigen fått nytt liv på redaktionen. Jesper, Peter och Martin har arbetsvägrat under långa perioder och enbart spelat Battlefield 2, till Petters stora förtret - såklart.		
05	 Street Fighter 3: 3rd Strike	Xbox / Capcom	
	Tekken 5 har fått via den senaste månaden, faktiskt. För även om vi alltid håller Street Fighter 3: 3rd Strike högst av alla slagsmålspel, är det ändå lätt att glömma hur briljant det här spelet verkligen är. Speciellt via Live.		

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

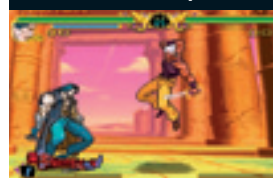
Månadens mest efterlängta

Redaktionens nuvarande fem önskespel

Plats	Speltitel	Format	Utgivare
01	 Crysis	PC / Electronic Arts	
	Tyska Cryteks våldsamt läckra Crysis kommer att placera spelaren på en öde ö där ett utomjordisk ras hotar hela mänskligheten. Världshistoriens läckraste grafik gör att vi konstant torkar saliv från våra skrivbord.		
02	 Half-Life 2: Episode 1	PC / Electronic Arts	
	Vad hände med Breen, citadellet, Gordon, Alyx och alla de andra? Episod 1 tar vid där Half-Life 2 slutar och handlar om den fortsatta kampen mot The Combine och efterdyningarna av Gordons hjärntåg.		
03	 New Super Mario Bros	DS / Nintendo	
	Spelhistoriens kanske största klassiker väcks till liv igen med förbättrad grafik, nya funktioner, men med samma gamla klassiska spelbarhet. Bowser måste straffas än en gång, och vi hjälper mer än gärna Mario... igen.		
04	 Stranglehold	PC, Xbox 360, PS3 / Midway	
	Chow-Yun Fat kliver in som spelkaraktär i den interaktiva uppföljaren till filmen Hard Boiled. Vi kan förvänta oss hårdkokt Hong Kong-action med massor av tunga eldstrider och läckra stunts. Ser väldigt lovande ut.		
05	 Tomb Raider Legend	Alla / Eidos	
	Lara återvänder till sina rötter med hjälp av upphovsmannen Toby Gard och spelgurun Warren Spector. Meriterade Crystal Dynamics har gett Lara nytt liv, och vi hoppas såklart att det blir lika bra som det första spelet.		

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

Månadens retrospel



JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

Dreamcast/-02

Ett av Capcoms mest förbisedda fightingspel är Jojo's Bizarre Adventure (Dreamcast) som bygger på en populär japansk manga. De arton karaktärerna är, som titeln antyder, tämligen bisarra. Eller vad sägs om Midler, en lättklädd tjej som slåss med rosa cadillacs och ett gigantiskt garnityr eller Iggy, en liten gullig hund. Striderna blir förstas därefter. Kontrollen är enkelt upplagd med tre anfallsknappar och en knapp för att styra respektive specialförmåga. Eftersom alla karaktärerna är så olika blir striderna väldigt underhållande att se på, om än aningen obalanserade. Men att se vampyren Dio dumpa en ängvält på sin motståndare eller femmen Mariah bombardera med magnetiska muttrar ur sin BH är något som måste upplevas. Jo, de mer uppmärksamma av er kanske har märkt en viss tendens i namngivningen; alla karaktärerna är baserade på kända musiker, och själva namnet Jojo refererar till Beatles-låten Get Back: "Jojo was a man who thought he was a loner". Bara en sån sak. Bisarrt var namnet...

Försäljningslistor

För mer detaljerad försäljningsstatistik varje vecka www.gamereactor.se

Försäljningstoppen Sverige (februari)

Plats	Speltitel	Format	Utgivare
01	World of Warcraft	PC / Vivendi	
02	Torino Winter Olympics 2006	PS2 / Take 2	
03	Command & Conquer: First Decade	PC / EA	
04	Shadow of the Colossus	PS2 / Sony	
05	Battlefield 2	PC / EA	
06	Star Wars: Empire at War	PC / Lucasarts	
07	Counter-Strike: Source	PC / EA	
08	Dead or Alive 4	Xbox 360 / Microsoft	
09	The Sims 2	PC / EA	
10	Need for Speed: Most Wanted	PS2 / EA	

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



Försäljningstoppen USA (februari)

Plats	Speltitel	Format	Utgivare
01	Call of Duty 2	Xbox 360 / Activision	
02	Madden NFL 06	PS2 / EA	
03	MVP 06 NCAA Baseball	PS2 / EA	
04	GTA: Liberty City Stories	PSP / Take 2	
05	Mario Kart DS	DS / Nintendo	
06	Animal Crossing: Wild World	DS / Nintendo	
07	Need for Speed: Most Wanted	PS2 / EA	
08	Dead or Alive 4	Xbox 360 / Microsoft	
09	Star Wars: Battlefront 2	PS2 / Lucasarts	
10	GTA: San Andreas	PS2 / Take 2	

Statistik från NPD Funworld.



Försäljningstoppen Japan (februari)

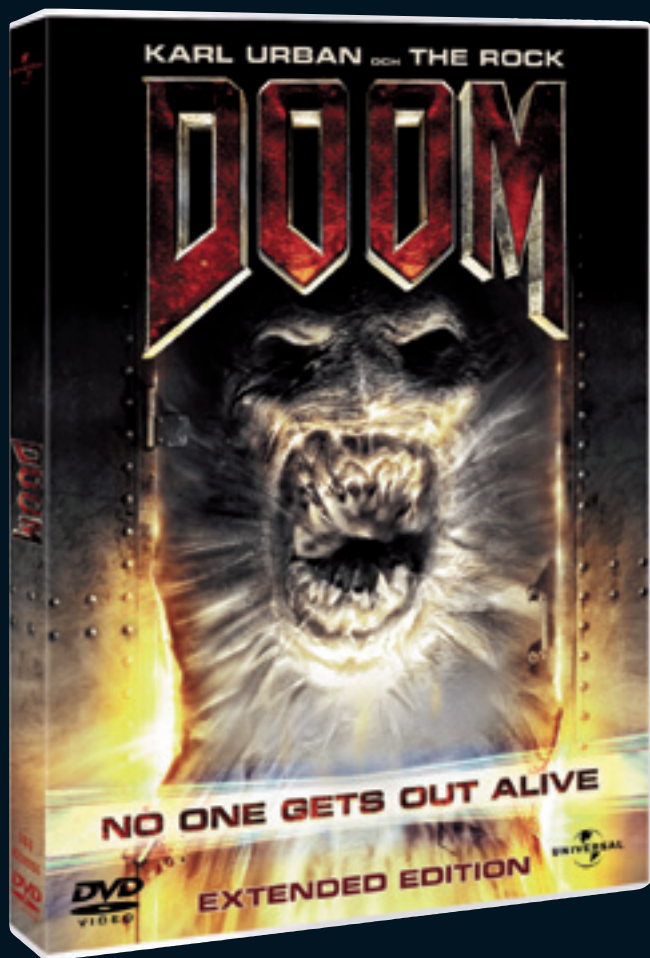
Plats	Speltitel	Format	Utgivare
01	English Brain Training	DS / Nintendo	
02	Dirge of Cerberus: Final Fantasy 7	PS2 / Square Enix	
03	Monster Hunter 2	PS2 / Capcom	
04	Brain Training: How Old Is Your Brain 2	DS / Nintendo	
05	Onimusha: Dawn of Dreams	PS2 / Capcom	
06	Animal Crossing: Wild World	DS / Nintendo	
07	Brain Training: How Old Is Your Brain?	DS / Nintendo	
08	Mario Kart DS	DS / Nintendo	
09	Tourist Trophy	PS2 / Sony	
10	Monster Hunter Portable	PSP / Capcom	

Statistik från Famitsu.



VINN DOOM!

Vinn filmen baserad på det klassiska actionspelet



Något har gått fel på forskningsstationen på planeten Mars. All verksamhet har upphört, all kommunikation är bruten. Och det ynka lilla budskap som når fram är allt annat än trösterikt. Stationen sätts i nivå 5-karantän och de enda som tillåts vistas i området är Rapid Response Tactical Squad – en grupp rustad till tändarna med högteknologiska vapen. Inget släpps ut levande! Men en skara mardrömslika varelser med okänt ursprung lurar bakom varje krök och smyger runt i de ändlösa rummen och tunnlar – blodtörstiga och kraftfullare än någon kunnat föreställa sig. Nu kan du vinna ett exemplar av Doom på DVD!

1. Vad heter regissören bakom Doom-filmen?

1: Michael Bay X: Andrzej Bartkowiak 2: Guillermo del Toro

2. Vad heter studion som gjort Doom-spelen?

1: Valve Software X: Shiny Entertainment 2: id Software

3. Skådisen "The Rock" har ett förflutet som?

1: Wrestling-stjärna X: Racingförare 2: Programledare

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

VINN GHOST RECON 3!

Vinn Ghost Recon Advanced Warfighter till Xbox 360!

Krigets utseende har förändrats. Fiendens linjer har blivit diffusa och det finns inte längre någon självklar motståndare. Nya fiender och nya hot kräver en ny typ av krigsföring, en ny typ av soldat. Välkommen till Ghost Recon 3: Advanced Warfighter. Ta nu chansen att vinna ditt eget exemplar av detta superspel till Xbox 360.

1. Vad heter karaktären man spelar som i Ghost Recon 3?

1: John Mitchell X: Sam Fisher 2: Solid Snake

2. Vilken känd författare har skrivit storyn i spelet?

1: Stephen King X: J.R.R. Tolkien 2: Tom Clancy

3. Vilket år utspelas Ghost Recon 3?

1: 2033 X: 2013 2: 2006

Skriv ned rätt svarsalternativ, märk ditt brev eller mail med "Ghost" och skicka det till tavling@gamereactor.se eller till: Gamereactor, Hamngatan 10, 831 33 Östersund. **Glöm inte att skriva ned ditt eget namn och adress!**



Danko var väldigt sur vid fotograferingen eftersom någon stulit hans nystickade vantar...



Macho-rock

Kanadensiska power-trion Danko Jones är tillbaka...

Danko Jones Sleep is the Enemy

Genre **Rock**
Premiär Finns ute nu
Text Kristoffer Hansson

Bland fransktalande hockey-fanatiker, snö och kolossala älgar fann jag för ett par år sedan den attitydsfriska rocktrion Danko Jones, det mest macho-manliga Kanada någonsin bjudit på, förutom tandlösa hockeyforwards då förstås. Men det är ju oundvikligt när de fullkomligt dryper av inspiration från exempelvis Thin Lizzy.

Phil Lynnots betydelse för Danko Jones musik är tydlig. Sleep is the Enemy är precis som Dankos tidigare album baserat på stenhårda riff, piskande taktfasta trummor och härlig, grabbig körsång. En formel som utnyttjats flitigt sedan starten för ungefär tio år sedan. En formel som fortfarande fungerar strålande. Trion har även nu, till skillnad från tidigare, lagt en

smula mer fokus på själva melodiupbyggnaden i låtarna. Svängiga tongångar skiner igenom i nästan varje låt, och Sleep is the Enemy känns lite mer dansant än tidigare album. De hårdkokta machoidealerna och ösigheten stod mer i centrum på förra plattan och ibland glömdes delar av melodierna bort. Ett skönt exempel på melodisk smaskighet från Sleep is the Enemy är låten "Don't Fall in Love", där det svänger på samma sätt som en riktigt bra poplåt med distad gitarr, utan att varken känns fel... eller mesigt.

De mer sansade låtarna är helt klart välkomna, eftersom man nu bjuds på lite schysst förändring mellan varven, och Danko Jones visar tydligt hur mångsidiga de är på Sleep is the Enemy, även om det inte alltid är nödvändigt.

Förra plattan We Sweat Blood är utan tvekan den mest kritikerrosade, och

enligt många den allra bästa Dankoplattan, och det är inte direkt någon konstighet.

Med en musikalisk jämnhet, explosivitet, intensitet och sin speciella stil skapade trion ett friskt, hårt rockalbum som även kändes som en lite småskojig metallparodi mellan varven.

Sleep is the Enemy är i ärlighetens namn mer av det goda som We Sweat Blood bjöd på, bortsett från några mindre melodiutsvävningar, och känns därför inte övertygande nog för att ta platsen som bästa album. Men allt är fortfarande väldigt genomtänkt, välproducerat och energiskt, att man bara måste kapitulera och höja volymen några extra snäpp.

Det enda som känns lite trist är att Sleep is the Enemy bara räcker i fuffiga 34 minuter. Intensivt och röjigt och värt att lyssna på igen, men en timme musik är egentligen minimum. **8/10**



Dilated Peoples 20/20

Genre **Hip-hop**
Premiär Finns ute nu
Text Kristoffer Hansson

"Back again, for the very fourth time" lyder första textraden på Dilated Peoples nya platta 20/20, och är alltså den fjärde skivan sedan debutalbumet The Platform. Ett album som rörde om i hiphopens undergroundgryta och uppmärksammades därför. Mycket av gruppens fokus ligger denna gång på en återgång till rötterna, och de koncentrerar sig därför mycket på rytmen och DJ Babus snitsiga hanterande av 12:orna. Detta kompletteras med lyrisk expertis från gäster som Talib Kweli och Defari.

Även om Dilated själva och alla gästerna bidrar med bra rap, känns det ändå som att produktionen stjälar lite väl mycket uppmärksamhet från texterna och den sköna battle-rap man är van vid, där politiska budskap och härlig frispråkighet brukade vara själva kontentan. Hursomhelst förtjänar Dilated Peoples en eloge för att de återvänder till rötterna, och fokuserar på att göra musik med en härligt old school-doftande själ. **7/10**



Sepultura Dante XXI

Genre **Metal**
Premiär Finns ute nu
Text Kristoffer Hansson

Frontmannen med rovdjursrösten, Max Cavalera, var alltid kärnan och den kreativa ledaren i Sepultura, och efter att han lämnade bandet och ersattes av Derrick Green så kändes musiken genast mer slätstruken. Intensiteten och attityden som en gång speglade de brasilianska metallegenderna saknades plötsligt, och istället snöade jag in på Cavaleras nya band Soulfly.

Med den nya skivan, Dante XXI visar Sepultura att de är tillbaka, med besked. Stentungt aggressionsmangel varvas med fioler och annat spännande, och till skillnad från tidigare album känns inte dessa påhitt längre felplacerade och vilna, utan snarare originella och ytterst passande. Spåret "Buried Words" är anledning nog för att skaffa Dante XXI och headbanga sönder mammas vitrinskåp. **9/10**



Morrissey Ringleader of the Tormentors

Genre **Rock**
Premiär 3 april
Text Kristoffer Hansson

Kungen av depprock och snävt sydda gangsterkavajer är tillbaka. Morrissey, som alltid förlitat sig på sin melankoli, är tillbaka med en lite rockigare stil. Ringleader of the Tormentors är nämligen så mycket rock som den gamle Smiths-legenden någonsin vågat sig på. Ljudet är inte längre lika smalt, gitarriffen täcker upp mer av ljudbilden och även om det luktar lite annorlunda så kan man ändå med råge märka drag av Morrisseys alltid lika klassiska stil. En blandning hindrar Ringleader of the Tormentors från att låta krystad och felplacerad.

Men även om tempot är lite snabbare och den nya skivans jämnhet är strålande, känns det lite variationsfattigt, många av spåren låter för lika varandra. Det blir lite småtråkigt i längden, och texter av Morrisseys kaliber kan jag personligen bara hantera i lagom stora doser. Ringleader of the Tormentors är utan tvekan bra, men det hade tveklöst kunnat varit ännu bättre. **7/10**



The Sounds Dying to Say This to You

Genre **Rock/pop**
Premiär Finns ute nu
Text Kristoffer Hansson

Det tar emot lite att säga, men jag gillade faktiskt The Sounds förra skiva; Living in America. Snäll popmusik, söt sångare och försök till en rebellisk, sur attityd som istället bara påminner om en arg, liten tant. På ett bra sätt. På nya skivan är inte så mycket nytt under solen, men det spelar egentligen inte så stor roll. Trallvänlig, aningen oinspirerad och kanske lite för snyggt producerad jeansreklam-rock är vad som bjuds... igen.

"Dying to Say This to You" är en ganska ojämn, men även en svängig, synthpoppig föreställning. Melodierna som The Sounds alltid representerat finns kvar, komplett med halvdana texter. Det låter i bästa fall som rockigt, småcool 80-talspop, och i värsta fall som en mix mellan Lindsay Lohan och svenska discofantarna Freestyle. **6/10**

COMMANDOS STRIKE FORCE



STRIKE FORCE. STRIKE FIRST.

www.CommandosStrikeForce.com

16+
www.pegi.info

XBOX

LIVE
ONLINE PLAYERS

PlayStation 2

PC
DVD
TOP

TYTO

eidos



Sarge (The Rock) lägger beslag på BFG:n...

Dunderös

Petter har fnissat åt arga monster i filmversionen av Doom

Doom

Genre **Action/skräck**
Premiär 8 mars
Text Petter Engelin

När jag först fick höra att id Software's kultklassiska spelserie skulle bli film lade jag baksidan av handflatan mot pannan och gav ifrån mig en plågad suck. Först och främst eftersom Doom-spelen i sig aldrig innehållit någon egentlig story men även eftersom filmer baserade på TV-spel alltid blir dåliga. Andrzej Bartkowiaks Doom är dock absolut inte så usel som jag hade förväntat mig, snarare tvärtom.

Doom tar sin början då en topphemlig forskningsbas på Mars invaderas av hungriga monster. The Rock och hans behårda manar utgör specialstyrkan som skickas till basen för att utplåna monstren och sätta de livrädda forskarna i säkerhet. Till skillnad från de fattiga storyfragmenten i Doom 3

innehåller filmen inga kopplingar till helvetet vilket känns lite konstigt. Istället är monstren som terroriserar basen resultat av hemlig forskning kring en 24:e kromosom (men de ser exakt ut som helvetesdemonerna i spelen... ändå).

Den visuella effektivitet och hårtslående charm som regissören Andrzej Bartkowiak bjudit på i både Romeo Must Die och underskattade Exit Wounds återfinns även i Doom. För trots mängder av svagheter, pinsamheter och bristfälliga skådespelarinsatser är detta den mest underhållande filmen baserat på ett spel, någonsin. Med tanke på att konkurrensen består av totala bottennapp som filmadaptionerna av Resident Evil, Mortal Kombat, House of the Dead, Street Fighter, Tomb Raider och Super Mario Bros är det i och för sig ingen enorm prestation, men Doods

förtjänster spänner över ett bredare känsleregister än förväntat och tillsammans med rolig dialog, stilsäker produktionsdesign och cool action förmedlar Doom samma känsla som man får av att spela något av id:s klassiska actionspel.

Doom skryter gärna och väl med sitt interaktiva ursprung vilket känns befriande hjärndött och fräsch för oss som växt upp med spelen. Referenser som att en av forskarna heter Carmack i efternamn finns väl dolda bland allt blod vilket framkallar breda leenden.

Doom är inget försök att skapa minnesvärd skräckfilm eller berättarmässigt mångfacetterad action. Detta är en 104 minuter lång resa i underhållningsväldets och actionspelens förlovade land, och alla som kan ta filmen för vad den är kommer med största sannolikhet att ha riktigt roligt. **7/10**



Harry Potter och den flammande bägaren

Genre **Äventyr**
Premiär 29 mars
Text Anna Eklund

I den fjärde filmen om Harry Potter får det unga skådespelargardet finna sig i att lämna utrymme åt en hel del nya karaktärer. Och just nymodigheter är precis vad som personifierar Harry Potter och den flammande bägaren som tar ett avskärande kliv bort från sina föregångare. Handlingen som kretsar kring Harrys deltagande i en ärorik men livsfarlig trollkarlstävling är betydligt mer actionorienterad än vad vi vant oss vid. I sin iver att få med så mycket som möjligt från boken kör regissören Mike Newell på i ett raskt tempo där scener knappt hinner avslutas innan nästa händelse kläms in. Det blir på bekostnad av den lekfulla brittiska charmen och det barnvänliga anslag som kännetecknat de övriga filmerna.

Utvecklingen till trots är Harry Potter och den flammande bägaren en tilltalande och visuellt oklanderlig äventyrsfilm i magins tecken. **7/10**



A History of Violence

Genre **Thriller**
Premiär 29 mars
Text Anna Eklund

Redan i de brutala inledningsscenerna står det klart att History of Violence inte hör hemma i den vanliga thrillerlunken. Det spelar ingen roll att vi sedan förflyttas till en idyllisk småstad där familjefadern Tom Stall driver ett trivsamt matställe. Lugnet är dömt att brytas och när Tom hjälteförklarar efter att ha dödat två kriminella män hinner hans våldsamma förlutna ikapp honom.

David Cronenbergs regissörsignum har alltid varit det kittlande groteska. I denna välgjorda och kompromisslösa resa genom våldets mekanismer överträffar han sig själv på alla plan. Kraftfullt skådespel från Viggo Mortensen och Maria Bello ser till att History of Violence lika mycket är en djupstudie i det moderna samhället som en gestaltning över individens ofrånkomliga koppling till det förlutna. Oavsett vad man anser om Cronenbergs omtumlande våldsskildring lär man inte glömma den i första taget. **8/10**

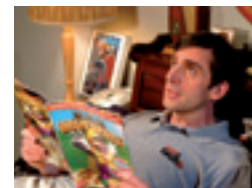


Flightplan

Genre **Thriller**
Premiär Finns ute nu
Text Petter Engelin

Bara veckor efter DVD-premiären av flygplanthrilleren Red Eye släpps Flight Plan. Och där Wes Cravens film var opretentiös, lättam och relativt innehållslös är Flight Plan långsam, sömnig och full av tråkiga upprepningar.

Jodie Foster spelar den sörjande änkan Kyle Pratt, ingenjör och flygplansdesigner som ombord på ett flyg med sin 6-åriga dotter finner sig mitt i ett kidnappardrama. Skurkarna vill åt hennes kunskaper om planetens design för att kunna utöva utpressning mot flygbolaget. Hennes dotter försvinner spåröst varpå en katt-och-råtta-lek inleds med Foster i samma trista roll (sårbar men ändå stark) som hon gjort i snart tio års tid nu. Manuset i Flight Plan är filmens starkaste sida. Tempot, de obefintliga spänningmomenten och Peter Sarsgaards rolltolkning de svagaste. I slutändan är detta en medioker thriller som lämnar mig fullständigt oberörd. **5/10**



40 Year Old Virgin

Genre **Komedi**
Premiär Finns ute nu
Text Anna Eklund

Trots sina 40 levnadsår har inte Andy lyckats bli av med sin oskuld. Det närmaste han kommer en kärleksrelation är dyrkan av sina tusentals actionfigurer och sin värdefulla seriesamling. Andy är helt enkelt en Napoleon Dynamite i vuxen tappning, en ärketönt som man ändå inte kan låta bli att sympatisera med.

När Andys machostinna arbetskamrater får reda på hans dilemma blir det äntligen liv i luckan och uppdraget att fördriva oskulden påbörjas. Trots att alla vulgära dialogscener och sextanspelningar är det första som slår är finns det faktiskt en hel del hjärtlighet i den här komedin där skratten duggar lika tätt som Andys desperata försök att bli av med den förhatliga oskulden. En tokfestlig scen innehållandes en smärtsam hårborttagning tillhör en av många höjdpunkter i en film som dock hade tjänat mycket på att kortas ner en halvtimme. **7/10**

FAR CRY

I N S T I N C T S

P R E D A T O R

Far Cry Instincts Predator
som kommer på Xbox 360
innehåller alla uppdrag
från originalet samt alla
de nya uppdragen!



Det nya äventyret kommer även
till Xbox under namnet Far Cry
Instincts Evolution.

www.Farcrygame.com

16+
www.pegi.info

XBOX

XBOX
LIVE

XBOX
360

XBOX
LIVE

ask
about
games
zoom



UBISOFT

Hej där kompis!

Jag skulle vilja ønska dig välkommen till min by. En liten fridfull, väldigt harmonisk och avlägset belägen by i den stora Animal Crossing-världen.

I min by växer alla frukter man kan tänka sig och byns invånare är alla mycket trevliga... nåja, möjligen med något enstaka undantag... Men hur som helst, jag ser gärna att du kommer förbi och gör ett besök, det hade varit mycket uppskattat.

Om inte annat hade Tom Nook uppskattat att du kom förbi och handlade lite i hans butik. Systrarna Mabel ser nog gärna att du hälsar på i deras butik också.



Flytta in
den 31 mars!



Min by har öppet nästan dygnet runt. Mejla mig din Friend Code (friendcode@bergval.se) så lovar jag att se till att portarna är öppna. Min Friend Code är: 4123-8312-6783

Vi syns på fiket!
Mr. Resetti

