

GRATIS
TIDNING
April 2006
Nummer 36

Game reactor

www.gamereactor.se

Skandinaviens största

+
**FINAL
FIGHT**

Årets hittills
sämsta?

**LARA
CROFT**

Vi berättar hela historien

**GUILD
WARS
FACTIONS**

Arenanets vackra äventyr fortsätter

**JUST
CAUSE**

Sveriges svar på GTA.
Vi testar och berättar

**GOD OF
WAR II**

Explosivt bildbevis på
Kratos vilda återkomst

**guitar
HERO**

Petter har headbangat
sönder ett vitrinskåp

+
**HITMAN
BLOOD
MONEY**

Den flints kallige lönnmördaren
återvänder än en gång...

THE ONLINE
**GAMING
REVOLUTION**
CONTINUES...

IN STORES
APRIL 28TH

GUILD WARS[®]

FACTIONS[™]

EU.GUILDWARS.COM
ONLINE GAMING. WITH NO FEES[™]



KÖP SPELET HOS

EBGAMES[™]

discshop.se





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

* Requires product purchase and access to internet. Player is responsible for all applicable internet fees.

Distributed by



PAN VISION



NC SOFT™



ARENA NET

www.MEGASTORE.SE

ONOFF

siba

WEBHALLEN.com

CHEFREDAKTÖR Petter Engelin (petter@gamereactor.se)

REDAKTÖR Bengt Lemne (bengt@gamereactor.se)

ANSVARIG UTGIVARE Petter Engelin

GRAFISK FORM Petter Engelin

TEKNIKER Emil Hall

SKRIBENTER

Jesper Karlsson
Jonas Mäki
Mikael Sundberg
Anna Eklund
Roger Rosenlund
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

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

REKOMMENDERAD ÅLDERSGRÄNS:

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

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

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

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

04-06

Ett konstant beroende

Petter pratar om de spelen han spenderat mest tid med under de senaste 20 åren

Jag är beroende av bra saker, enbart. Och det känns skönt. För förutom fart, sömn, Sinatra, Spike Lees filmer och Tom & Jerry-kex handlar det alltid om spel. Att jag fastnar framför ett spel, slösar bort hela arbetsdagar med att spela något som vi redan recenserat eller ett spel som släpptes för fem, sex år sedan är långt ifrån ovanligt. Jag blir helt hypnotiserad och kan komma på mig själv med att ha spelat i nio timmar i sträck, utan egentliga matpauser. Man kan tycka att detta är ett beteende som jag som "vuxen" borde ha växt ifrån, ett beroende som hör ungdomen till då sena nätter och vårdslös kosthållning mer är en nödvändighet snarare än en tillfällighet. Men trots detta tycks min passion för spel bara växa och bli större. Jag spelar mer spel nu än någonsin tidigare och jag finner mig lika entusiastisk nu som jag var då jag fick min första spelmaskin för 22 år sedan. Den senaste månaden har dock varit extrem, och då inte på grund av att jag spelat väldigt mycket utan främst med tanke på vilken typ av spel jag blivit beroende av.

The Elder Scrolls IV: Oblivion trollband hela redaktionen förra månaden men som den rollspelsallergiske cyniker jag är tog jag avstånd från allt vad magier och dagslånga skogsutflykter hette och fortsatte att nöta 10-slagskombinationer i Tekken 5. Men nu sitter jag där, tio timmar om dagen och utforskar varje glänta, varje vrå och varje grotta som jag kan komma över i Bethesdas mästareliga rollspelsepos. Jag älskar friheten, den lättöverskådliga spelbarheten, utmaningen, atmosfären, musiken och grafiken. Jag älskar det faktum att jag fastnat för spelet på ett sätt som jag inte gjort för något annat rollspel sedan Final Fantasy VII. För att hedra en rad spel som under åren gjort mig svårt beroende har jag sammanställt en lista över världen mest beroendeframkallande spelupplevelser. **1. Sega Rally Championship** (Sega Saturn/arkad) -Jag har utan tvekan spenderat över 1000 timmar genom åren i Segas topptrimmade Lancia Stratos. **2. Street Fighter II Turbo** (Super Nintendo) -Antalet matcher jag gått i detta spel vågar jag inte ens försöka räkna ut. Gissningsvis 10 000. **3. Streets of Rage** (Mega Drive) -Min Mega Drive gick konstant varm under en strålände tre-årsperiod och det spelet som jag spelade mest var Streets of Rage. **5. Micro Machines 2: Turbo Tournament** (Mega Drive) -Som multiplayer-spel är detta fortfarande världsbäst och ett av de spelen jag och mina vänner spelat



mest, någonsin. **6. Quake** (PC) -Under två hela år kunde jag helt enkelt inte sluta spela Quake. **7. Wipeout 2097** (Playstation) -Den sista banan var omöjlig, jag gjorde 40 000 försök. **8. Half-Life** (PC) -Spelade Half-Life multiplayer konstant i tre år... vann aldrig en match men älskade det och var svårt beroende. **9. Halo** (Xbox) - Sanslöst beroendeframkallande. **10. Tekken 5** (Playstation 2) -Idag har jag spelat över 7000 matcher... det börjar nästan bli sjukligt.

Vi ses om en månad...

Petter Engelin (Chefredaktör)

Medarbetare



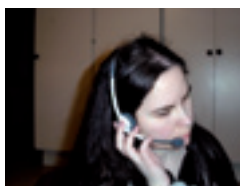
Emil Hall

Gamereactors mest upptagne medarbetare just nu är utan tvivel Emil Hall. Den långsmale inflyttade göteborgaren arbetar nämligen för fullt med att bygga upp en ny version av Gamereactor.se och det är massor av nya funktioner som ska programmeras. Just på grund av sin hårda arbetsbelastning kan Emil inte spela så mycket World of Warcraft som han helst skulle vilja och hårdråningen på dansmattan har också fått stå tillbaka. Risken är dock stor att arbetet får stå åt sidan något nu när han fått ett ex av The Elder Scrolls IV: Oblivion.



Roger Rosenlund

Många av er har under de senaste fyra månaderna skrivit in och frågat var Roger tagit vägen. Många har saknat hans eminenta krönikor samt hans alltid lika läsvärda åsikter om såväl tunga actiontitlar som DVD-film. Sanningen är den att Roger varit sjukskriven och efter det inte haft tid att arbeta med Gamereactor. Denna månad är han dock tillbaka med en snabb på oförställd recension av det han älskar mest just nu; David Milchs geniala andra säsong av TV-serien Deadwood.



Sophie Warnie de Humelghem

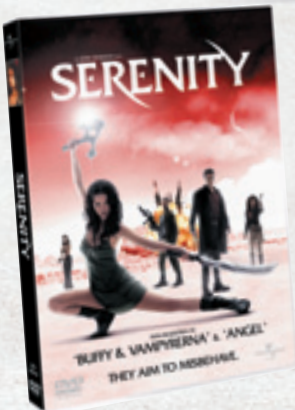
Under den gångna månaden har Sophie babblat alldeles för mycket om TV-serien Lost, hårinpackningar och Xbox Live samtidigt som hon har befunnit sig övervägande ofta i en horisontell position med en PSP i nävarna. Sophie ser fram emot semestern, mycket på grund av att hon och Jonas har en inbördes tävling som går ut på att göra alla uppdrag i Elder Scrolls IV: Oblivion. Sophie har även införsäkrat sig nya husdjur sedan sist, nämligen vattensköldpaddor som luktar helt bedörligt illa.

They aim to misbehave.

EN JOSS WHEDON FILM

SERENITY

FRÅN REGISSÖREN AV
"BUFFY & VAMPYRERNA" OCH "ANGEL"



Filmkrönikan



Expressen

PÅ DVD & PSP™ 5 APRIL

Film © 2005 Universal Studios. All Rights Reserved.
Design © 2006 Universal Studios. All Rights Reserved.
PSP™ is the trademark of Sony Computer Entertainment Inc.



Brev & Mail

Gör din röst hörd på Gamereactors brevsida!

Elder Scrolls IV: Oblivion

Jag har alltid föredragit Final Fantasy framför i mitt tycke trista spel som Morrowind eller Baldur's Gate. Men efter er recension på Elder Scrolls IV: Oblivion kunde jag till slut inte hålla mig. Jag tog bussen till närmaste spelaffär och köpte, fortfarande lite skeptisk, spelet för att ändå ge det en chans. Inte helt övertygad tryckte jag in skivan i min Xbox 360 och började spela. Oblivion skulle visa sig bli mitt absolut bästa spelköp, någonsin. Jag sjukskrev mig från mitt jobb i två dagar, för att istället spendera tiden i Bethesdas underbara sagovärld. Jag har letat bortsprungna målare, jag har störtat korrupta tyranner, jag har löst spännande deckargåtor, jag har slagits i brutala gladiatorspel och jag har utforskat sedan länge glömda ruiner. Aldrig trodde jag att ett spel kunde bli så här välfyllt och underhållande. Oblivion är det absolut bästa jag någonsin spelat och har jag lärt mig något av historien så är det att alltid lyssna på Gamereactor.

/Square vadå?

Världens bästa speltidning

Jag måste bara få tacka för världens absolut bästa speltidning. Ni är helt otroliga. Senaste numret var väldigt bra läsning och hjälpte mig genom en hel dag på sjukhuset (bröt handen så jag kan inte spela på flera veckor).

/Fatal1ty

Vilket racingspel ska jag köpa?

Hej, jag är en kille på 14 år som blivit sugen på lite racing efter alla mina månader av skjutande med min Xbox 360. För nått år sedan spelade jag en hel del Project Gotham Racing 2 men efter en tragisk händelse med min lillebror var det en dag inte spelbart längre, ordet racing glömdes både mitt huvud och min Xbox bort för ett tag, men nu på våren har suget efter bilarnas brummande vaknat, problemet är att jag inte har speciellt mycket pengar med så jag undrar vad som är det bästa köpet? Vill ha något som liknar Project Gotham Racing 2. Bör jag köpa Project Gotham Racing 3? Snälla hjälp mig!

/Dan banan

Om du gillade Project Gotham Racing 2 finns det ingen chans i världen att du inte kommer att gilla Project Gotham Racing 3. Spelet är bättre än sin föregångare på samtliga punkter.

Svar till Bosse...

Jag läste ett brev i det senaste numret som gjorde mig förbannad, faktiskt. Det handlade om att en tjej hade köpt spelet Black och hennes far hade trott det var något döttrist spel om demokrati och sådant. Jag blir förbannad när du för det första skyller på Gamereactor som tydligen sätter åldergräns på spelen. Och, du måste väl ha misstänkt något när det på fodralet var en AK-47 som gick i bitar? Vilket demokratiskt spel skulle ha ett sådant omslag? Jag är rent ut sagt förvånad att du inte ens tittade på spelets baksida då du köpte det åt henne! Om du hade gjort det skulle du klart sett att det var ett actionspel av toppklass. Den här tidningen skulle vara döttrist om man inte recenserade dessa spel som



du tyckte att dom inte skulle göra. Det här är en speltidning, och enligt mig så gör det detsamma om vilka spel som dem skriver om. Det här är en bra tidning, den bästa speltidningen i Sverige som så många har sagt och tycker. Jag skulle då inte läsa den om det var så att actionspel och spel med våld i över huvud taget inte skulle bli testade. Och nästa gång undersök spelet bättre innan du kommer och gnäller.

/Slasherz

Spel är dyrt... för dyrt!

Jag måste bara få skriva av mig. Jag är en kille på 16 år och hatar dagens spelpriser. Jag menar, varför ska de vara så himla dyra? Oavsett om det är spel till Gameboy Color, Nintendo DS, Gamecube eller Xbox 360 är spelen för dyra. Detta har fått mig att tro att speltillverkarna inte vill att vi ungdomar ska köpa spel. Fatta vad taskigt. I deras ögon måste man alltså ha ett fast jobb och tjäna 16000 i månaden för att vara värd någonting. Visst, detta kan låta som ett i-landsproblem, men jag blir faktiskt riktigt upprörd. Varför ska inte jag ha råd att köpa spel, liksom? Samma sak med Xbox Live. Jag har en Xbox, men man måste ha ett betalkort för att få spela på Xbox Live. Mina föräldrar vill inte låna ut sina kort till mig, eftersom de tror att det kan gå åt pipan med deras pengar. Betalkort kan jag inte skaffa förrän jag fyllt 18. Åter igen, varför måste spelföretagen hänga upp sig så mycket på ålder? Det är ju trots allt vi tonåringar som gillar att spela mest och det är vi som har mest tid att spela spel av alla, faktiskt. De borde se till att vi också är nöjda!

/En fattig tonåring

Elder Scrolls IV

"Square vadå?" menar att han nu övergivit Final Fantasy-spelen för Bethesdas mästerverk.

Tack för att ni översätter vissa termer

Jag är en representant för den allt vanligare kombinationen spelare och lärare på en mellanstadieskola. Mina elever pratar förstås gärna om spel, men jag har märkt att det är ett väldigt konstigt språk de använder. Det pratas om att joina ett game på friendslisten eller att assistera en kill i något skjutarspel. Är det bara min lite äldre generation som vant sig vid att översätta spelstermer? En parallell har vi ju i sporten, eller för den delen i filmvärlden, där olika facktermer översatts eller anpassats till vårt språk. Det finns ju faktiskt alldeles utmärkta svenska termer för precis samma saker även i spelvärlden och jag gör mitt bästa för att vidarebefordra dessa ord. Som tur är har jag hjälp av er i denna uppgift. Jag uppskattar att ni oftast översätter krångliga uttryck, även om det ibland slinker med ett anti-aliasing eller draw distance. Det är ju sällan som dessa uttryck förekommer i vår litteratur eller i ordböckerna, så ni har en viktig uppgift att utforma och etablera dem för kommande generationer som otvivelaktigt kommer att fortsätta behöva dem.

/Lena Sigurdsson

Jag har också bensen i blodet!

Jag gillar er tidning, läser den regelbundet. Har dock hittills inte läst någonting i Gamereactor som verkligen fångat mig och fått mig att läsa samma artikel flera gånger, förrän jag plocka upp ert förra nummer. Petters artikel "Bensen i blodet" var det bästa ni någonsin haft med i tidningen, så rik på detaljerad information, så fylld med personliga iakttagelser och spelminnen.

/Andretti

KATE BECKINSALE

SCOTT SPEEDMAN

UNDERWORLD EVOLUTION

SCREEN GEMS AND LAKESHORE ENTERTAINMENT PRESENT A LAKESHORE ENTERTAINMENT PRODUCTION A LEN WISEMAN FILM KATE BECKINSALE SCOTT SPEEDMAN "UNDERWORLD EVOLUTION" TONY CURRAN SHANE BROLLY STEVEN MACKINTOSH
 WITH DEREK JACOBI AND BILL WICHY COSTUME DESIGNER TRICIA WOOD, C.S.A. AND DEBORAH AQUILA, C.S.A. MUSIC BY MARCO BELTRAMI COSTUME DESIGNER WENDY PARTRIDGE EDITOR NICOLAS DE TOIT PRODUCTION DESIGNER PATRICK TATOPOULOS DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY SIMON DUGGAN, A.C.S.
 EXECUTIVE PRODUCERS SKIP WILLIAMSON HENRY WINTERSTERN TERRY A. MCKAY LEN WISEMAN DANNY MCBRIDE JAMES MCGUAIDE PRODUCERS DAVID COATSWORTH RICHARD WRIGHT PRODUCED BY TOM ROSENBERG GARY KUCCHESI
 BASED ON CHARACTERS CREATED BY KEVIN GREVIOUX AND LEN WISEMAN & DANNY MCBRIDE STORY BY LEN WISEMAN & DANNY MCBRIDE SCREENPLAY BY DANNY MCBRIDE DIRECTED BY LEN WISEMAN

www.SonyPictures.net www.SonyPictures.se

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

BIOPREMIÄR 21 APRIL

Tempo_Lista

RYKTES SPALTEN

Mer Castlevania

Trots att Castlevania: Dawn of Sorrow till Nintendo DS inte sålde riktigt så bra som Konami hoppats, lär man ha påbörjat arbetet med en uppföljare. Om uppgifterna stämmer blir det en direkt uppföljare till Gameboy Advance-spelet Castlevania: Circle of the Moon.

Naka lämnar Sega?

Yuji Naka, mannen bakom Sonic the Hedgehog, Phantasy Star Online och Nights, sägs vara på väg att lämna Sega. Han är en av deras absolut mest kända producenter och detta skulle i så fall vara ännu större än när Final Fantasys pappa Hironobu Sakaguchi lämnade Square.

Capcoms eget GTA

Efter att ha gett ut Grand Theft Auto i Japan för Rockstars räkning (som faktiskt sålt oväntat bra) påstås Capcom nu ha börjat skissa på ett eget spel med samma koncept. Deras spel ska dock utspela sig i en japansk storstad där man istället är en del av den japanska yakuza.

Microsoft köper ensamrätt

Microsoft sägs ha köpt ensamrätten till kommande storspelet Knights of the Old Republic III, som därmed bara släpps till Xbox 360 samt möjligtvis PC. Spelet utvecklas av Obsidian som även gjorde föregångaren.

Call of Duty 3

Det ryktas att Infinity Ward har påbörjat utvecklingen av del tre. Det ska släppas till PC, Playstation 3 och Xbox 360 samtidigt som Playstation 3 lanseras i november.

Halo 3 inte Halo 3?

Lite tvetydigt antydde Microsofts Shane Kim nyligen att Halo 3 inte nödvändigtvis kommer att heta just Halo 3. Det har lett till en våg av spekulationer om att spelet kanske inte alls blir en uppföljare, utan istället utspelas innan det första spelet.

TV-serien Lost blir spel

TV-serien Lost tycks vara på väg att bli spel. Förutom att det ska finnas ett maffigt äventyr där man får spela igenom hela TV-serien, ska det också ska finnas multiplayer-stöd.

Lionhead uppköpta av Microsoft?

Peter Molyneux och hans Lionhead studios påstås ha blivit helt uppköpta av Microsoft. Anledningen lär vara att Microsoft vill att de ska fokusera på att göra Fable 2 till Xbox 360 och inget annat.

Benke Lemne går på tillväxthormoner

Ett envist rykte på redaktionen skvallrar om att Benke börjat äta tillväxthormoner.

Supermakterna

Det kommer finnas tre spelbara fraktioner i World in Conflict. Det handlar om dåtidens supermakter Sovjet och USA, samt ytterligare en part som tills vidare hålls hemlig.



EXKLUSIVT!

Första bilderna på World in Conflict!

Efter Ground Control satsar svenska Massive på tredje världskriget

Svenska Massive Entertainment är efter två Ground Control-spel tillbaka med något helt nytt som ändå känns välbekant. Borta är all science fiction och istället får vi uppleva ett alternativt slut på kalla kriget.

Sovjetunionens ledare inser i slutet av 80-talet vartåt det barkar för deras välde. Ekonomin är nere i botten och den enda utvägen är att dra igång ett storkrig för att genom en krigsekonomi hålla igång den

kommunistiska supermakten. De går till attack mot Västeuropa och när USA flyttat över stora delar av sin krigsmaskin till det gamla landet så attackerar Sovjet även den amerikanska västkusten.

Efter Ground Control 2 kände grabbarna att det var dags att testa något nytt. Sedan fanns det även ett stort intresse för hårdvaran från den tiden bland många här, säger Magnus Jansén som är lead

designer för World in Conflict.

Men enligt Jansén kommer det inte vara svårt för gamla fans av Ground Control att känna igen sig utan det kommer vara som "ett par gamla bekväma jeans". Hela grundfilosofin där det inte finns något resurssamlade och att striderna är snabba och taktiska finns kvar.

World in Conflict ska släppas i mars nästa år till PC.



Föråldrade supervapen

World in Conflict innehåller de vapen och fordon som respektive stormakt hade tillgång till 1989. Massive har inte tagit sig några friheter, men eftersom USA inte är beredda på Sovjets attack tvingas man slåss med en del föråldrad utrustning som nationalgardet har.



Jo, du tittar faktiskt på ett strategispel även om det är lätt att tro att det handlar om ett vanligt actionspel. Detaljrikedomen och grafiken i World in Conflict imponerar verkligen.

Tempo_Notiser

Ratchet & Clank till Playstation 3

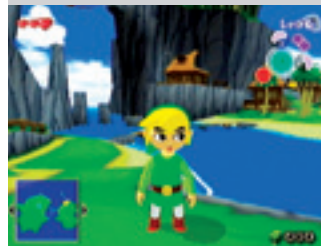
En av Sonys överraskningar på Game Developer's Conference var när Ted Price från Insomniacs Games kom upp på scenen och visade ett kort klipp från nästa Ratchet & Clank till Playstation 3. Det som visades upp var en framtidsstad som påminde om stadsplaneten Coruscant från Star Wars blandat med designen från den animerade filmen Robots.

Billiga spel till Nintendo Revolution

Spelen till Nintendos nya konsol kommer att bli billiga. Det lovar Nintendos starke man Satoru Iwata och gäller åtminstone för Nintendos egna spel som inte kommer att bli dyrare än under Gamecube-tiden och kanske till och med något billigare. Däremot kommer den unika handkontrollen bli relativt dyr för Nintendo att producera. Iwata konstaterade att Nintendo lägger pengarna på att det som man interagerar med ska bli så bra som möjligt, medan konkurrenterna lägger pengarna på att göra det man ser på skärmen så snyggt det går. Vad produktionskostnaden innebär för slutpriset är svårt att säga, men räkna inte med att den blir billigare än konkurrenternas handkontroller.

Legend of Zelda kommer till Nintendo DS

På årets Game Developer's Conference valde Nintendo att visa upp The Legend of Zelda: Phantom Hourglass till Nintendo DS. Spelet tycks vara en hybrid mellan Links 2D-äventyr och hans senare 3D-äventyr och har samma grafiska stil som Gamecube-spelet Wind Waker. Bakom utvecklingen står



Nintendo själva och Zelda-producenten Eiji Aonuma ansvarar för projektet. En intressant funktion som den tryckkänsliga skärmen tillåter är att man kan rita och anteckna på spelets kartor. Vi fick oss se kort sekvens där Link seglade på havet, precis som i Wind Waker. Phantom Hourglass kommer att släppas samtidigt som det försenade Gamecube-spelet Twilight Princess framåt hösten.

Playstation 3 med hårddisk som standard

Sony berättade nyligen att Playstation 3 kommer att lanseras samtidigt över hela världen i början av november månad. Den stora nyheten kring Playstation 3 är annars att en löstagbar hårddisk kommer att ingå som standard med konsolen. Samtliga spel kommer att utvecklas för att utnyttja hårddisken och till skillnad från Xbox 360 kommer det alltså inte gå att köra dem utan hårddisk. Detta ger naturligtvis spelutvecklarna större flexibilitet. Ytterligare en nyhet som borde göra Microsoft oroliga är att Sonys Xbox Live-liknande onlinetjänst inte kommer att ha någon avgift för att spela online.

Spelade PSP på jobbet och fick sparken

En brittisk busschaufför spelade GTA: Liberty City samtidigt som han arbetade. Chauffören avbröt inte spelsessionen trots trafikklus och isigt vägunderlag vilket ledde till omedelbar avskedning. Polisen undersöker just nu huruvida föraren skall ställas inför rätta för värdslöshet i trafiken. Vi på Gamereactor förstår inte riktigt hur han lyckades med konststycket att spela PSP och ratta en buss samtidigt, kanske höll han ratten med munnen...

Svenskar köpte spel för 1,7 miljarder

Förra året såldes det 5,7 miljoner spel i Sverige till ett värde av 1,7 miljarder kronor, enligt branschföreningen MDTs. En siffra som placerar spelförsäljningen i jämnhöjd med skivförsäljningen och strax efter DVD-försäljningen. Då är inte heller värdet av alla sålda spelkonsoler medräknade. Bäst sålde naturligtvis World of Warcraft med 135000 registrerade användare, medan Singstar-spelen sammanlagt sålt i över 100000 exemplar.

16431 deltagare i Gamereactors tävling!

"Om vi får fler inskickade tävlings svar kommer vi att måsta flytta till större lokaler!" Petter blandade stor glädje med total förtvivlan då han så sent som igår stirrade på den gigantiska brevhög som samlats på redaktionen. Vår stora Nintendo-tävling (där man kunde vinna en DS Lite, en Gamecube och en plasma-TV) har varit sanslöst populär bland er läsare och genererat hela 16431 stycken inskickade svar via brev och mail. Förstaprisvinnaren heter **Pål Fredriksson, Trollhättan** som vinner en Nintendo DS Lite, en vit Gamecube, ett exemplar av Animal Crossing och en 42-tums plasma-TV. Grattis Pål!

Tempo_Lista

FYRA PUCKADE SPELTITLAR

Det ena dummare spelnamnet än det andra



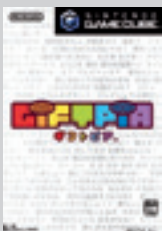
Pippa Funnell PC

Av alla märkliga speltitlar är Pippa Funnell långt ifrån den märkligaste, dock den absolut roligaste. Kalla oss gärna överdrivet barnsliga men vi har skrattat oss svettiga åt boxen till Ubisofts hästsimulator den senaste veckan. Om Pippa är namnet på den välkammade hästen eller den mastiga kvinnan bredvid låter vi vara osagt.



Barry Hatter: The Sorcerers Broomstick PS2/XBOX

Att det skulle komma ett eller två ogenerade plagiat på JK Rowlings enormt framgångsrika trollkarlspojke betvivlade vi aldrig. Att en av kopiorna skulle döpas till Barry Hatter och se ut som en tysk, tjock porrdocka kom dock som en överraskning för oss alla. Spelet är sjukt uselt också, dessutom.



Giftpia GAMECUBE

I fallet Giftpia är det inte bara namnet som låter oerhört märkligt, utan även spelets story. Giftpia är nämligen inte en hon, utan en han, som ser ut som en hon (med lilla håren) som försover sig en morgon och fångas därför. Det gäller för spelaren att skrapa ihop pengar för att ta sig ur finkan och ställa allt till rätta... ja, eller nåt sånt.

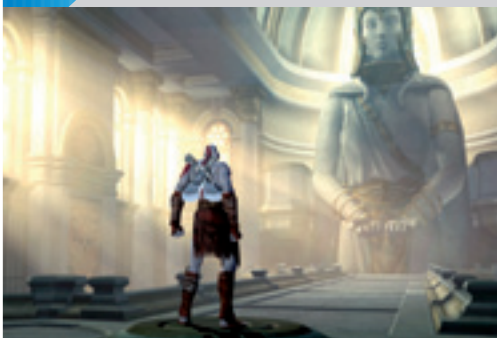


Star Wars: Masters of Teräs Käsi PLAYSTATION

Av alla dumma speltitlar är Masters of Teräs Käsi definitivt en av de dummaste. Vi hajar grejen, sure. Star Wars-universumet är proppt fullt med knepiga namn på knepiga planeter på alla möjliga konstiga språk. Teräs Käsi är förslagsvis någonting ytterst finskt och låter så korkat att inte ens skäggapan George Lucas kommer undan med det... tyvärr.

Tempo_Krigsgud

Maffigt Kratos återvänder...



God of War 2

Kratos vildsinta slaktfest fortsätter nästa år

Det sägs ju att ont krut inte förgås så lätt och det fick vår plågade hjälte Kratos ervara i det första God of War. I God of War 2 sitter han på tronen där vi lämnade honom sist, som den nye krigsguden, mer brutal och hänsynslös än sin föregångare Ares. Kratos ger sig ut på en resa för att ändra sitt öde, något varken en dödlig eller gud tidigare gjort. Resan tar honom till världens utkanter och han måste möta sitt förlutna och nya mytologiska fiender på sin väg. God of War 2 kommer att släppas till Playstation 2 i början av nästa år.

Tempo_Lista

SPEL KALENDER

Vi listar viktiga datum

19 april Dexter, Socom 3: US Navy Seals och Socom: Fireteam Bravo släpps alla denna dag.

20 april Den här dagen släpps Final Fantasy XI till Xbox 360, samtidigt släpps den tredje expansionen Treasures of Art Urhgan till PC.

21 april Premiär för Electroploncton, Rogue Trooper, Spell Force 2, Tamagotchi Connexion: Corner Shop och Tetris DS

28 april Det är faktiskt redan dags för det officiella spelet för fotbolls-VM trots att turneringen inte startar förrän i början av juni. Bland övriga spel som släpps samma dag märks Guild Wars Factions, GTA: Liberty City Stories (PS2), Metal Gear Acid 2, Rampage: Total Destruction, Resident Evil 4 (PC), Tokobot och Trauma Center: Under the Knife.

3 maj Det här är dagen som Buzz: The Big Quiz når svenska butiker. Dessutom släpps Ape Escape 3.

5 maj För mer än ett år sedan lanserades Nintendo DS med ett demo från Metroid Prime: Hunters och den här dagen släpps äntligen det kompletta spelet. Även Full Spectrum Warrior: Ten Hammers och Pokémon Link har premiär den 5:e maj.

7 maj De två dagarna inför E3-mässan håller de största spelutvecklarna presskonferenser där de största nyheterna presenteras. Vi förväntar oss givetvis massor av nyheter om Revolution och Playstation 3 under dessa dagar, men kanske har även Microsoft någon överraskning på lut. Halo 3?

9 maj Den officiella öppningsdagen för 2006 års stora spelhändelse - E3-mässan. Vi kommer att få testa massor av kommande spel till Nintendo Revolution, Playstation 3, Xbox 360 och mycket annat. Följ nyhetsrapporteringen på Gamereactor.se - dygnet runt.

12 maj Det PSP-spel som sålt bäst i Japan med drygt en halv miljon sålda exemplar är Monster Hunter Freedom och den här dagen är det tänkt att det ska komma till Sverige.

19 maj Da Vinci Code, Dr. Kawashima's Brain Training, Field Commander, Heroes of Might & Magic V, Ghost Recon Advanced Warfighter (PC), Untold Legends: The Warrior's Code och X-Men 3 släpps alla denna dag.

26 maj Premiärdags för bland annat Age of Empires DS, Chibi-Robo, Faces of War, Flat Out 2, Rainbow Six: Critical Hour, Rumble Roses XX, Super Princess Peach, Table Tennis och Tourist Trophy.

OBS! Samtliga premiärdatum är preliminära.

Mer Krig

Läs recensionerna av Brothers in Arms och Brothers in Arms: Earned in Blood på www.gamereactor.se



Brothers in Arms 3

Gearbox fortsätter att berätta om det 101:a luftburna kompaniets stenhårda strapatser

Efter att under många år koncentrerat sig på konverteringar blev Brothers in Arms utvecklaren Gearbox Softwares första riktigt stora egna spel. Med upplägg och inspiration hämtad från Steven Spielbergs Band of Brothers fick vi lära känna Matt Baker och Joe Hartsock i de två första spelen; Road to Hill 30 och Earned in Blood.

Nyligen utannonserades det tredje spelet till PC, Playstation 3 och Xbox 360 och det är de allierades försök att få ett snabbt slut på kriget med "Operation Market Garden" i Holland. Vi kommer att återförenas med Baker, Hartsock och deras kamrater, men ännu vet vi inte om det är någon av dessa eller en ny stjärna som är

huvudpersonen den här gången. En av de största förändringarna i spelet är hur omgivningarna och skydd kommer att påverkas av kulor och explosioner. Realistisk fysik kommer att förändra slagfältets utseende, men framförallt förutsättningarna och bara för att du gömt dina mannar bakom en mur betyder det inte att du kan slappna av.

Gearbox målar upp ett mycket varierat och taktiskt spel på förhand där du kommer att få rekognoscera inför smygattacker, samt styra olika grupper vid ett och samma tillfälle. Det är fortfarande tidiga dagar för Brothers in Arms Hell's Highway, som släpps i början av nästa år, men det ser redan mycket lovande ut.





Fem minuter med...

Todd Howard från Bethesda, vars senaste spel Elder Scrolls IV: Oblivion säljer som smör i solsken

Vilken var den första konsol du köpte?

- Jag antar att den första konsol jag köpte själv var Colecovision. Jag hade en Atari 2600, men jag och min bror sålde den och de flesta spelen till våra vänner och med de pengarna köpte vi en Coleco. Det var den första konsolen som verkligen försökte replikera en arkadupplevelse i hemmet. Jag tror inte att dåtidens designers var intresserade att ens försöka återskapa en arkadupplevelse för hemmamiljö förrän Colecovision släpptes.

Vilka var de första spelen du köpte?

- Mestadels Apple 2-spel, de tidiga Ultima-spelen, Skyfox, Archon, Zork med flera. Men det var Ultima-spelen som jag verkligen ville ha.

Vilket är ditt absoluta favoritspel?

- Ultima 7 till PC. Det och NCAA Football-spelen, eftersom jag är galen i college football. Med Oblivion försöker jag överträffa Ultima 7, en dag ska det gå!

Vilken är din favoritkonsol?

- Xbox, men Xbox 360 kommer med tiden överträffa den. Jag gillar kraften i konsolen, Xbox Live och det här med achievements är briljant. Just nu spelar jag bara Xbox 360, på en HDTV och det finns ingen återvändo. Det är fantastiskt.

Vilket var det senaste spelet du köpte?

- Ghost Recon 3 till Xbox 360. Jag gillar alla Tom Clancy-spelen från Splinter Cell till Rainbow Six och jag älskar hur de förändrats till Xbox. Spel med väldigt djup som är roliga och enkla att spela.

Vad spelar du mest just nu?

- Det är faktiskt Hexic till Xbox 360. Började spela av en slump och nu är jag beroende. Jag har precis nått 300,000 poäng och jag var riktigt stolt tills jag

såg att världsettan hade 80 miljoner. Jag kan lika gärna sluta nu.

Vilket spel ser du mest fram emot?

- NCAA Football 2007 till Xbox 360. Jag kan inte bärga mig att se Notre Dam Stadium i HD. Jag har vänner som fixar så jag får alla NCAA-spel innan de släpps. Jag fullkomligt älskar dem. Jag spelar lätt 200 timmar av varje version.

Vilka hobbies har du utöver spelandet?

- Jag tittar på massor av film och vissa TV-serier. 24 är min favoritserie.

Föredrar du Nintendo DS eller PSP?

- PSP för hela slanten. Jag ser fram emot det nya Star Trek-spelet som vi ska ge ut.

Världens mest överskattade spel?

- Metal Gear Solid 2. Jag avskyr Raiden-bytet och predikandet av världsbilden. Jag älskar den första delen när man spelar som Snake. Man ska aldrig underskatta spelarens önskan att känna som en total "badass", vilket är vad Metal Gear Solid och Snake Eater gör. Fyran ser utmärkt ut också, så jag är säker på att jag kommer att skaffa spelet.

Vilket är det mest underskattade spelet genom alla tider?

- War Room till Colecovision. Ett fåtal har spelat eller ens hört talas om spelet och det är verkligen bra.

Vilken är den coolaste spelhjälten?

- Det är Sam Fisher från Splinter Cell-spelen. Han skippar skitsnacket. Min favoritreplik i Pandora Tomorrow är när han sänker sig från taket i svart ninjautstyr och en skräckslagen kontorsarbetare frågar vem han är och han svarar att han kommer från telefonbolaget.

MÅNADENS MINUS

Inget Starcraft Ghost
Vi har väntat länge på Novas äventyr och nu verkar det inte som om Blizzard kommer att slutföra spelet. Mycket trist på ett lovande koncept som vi såg i spelbar form redan för tre år sedan. Vad händer egentligen?

Digital Illusions uppköpta

EA kommer efter ett styrelsebeslut förvärva resterande aktier i Sveriges största spelutvecklare Digital Illusions. Det har kanske ingen större praktisk betydelse då man redan ägde en majoritet, men samtidigt känns det lite sorgligt att de inte längre är oberoende.

Melodifestivalen 2006

Någon måste faktiskt våga säga ifrån. Finalen visade att det inte finns tillräckligt med bra slagare för att fylla ett program och så måste vi genomgå fem stycken. Lägg ner!

Förseningar

Splinter Cell: Double Agent, Zelda: Twilight Princess, Hitman: Blood Money, Test Drive Unlimited - vi hatar förseningar och fortsätter att fråga oss när branschen ska växa upp och ta lärdom av filmbranschen där premiärdatum sällan flyttas



Daxter regerar!

Egentligen var vi väl inte så speciellt förtjusta i Daxter när han var Jaks sidekick. En ganska irriterande liten vessla, men när han debuterar som huvudperson i det aktuella PSP-spelet är det inte svårt att förlåta honom. Ett av de mest imponerande spelen till PSP.

Nintendo DS Lite

Inom ett par månader är det tänkt att den nya smäckrare modellen av Nintendo DS ska lanseras här och efter att ha lagt nävarna på den nyligen släppta japanska versionen kan vi konstatera att det var så här maskinen skulle ha sett ut när den släpptes.

Dipp-David!

Har du sett TV-reklamen för Rydbergs Quickdip-såser? Visste du att det är Cameractors egne David Fukamachi Regnfors som klipper mustaschen? Jodå, skådespelarkarriären pekar spikrakt uppåt för redaktionens dippkung.

The Elder Scrolls IV: Oblivion

Vi kan inte sluta spela Bethedas mästerverk och vi är inte ensamma om det. Det känns nästan som med World of Warcraft - alla spelar Oblivion.

MÅNADENS PLUS

Tempo_Nyhetskrönika

EN BÄRBAR XBOX?

Benke tror att Nintendo DS och Sony PSP snart får en ny utmanare...



Det har snackats om en bärbar Xbox i stort sett ända sedan Microsoft klev in i TV-spelsbranschen. Den gavs det underfundiga namnet "Xboy" och nätet har i omgångar översköljts av mer eller mindre skickligt gjorda fejkbilder på maskinen. När så Sony gjorde slag i saken och blev den första allvarliga utmanaren till Nintendo på den bärbara marknaden sedan i början av 90-talet tystnade ryktena om en bärbar Xbox. Tunga namn hos Microsoft som J Allard och Peter Moore förklarade att det inte var aktuellt för Microsoft med en bärbar enhet. Xbox avskrevs nog hos många som ett rykte helt utan substans även om det aldrig helt dog ut. Den 20:e mars kom nya uppgifter som pekade på att något konkret var i görningen.

Dean Takahashi, som har skrivit böcker om både arbetet med att ta fram Xbox och Xbox 360, publicerade då en uppmärksammas krönika i Mercury News. I krönikan berättade han att Microsoft satt flera av nyckelpersonerna bakom Xbox 360 inklusive J Allard på att arbeta fram en bärbar spelhet som även har musik- och video-funktioner. Det låter onekligen som Microsofts svar på Playstation Portable och tanken är att maskinen ska bli en katalysator till Microsofts Itunes-konkurrent som går under arbetsnamnet Alexandria.

Det finns naturligtvis några stora frågetecken kring satsningen. Finns det verkligen intresse för ytterligare en bärbar spelmaskin bland konsumenterna och spelutvecklare? Det känns som en självklarhet att en bärbar Xbox som lanseras i slutet av året eller i början av nästa år kommer att vara kraftfull och kostsam och även om Nintendo DS och PSP går bra, så märks det att folk är ovana att betala mer än en tusenlapp för en bärbar spelmaskin. Vilka spel som ska få folk intresserade av "Xboy" är också ett stort frågetecken. Innan detaljer om Xbox 360 var klara talades det om att den skulle lanseras med en bärbar mediaspelare, en "Ipod-dödare". De flesta antog nog att den löstlagbara hårddisken ersatte denna idé, men det är inte omöjligt att en kommande "Xboy" passar in på exakt samma ställe som hårddisken. Tanken på att ha en bärbar mediaspelare, med mitt Xbox Live-konto och mängder av spel som jag hämtat från Xbox Live Arcade på är naturligtvis lockande. Digital distribution av just bärbara spel är något som absolut kommer att vara viktigt i framtiden. För vem tycker egentligen att ett bärbart spel ska kosta mellan 400-500 kronor? Det ska bli intressant att se vad Microsoft kommer att avslöja på presskonferensen den 8:e maj.

_Bengt Lemne

Massiv prylmani

Mer urläckra prylar för den tekniktökiga då vi skriver om allt från multifjärrar till Transformers-figurer

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.

Logitech Harmony 360

Cirkapris: 1595,-

För dig som letar efter en allsidig multifjärr och även äger en Xbox 360 har Logitech släppt en minst sagt sexig liten sak som heter Harmony 360. Förutom att du enkelt kan styra upp till 12 olika enheter är Harmony 360 utrustad med en samling knappar som är speciellt dedikerade för Xbox 360. Bra för de som är lata och feta, som vi på redaktionen.



Archos Gmini 402

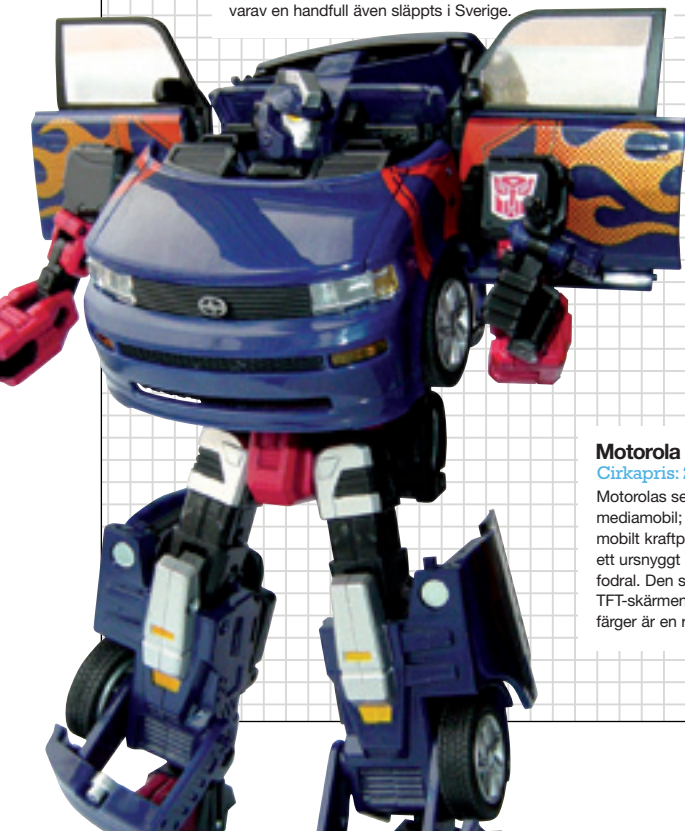
Cirkapris: 3995,-

Kamera, Mp3-spelare och videomaskin i en och samma grunka. Låter det intressant? Då ska du kolla in Archos extrem-läckra nyhet Archos Gmini 402 som klarar av det mesta

Transformers Alternators: Skids

Cirkapris: 249,-

Både Mikael och Jonas är Transformers-nördar, och deras högsta drömmar har uppfyllts i och med Alternators-serien. Realistiska bilar i skala 1:24 som kan förvandla sig till detaljerade varianter av klassiska Transformers. Skids här, en pacifistisk poet och drömmare, är den sjuttonde i ordningen varav en handfull även släppts i Sverige.



Joytech Nitro Racing Wheel Xbox 360

Cirkapris: 995,-

Efter flera månader av väntan har vi nu äntligen lagt beslag på Joytechs nya Xbox 360-version av racingratten Nitro. Som väntat är kvaliteten superb, ergonomin strålande och kalibrerings-möjligheterna frissframkallande goda. Detta är helt enkelt en förbannat bra ratt.

Motorola SLVR

Cirkapris: 2895,-

Motorolas senaste multi-mediapack; SLVR är ett mobilt kraftpaket förpackat i ett ursnyggt 11,5 mm tunt fodral. Den stora 176 x 220 TFT-skärmen med 262 000 färger är en ren fröjd för ögat.



Ipod Hifi

Cirkapris: 3495,-

Apple vill förändra vårt sätt att lyssna på musik. Den senaste nyheten i deras produktserie heter Ipod Hifi och förvandlar din Ipod till en imponerande stereo med djup bas och kristallklart diskantjud. Jesper har demonstrerat detta under den gångna månaden genom att kräma Crister Sjögrens "In the Gettho" på absolut maxvolym. Dö Crister, please dö!



Kenwood HD20GA7

Cirka pris: 3495,-

Ipod, Iriver, I-audio, Jens of Sweden Rio, Creative Zen M - alla bra Mp3-spelare men ingen i närheten av Kenwoods ljudmässigt genialiska mästare. HD20 låter nämligen bättre än alla andra Mp3-spelare på marknaden tack vare hörlursförstärkning av typen New Clear Digital Amplifier med extra låg distorsion i basregistret. Visst Ipod Video är urläcker men låter knappt hälften så bra som denna spelare.



Sony DCR-DVD505E

Cirka pris: 10995,-

En videokamera som spelar in i äkta widescreen, direkt till DVD och med fantastisk bildkvalitet behöver faktiskt inte längre kosta lika mycket som en sproglans Bentley. Sonys 505E är ett tydligt exempel på detta som också bjuder på Carl Zeiss-optik och en väldigt läcker skärm.



Creative I-Trigue 3220 2.1

Cirka pris: 749,-

I-Trigue är ett av de mest prisvärda PC-högtalarna på marknaden. Så är det bara. För 700 kronor bjuds ett litet nätt tvåkanalssystem som med lätthet förnerade redaktionens svindyra Harman Kardon-system och spelade brallorna av våra två gånger så dyra JBL-högtalare. Respekt!



Motorola PEBL

Cirka pris: 3995,-

Motorolas nya mobil bjuder på en enkel och snygg design. Inga skarpa kanter. Inga störande detaljer. Bara en nätt och mjuk kontur med en lucka som öppnas med en enda beröring. Kameran i denna telefon är också riktigt grym.



Street Fighter Sagat

Cirka pris: 299,-

Vi berättade tidigare om SotaToys Street Fighter-figurer. Nu släpper de Ryu och Sagat i jätteformat, tre gånger större än de ordinära karaktärerna men inte lika poserbara. Figurerna är ursnyggt utformade, handmålad och bär dräkter i äkta tyg istället för plast. Petter har sprungit runt med lapp för ögat den senaste månaden och gormat "Tiger Uppercut".



Mac Mini Intel Core

Cirka pris: 6395,-

På Gamereactor älskar vi Apples datorer. Inte minst nu när de innehåller de nya processorerna från Intel. Inuti nya Mac Minis superläckra hölje av anodiserat aluminium (5 cm låg och 16, 5 cm i fyrkant), finns den nya, snabba Intel Core-processorn.



REAKTIONER

En liten sång till det vi kallar frihet

Mikael Sundberg beskriver känslan av att vara helt fri i ett spel och pratar om sina favoritupplevelser...

"Du äääihrr det fiiiinaste jaihng vet. Du äääihrraste i vährrhden." Anledningen till att jag stämmer in i Afzelius raspiga bråkande är att jag liksom honom älskar friheten, även om mitt perspektiv kanske är lite mindre samhällspolitiskt engagerat, trygg medelklass-ättitalist som jag är. Nej, min passion är spel och där vill jag ha frihet.

En stor del av anledningen till detta är att jag älskar att berätta, och där det inte finns någon frihet finns det inte så mycket att berätta om heller. "Jag grät när Aeris blev dödad" - ja, du och fem miljoner andra som såg precis samma sekvens med precis samma handling fram till dess. "Jag nitade verkligen den där första goomban i Super Mario Bros" - om du inte gjorde det genom någon hittills okänd glitch är det en prestation som runt hundra miljoner före dig åstadkommit cirka tusen gånger var, alltså en hel massa ont för den stackars svampen. Det är som att stolt konstatera att man minsann sett Titanic och därmed upplevt något som ingen annan gjort tidigare. Med en förutbestämd och fast handling blir det förutbestämda och förutsägbara känslor, och det är inte så värst intressant att tala om. Dessutom bryter det mot spelmediets hela grundtanke, att man själv styr vad som händer. Väldigt många spel, särskilt majoriteten av rollspelen, är egentligen som en invecklad bok där du måste trycka på en massa knappar för att få vända sida och se vad som händer närmast.

Min kärlek till friheten började, liksom för så många andra revolutionärer, i tonåren. Jag fick Frontier: Elite 2 till Amiga i julklapp och innan nyår hade passerat var jag en fullfjädrad rymdkaptan med galaxens läckraste skepp. Nu vore det korkat att säga att Frontier var revolutionerande på något vis, särskilt med tanke på den där tvåan i titeln. Men för mig var det en helt ny spelupplevelse. Ingen handling att tala om, och jag började med en rutten rymdbalja på en rosa planet med ungefär lika stora mål i livet som en genomsnittlig hamster. Frihet kan vara skrämmande och framför allt förvirrande. Utan någon diktatorisk spelproducent som pekar med hela handen och säger att där är skurken, där är prinsessan, du kan hoppa och skjuta, verkställ, måste jag själv sätta upp mål och lista ut hur i hela världen jag ska genomföra dem. Eller åtminstone till att börja med hitta knappen för starttrakterna. Spelet var en ganska trogen simulering av rymdfart och trots att det gick att snabbspola tiden på de långa resorna mellan maskhål och min destination brukade det ta någon minut att komma fram. Den tiden ägnade jag åt att skriva loggbok i ett blått häfte. Även om mina upplevelser var



I Bethesdas The Elder Scrolls IV: Oblivion är friheten total, något som Mikael Sundberg funnit sig själv besatt av efter cirka 200 speltimmar.

4 SPEL MED STOR FRIHET



The Elder Scrolls: Daggerfall

Med en yta motsvarande Storbritannien och med enorma (om än framslumpade) städer och grottor höll Daggerfall i flera år. Men trots hundratals spelade timmar slutförde jag aldrig huvuduppgifterna, jag var för upptagen med att ha kul.



Frontier: First Encounters

Uppföljaren till Frontier tillförde en gnutta handling, betydligt bättre grafik och tyvärr en rejäl mängd buggar, vilket tydligt visade riskerna med den här sortens spel. Efter några patchar var Frontier: First Encounters dock livligt.



Grand Theft Auto: Vice City

Även om jag har spelat Grand Theft Auto 3 mest av alla spel i serien är Grand Theft Auto: Vice City min favorit, mycket tack vare helikoptern. Att flyga över den enorma staden och landa precis var man ville är ett underbart exempel på total frihet. Med möjligheten att flyga gick det också att lösa många uppgifter ännu mer kreativt.

grafiskt primitiva och utspelade sig i ungefär tio bildrutor per sekund så var de helt och hållet mina, och jag antecknade med stolthet den första gången jag hade råd att köpa mig en Imperial Explorer och därefter spred skräck bland piraterna runt Lave-systemet. Hade det gått att göra med ett hyperaktivt och superlinjärt plattformsspel som Sonic?

Det skulle dröja till 1996 innan min frihetstörst kunde släckas av det enastående The Elder Scrolls: Daggerfall. Återigen en uppföljare, återigen är det jag som är sent ute, men fantastiskt var det. Elder Scrolls införde något som hade saknats i Frontier, nämligen ett mål och en handling.

Men vad nu? Jag skrev ju just att handling är ett ottyg som gör spel till billiga bokimitationer? Nej, inte riktigt. I Daggerfall fanns en handling, en ganska komplicerad och spänn-

"Elder Scrolls: Daggerfall införde något som hade saknats i Frontier, nämligen ett mål och en handling"

ande sådan, men jag valde att inte bry mig om den, och ändå spelade jag spelet i hundratals timmar. Liksom Frontier är Daggerfall inte bara ett spel, det är en komplett värld med sina egna regler. Jag sprang omkring i övergivna ruiner, hittade skatter och spöade skelett. Och framför allt byggde jag upp mitt virtuella alter ego och ägnade oproportionerligt mycket tid åt att fixa ihop snygga och praktiska kläder och rustning till min karaktär, trots att hon bara syntes på en lågupplöst statusskärm. Där var spelet klart överlägset Frontier som bara hade en lista i vit text på blå bakgrund över vad du som karaktär hade presterat, och därför blev kommandörkapten Jameson aldrig mer än just statistik. Inlevelsen i Daggerfall var därför total: jag var inte bara en unik karaktär som jag själv hade skapat, jag gjorde också precis

som jag ville i en trovärdig fantasyvärld.

Det finns bara ett problem med den här typen av spel: slutsumman av ekvationen storlek och innehåll är alltid densamma. Ett nästan oändligt stort spel kan aldrig vara lika polerat och detaljerat som ett noga planerat och linjärt actionspel. Både Daggerfall, Frontier: First Encounters och Morrowind hade allvarliga buggar och kraschade hejvilt. Grafiken tar förstås också stryk. Det har en tendens att smitta av sig på det första intrycket av spelet - vem tyckte uppriktigt sagt att Grand Theft Auto 3 såg läckrare ut än Devil May Cry? Kantiga, fula polygongubbar i bleka fyrkantiga miljöer, mot en superdetaljerad vampyrjägare i lika superdetaljerade gotiska omgivningar, liksom. I bästa fall kunde Grand Theft Auto skryta med stora omgivningar. Lyckligtvis vann friheten i den kampen

och på gott och ont har vi fått en hel rad efterföljare. Tyvärr missar många utvecklare det grundläggande: det ska inte bara se stort ut, det ska vara stort också. Det ska vara så kul att bara hitta på nya saker att de ofrånkomliga grafiska bristerna och störande buggarna inte spelar någon roll.

Nu spelar jag The Elder Scrolls IV: Oblivion och jag har just köpt ett hus på västkusten och blivit kompis med den lokale smeden. Äntligen har grafiken och tekniken kommit ikapp de goda intentionerna och skapat ett spel som inte bara är otroligt fritt, det är också otroligt snyggt, levande, atmosfäriskt, händelserikt och fullkomligt underbart. Visst, det finns en del buggar och bilduppdateringen hackar lite ibland. Men jag bryr mig inte. Jag har funnit friheten.

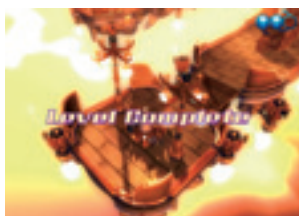
_Mikael Sundberg



KVALIFICERAD YRKESUTBILDNING KVALIFICERAD YRKESUTBILDNING KVALIFICERAD YRKESUTBILDNING KVALIFICERAD YRKESUTBILDNING

Vill du bli framtidens spelutvecklare?

Då är detta utbildningen för dig! På PowerHouse i Kramfors utbildas framtidens spelprogrammerare. Du får en yrkeskompetens väl lämpad för spelindustrin. För att klara av utbildningen bör du ha goda grundkunskaper i programmering och matematik. Utbildningen är treårig och kommer att kräva mycket tid och stort engagemang av dig. Vi söker efter kreativa tjejer och killar som vill tillverka dataspel. Utbildningen innehåller bl.a. C++, AI, 2D- och 3D-programmering, Leveldesign, Direct X, Nätverk- och multiplayerprogrammering. Våra lärare och gästföreläsare kommer från spelbranschen.



Download www.atomicelbow.com

Sök till PowerHouse

Senaste ansökningsdag 15 maj 2006. Kursstart augusti 2006. Ansökningshandlingar laddar du ner från www.powerhouse.net. Du kan finansiera utbildningen med studiemedel, ansök hos CSN. Bostäder finns. Har du fler frågor? Ring 0612-804 23.

3D-ANIMATION 80 P

Drömmer du om att skapa framtidens specialeffekter? Du får bl.a. lära dig animering, modellering, texturering och rendering. Vi arbetar i programvaran Softimage XSI.

TV/VIDEO 80 P

Vi har utbildningen för dig som söker en praktisk TV-utbildning. Du får bl.a. lära dig inspelnings- och redigerings-teknik, studioproduktion och att arbeta med direktsändning i vårt kabelTV-nät.

pecial

PowerHouse

Beta-test

Gamereactor förhandstestar kommande spel

Innehåll

Hitman: Blood Money; Battlefield 2142, Just Cause, Tourist Trophy, Harvest Moon DS, Rise & Fall: Civilizations at War



Dynamiskt upplägg

Det är förstås roligare att arrangera små "olyckor" för sina klienter istället för att skjuta dem i huvudet, men Hitmans upplägg är dynamiskt och bjuder på mängder av möjligheter.

Format PC/PS2/XBOX/XBOX 360 Utvecklare IO INTERACTIVE Utgivare EIDOS Speltyp ACTION Premiär 2 MAJ

Hitman: Blood Money

David Fukamachi Regnfors har rakat huvudet och tatuerat in streckkoder i nacken

Efter några guide turer med de övriga turisterna har jag skaffat mig en ganska bra överblick av vingården. Helt enligt mina uppgifter är den inte mer än en täckmantel för omfattande drogverksamhet. Snart har jag även lokaliserat måltavlans position: villans andra våning, rummet med balkongen - han spelar cello. Dags att skrida till verket. En enligt belägen vaktpost får hälsa på min stryplina och iklädd hans mundering kan jag sedan ostört studera säkerhetsanordningar, vakternas patrullrutiner och möjliga flyktvägar. Efter att ha slagit ut belysningen tar jag mig så obemärkt genom knarkbossens livgarde och befinner mig uppe i villan, i rummet bredvid mitt tilltänkta offer. Ett kort ögonblick överväger jag att spetsa hans drink med cyanid, men det blir ändå min trofasta stryplina som får tysta gubbens cellospelande, säkrast så. Allt går som smort tills jag lite oförsiktigt hasar mig ned för ett stuprör på utsidan, upptäcks av en misstänksam vakt och allt går käpprätt åt pipsvängen. Min noggrant planerade operation urartar i en regelrätt eldstrid och jag ser mina prispengar flyga all världens väg. Suck.

Med andra ord är Hitman och agent 47 tillbaka, och det med besked. Efter att mer eller mindre ha uppfunnit yrkesmördargenren i första spelet och förfinat den i andra hamnade serien på tomgång i och med det tredje, Hitman: Contracts. Med sitt fjärde försök, Hitman: Blood Money, satsar IO Interactive på att ta konceptet vidare och rätta till de tidigare delarnas svagheter. Seriens kännetecken har alltid varit den öppna bandesignen där det är helt upp till spelaren hur han eller hon vill slutföra uppdraget; diskret smygande, med listiga förklädnader eller rättframt blodbadande. Det har dock alltid varit mycket lättare att brutalt skjuta sig igenom en nivå än att spela den snyggt och smygigt. Minutiöst planerade operationer utförda med fingertoppskänsla har ofta fått ge vika för mordiska massakrer. För att råda bot på detta har man i Blood Money infört en mätare på



NEDLAGT - Starcraft Ghost

Efter oräkneliga förseningar, ett byte av utvecklare och en nedlagd Gamecube-version har nu Blizzard beslutat att lägga Starcraft Ghost på is. De lovar dock att utvärdera möjligheten att släppa spelet till Playstation 3 och Xbox 360.



UTANNONSERAT - Black & White 2: Battle of the Gods

I expansionen till Black & White 2 fokuseras det på strider gudar emellan och kanske framförallt gudamonster emellan. Det har tillkommit nya slagfält, en ny monstersort och lite annat smått gott. Expansionen ska släppas i slutet av april är det tänkt.



Mycket grafik

Den nya förbättrade spelmotorn ritar upp detaljerade miljöer med hundratals karaktärer på skärmen samtidigt.

Herr 47 har genomgått ett digert träningsprogram och har nu även möjlighet att ge sina fiender på moppo med nävarna eller använda närbelägna vardagsföremål. Hädangångna vakter göms med fördel i frysfack eller hivas över räcken.



hur pass ökad du är. Ju öppnare du är i ditt dödande, desto mer rädda och misstänksamma kommer folk du möter att vara gentemot dig under senare uppdrag. Dessutom belönas ett stilt utfört mord med massa pengar, medan ett grisigt sådant bara genererar en bråkdel. Dessa slantar kommer väl till pass då det inför varje uppdrag finns möjlighet att utöka och uppgradera sin arsenal. Väl under uppdragets gång kan pengar spenderas för att köpa ledtrådar och efteråt behövs de till att muta civila och vakter till "minnesluckor" om din framfart varit särskilt brysk. Ja, vill det sig riktigt illa får din uppdragsgivare kliva in och fabricera en täckmantel för din ohämmade aktivitet och då vill jag lova att det svider elakt i lönekontot.

Med sin nyutvecklade Glacier 2-motor har IO Interactive jobbat hårt framförallt med miljöerna och dess trovärdighet. Tillsammans med banlayout och den mästerliga ljudbilden ger grafiken liv åt de vitt skilda platser du får besöka i spelet. Ett av de bästa exemplen är Parisoperan som med sina myllrande hantverkare, repeterande skådespelare, amerikanska turistgrupper och fransktalande poliser verkligen känns som en levande arbetsplats istället för bara en noga uttänkt bana.

Datorns agerande styrs efter fasta scheman. Den avvisar dig från områden du inte har tillträde till, blir misstänksam om den ser dig slå ut proppskåp och så vidare. När jag klev ut ur garderoben med pistolen i högsta hugg blev skådespelaren (vars scenkläder jag tänkt "låna") skrämmd och tillkallade polis till sin loge. Små detaljer som denna gör att den artificiella intelligensen trots sin enkelhet fungerar bra och känns logisk och rättvis.

Kontrollen är något långsam men lämpar sig väl för det smygande och taktiska upplägget. Undantaget är prickskytteväret som fick mig att känna mig som en gravt alkoholiserad parkinsonpatient i slutskedet av min sjukdom, hoppas verkligen det fixas till. I övrigt går det dock utmärkt att sänka både en och två livvakter med något av alla de uppgraderbara vapnen, men har man nått det stadiet har uppdraget ändå gått åt fanders. Poängen är ju inte att skjuta sig förbi sina motståndare, utan att lura sig förbi dem iförd någon smart förklädnad.

Efter varje uppdrag får du läsa en tidningsartikel om dina förehavanden, som en slags resultatskärm. Artikeln skapas av spelet utifrån dina handlingar, har du skött det hela snyggt står det inte mer än om ett antal oturliga dödsfall, har du klantat till det och lämnat spår efter dig blir artiklarna lite matigare. De är så pass detaljerade att det går att utläsa hur många skott du avlossat och vilka vapen du använt. Har du varit

I Blood Money tvingas 47 kriga mot ett gäng rappare. IO Interactives grafiker har dock, av någon outgrundlig anledning, framställt dessa som dvärgar med korta ben och överdimensionerade huvuden. Om detta är gjort för att det ska vara roligt eller bara är en anatomisk missberäkning från danskarnas sida lämnar vi dock osagt.

oförsiktig och lämnat vittnen eller fångats av övervakningskameror får du det tveklaktiga nöjet att se din fantombild i tidningen. Något som av naturliga skäl inte är särskilt bra för din ökadhetsmätare. På tidningssidan kan du även läsa de andra artiklarna, vilka ofta behandlar personer som du har eller kommer att komma i kontakt med, liksom allmän bakgrundshistoria. Inte nödvändig läsning, men ändå kul och bidragande till helhetskänslan.

Som smolk i agent 47:s mjölk kan räknas att ordergivningen är otydlig och att varje litet misstag bestraffas å det obönhörligaste. Det känns som att Hitman: Blood Money skulle vinna på att hålla spelaren i handen lite mer, åtminstone i början. Som det nu är räcker det med ett enda litet felsteg för att vara stekt, och de första försöken på varje uppdrag tenderar att urarta i rena desperationsförsök och handkontrollskrossande frustration. Även kartan är otroligt värdelös för tillfället och måste åtgärdas, liksom det övriga gränssnittet som känns lite allmänt fult och inte helt funktionsdugligt.

Dock verkar det onekligen som att danskarna på IO Interactive är på väg åt rätt håll med det fjärde spelet i Hitman-serien. Spänningen och tillfredsställelsen som ett väl utfört uppdrag inger är svårmatchad, och tillsammans med alla nya möjligheter och ett mycket mer avancerat rankingsystem har agent 47:s kommande äventyr stor potential att förvandla oss alla till uppfinningsrika hobbymördare nästa månad.

David Fukamachi Regnfors

Gamereactor säger: Hitman: Blood Money erbjuder så mycket strypliner, läckra maskingevär och ond bråd död att vi knappt kan hålla fingrarna i styr.



UTANNONSERAT - B-Boy

Sony ger sig i kast med att porträttera breakdance i ett kommande spel till Playstation 2 och PSP. I B-Boy handlar det om att besegra sina utmanare genom att göra trick och följa musikens rytm. Spelet släpps i september.

Beta-test

Gamereactor förhandstestar kommande spel



Väldsam framtid

Framtidstemat ger fria tyglar åt vapen- och fordonsdesign. Något som teamet tagit vara på och gett de europeiska vapnen ett tyngre, blockigare utseende medan de asiatiska begåvats med svepande, smäckra linjer.



Mech-robotarna kräver minst två i besättningen för att komma till sin rätt. Beväpnad med vapensystem för både markburna och luftburna mål blir de då å andra sidan formidabelt mångsidiga och sanslöst kraftfulla krigsmaskiner.



Nya flygplan...

De luftburna fordonen är lika karaktäristiskt bångstyriga som tidigare. Notera även kapslarna på undersidan med vilka fotsoldater land-sätts. Fallskärm känns liksom såå tjugohundrat.



UTANNONSERAT - Civilizations IV: Warlords

Ett av de allra bästa spelen ifjol var utan tvivel Civilization IV och som sig bör är en expansion under utveckling. Nya scenarion, nya civilisationer, nya ledare och enheter är något av det som bjöds när Warlords lanseras till sommaren.



UTANNONSERAT - Contact

Rising Star Games släpper Grasshopper Manufactures rollspel Contact till Nintendo DS i Europa. Spelet handlar om en pojke som hjälper en utomjordisk professor att leta efter delar av kraftkällan i hans rymdskepp.

Battlefield 2142

Istid, befolkningskris och en världens massa krig, David berättar allt om nästa Battlefield-spel

□ Format PC □ Utvecklare DIGITAL ILLUSIONS □ Utgivare EA □ Speltyp ACTION □ Premiär OKTOBER

Snabbspola fram till år 2105. Trots mångåriga varningar från klimatexperter står världen handfallen när polarisarna plötsligt börjar bre ut sig. Den återstående marken beräknas räcka åt tre miljarder människor, jordens befolkning har precis passerat tio och en ny istid är ett faktum. Enkel matematik men olösbar ekvation. Globalt kaos utbryter när varenda nation på hela norra halvklotet beger sig söderut i desperata försök att erövra beboelig mark åt sina invånare. Stater splittras, upplöses och går upp i multinationella fraktioner, allt för att roffa åt sig så mycket land som möjligt. Ären går och isen kryper allt längre söderut. Till slut har den lagt under sig hela norra Europa och bara Medelhavsområdet samt en bit av Nordafrika är ännu beboeligt. Kampen om territorier hårdnar, de vapentekniska framstegen skenar och krigets insatser stegras. Det handlar inte längre om nationell prestige eller ekonomisk vinning, det handlar om överlevnad eller utplåning. Det är till denna värld Digital Illusions hälsar oss välkomna. Detta är framtiden. Detta är Battlefield 2142.

Jovisst, för efter en tid av spekulationer och rykten bjöd så Digital Illusions i mars in Gamereactor för att visa upp den senaste delen i deras omåttligt populära online-skjutarserie. Till skillnad från tidigare titlar berör Battlefield 2142 inte slagfält som varit eller slagfält som är, utan slagfält som kommer att bli. Producent Markus Nilsson berättar att det första steget i processen var att hitta ett trovärdigt scenario; vad kommer att driva mänskligheten ut i krig i framtiden? I tidigare spel fanns dessa motivationer redan givna, då de alla baserades på existerande konflikter, men här fick teamet jobba hårt med att hitta en trovärdig bakgrund som kändes angelägen utan att vara överdriven. Man bollade ett tag med tankar om månfärder och utomjordingar men förkastade dem till förmån för istidsscenario. Och jag kan inte annat än applådera dem, sällan har väl en framtidsvision varit så skrämmande och samtidigt så trovärdig.

I grunden är det samma spelmotor i Battlefield 2142 som i Battlefield 2 och vi kan alltså förvänta oss ett spel som betar sig snarlikt i fråga om grafik och fysik. Dock innebär framtidsvisionen av naturliga skäl en helt annan uppsättning vapen och fordon, vilket också tvingar teamet att modifiera motorn för att klara de nya förutsättningarna. En av nyheterna är så kallad EMP – elektromagnetisk puls, ett defensivt vapen som slår ut elektronisk utrustning. Den framtida krigföringen har datorer och kretsar inbäddade i princip överallt, från tanks till soldathjälm, och möjligheten att störa, eller till och med slå ut sina motståndare är ett väl så viktigt komplement till traditionella puffror och bomber. En annan nyhet är optiskt kamouflage. Vissa soldater och fordon kan göra sig nästintill osynliga under kortare perioder och på så sätt smyga på och ge sin lede fiende de mest obehagliga av överraskningar. För att kontra detta finns också utrustning för att upptäcka dessa kamouflerade enheter, en aspekt av krigföring som Battlefield-serien inte haft tidigare.

Trots att slagfältet ligger nära hundrafemtio år fram i tiden har Digital Illusions aktat sig noga för laserstrålar, teleporteringsmaskiner och annan renodlad science fiction.

Markus berättar vilken utmaning det är för teamet att få skapa fordon och vapen utifrån sina egna idéer istället för att slaviskt följa verkliga förlagor. Man strävar efter att allt ska vara så trovärdigt som möjligt och samtidigt kombinera det med spelbarhet och spelglädje. Ett typexempel är mechen, den upprättgående tanken. Det stod klart på ett tidigt stadium att den skulle finnas med därför att den är så grym och allmänt framtidsmäktig. Längre hade man dock problem med hur den skulle ges en trovärdig plats i sammanhanget. Jag menar, hur praktiskt är det egentligen att ha en stor koloss som stolpar omkring på två ben? Lösningen blev att göra mechen till en renodlad maskin för stadsstridsföring. Där har den ett klart övertag gentemot vanliga tanks då den kan manövreras genom ruiner och över husväggar och på så sätt röra sig mycket smidigare. Ett annat exempel är APC:n. Tungt bepansrad och dessutom utrustad med dubbla EMP-kanoner är regelrätta frontalangrepp i princip lönlösa på denna plåttåda. Motståndarsidan har istället tillgång till en speciell tryckvågsmina. Minan gör inte nämnvärd skada, men tryckvågen är kraftig nog att vända APC:n på rygg. Väl där exponeras fordonets akilleshäla, dess tunna undersida, och det är fritt fram att flaska på.

Som spelare står valet står mellan en europeisk union och en asiatisk koalition. Båda har dock tillgång till snabba jeepliknande fordon, APC:s, mechs, pansarvagnar, svärvarhelikoptrar och så vidare. Väl till fots innebär Battlefield 2142 en betydande förändring. Man har minskat med till fyra klasser från föregångarnas sju. Tanken här har varit att ge spelaren färre klasser, men i gengäld öka valfriheten inom dessa. Det kommer alltså finnas fler möjligheter att tackla varje given situation, oavsett om du råkar vara en Assault, Recon, Anti-vehicle eller Support. Spontan ställer jag mig frågande till en sådan förändring och vad den kan innebära för lagspelet, men än är det fortfarande alldeles för tidigt att utropa vare sig bu eller bä.

Väl ute på slagfältet kändes det mesta ändå rätt bekant. Vi var tioalet journalister som slängdes in bland ett gäng miljonprojektsliknande hus i Minsk och fick känna på fordon och vapen anno 2142. Den tidiga versionen imponerade inte grafiskt, men spelmässigt flöt allt på fint. På önskelistan står fler nya inslag som interaktiva miljöer eller dynamisk fordonsskada, det jag fick se kändes inte riktigt så nyskapande som jag hoppats. Vi kan dock räkna med att svenskarna har några ess kvar i ärmen att dra fram innan det är dags för premiär i höst.

På väg hem från visningen fick jag pulsa genom tunga drivor snö och vinden och minusgraderna piskade mig envist i ansiktet, helt utan hänsyn till att kalendern faktiskt visade på vår. Tanken på att en istid mycket väl kunde vara i antågande fick mig att rysa och längta lite extra till majvårme och E3-mässa.

David Fukamachi Regnfors

Gamereactor säger: Med ett stenhårt framtids tema och Digital Illusions stora talang och erfarenhet har Battlefield 2142 all potential att erövra världen.



Smäckra manicker

I Battlefield 2142 kommer det att finnas gott om futuristiska prylar och manicker att leka med. Här ser vi till exempel en man och hans fjärrstyrda svävande kanonrobot.





UTANNONSERAT - Micro Machines v4

Codemasters klassiska leksaksbilar är tillbaka och det är teamet bakom de underbara Mashed-spelen som ligger bakom Micro Machines v4. Spelet kommer att släppas till Nintendo DS, PC, Playstation 2 och PSP någon gång under sommaren.

Beta-test

Gamereactor förhandstestar kommande spel



Enorm variation

Det finns en mängd mindre och större städer på San Esperito, men den största delen av speltiden kommer att spenderas ute i djungeln, på de ringlande vägarna, i vattnet och uppe i luften.

Format PC/PS2/XBOX/XBOX 360 Utvecklare AVALANCHE Utgivare EIDOS Speltyp ACTION Premiär SEP

Just Cause

Grand Theft Auto möter Far Cry i svenska Avalanches stekheta actionrökare

Rico Rodriguez glider in i sin fallskärm över San Esperitos kustlinje. Han är CIA-agenten som ska befria landet från diktatur och korruption på den enda sätt han kan, med bomber och granater. När han landar får han ett hett mottagande och kastas genast in en biljakt där han bemannar en stationär kulspruta på en pick-up. Välkommen till San Esperito och Sveriges svar på Grand Theft Auto - Just Cause.

San Esperito är en fiktiv ögrupp, vars inspiration är hämtad från Kuba med klassiska amerikanska bilar på gatorna, karibiskt vatten och prunkande grönska, men här finns det även kokaodlingar som kanske mer hör hemma i Central- eller Sydamerika och intrigen gör flera anspelningar på situationen i Irak. Rico är lite som en blandning mellan Ricardo Tubbs i Miami Vice, Antonio Banderas och James Bond. Ni känner säkert igen typen, alltid med ett gott öga till damerna, som i Just Cause bjuder på gravitationsutmanande dekolletage och uppspärade ögon, med skjortan uppknäppt till naveln och med ett smittande kritvitt leende.

Avalanche Studios har valt att överdriva och krydda handlingen med ironi och parodi, vilket delvis för tankarna till Deadline Games inte helt lyckade Total Overdose. Inte för att det snöas in riktigt lika mycket på Robert Rodriguez, men vissa influenser kan man skönja mellan varven. Handlingen och karaktärerna är dock inte huvudsaken i



Det finns en rad olika flygplan att manövrera i Just Cause. Allt från skruktiga propellerplan till jetplanet som kräver att du nått den högsta rangen hos drokartellen och utfört mängder av smutsjobb åt dem.

Just Cause, mellansekvenserna är korta och finns där mest för att introducera spelaren till nästa uppdrag och sätta in bärsärkagången på ön i ett sammanhang.

- Det handlar om frihet, frihet och frihet. Det var vår grundidé när vi började utveckla Just Cause. Vi ville ha ett spel där man kunde utföra uppdragen på många olika sätt och ge spelaren friheten att själv styra över hur en viss uppgift ska lösas, säger Christofer Sundberg, VD för Avalanche Studios och huvuddesigner för Just Cause.

Den spelvärld som Avalanche har skapat får San Andreas och Liberty City att kännas som trånga fängelseceller då kartan mäter 32 kvadratkilometer, med mängder av byar, städer, vackra sandstränder, bergstoppar, vackra undervattensmiljöer, allt helt utan laddningstider. Du kan flyga fram i ett jetplan, susa över vågorna i en motorbåt, köra bil eller motorcykel, allt i mängder av modeller och varianter, för att färdas i den enorma spelvärlden. För att göra det lättare att navigera har Avalanche delat upp kartan i provinser. Provinserna har också en central roll i handlingen där det gäller för Rico att hjälpa gerillarörelsen att ta över kontrollen i regionerna. Det är kanske också bäst att jag förklarar vad friheten innebär. Givetvis kommer du att ha möjligheten att



UTANNONSERAT - Untold Legends Dark Kingdom

Sony Online Entertainment, mest kända för Everquest och Star Wars Galaxies, nådde vissa försäljningsframgångar med sitt PSP-spel Untold Legends förra året. Uppföljaren släpps i maj och det tredje spelet är tänkt att släppas till Playstation 3-premiären.



UTANNONSERAT - Sid Meier's Railroads

För femton år sedan skapade Sid Meier det första Railroad Tycoon-spelet och nu återvänder han och Firaxis till järnvägarna. Sid Meier's Railroads släpps i slutet av detta år till PC.



När som helst under spelets gång (om du inte jagas av alltför många poliser) kan du be att bli upplöckad och avlämnad vid ett gömställe eller be att en helikopter släpper ner en motorcykel åt dig. Övrigt i en spelvärld som det enligt uppgifter tar 40 minuter att korsa (i realtid).

köra omkring i fordon mellan uppdragen, springa omkring och skjuta, utforska och upptäcka, men det som skiljer Just Cause från konkurrenterna är att du ges stora friheter att själv välja hur du vill genomföra spelets uppdrag. Visst finns det utmaningar med förutbestämda händelser, som när man bemannar den stationära kulsprutan i det första uppdraget, men redan nästa uppdrag visar hur man kan tackla ett problem på flera olika sätt. Det första din CIA-kontakt på ön ber dig göra är att frita gerillaledaren från öns fångelse. Fängelset ligger på avskild liten ö och du kan ta dig dit över en bro, som dock bevakas med militärer och vägspärrar. Du kan även leta rätt på en båt och ta dig in i fängelset den vägen. Ett tredje sätt är att köra en bil ut över klippkanten intill ön, ställa sig på taket i en klassisk stuntpose och utlösa fallskärmen för glida in över fängelsets murar och landa mitt på innergården. För Rico bär nämligen ständigt på en fallskärm, något som ter sig lika absurt som självklart på San Esperito.

Något senare i spelet stöter du på den andra "partnern" du har på ön, den skrupelfria drokartellen. Gerillan och kartellen ger dig olika sidouppdrag som du kan välja att ta för att låsa upp nya vapen och fordon. Från kartellen får du lyxbåtar och vapen som doftar knarkpengar, medan gerillans uppgraderingar är mindre glamorösa men inte mindre användbara.

Jag har besökt Avalanches lokaler på söder i Stockholm tre gånger under det senaste året och de har kommit en bra bit från det jag först såg av spelet. Alla spelets uppdrag är klara och nu återstår bara månader av testande för att balansera utmaningen och rätta till buggar. Den version som det återstår mest arbete på är Xbox 360-spelet. Arbetet med konverteringen påbörjades vid årsskiftet och den version jag fick se hade en bit kvar innan den är klar. Innehållsmässigt bjuder alla versioner på samma uppdrag, men rent grafiskt är det givetvis mil mellan Playstation 2 och Xbox 360. Faktum är att de enklare texturerna, kortare synfältet och kantigare karaktärerna gör att spelet till Playstation 2 har mer gemensamt med Grand Theft Auto-spelens karikatyrartade stil, medan framförallt djungeln, vattnet och himlen har ett verklighetstroget utseende i PC-versionen. Det är sällan man ser ett spel där de olika versionerna har en sådan grafisk spännvidd, men det beror också på att Avalanche inte lät det minst kraftfulla formatet (Playstation 2) diktera villkoren för övriga versioner.

_Bengt Lemne

Gamereactor säger: Ett lättsamt och avslappnat försök att göra ett Grand Theft Auto i Far Cry-miljö med en gigantisk spelvärld.

Tourist Trophy: The Real Riding Simulator

Teamet bakom Gran Turismo satsar på två hjul

Format PS2 Utvecklare POLYPHONY Utgivare SONY Speltyp RACING Premiär 24 MAJ

När gänget bakom Gran Turismo-serien satsar allt krut på motorcykelracing, är förväntningarna givetvis skyhöga. Tourist Trophy delar samma spelupplägg och strukturella uppbyggnad som Gran Turismo 4. Man börjar alltid med att pina sig igenom mördande tråkiga licenstagare för att få tillgång till olika tävlingar. De tvåhjuliga fartmonstren går att trimma och finjustera precis som sina fyrehjuliga motparter i Gran Turismo 4, och givetvis är Tourist Trophy proppat med licenser från alla världens motorcykeltillverkare.

Väl ute på banan känner man genast igen sig, trots att två hjul försvunnit. Körkänslan växlar mellan att vara något understyrd och trög till att bjuda på underligt uppförande som stundtals får mig att tro att cyklarna glider i sidleds ovanpå ett tunt lager av vaniljsås. Upplevelsen varierar självklart från motorcykel till motorcykel, och även beroende på vilka förändringar man gör i såväl chassi som motor. Grafiken känns igen (då samma spelmotor används till detta som i Gran Turismo 4) med något sterila och tråkiga miljöer, men med noggrann och detaljerad modellering av samtliga motorcyklar. För den som roade sig med fotografläget i Gran Turismo 4 kommer det glädjande beskedet att den funktionen återkommer även i Tourist Trophy.

Förutom karriärläget återfinns självklart ett arkadläge där man lätt kan strunta i allt finlir med inställningar och taktik, och helt enkelt låta vrida runt gasen och slarva runt på banan för allt vad tygen håller. 36 banor, både verkliga och påhittade, däribland flera klassiska Gran Turismo-banor, kommer att finnas i spelet. Massor av motorcyklar från de största tillverkarna från de tre sista årtionderna kommer spelaren att kunna grensla i sin jakt på ära och framgång. Utbudet varierar från tröga elvispar till skotrar till dagens högprestandamaskiner vi ser i mästerskap som Moto GP och Superbike.

Med oändliga timmars spelvärde, en uppsjö av motorcyklar och massor av små härliga detaljer lovar Tourist Trophy gott, även om fysiken känns lite för stel och lite för händelslös. Recensionen av Tourist Trophy kommer i nästa nummer.

_Jesper Karlsson

Gamereactor säger: 30 banor, över 100 licenserade motorcyklar och omfattande trimning lovar gott. Stel och sömning fysik oroar dock en aning...



En av de coolaste detaljerna i Tourist Trophy: The Real Riding Simulator är helt klart den oerhört välgjorda förstapersonsvyn. Det är en häftig känsla att klämma kurvor ovanpå en topptrimmad R1:a genom förarens ögon då både cykeln, mätare, styre och dina egna händer är fullt synliga.



Beta-test

Gamereactor förhandstestar kommande spel



UTANNONSERAT - The Movies: Stunts & Effects

Peter Molyneux fick inte den försäljningsframgång han hoppades på med The Movies, men trots detta kommer det en expansion redan i slutet av våren. Nu får du även handskas med stuntmän och skapa dödsföraktande stunts till dina actionfilmer.



Harvest Moon DS

Format DS Utvecklare **NATSUME** Utgivare **BERGSAALA**
Speltyp **SIMULATOR** Premiär **MAJ**

För den som gillar rovor, friluftsliv, komoockor och tanken på att vara med i ett alldeles eget Farmen-avsnitt, har Natsume lösningen. Harvest Moon är tillbaka, men denna gång till Nintendo DS. På grund av ett löjligt bråk mellan Skördegudinnan och Häxprinsessan dras du åter igen in i livet som hårt arbetande bonde. Samtidigt som du måste få din gård att gå runt genom försäljning av meloner, mjölk och sallad i en helt ny tvåskärmd tappning, är spelet dessutom en datingsimulator där du kan ragga på söta mangaflickor och till och med få din utvalda dam på tjocken. Pluskontot är fullsatt tack vare konsolens dubbla skärmar, gullig grafik, smart användning av stylumen och timmar av pysslande. Att en tjejversion dessutom är planerad, där du får spela som tjej och ragga på killar, är ett utmärkt slag för jämlikheten.



Table Tennis

Format XBOX 360 Utvecklare **ROCKSTAR** Utgivare **TAKE 2**
Speltyp **SPORT** Premiär **26 MAJ**

Rockstars första spel till Xbox 360 är faktiskt inget nytt Grand Theft Auto-spel utan ett (håll i dig nu) pingis spel. Naturligtvis lika överraskande som intressant. Table Tennis påminner mer om Power & Magics strålande Top Spin i sitt upplägg än arkadtennis spel som Virtua Tennis och du justerar skruven genom att hålla nere knappen olika lång tid. Olika skruvar, oskruvade slag och specialslag som du samlar ihop till genom långa felfria bolldueller ger sammantaget ett taktiskt varierat spel som kommer att kräva god tajming och massor av tålmod.

Hur välgjord bollfysiken är lär helt säkert bli det som antingen lyfter spelet till skyarna alternativt får det att lukta gammal ljumske. Spelet kommer att lanseras till ett något lägre pris än vanliga spel till Xbox 360 i slutet av nästa månad.

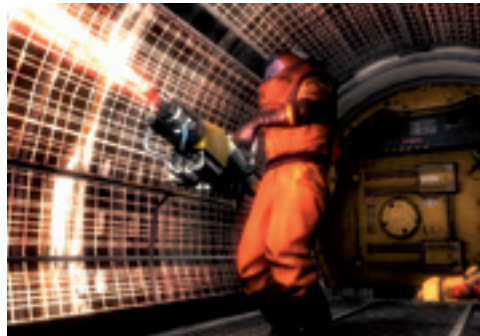


Viva Piñata

Format XBOX 360 Utvecklare **RARE** Utgivare **MICROSOFT**
Speltyp **PUSSEL** Premiär **HÖSTEN**

Banjo-Threeie? Killer Instinct 3? Spekulationerna gick heta sedan Microsoft och Rare gick ut strax efter nyår och berättade att de under våren skulle avtäckas Rares nästa Xbox 360-spel. Alla gissningar kom dock snabbt på skam sedan spelet avslöjades heta Viva Piñata, och inte liknade något vi tidigare sett. Piñatas är en mexikansk födelsedags tradition där ett färggrant pappdjur fylls med godis varpå födelsedagsbarnet får banka på denna med en käpp. I Viva Piñata lever dessa och de första som kommer att flytta in i din trädgård är maskar. Med maskar blir plötsligt fåglar intresserade. Planterar du en rova så kommer det att komma möss, vilka i sin tur attraherar ormar.

Det gäller att komma på hur du ska kunna locka så många piñatas som möjligt till din trädgård, som så småningom kommer att sjuda av liv och rörelse.



Infernal

Format PC/XBOX 360 Utvecklare **METROPOLIS**
Utgivare **PLAYLOGIC** Speltyp **ACTION** Premiär **SEPTEMBER**

Infernal, som tidigare kallades Diabolique - License to Sin (tack och lov för det nya namnet), är ett actionspel i tredjeperson där du ikläder dig rollen som Dark Eaville, superspion och en djävul direkt uppstigen ur helvetet. Förutom att hantera massor av spionprylar, teknologi och vapen kan Dark ta till sina speciella helveteskrafter för att utföra sina diaboliska uppdrag uppe på ytan.

Handlingen i Infernal berättar om en galax där det råder total anarki i kampen mellan gott och ont. Bägge sidor försöker bryta balansen som upprätthållits under tusentals år och det blir spelarens roll att kämpa på de godas sida (såklart) för att återställa lugnet i galaxen.

Komplex fysik, starka karaktärer och mängder av vapen utlovas... det ska bli intressant att se om Metropolis lyckas med det ambitiösa Infernal som kan bli både fågel, fisk och mittemellan.

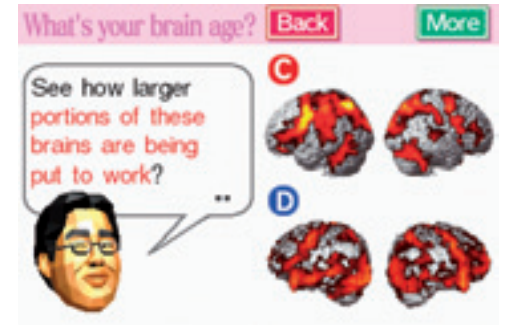


Rise & Fall: Civilizations at War

Format PC Utvecklare **MIDWAY** Utgivare **MIDWAY**
Speltyp **STRATEGI** Premiär **JUNI**

När det visade sig att Stainless Steel Studios inte skulle bli klara med Rise & Fall på utsatt tid och utgivaren Midway inte ville betala studion för arbetet som krävdes för att slutföra spelet trodde nog de flesta att det var det sista vi såg av strategispel. Men nu har Midways San Diego-studio tagit på sig att avsluta det som Rick Goodman och hans mannar en gång startade.

Som spelare ikläder du dig rollen som historiska härförare som Alexander och Cleopatra, men du leder inte bara dina styrkor ovanifrån som i vanliga strategispel utan med jämna mellanrum kan du själv gå ner på slagfältet och utföra hjältedåd med din karaktär. Med tanke på spelets märkliga bakgrund, där den ursprungliga utvecklaren numera lagt ner verksamheten, kanske vi inte ska hoppas för mycket även om spelet fortfarande ser lovande ut.



Big Brain Academy

Format NINTENDO DS Utvecklare **NINTENDO** Utgivare **NINTENDO**
Speltyp **PUSSEL** Premiär **30 MAJ**

Trots sanslösa Japanska försäljningssiffror och stor hype från Nintendos sida var vi hälsosamt skeptiska när vi greppande tryckpennan. Hur kul kan det egentligen vara med en interaktiv pysselbok? Faktiskt hur kul som helst, visade det sig på direkten. Brain Academy är ett prima exempel på speldéer som verkar helt värdelösa på papper men som faktiskt, tro det eller ej, är jätteroliga i verkligheten. Klura ut vilket föremål som är tyngst av de två på vägen, räkna klossar i en tredimensionell figur och enkel huvudräkning; ju bättre och snabbare du löser problemen, desto tyngre bedöms din hjärna vara.

Målet är att med daglig träning få en riktigt tung och imponant hjärna. Med sin skönt Nintendo-pedagogiska stil, idiotenkla gränssnitt och underbara flerspelarläge kan Big Brain Academy bli en succé även i Europa.

THE ERA OF THE
HEROES AWAITS!



SpellForce 2

SHADOW WARS

AVAILABLE IN STORES FROM THE 21ST OF APRIL 2006

WWW.SPELLFORCE2.COM



© 2006 by JoWood Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8766 Rottenmann, Austria. © 2006 Deep Silver (p) 2006 by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6600 Höfen, Austria. Developed by Phenomic Game Development. All rights reserved. SpellForce is a trademark of JoWood Productions Software AG.

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





Tidernas 15 bästa spelhjältar

Snake, Lara, Samus, eller Mario? Vi har gått igenom 25 år av spelhistoria för att kora tidernas 15 bästa hjältar...





15 Kratos Känd från God of War

Vi är oerhört svaga för antihjältar på Gamereactor. Plågade själar som slits mellan ont och gott, som kämpar mot en orättvisa med brutala medel - och vars hämndhistoria ofta resulterar i enorma blodbad. För det är efter 12 000 söndersmiskade fiendekroppar som Kratos står där, på klippkanten. Aten står i lågor bakom honom, hans blick är fäst på det oroliga havet nedanför. Kratos uppdrag är slutfört, Ares är störtad, hans liv förbrukat. När vi först fick se Kratos, hjälten i Sonys actionrökare God of War, var det flera på redaktionen som ansåg att han såg ut att vara hämtad ur ett Mortal Kombat-spel. Kratos brutalitet i kontrast till hans inre kamp gjorde honom till mer än bara en ren mördarmaskin.



14 Jade Känd från Beyond Good & Evil

Redan när vi såg de första bilderna på Beyond Good & Evil föll vi handlost för Jade, en helt vanlig grannflicka med journalistiska ambitioner, illgrönt läppstift och en gris till farbror. För Jade är en intelligent tjej som löser problem utan pistoler och besegrar sina fiender med list snarare än kopiösa mängder överväld, men ändå är redo att slåss mot vilka fula rymdmonster som helst. Nu ryktas det äntligen om Beyond Good & Evil 2 till nästa generations konsoleer och vi kan knappt hålla oss tills vi får träffa Michel Ancels tuffa äventyrstjej igen.

13 Gordon Freeman Känd från Half-Life och Half-Life 2

Nördarnas urnörd, speltokarnas egen förkämpe - Gordon Freeman - är tidernas 13:e bästa spelkaraktär. Hans hårda kamp mot de förtryckande rymdbobborna i Half-Life 2, hans kompromisslösa viljestyrka och skitfula lumpenbrillor gör honom till en strålande hjälte.



Sonic the Hedgehog

Vi gillar Sonic, har alltid gjort men om sanningen ska fram har Sonic faktiskt inte gjort nånting bra på över tio år förutom skämt ut sig i diverse skräpspel som Sonic Heroes, Shadow the Hedgehog och Sonic Riders. Ett tröstpris är han dock värd tycker vi.

Duke Nukem

Hängslen, överdimensionerade solbrillor och ett snabbt man kan ställa klockan efter... 3D Realms benärde mördarmaskin var nära att komma med på listan men fick lämna plats för Max Payne och Kratos.



12 Guile Känd från Street Fighter 2, Street Fighter Alpha 3 med flera

Innan Street Fighter II ens hade släppts, var det en specifik figur alla var särskilt nyfikna på. Nämligen en hårdhudad amerikansk stridspitt vid namn Guile med spelhistoriens mest spektakulära frilla. Han var på jakt efter M. Bison som dödat hans bästa vän Charlie, och hade lämnat både familj och det militära för att se till att ingenting skulle hindra honom från att nå sitt mål på brutal hämnd.

Genom åren är Guile den figur som spelmässigt varierats minst i Street Fighter-serien. Med sina hårda grepp samt Flash Kick och Sonic Boom, som Charlie lärde honom, är han egentligen precis likadan nu som han var när han lanserades för femton år sedan. Men gammal kärlek rostar aldrig, och frågan är om någon annan passar bättre in på den beskrivningen än Capcoms allra coolaste slagskämpe.



11 Max Payne

Känd från Max Payne och Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Visst, för att vara behård supersnut är Max en osedvanligt töntig slips och envisas konstant med att dra upp sina byxor för långt. Men med svåra slängar av Bogarts, Cagneys och Munis nattsvarta framtoning i noir-klassiker som Scarface (1932), White Heat (1949) och The Maltese Falcon (1941) är mister Payne spelvärldens hårdaste snut, oavsett slipsval. Den skötsamme New York-polisens idylliska tillvaro raserades i början av det första spelet när hans fru och son slaktades hänsynslöst. Hämnden - en mörk, och blodig resa genom svåra tvångsneuroser, ångest och tung dialog - var en detaljerad sådan som berättade om en mer nyanserad actionhjärte än vad vi är vana vid. Därför är Max Payne tidernas 11:e bästa spelhjärte genom tiderna.



10 Link

Legend of Zelda-spelen

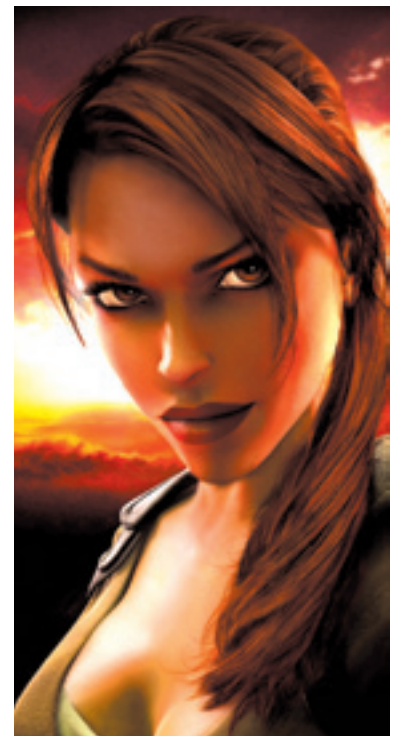
Visserligen är vi flera här på redaktionen som faktiskt tänder på smäckra alver i gröna pantalonger, men det är inte därför vi älskar Link. Den grönklädde ynglingen är själva hjältebegreppet personifierat. Med ena foten i den klassiska sagan och andra foten i herr Shigeru Miyamotos skruvade fantasi står han alltid redo att rycka ut när utsikterna är som mörkast och oddsen som sämst, beväpnad med svärd och silverpilar...



08 Samus Aran

Känd från Metroid-spelen

Bland Nintendos hjältar är Samus Aran unik. Hon skaffar sig inte horder av vänner och deltar i fjantiga partyspel som företagets småffete rörpulare, och hon har aldrig sprungit runt i städer och handlat glasflaskor för rupier som pantalongkungen av Hyrule. Nej, Samus är en tyst hjältinginna som trivs bäst i lavafyllda gångar där fienderna väller fram från alla håll. Hon är galaxens bästa prisjägare. Hon är smart, stark och snygg. Samtidigt skymtar människan innanför den hårda ytan - och då menar vi inte rustningen - fram ibland, som när vi får se glimtar av hennes uppväxt hos det mystiska Chozo-folket och när hon skonar den sista Metroiden. Ändå vet vi egentligen nästan ingenting om Samus, och det är därför varje nytt Metroid-spel är så spännande och varför hon är en så intressant spelhjärtinginna.



07 Lara Croft

Känd från Tomb Raider-spelen

Storbröstad valkyria eller riotbrud med glansigt högskoleidiplom. Kärt barn har... hmm, två namn, minst! Hon skulle idag vara 38 år gammal, om man ska gå efter hennes ursprungliga personuppgifter. Det skulle man inte kunna tro, men skönhetsoperationer i TV-spelens magiska värld är betydligt skonammare än i verkligheten. Lara har sedan debuten fått massa oanständiga förslag (och tackat ja till alla). Hon har blivit vanvårdad av utgivarna Eidos som spände fast henne i mjölkmaskinen och lät pengarna rulla in. Men inget förändrar det faktum att hon är lika cool som vanligt och förmodligen den tredimensionella generationens starkast lysande stjärna. Vi behöver fler kvinnliga hjältar i spelvärlden, fler som Lara Croft...

09 Master Chief

Känd från Halo och Halo 2

Det är något visst med cyborgs ändå. Genetiskt och mekaniskt förbättrade krigsmaskiner med kapaciteter långt utöver den vanliga människan. Spelvärldens grymmaste cyborgs är givetvis Bungies Spartan II-soldater som är det enda som står mellan covenanternas invaderande infanteri och total utrotning för hela mänskligheten. Längst fram i ledet står nummer 117, kanske mest känd för sin militära rang Master Chief. Han är lika mycket en av tidernas hårdaste spelfigurer, som han på samma gång blivit fullständigt synonym med Xbox. Han är grön, våldsam, amerikansk och har skjutit sönder hela arméer av skjutglada, mörklila rymdgubbar. Här på redaktionen älskar vi allt Master Chief företar sig, samlar på Master Chief-leksakerna och har börjat bygga en aldeles egen Mjolnir-rustning i papper maché.





06 Super Mario

Känd från bland annat Super Mario Bros, Super Mario World och Super Mario 64

Mario är den andra generationens spelikon. Den generationen som hade aningen mer personlighet än den vänstra paddeln i Pong. Inget ont om den vänstra paddeln i Pong, den är väldigt minimalistiskt stilig. Mario var karaktären som fick spelvärlden att förstå att även en påse pixlar kan ha en identitet. Rörmokaren ägde den tvådimensionella eran tack vare precisa hopp från chokladmönstrade trappor till besprutade flugsvampar. Några år senare totaläggde han 3D-scenen med vad som fortfarande är världens bästa tredimensionella plattformsspel. Saken är att alla plattformsspel med några kilo Mario för mycket (vadå, han är tjock!) är löjligt bra. Bara det att han under en lång period var mer känd än Musse Pigg av amerikanska barn säger allt. Dock har han dykt upp i lite väl många golf, tennis, party, dans och fotbollsspel de sista tre åren.

Mega Man

Mega Man skulle bara med på listan. Mikael och Jonas gav sig inte. Ett flertal vildsinat diskussioner senare stod det klart att Capcoms blå robot inte riktigt platsade eftersom många av oss faktiskt enbart ser honom som ett barn i blå sparkdräkt. Det räckte dock till ett tröstpris.

Parappa the Rapper

Sonys rappande hundpojke var väldigt nära att förtjäna en plats på denna lista. Hans urcoola framtoning blandat med hans avslappnat sköna klädstil och bristfälliga rap-kunskaper gör honom till en av våra absoluta favoritkaraktärer.



03 Alucard

Känd från Castlevania

Adrian Fahrenheit Tepes, alias Genya Arikado, alias Alucard, är inte bara Draculas son. Med sin bleka hy, långa vita hår och renässansklädsel är han en av de bäst designade karaktärerna någonsin, och sofistikerat och stiltigt hugger han sig fram genom inte bara ett, inte två, utan tre av världens bästa actionäventyr. Alucard är vampyrjägaren som får Capcoms halvtriste Dante att springa hem och gömma sig.



05 Manny Cavalera

Känd från Grim Fandango

Celso Flores hade nyss dött och väntade utanför kontoret. Plötsligt öppnade döden (Manny) dörren och bad om ursäkt för att Celso fått vänta. Därefter började han snabbt sälja mängder av läckra paket som kunde göra Celsos resa till dödsriket behagligare. Men Celso hade tyvärr levt ett hårt liv och hade inte vad som krävdes för något lyx, och stackars döden fick bara kränga en vandringskäpp.

Ett enda spelframträdande krävdes för att Manuel "Manny" Calavera skulle stjäla våra hjärtan. Han slet hårt för Dödsdepartementet och hade det otacksamma jobbet att sända nyligen avlidna till dödsriket. Med sin helsköna personlighet, sina fräcka kommentarer och allmänt lakoniska inställning är Manny en lika tidlös som fantastisk spelfigur med massor av karaktär och originalitet.



04 Kazuya Mishima

Känd från samtliga Tekken-spel

Slängde sin farsa i en vulkan, sprängde sin son med en målsökande missil och slog sönder sin besatte farfar. Kazuya Mishima från Namcos Tekken-serie är spelvärldens coolaste slagskämpe - någonsin.



02 Leon S. Kennedy

Känd från Resident Evil 2 och 4.

I Resident Evil 2 var han ett försiktigt och mildt chockerat blåbär som gjorde allt enligt regelboken. En konsol-generation senare är han en luttrad zombieknäckare, tillika behändig spacialagent. Capcom älskar sina Raccoon City-hjältar och låter de återkomma i var och varannan Resident Evil-titel. I femman tros det vara Chris Redfields som gör comeback. Vi håller andan tills vi får återse Leon igen.



01 Solid Snake (+Big Boss)

Metal Gear, Metal Gear 2, Metal Gear Solid, Metal Gear Solid 2, Metal Gear Solid 3, Metal Gear Acid

Om det finns någon spelhjälte som faktiskt lever upp till begreppet "mannen, myten, legenden" är det just den hemligaste av agenter, samvetsgrannaste av mördare och mest regelbundne av Metal Gear-dödare: Solid Snake. Hideo Kojima gör ingen hemlighet av att Snake är en salig blandning av stöld och lån från alla de filmer som inspirerat honom som spelskapare, men motsägelsefullt nog blir resultatet en helt egen, unik karaktär. Ingen annan bär bandana, käkar orm eller väser fram repliker som "What's the insertion method?" på samma underbart bajsnodiga sätt som Konamis supersmidige spion. Ingen annan har så diaboliskt onda fiender emot sig eller lika dödligt vackra damer vid sin sida. Ingen annan uthärdar tortyr, röker cigaretter eller delger spelaren sin syn på krigets allmänna meningslöshet på samma behårt övertygande

allvar. Att han dessutom tagit livet av både bror och far i tjänsten och nu senast, inför det fjärde spelet i serien, både blivit gammal och skaffat en redigt ljusgrå mustasch får oss bara att älska honom ännu mer.

Med spelfigurer är det ofta som spelmusik, de fungerar bra i sitt sammanhang men tagna ur detta känns de allt för ofta andefattiga, ihåliga och poänglösa. Snake är dock det lysande undantaget, det är inte Hideo Kojimas Metal Gear-spel som gör honom till en minnesvärd och fantastisk karaktär, det är han som gör spelen till de briljanta actionrökare de är. Det är Snakes förtjänst och därför är han vår mest älskade spelhjälte och den coolaste katten som någonsin tassat runt bland mordiska terrorister, någonsin.



Ursnygga karaktärer
Karaktärsdesignen, färgsättningen och framförallt modelleringen av figurerna i Guild Wars Factions är en av de bästa delarna med spelet.

GUILD WARS FACTIONS

Arenanets fantastiska onlineäventyr fortsätter i en helt ny och storslagen värld. Nicolas Elmø berättar om sina timmar i det sagolika Cantha...

■ Format PC ■ Utvecklare ARENANET ■ Utgivare NCSoft ■ Speltyp ONLINEROLLSPEL ■ Premiär 28 APRIL

Jag är en smula hårdad vid det här laget. Jag har suttit ner vid Camelots runda bord, druckit skummande mjöd med troll och annat pack i Midgårds mörkaste avkrokar, korsat Kalimdors vidspända ödemarker och Tyrias grönaste ängar. Det finns nästan inget onlineäventyr, som jag inte har kastat mig över de senaste åren. När jag tänker tillbaka på alla mina timmar framför datorn finns det inga som helst tvivel om att fjolårets Guild Wars från Arenanet är det spel som lämnat det största avtrycket. Helt enkelt därför att spelet bjöd på precis allt det jag önskade mig av ett onlinerollspel. En färggrann värld till bredden fyllt med äventyr, magiska förmågor och mytologiska varelser låg framför mina sandalbeklädda fötter och jag njöt i fulla drag. Jag kan inte minnas hur många gånger jag kastat

besvärjelser eller skjutit med pil och båge i Tyrias blodiga arenor. Inte heller kan jag komma ihåg hur jag lyft mina armar i luften i en febrig segergest eller suttit nersjunken i skrivbordsstolen och blängt hållögt på skärmen efter en smärtsam förlust.

För första gången hade jag i ett onlinerollspel möjligheten att låta mitt strategiska tänkande råda utan att bara behöva sitta och se på medan de virtuella tävlingarna kastades. I Guild Wars fick jag nämligen inför varje uppdrag välja ut åtta färdigheter, som jag fick lov att ta mig med i kampen mot monstren och mänskliga motståndare. Här fick man verkligen belöning för smart planerande och taktiskt finslipande. Jag behövde dock inte lägga någon tankekraft på hur mycket pengar som drogs på mitt kreditkort varje månad jag spelade, för Jeff Strain och



Det går fortfarande inte att nå högre än rang 20, men i gengäld finns flera nya färdigheter att hitta i den enorma världen.

hans vänner på Arenanet hade skapat ett genialt upplägg som inte krävde några stora serverkostnader och därmed heller inte någon prenumerationsavgift. Resultatet av detta är att jag som fattig student och skribent fortfarande sitter och spelar ett av de mest fantasifulle onlineodysseyer som någonsin har skapats.

Påskan och april bjuder på många goda ting, men när Guild Wars Factions i slutet av månaden dimper ner hemma hos mig så kommer jag personligen glömma allt vad påskkort, äggmåling och utdragna middagar hos svärföräldrarna heter. Jag skall nämligen besöka Cantha, en exotisk stad som ligger långt österut i en fjärran värld. Guild Wars Factions är, i motsats till vad många tror, ett spel som står på helt egna ben och kräver inte ett exemplar av det ursprungliga Guild Wars. Visst finns här möjligheten att skapa två karaktärer och Japan-inspirerade versioner av de ursprungliga karaktärsklasserna om man kombinerar spelen, men det handlar om två helt separata kampanjer och världar. Har man båda spelen och aktiverar bägge dessa på samma konto, kan man alltså färdas mellan de två världarna, Tyria och Cantha, och på så sätt ta sig igenom den nya kampanjen med sin gamla karaktär från Guild Wars.

Det första som fångade mitt intresse i Factions var utan tvivel de två nya karaktärsklasserna, ritualmästaren och lönnmördaren. De två klasserna är ett skäl så gott som något för att slanta upp och köpa det nya spelet för att kunna spela Guild Wars på nya sätt. Onekligen en mycket tilltalande tanke för veteran med 300 timmar i Tyria i bagaget.

Efter många år i onlinerollspelens värld har jag fastnat för de lite lömskare karaktärerna och därför valde jag utan någon längre betänketid att börja spela som



Recensionen av Guild Wars: Factions kommer du att kunna läsa på: www.gamereactor.se, Sveriges största spelsite.



Battle Isles

För den som gillar att slåss mot andra spelare är de nya "battle isles" ett rent himmelrike. Här finns ett flertal olika utmaningar av "player vs player"-typ.

”Guild Wars Factions är, i motsats till vad många tror, ett spel som står på helt egna ben och kräver inte ett exemplar av det ursprungliga Guild Wars”

lönnmördare. Om jag ska vara helt ärlig så handlar det om en riktigt behård mördare som snarare huggar dig i ansiktet med kniven än i ryggen. Han har en speciell teleporteringsteknik som gör att han kan utdela enorma mängder skada på mycket kort tid. Ritualmästaren å sin sida kan tillkalla såväl offensiva som defensiva andar från den andra sidan. Dessa skall man sedan använda strategiskt och de kan tjäna som ett utmärkt försvar för gruppens magiker och munkar.

I Guild Wars: Factions kan du ansluta dig till en av två grupper, Kurzick eller Luxon, vilka bjuder på varsitt helt unikt äventyr. Det som är viktigast att tänka är dock att du i det ögonblick du ansluter till den ena sidan är den andra sidans värsta fiende. Är du samtidigt ansluten

till ett gille, så kan ni slå ihop era påsar med andra gillen, och skapa en allians för att nå världsherravälde. Städer kan erövrats och när man sitt mål kan man låsa upp ett speciellt elitäventyr, som enbart öppnar sig för den segrande alliansen. Varje dag räknas det ut vilka som vunnit flest segrar och utifrån statistiken fördelas byar och läger till den segrande sidan. Lyckligtvis för dem som hellre föredrar att ge sig ut på äventyr, än att kämpa mot mänskliga motståndare, räknas även besegrade monster och demoner in i alliansens statistik.

Därmed är det inte bara striderna mänskliga spelare emellan som räknas i Guild Wars: Factions även om mycket fokus nu hamnat på just den aspekten. Segrarna mot andra spelare och genomförda uppdrag, ger dig



”En av de mest geniala spelkompositörerna, Jeremy Soule, har välsignat spelet med bland de vackraste stycken jag lyssnat till.”

fraktionspoäng, som kan användas för att köpa allt från egenskaper till utrustning, och således finns det goda skäl att ansluta sig till en av de två stridande grupperna. Arenanet och utgivaren NCsoft har varit flitiga med att arrangera speciella dagar där spelpress gets möjligheten att kika förbi och utforska Cantha.

När jag första gången klev ut i den nya världen, var det nästan så att jag föll baklänges och trillade av min stol. Gigantiska Japan-inspirerade städer, gyllene ångar där gräset svajade i vinden och solen som lät sina strålar dansa ner mellan trädtopparna i Canthas väldiga skogar. Mest imponerande var dock Jade-havet, där den vackra ädelstenen täcker ett helt hav, en sällsam och mäktig syn. Faktum är att jag många gånger stängt av mitt interface och helt enkelt bara tittat mig omkring i Cantha och bara njutit av skönheten som målats upp på datorskärmen. Jag är väldigt tacksam för att möjligheten att kämpa mot andra spelare finns. Mest för att jag gång på gång i åtskilliga onlinerollspel svurit över att tvingas kämpa mot datorstyrda monster i grotta efter grotta bara för att få erfarenhetspoäng och guld. Guild Wars Factions går i bräschen för kampen spelare emellan och bjuder på många nya valmöjligheter för oss som uppskattar detta. Först och främst kommer det finnas så kallade Battle Isles, som erbjuder mängder av nya arenor och spellägen. Här kan man spela onlinerollspelsvarianter på klassiska speltyper som capture the flag och king of the hill-varianter, för att nämna några av de nya spännande tilltagen som Arenanet konstruerat. För det andra tillkommer naturligtvis möjligheten att utkämpa stora, episka slag mellan de båda allianserna, som avgör vem som ska ha kontrollen över byar och läger runt omkring i Cantha. Detta är kanske det som tilltalar mig mest i det nya spelet och något som kommer att engagera och svetsa samman gillen.

Guild Wars Factions är inte bara en njutning för ögat utan även en njutning att lyssna till och en av de mest geniala spelkompositörerna, Jeremy Soule, har välsignat spelet med bland de vackraste stycken jag lyssnat till. Att Jeremy Soule kan det här med spelmusik skvallrar inte minst meritlistan om, där Elder Scrolls-spelen Morrowind och nu senast Oblivion återfinns, samt klassiker som Icewind Dale och Neverwinter Nights. Samtliga är spel där musiken spelat en central roll och bidragit till en djupare inlevelse. Det är svårt att sätta fingret på exakt vad som är nyckeln till bra spel-musik, men när ni spelar Guild Wars: Factions kommer ni att förstå vad jag menar. I ett spel som man planerar att spela i hundratals timmar är det naturligtvis viktigt att musiken håller högsta klass.

Guild Wars är något som ni måste ta chansen att uppleva, lägg World of Warcraft åt sidan för en stund och upplev den nya värld som Arenanet skapat. Räkna med att jag kommer att ligga i en sovsäck utanför min lokala spelbutik den 28:e april för att så snabbt som möjligt komma över den fulla versionen av Guild Wars: Factions. För jag vågar redan nu konstatera att Arenanet har gjort det igen.

_Nicolas Elmøe (Gamereactor Danmark)





SAGAN OM LARA CROFT

Från snabbskissad vikarie till hyllad megastjärna till bortglömd bystdrottning. Jimmy berättar allt om Laras liv

Det är svårt att tro att hon till en början inte ens skulle vara en hon. Att hon bara var en tillfällig vikarie som senare skulle ersättas av en manlig spelhjärte. Men designern Toby Gard valde snart att behålla den kvinnliga hjältninnan, som en frisk motreaktion till spelvärldens stagnerade machoideal. Och innan hon blev den världsvana arkeologen Lara Croft hade hon en kort identitetskris som en militärbutch Laura Cruz. Men när karaktärsdesignen blev alltför nazistlik sa den goda smaken stopp. Att det sedan var Tobys berömda mus-slint som råkade förstora hjältninns tvillingar är idag en sanning som blivit myt. Men enligt pappan själv var det så här det gick till under förlossningen.

De drivande krafterna bakom projektet var huvudprogrammeraren Paul Douglas och designern Toby Gard. Paul var färsk i gemet medan Toby hade anställts något år tidigare för att jobba med kartspelet BC Racers. Duon utnyttjade det faktum att deras chef, Jeremy Heath-Smith, var

ett stort fan av Indiana Jones-filmerna. När de förklarade hur den brittiska arkeologen sökte glömda relikter i gömda ruiner fick de fria händer. Det tog tre år för ett kärnteam på sex man att färdigställa det första spelet. Och när Lara Croft debuterade hösten 1996 med Tomb Raider var hon en pionjär bland lögnare. När polygonerna slog igenom på allvar så hade spelutvecklarna svårt att skaka av sig inrotade idéer. De trodde att den nya tekniken bara var ett sätt att ompaketera gårdagens varor. Så när konkurrenterna lanserade pseudo-3D fast förankrad i tvådimensionell speldesign erbjöd Core en riktig 3D-värld. Tomb Raider var inte bara ett bra spel, det var ett fantastiskt spel.

Medan dåtidens spelhjärter var antingen färgglada maskotar eller virila alfahannar var Lara Croft en modern Pippi Långstrump för den kvinnliga publiken och en ouppnåelig sexikon för tonårspojkar som precis börjat odla sitt libido. Men även om Lara utrustades med en annars manssexklusiv

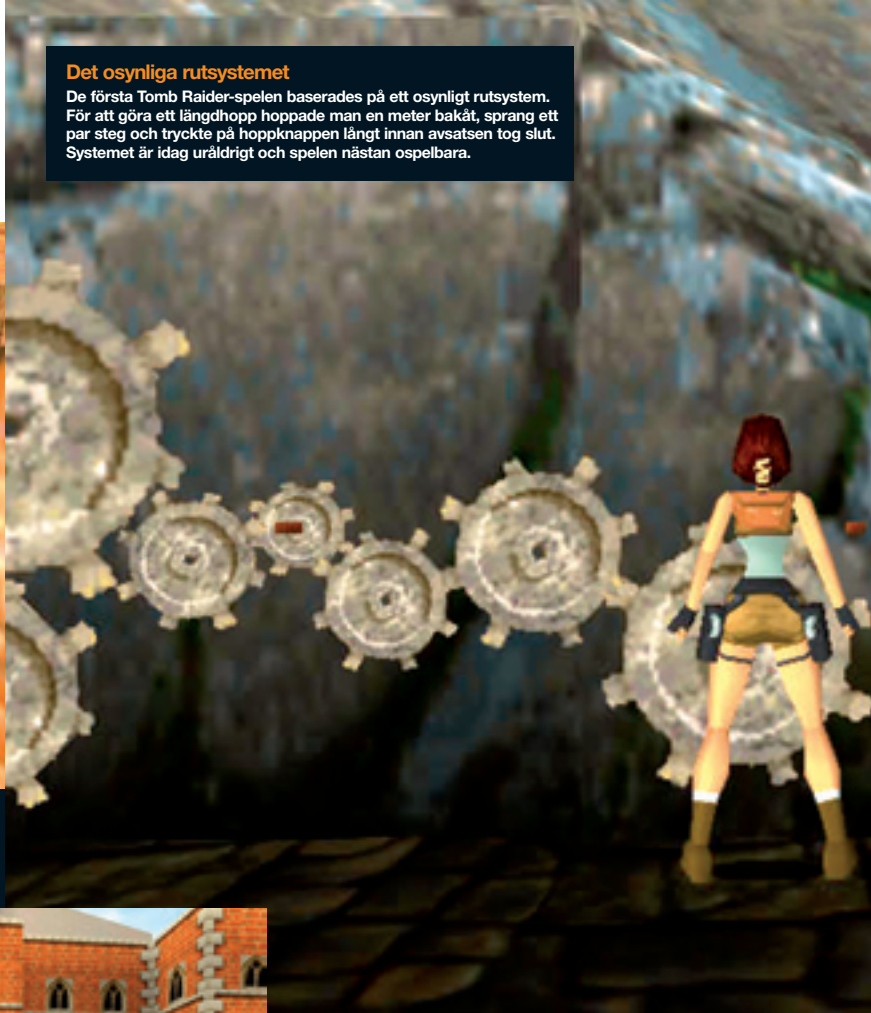
Det osynliga rutsystemet

De första Tomb Raider-spelen baserades på ett osynligt rutsystem. För att göra ett längdhopp hoppade man en meter bakåt, sprang ett par steg och tryckte på hoppknappen långt innan avsatsen tog slut. Systemet är idag uråldrigt och spelen nästan ospelbara.



Lara Croft = Indiana Jones

Det är lätt att dra paralleller till Indiana Jones. Till exempel så stals den där klassiska scenen där Indy jagas av ett jätteklot rakt av, flera gånger i det första spelet. I Indiana Jones and the Infernal Machine hade utvecklarna inspirerats av Lara och stulit dess kontrollsystem. Cirkeln var sluten.



handlingskraft, som senare gjorde henne till feministstoff, var hon skapad av män åt män. Det gick inte att förneka. Silikonläpparna, bulimi-midjan, botoxhyn och E-kupan var tunga bevis på vilken målgrupp Core själva valt. När spelet sedan skulle marknadsföras valde utgivarna Eidos den lätta vägen. Lara fick bröstta upp sig på mjukporriga helsidesannonser värdiga en snaskig Playmate.

Det gick ett falskt rykte om att en anställd hade gjort en naken-patch till spelet och lagt upp den på Cores hemsida, där den exponerades ett par timmar innan den togs bort från servern. Fansen såg snart till att lösa problemet själva, och snart fanns det en riktig naken-patch att ladda ned på icke-officiella hemsidor. Då Lara Croft är en fiktiv sexikon snarare än en fysisk sådan så fanns det inga bortglömda sexfilmer av typen "jag var ung och behövde pengarna" att gräva fram. Detta kompenenserade sexuellt frustrerade Tomb Raider-entusiaster med kilovis vågad fan-art. Eidos blev så pass oroliga att de registrerade domänen www.nuderaider.com för att skydda sitt varumärke och se till att ingen annan knep domännamnet. I kontrast till detta hävdar Paul Douglas att deras dåvarande chef på Core faktiskt bad dem knacka en nakenkod, vilket de vägrade.

Det dröjde inte länge förrän Tomb Raider-miljonerna började rulla in, det första spelet sålde i hela 6,5 miljoner exemplar och räddade ett innan konkurslarmet Eidos. Sex månader efter premiären av Tomb Raiders sågs det till att bankmän besökte Cores lokaler för att sitta ned med de anställda och hjälpa dem att investera minst 200 000 pund av var och ens intjänade pengar. Varje anställd tjänade cirka minst 10 miljoner kronor var på det första spelet, och eftersom flera av de anställda var i 20-



Spelhusets hus

Herrgården där Laras äventyr började i Tomb Raider 2 var en avbildning av Cores egna kontorslokaler. Lyxigt, minst sagt...

en annan, mer realistisk anledning till avhoppet. "Vi gavs ett ultimatum. Antingen skulle vi snabbt utveckla en uppföljare till PC och Playstation eller börja om från början med ett Tomb Raider-liknande spel till Nintendo 64 och färdigställa det på mindre än 12 månader. Vi var inte intresserade av något av förslagen".

Redan i marknadsföringen av det första spelet valde utgivarna Eidos att separera huvudkaraktären från spelet. Man skapade en Lara Croft i spelet och en utanför spelet. Således fick man två starka varumärken: Lara Croft och Tomb Raider. Uppföljaren fick därför namnet Tomb Raider 2: Starring Lara Croft. Del två byggdes enligt principen "mer av det goda". Lara kunde nu köra motorbåt längs Venedigs kanaler och snöskoter på Tibets bergstoppar, alltid moderiktigt kompletterad

"DET DRÖJDE INTE LÄNGE FÖRRÄN MILJONERNA RULLADE IN, DET FÖRSTA SPELET SÅLDE 6,5 MILJONER EX OCH RÄDDADE ETT KONKURSLARMAT EIDOS"

årsåldern (och aldrig hade sett så mycket pengar förut) uppstod akut köpnoja och Cores företagsparkering fylldes snabbt och exotiska sportbilar.

Men Toby Gard, som inte alls uppskattade Laras prostitution, valde att lämna både miljonerna och företaget bakom sig för att tillsammans med Paul Douglas bilda Confounding Factor. Enligt Paul fanns det

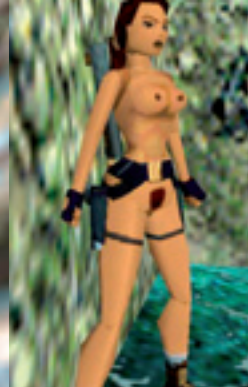
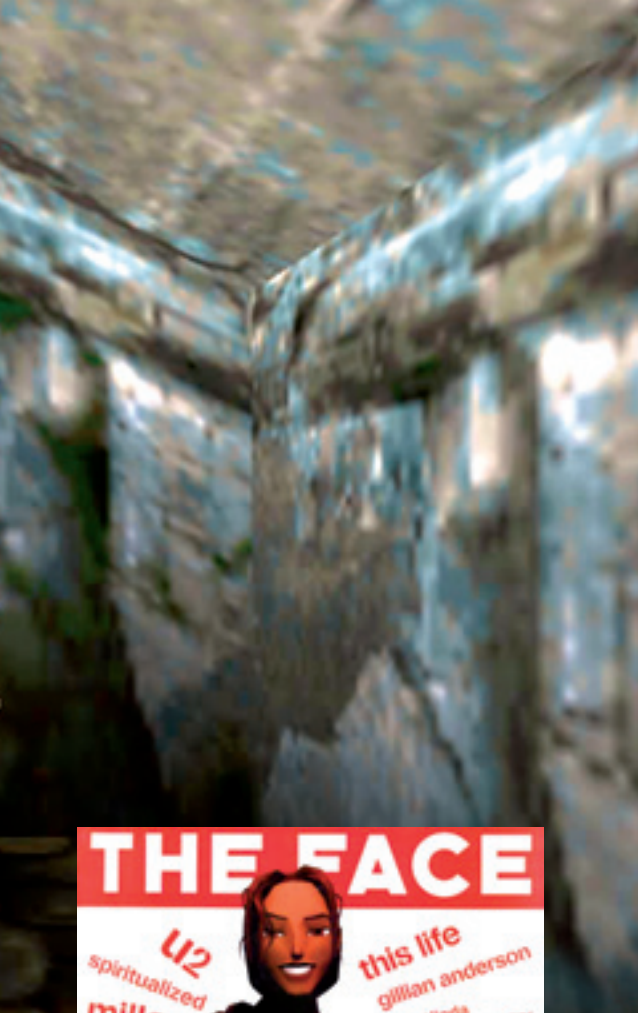
med pälsurvig vinterjacka eller slimmad våtdräkt. Grundupplägget strukturerades om och blev mer lättillgängligt och actionvänligt. Teknikmässigt var det nästan helt oförändrat, bortsett från lite större miljöer. Trots att Tomb Raider 2 utvecklades rekordsnabbt och att det osynliga rutsystemet som begränsade Laras rörelsemöjligheter redan i föregångaren var intakt blev

det en succé hos både köpare som kritiker. Spelet blev en större hit än föregångaren och är än idag med sina 7 miljoner sålda exemplar det hittills bäst sålda Tomb Raider-spelet.

Om man ska punktmarkera vad som gav Lara Croft den där extra puffen som krävdes för att befordras från spelikon till popikon är det svårt att undvika 1997 års juninummer av livstilsmagasinet The Face, med en Lara poseras på framsidan. Det var Miranda Sawyers artikel "Lara hit in The Face" som blev genombrottet för Laras internationella karriärsklättrande. Miranda lyfte fram TV-spelen som en ungdomlig subkultur (istället för att avfärda dem som barnsliga leksaker) som äntligen hittat den frontfigur den alltid velat ha i Lara Croft. I artikeln intervjuades bland andra teknikjournalisten Violet Berlin som jämställde Lara med kvinnorna i 70-talets bilreklamer: en halv naken kvinna som exploateras för att sälja in maskineriet hon sitter på.

Som om det inte vore nog så bekräftades hennes ikonstatus ytterligare när U2 bad henne följa med på deras omfattande Popmart-turné. Lara kommer senare att utforska musikvärlden ytterligare med singeln "Come Alive" där Lara-modellen Rhona Mitras sång kompas av technobeats producerade av Dave Stewart, från Eurythmics. Men det lämnar vi som den obetydliga parentes det är.

Det tredje spelet, Tomb Raider 3: Adventures of Lara Croft, var också ett steg i segregationen av spelkaraktär och spel. När även denna upplaga släpptes året därpå började recensenterna ana att Eidos hade installerat ett löpande band i Core-fabriken. Spelaren fick nu en större frihet att välja banor och Lara lärde sig ett par nya rörelser. Eftersom spelet utvecklades på så kort tid gavs det litet utrymme till att byta eller ens förändra den befintliga spelmotorn. Vissa kritiker talade om en årlig tradition som blev sämre och sämre för varje år medan andra fortsatte att förföras av Laras lekfullhet. Utvecklingsteamet försökte vifta bort anklagelserna genom att påstå att del tre var mer som en expansion till Tomb Raider 2. Hardcore-fansen anmärkte på det ökande våldet och ansåg att Core hade förvandlat deras Lara till en iskall polismördare. Det varierande mottagandet av



Nude raider

Det var bara en tidsfråga innan det skulle släppas en nakenpatch till PC-versionen av Tomb Raider. Men 1996 års Lara med sina dryga 300 polygoner var inte särskilt upphetsande och det såg mest ut som pixligt könshår på en hög med Lego.



Lara gör storslagen debut

Tomb Raider vann flera priser däribland Origin-priset för 1997 års bästa actionspel. Att spelet släpptes redan 1996 hade juryn missat helt. Tomb Raider 2 vann också ett flertal priser, det gjorde dock inte Tomb Raider 3.



Lara på omslaget till The Face

Miranda Sawyers artikel "Lara hit in The Face" gav enorm massmedial utdelning till Lara Croft och Playstation. Detta är en viktig milstolpe för TV-spels historia.



Laras bittra pappa

Toby är allmänt känd som Laras kreativa pappa. Lämnade Core precis när pengarna rullade in. Startade istället det nu nedlagda Confounding Factor och blev bitter på heltid.

spelpressen gjorde en marginell påverkan på den monolit som var spelbranschens då starkaste namn.

Till och med den erkände författaren tillika Wire-skribenten Douglas Coupland (som låg bakom den kritikerhyllade generationsromanen Generation X) smittades av Lara-influensan. Till den milda grad att han tackade ja till uppdraget att skriva boken om hennes liv: Lara's Book: Lara Croft and the Tomb Raider phenomenon. Coupland bevisade redan i sina tidigare verk sin fallenhet för popkulturella fenomen. Boken blev dock ett hafsigt PR-jippo där spelguiden och tips & tricks-avdelningar försökte kamouflera det faktum att Lara var alldeles för endimensionell för att fungera i bokformat.

I samma veva började nyanserande analyser på spelhjältinnan som feministisk cyberikon att dyka upp. Däribland kan Anne-Marie Schleiners könsanalys (Does Lara Croft wear fake polygons) nämnas, som bland annat tog upp en mer oväntad relation mellan den manlige spelaren och kvinnliga spelhjältinnan. Vissa av ett antal tillfrågade manliga spelare sa att de kände mer samhörighet med offren än med äventyrerskan själv. I detta förhållande var Lara en dominatrix, en femme fatale som utövade sadistiskt våld på den masochistiske spelaren. Andra har sedan jämfört Lara med allt ifrån en transvestit, ett sätt för mannen att träda in i en artificiell



Olika konverteringar

En konvertering av originalet släpptes till Nokias spelmobil N-Gage. Porteringen var tekniskt imponerande men knapp-konfigurationen gjorde spelet ospelbart.

där deras användarbas fanns. För att minimera utvecklingskostnader och inte tappa Playstation-publiken valde de att utveckla spelet primärt för Playstation, Dreamcast-versionen blev en lat konvertering.

I Tomb Raider: The Last Revelation fick spelaren för första gången styra en 16-årig Lara som var mitt uppe i sitt första stora äventyr. Handlingen stred mot de ursprungliga uppgifterna om Lara som hävdade att hon

"ETT ANTAL TILLFRÅGADE MANLIGA SPELARE SA I EN UNDERSÖKNING ATT DE KÄNDE MER SAMHÖRIGHET MED OFFREN I SPELEN ÄN MED ÄVENTYRERSKAN SJÄLV"

kvinnokropp, till en anarkofeministisk "Thelma & Louise".

Det fjärde kapitlet i serien skulle bli något helt nytt, lät förhandssnacket. Sega hade samma år (1999) startat den nya konsolgenerationen genom att rulla ut spelmaskinen Dreamcast. Inför Tomb Raider: The Last Revelation ställdes Eidos och Core inför ett dilemma. Skulle de skjuta upp releasen för att optimera spelet till Segas nya maskin-vara eller pumpa ut det direkt för maximal ekonomisk utdelning? Men det skulle betyda att de var tvungna att utveckla en Playstation-version vid sidan om, för det var

gjorde sitt yrkesval några år senare. Man fick intrycket av att varken Core eller Eidos ansträngde sig det minsta för att upprätthålla en logisk följd. Även fyran byggde på samma klumpiga spelmotor som originalet. Det var också det första Tomb Raider-spelet utan en siffra i titeln. Istället hade det en undertitel som en ledtråd om att Eidos ville att man skulle se spelet som tillägg snarare än fristående uppföljare. Hursomhelst hade recensenterna vid det här laget förlorat intresse för de allt sämre Tomb Raider-spelen. Det kommersiella korståg som var Tomb Raider

Okvinnliga ansiktsdrag

Cores designers har alltid haft stora problem med att porträttera Lara så att hon ser ut som en människa. De groteskt stora ögonen, den märkligt formade näsan och hennes underliga tänder är bland annat alltid det som fått Lara att se ut som en smålsken Robert Wells



hade redan börjat tappa mark i och med The Last Revelation som inte ens sålde hälften så många exemplar som det andra spelet. Tomb Raider hade blivit en del av det etablissemang som det en gång försökte störta.

Den årliga produktionen höll dock i sig till året därpå då Tomb Raider: Chronicles anlände. Spelet inleddes med en minnestjänst för hjältinnan. Lara var död, symboliskt nog. Eller, de trodde att hon var död. Hennes kropp hade ännu inte återfunnits. Chronicles story är en bra sammanfattning för hur teamet kände sig under utvecklingsprocessen. Huvudprogrammeraren Martin Gibbons valde att samma år vädra sina åsikter för Storbritanniens officiella Playstation-magasin. Hans team hade redan utvecklat två stycken Tomb Raider-spel och de kände att det inte fanns något utrymme för ännu ett spel baserat fyra år gammal teknologi. När de fick uppdraget att göra ytterligare ett Playstation-spel blev de vansinniga. Eidos var helt oförstående då de inget hellre ville än att hålla sin sedelpress vid liv. Vid det här laget var alla kritiker så apatiska att de inte ens orkade tävla ikapp med fyndiga formuleringar och elaka sågningar. Cores interna konflikter och berättelsen om en död Lara fick tala för sig själv.

Det hade talats om en filmatisering ända sedan starten men inte förrän 2001 hade den första Tomb Raider-filmen premiär. Lara har porträtterats av bland andra Rhona Mitra, Vanessa Demony och Nell McAndrew på diverse spelmässor och jippon. Lara Croft-modellerna betades av snabbare än spelets uppföljare och eftersom



Amerikansk britt

Lite uppståndelse blev det allt när amerikanska Angelina Jolie skulle spela en brittiska. Från början var brittiska Rhona Mitra tippad att spela rollen som Lara i filmen om hennes liv. Men på grund av omständigheter som varken hon eller spelföretaget vill gå in på sparkades Rhona.



Fyra buggar och... en latexdräkt

PC-versionen av Tomb Raider: Chronicles är än idag känt för dess många buggar och tekniska fel. På sista banan kunde viktiga nyckelföremål försvinna lite när som helst.

de var just poserande fotomodeller och inte skådespelerskor gick istället huvudrollen till den etablerade och Oscarsbelönade Angelina Jolie. Men Tomb Raider-filmatiseringen som backades upp av ett välbärgat Paramount var knappast Oscar-material. Standardiserad matiné-action med bristfälliga datoreffekter och omotiverade duschscener. En noggrann tittare märkte säkert

"FILMEN HADE EN BUDGET PÅ 80 MILJONER DOLLAR OCH DROG IN EN VINST PÅ 274 MILJONER DOLLAR"

att en del faktadetaljer också förlorades i översättningen från spel till film. Däribland hette Laras filmpappa Lord Richard Croft medan han i spelserien hette Lord Heshingly Croft. Filmen hade en budget på 80 miljoner dollar och drog in en vinst på 274,7 miljoner dollar. Filmen blev den enorma succé som Lara och Tomb Raider-licensen krävde för att tillfälligt plåstra om sitt skamfilade namn.

Till Playstation 2-debuten Tomb Raider: Angel of Darkness (4/10 av Gamereactor oktober 2003) valde Eidos att bida sin tid. Efter fem Playstation-spel byggda på exakt samma spelmekanik var det äntligen dags att



En ny, mörkare Lara Croft

I *Angel of Darkness* blev Lara Croft huvudmisstänkt för mordet på sin forna mentor Werner von Croy och tvingas fly undan polisen iklädd svart stealth-dräkt och nya solglasögon.

vidareutveckla och skadekontrollera. När det första Tomb Raider släpptes fanns det få likvärdiga alternativ. Realtidsrenderad 3D-grafik var hyfsat nytt och få visste vad det kunde användas till. Denna runda var det annorlunda, den här gången var konkurrensen mördande.

Core fick ta den tid det krävdes för att utveckla ett kvalitetsspel som skulle stärka varumärket, samtidigt som Eidos pumpade in mer pengar i projektet.

Core Design får stöveln

Det hett efterlängade sjätte spelet i serien, *Playstation 2*-debuten *Tomb Raider: Angel of Darkness* togs emot med stängda armar. Både spelköparna och kritikerna ansåg att serien hade gått så vilse att de aldrig kunde hitta hem igen. All kritik fick Eidos att ta licensen från Core för att ersätta dem med *Crystal Dynamics*. Core själva har dock vid flera gånger påpekat att det var Eidos fel att spelet blev dåligt eftersom det var de som tog beslutet att det skulle släppas i ofärdig form.



”DET BLEV ALLTMER TYDLIGT ATT CORE HADE STORA AMBITIONER MEN ALLDELES FÖR LITE KOMPETENS FÖR ATT PUSSLA IHOP BITARNA”

Premiärdatum efter premiärdatum sköts upp och det blev alltmer tydligt att Core hade stora pretentioner och ambitioner men alldeles för lite kompetens för att pussla ihop bitarna. Eidos som var kraftigt drabbade av Tomb Raider-spelens dalande försäljning fick nog av förseningarna och valde att lansera spelet tillsammans med den andra Tomb Raider-filmen, *Cradle of Life* (2003), för maximal ekonomisk utdelning. Det visades vara en halvbra idé då *Cradle of Life* blev en kommersiell flopp med sin budget på 90 miljoner dollar och en bruttovinst på 156,4 miljoner, vilket är fickpengar i Hollywood. Till följd av detta lades planerna för en tredje Tomb Raider-film ned.

Liksom alla andra actionäventyr som släpptes tidigt 2000-tal var även *Tomb Raider: Angel of Darkness* rollspelskadat. Varje gång man utförde en särskild handling så tränade man upp den färdigheten. På så vis skulle man kunna forma sin Lara efter sitt eget spelsätt. Beroende på vilka förmågor man tränade kunde man klara banorna på olika sätt. Det var tanken i alla fall. När *Angel of Darkness* väl släpptes fanns rollspelsinslagen

kvar men inte de alternativa strategierna. Alla ställen som krävde att man pumpat sin karaktär blev frustrerande flaskhalsar. För att öppna upp en blockerad dörr var man tvungen att flytta en hel drös byrålådor tills Lara klämde fram ett "I feel stronger". Annat hett vid tillfället var taktiskt smygande, alla plagierade *Metal Gear Solid* och *Splinter Cell* för att åka snålshkjuts. *Angel of Darkness* var inget undantag. Cores idétorka var total när Lara tvingades tätippa för att lönnmörda både milis och polis. För första gången i Tomb Raider-historien fick man också möjlighet att spela med en annan karaktär. Tjuven Kurtis Trent var typexempel på den sorts standardkaraktär som Toby Gard sju år tidigare hade förkastat. Var det inte tydligt innan så var det nu glasklart att de enda som verkligen kunde göra bra spel var Toby Gard och Paul Douglas. Och de stack redan efter första spelet. *Tomb Raider: Angel of Darkness* fick det kyligaste mottagandet hittills av spelpressen.

Samtidigt på *Confoundng Factors* kontor börjar det ständigt försenade *Galleon* (4/10 av *Gamereactor* juni 2004), spelet som Gard och Douglas jobbat med i sju år, bli färdigt. *Galleon* blev ett offer för extrem prestationsångest och en bråkig utvecklingsprocess. Då *Galleons* grafikmotor inte uppdaterats sedan ECTS-mässan 1998 såg spelet hopplöst föråldrat ut jämfört med andra Xbox-spel när det släpptes 2004. Men bortsåg man hjälten Rhomas deformerade polygonkropp hittades ett par smarta grepp, som att man styrde kameran och karaktären med samma spak. Men *Galleon* blev aldrig mycket mer än ett *Tomb Raider* med pirattema.

Core-Bröderna Smith (Jeremy Heath-Smith och Adrian Smith) tjänade över 200 miljoner var på *Tomb Raider*-spelen, men efter det stora *Angel of Darkness*-

fiaskot bestämde de sig för att lämna det företag de själva grundade. De startar upp *Circle Studio* som ifjoll släppte *Without Warning*, personlighetshandikappad tredjepersonsaction.

Tomb Raider-licensen hade gått sönder. För att skära bort de tumörer som Lara hade samlat på sig genom alla identitetslösa uppföljare fanns det bara en utväg. Skriva: "delete c:\tombraider" och börja om från början.



Bröderna Smith

Jeremy Heath-Smith och Adrian Smith var de drivande krafterna bakom utvattnandet av *Tomb Raider*-licensen och är idag ungefär lika snuskigt täta som Krösus Sork.



Lara Croft på riktigt
Inför Tomb Raider Legend är det yppiga Karima Adebibe som leker spelhjältinna.



Toby Gards nya, fräschare Lara
Laras ursprungliga skapare har varit delaktig i processen med att fräscha upp hjältninen inför det sjätte spelet i serien.

Crystal Dynamics blandar och ger

Det första spelet utspelades i mörka grottor och fuktiga aztekpyramider. Miljöerna spelade lika mycket huvudroll som Lara. Uppföljarna gav plats till mer urbana miljöer. I det sjätte spelet, Legend, blandar nya utvecklaren Crystal Dynamics djungler med högteknologiska stadslandskap och sandtäckta småstäder i Sydamerika. En lika misslyckad mix som det var i Tomb Raider 2 och 3.

Då Core hade övertrasserat sitt förtroendekapital tog Eidos ifrån dem licensen för att ge den till Crystal Dynamics. Men kanske mest anmärkningsvärt är Toby Gards comeback. Efter allt strul kopplat till Confounding Factor och Galleon var han glad att återvända till serien han skapade. Tomb Raider Legend visades upp i rullande form på fjolårens Leipzig-mässa. Det talades om

en intuitiv kontroll flera mil ifrån föregångarnas oförlåtande, nästan matematiskt kalkylerade plattformshoppande. Även om PR-gerillan vill få det att verka som om det åter kommer att bli Toby Gards spel är hans reella input påtagligt begränsad till den grafiska formgivningen av Lara Croft. Hennes plastiga, nästan robotiska gestalt har gjorts om till en mer kvinnligt

naturlig look. Tomb Raider Legend är enligt Eidos och Crystal Dynamics en återgång till vad det egentligen handlade om, utforskande av avancerade grottsystem och storslaget äventyrande. Längre bak i tidningen, i detta nummers recensionsavdelning, betygsätter vi Tomb Raider Legend och beskriver det som ännu en besvikelse i sagan om Lara Croft.

Tillfälligheter. Rätt folk som träffas på rätt plats som kommer med rätt idéer vid rätt tid. Saker bara föll på plats i utvecklingen av det första spelet. Hur hårt de än skulle försöka att återskapa storverket så skulle de aldrig lyckas. För Core Design hade aldrig någon aning om vad de hade skapat, än mindre hur det gick till. Att låta hjälten bli en hjältninna var bara tänkt som en kul grej, vem kunde veta att hon skulle bli en trendsättare och till slut en superstjärna. En stjärna som oavsett hur många medelmåttiga spel hon medverkar i, aldrig tycks förbruka sin trovärdighet.

Fenomenet Lara Croft är en framgångssaga att minnas. Den nu 38 år gamla arkeologen är sedan länge nere i skiten... men aldrig nere för räkning.

_Jimmy Håkansson



Lara Croft anno 1996

Beröm till Toby som skickade in en amazon i ett försök att förändra det patriarkaliska spelstyret. Men den första Lara-designen är lika sensuell som Byggare Bob (inget ont om Byggare Bob).

Lara Croft anno 1998

Laras första ansiktslyft slipar bort de ruffiga kanterna, lägger lite extra bomullsvaddering i behån och Bambifierar hennes kisande ögon till glaserade jordklot.

Lara Croft anno 2003

Inför det mörkare Angel of Darkness fick Lara en helt ny garderob. Lara skulle tuffa till sig och designen började närma sig de gamla konceptskisserna som föreställde Laura Cruz.

Lara Croft anno 2006

Inför Tomb Raider Legend vill Eidos börja om från ruta ett och för första gången någonsin har hon någorlunda halvrealistiska proportioner. Eller, hon har åtminstone höfter.

**ONLINE GAMING
JUST WENT UP A GEAR**

Auto Assault

EU.AUTOASSAULT.COM



Distributed by



COMING 13 APRIL 2006




www.pegi.info

© 2006 NCsoft Europe. All rights reserved. Auto Assault, NCsoft, the interlocking NC logo and all associated logo designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation. NetDevil is a registered trademark of NetDevil LTD. NVIDIA, the NVIDIA logo, GeForce and "The Way It's Meant to be Played" logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. All other registered trademarks or trademarks are property of their respective owners.

KÖP SPELET HOS:

EBGAMES™

 corestore.se

spelbutiken.se 

Recensioner



Många olika versioner

PS2 och Xbox-versionerna är imponerande rent tekniskt med korta laddningstider och enoma miljöer. Xbox 360-spelet och PC-upplagan är givetvis ännu mer välfyllda av trevligt ögonodis.

Tomb Raider Legend

Den bystiga äventyrerskans efterlängtnade comeback är en besvikelse, tyvärr

Information

Plattform PC/PS2/PSP
Xbox/Xbox 360

Utvecklare Crystal Dynamics

Utgivare Eidos

Speltyp Action/Äventyr

Premiär Ute nu

Antal spelare 1

Rek. Ålder 16 år

Testad version PS2, PAL/PSP, PAL/PC, Guld/Xbox 360, PAL

Plus Mycket läcker grafik, väldigt bra musik, varierat.

Minus Schizofren spelkontroll, platta pussel.

Som jag har väntat. Som jag har längtat. I tio år har jag drömt om en rättvis fortsättning på Laras fantastiska ursprungsbäst. Ordspråket "Den som väntar på något gott väntar aldrig för länge" är därmed, givetvis, i mitt fall - en enda stor, missvisande lögn. För min väntan har varit förgäves, och drömmen om ett nytt Tomb Raider-spel av samma fantastiska kvalitet som Toby Gards trendsättande milstolpe - bara just det, en dröm.

Det var ändå så mycket som på förhand kändes helt rätt. När Eidos för 18 månader sedan meddelade att Crystal Dynamics (Soul Reaver-spelen) tagit över utvecklingen av nästa del i Tomb Raider-serien, och att de anställt Laras ursprungliga skapare som konsult för spelet, var min lycka fullständig.

Nedräkningen kunde börja, mina förväntningar skenade iväg och för varje bunt bilder som skickats från Eidos till oss, för varje liten demo-snutt jag fått nöjet att testa - har jag längtat mer och mer efter Laras stora comeback.

Och här sitter jag nu. Besviknen och vemodig. Liknar mest en slokig sällskapshund som just misshandlats med styv livrem. Äventyret Tomb Raider Legend är slut och en 15 timmar lång resa över det oregelbundna och ytterst ojämna spellandskap som Crystal Dynamics skapat har nått sitt slut.

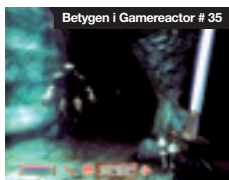
Äventyret tar sin början då Lara efter att ha hittat spår efter en uråldrig, persisk artefakt påbörjar jakten på vad som visar sig vara en av historiens mest eftertraktade skatter. På sin väg genom mörka grottor, enorma gravar och

högteknologiska huvudkvarter (där arga japanska superskurkar härjar) stöter Lara på såväl gamla bekantskaper som nya rivaler, forna minnen och ett och annat onaturligt, eldsprutande monster. Handlingen är skriven som en sammanfattande hyllningshistoria till de tidigare sex spelen. Här blandas klassiskt utforskande av jämnråruiner från det första spelet med explosivt stjärtparkande i ljusbruna stadsmiljöer.

Och visst, det går säkert att förlåta, blunda och hymla bäst man vill. Lara är alltid Lara, och alla härligt nostalgiska spelminnen från seriens första spel skulle enkelt kunna få mig till att förtränga det faktum att Tomb Raider Legend egentligen inte är ett dugg bättre än Tomb Raider 3. Jag hade mycket väl kunnat spendera hela denna

En 2:a åsikt

När Tomb Raider Legend är som bäst är det riktigt bra. Jag svingar mig genom ödsliga grottor, över djupa raviner och kastar mig mellan klippblock i djupt belagda gravar. När Tomb Raider Legend är som allra sämst är det oändligt dåligt med hemska spelkontroll och krystade spelmoment. **6/10**
_Jonas Mäki



The Elder Scrolls IV: Oblivion 10/10
PC, Xbox 360 / Take 2

Ghost Recon Advanced Warfighter 9/10
Xbox 360 / Ubisoft

Resident Evil: Deadly Silence 9/10
Nintendo DS / Capcom

Ringarnas herre: Slaget om Midgård 2 8/10
PC / EA



Fight Night Round 3 8/10
Xbox 360 / EA

The Outfit 8/10
Xbox 360 / THQ

Karaoke Stage 2 8/10
Playstation 2 / Konami

Outrun 2006: Coast 2 Coast 8/10
PC, PS2, PSP, Xbox / Sega

Burnout Revenge 8/10
Xbox 360 / EA



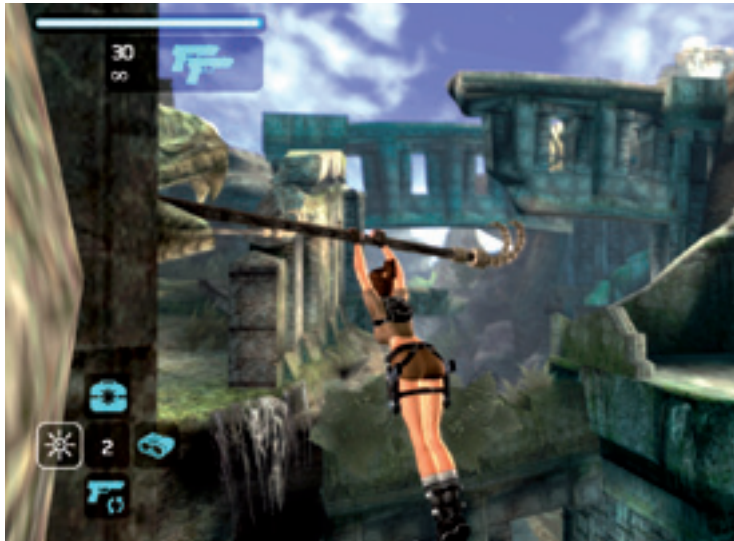
The Godfather 7/10
PC, PS2, Xbox / EA

Driver Parallel Lines 7/10
PC, PS2, Xbox / Atari

Far Cry Instincts Predator 7/10
Xbox 360 / Ubisoft

Onimusha: Dawn of Dreams 6/10
Playstation 2 / Capcom

24: The Game 2/10
Playstation 2 / Sony



Crystal Dynamics har sneplat en hel del på Ubisofts persiske prins när de arbetat med spelkontrollen. Så länge man svingar sig, hoppar eller klättrar fungerar allt perfekt, betydligt värre blir det dock då man hamnar i en av spelets många eldstrider och måste skjuta flera fiender samtidigt.

text med att berömma den förbättrade spelkontrollen, eller den urläckra originaldesignen och bara hållit mig ifrån att klaga på den oregelbundenhet och ojämnhet som Tomb Raider Legend faktiskt innehåller. Eller den frustration som spelets alla eldstrider faktiskt innebär. Men jag är inte den som hymlar. För hur gärna jag än skulle vilja är inte det här spelet alls vad jag hade hoppats på, utan ännu ett oförtjänt medelmåttigt äventyr för spelvärldens coolaste hjältninna.

Vissa moment, då Lara hoppar mellan klippfyllor i jakt på ytterligare ledtrådar i de dödstysta afrikanska ruinerna, känns både välgjorda, atmosfäriska och väldigt underhållande medan de många actionsekvenserna känns framvingat slarviga och allmänt usla. Varje bana bjuder på en helt ny omgivning, oftast i helt olika delar av världen, vilket varvas med krystade fordonsskvenser där Lara bland annat kör motorcykel på hustak i Tokyo eller tävlar med skjutglada hejdukar på Afrikas slätter. Helheten känns därmed aningen schizofren, tempovariationen överdriven och spelmomenten ibland halvfärdiga. Vilket är så synd, så synd då Tomb Raider Legend regelbundet gnistrar till och avger ursköna äventyrsvisbar som bara Lara kan.

För även om Crystal Dynamics hämtat hälsosamt mycket inspiration från Ubisofts Prince of Persia-spel beträffande spelkontrollen, fungerar det faktiskt inte speciellt bra då Lara konfronteras av tio stycken generiskt jämnrå fiendesoldater. Kameran kastar och svänger och det tidstypiska autosiktet lyder ofta spelkameran och gör det allt för ofta omöjligt att hålla redan på vem man egentligen skjuter mot. Inte blir det bättre av att actionmomenten nästan kräver att man

hoppar, gör volter och glidacklar sina fiender för att inte ta allt för mycket skada av deras eldginning. Stressade infall från en utvecklare som velat för mycket, som haft ambitionen att blanda lika stora delar suggestivt äventyrande med graciös action å la Max Payne. Motsägelserna är många och de föds ur mina förväntningar på en bättre, mer genomarbetad spelmekanik. Hur kunde Crystal Dynamics inte själva förstå att hektiska eldstrider inte är och aldrig har varit poängen med Tomb Raider?

Legend är dock inte alls utan överiga förtjänster. Förutom momenten då man likt den persiske prinsen svingar sig mellan olika avsatser, rullar enorma stenklott eller undviker livsfarliga fällor är grafiken fullkomligt utsökt. Crystal Dynamics har alltid varit begåvade både beträffande det rent tekniska och framförallt när det gäller design. Den nya, moderna Lara Croft är smaklöst utformad, fräsch, snyggt klädd och ser äntligen ut som en människa snarare än en upplåst robotbimbo med bröst som badbollar. Den bolivianska djungeln och Perus utforskade massgravar är superläckert formgivna med mängder av smaskiga detaljer och ursnygg färgsättning. Även röstkådespeleriet är bra liksom spelets presentation.

Men om allt hade handlat om utseende skulle Laras alla tidigare floppar idag istället vara kritikerrosade favoriter. Vi vet dock bättre och enligt samma premisser är det lätt att se Laras efterlängta återkomst för exakt vad den är - en besvikelse.

..Petter Engelin

6/10

Grafik 8 Spelbarhet 5 Ljud 7 Hållbarhet 5
Ett okej äventyr, inte mer...

Final Fight: Streetwise

Capcom återupplivar gammal klassiker

Plattform PS2, Xbox Utvecklare Capcom Utgivare Capcom Speltyp Action Premiär Ute nu
Antal spelare 1-2 Testad version PS2, PAL Rek. ålder 18 år

På E3 förra året visade Capcom upp både Beat Down och Final Fight, två till synes ganska likartade spel där jämnbruna gatuslagsmål stod på menyn. Beat Down visade sig vara medelmåttigt, så allt hopp stod till Final Fight. Som visade sig vara ännu sämre.

Vi får följa Kyle Travers, en ointressant gatukämpe, i jakten på de som kidnappat hans bror Cody. Cody är förstasamme våldverkare som i det gamla, första Final Fight-spelet, och snart får vi också stifta bekantskap med Hagggar, Guy, Andore och några andra gamla ansikten. Med Streetwise har Capcom försökt blanda den gamla stilens beat'em up med lite brutal San Andreas-gangsterstil, och förstas misslyckats totalt.

Till att börja med är spelets mellansekvenser lika brutalt fula som pinsamt dåligt regisserade. Kyle framstår som en bajsnödig wannabevärsting som väser fram hela sin dialog, och hela ensemblen består av ytterst stereotypa karaktärer. Redan när den "sexiga men hårda" barägaren Vanessa presenterades höll jag på att skratta på mig. Senare spårar handlingen ur fullständigt och blir mer Resident Evil än Final Fight, något som tyvärr inte förbättrar det hela.

När det blir dags att slåss är det en sladdrig kontroll och eviga horder av urkorkade fiender som står på schemat. Bosstriderna är lite mer påkostade, men i gengäld blir de brutalt svåra framåt slutet, något som inte heller blir bättre av att kameran är konstant osamarbetsvillig och helst pekar åt helt fel håll.



Det enda av Capcoms gamla klassiker (1989) som finns kvar i Final Fight: Streetwise är de olika vapnen samt att man kan hitta smaskiga pizzor, grillade kycklingar och hamburgare i soptunnorna.

Om du trots allt skulle uthärda de fem-sex timmar som spelet tar att klara får du möjligheten att spela ett arkad-läge tillsammans med en kompis. Förutom Kyle finns där de tre klassiska hjältarna Guy, Cody och Hagggar, och det blir lite roligare att ägna sig åt lite hjärndöd action utan en massa hjärndöda mellansekvenser med jämna mellanrum. Tyvärr är kontrollen och kameran fortfarande lika hemska. Som ytterligare bonus finns Final Fight med, men konverteringen av det spelet är den sämsta på länge, med utsmetade färger och ryckig animation. Bara att glömma.

Nej, det finns inte mycket som är roligt i Final Fight: Streetwise. Spelet blir enformigt efter de första fem minuterna och direkt sömnframkallande efter en timme. Med sjutton år gammal spelmekanik, sjaskig och suddig grafik, ett minimalt soundtrack med hemsk musik, och en övergripande känsla av "nämen grabbar, nu skiter vi i det här och går hem" från utvecklarna finns det ingen som helst anledning att återvända till Metro City.

..Mikael Sundberg

3/10

Grafik 3 Spelbarhet 3 Ljud 3 Hållbarhet 4
Vila i frid, Final Fight





Dragon Quest: Journey of the Cursed King

Japanernas favoritrollspel kommer till Europa efter tjugo års väntan

Information

Plattform Playstation 2

Utvecklare Level 5

Utgivare Square Enix

Speltyp Rollspel

Premiär Ute nu

Antal spelare 1

Rek. Ålder 12 år

Testad version PAL

Plus Charmig design, skön atmosfär, vacker musik och massor av speltimmar.

Minus Något klichéartad handling, irriterande röster.

Det är inte helt lätt att förklara varför Dragon Quest: Journey of the Cursed King trollbundit mig fullständigt under sena kvällar och nätter de senaste veckorna. Hela spelet går ut på att rädda en kung som blivit förvandlad till någon som likar en korsning mellan Skurt och Yoda med en röst hämtad från någon av Little Britain-komikerna. Nej, jag skämtar inte. Kungen och hans dotter (som numera är en häst) har blivit förvandlade av den genomonde narren Dhoulmagus, och färden genom äventyret går i kölvattnet av narrens illdåd. Du var den ende som undslapp förtrollningen när Dhoulmagus stal en mycket kraftfull magisk stav och nu gäller det alltså att stoppa honom och bryta förtrollningen.

Det finns inte mycket mer att säga om handlingen egentligen. Den följer mallen för japanska rollspel till punkt och

pricka och karaktärerna är också typiska för den här typen av spel. Den förtrollade kungen har vi haft att göra med några gånger förut, den snobbige aristokratiska riddaren och den fumlige råstarke kämpan likaså. Du tar dig från stad till stad, från grotta till grotta och däremellan handlar det om färdas på kartan och samlar ihop erfarenhetspoäng i mängder. För i Dragon Quest handlar allt om att hela tiden stiga i level. Faktum är att det första du gör när du börjar spelet är att se till att gå upp fyra, fem nivåer med din hjälte och din storvuxne och lite klump-ige följeslagare Yangus. Annars kommer den första grottan bli alldeles på tok för svår. Nämnde jag förresten att du ska hämta en kristallkula åt en rysk spå-gubbe av en talande salamander i den första grottan? Nej, men det är sånt man får räkna med i

Dragon Quest. En grodkung och hans dotter hästen, en ondskefull narr, klassiska slime-monster, en maskerad man som distraherar dig med dockteater, gigantiska ringklockor och talande salamandrar. Det är svårt att inte fnissa åt galenskaperna. Alla monster och karaktärer är för övrigt designade av Dragonball-pappan Akira Toriyama, vilket passar oerhört väl ihop med den speciella grafikstilen.

I Japan finns det tre rollspel som får folket att tömma plånböckerna på löpande band. Det handlar om Pokémon och Final Fantasy, som är nästan lika populära här i Europa, men alltså även om Dragon Quest, som efter nästan 20 års väntan, för första gången kommer hit. Om varje nytt Final Fantasy alltid bjuder på spel- och uppläggsmissiga nyheter så kan motsatsen sägas om

En 2:a åsikt

Det känns nästan som resa bakåt i tiden att spela det åttonde Dragon Quest-spelet. Till en tid då allt var mindre komplicerat och fokus hamnade det som betydde något; handlingen, karaktärerna, och äventyrets utmaning. Spelet osar av nostalgi. Utan tvekel ett av de allra bästa rollspelen till Playstation 2. **9/10**
_Jonas Mäki

Striderna i Dragon Quest är turbaserade och det finns en rad olika föremål, special-attacker och magier som du kan använda. Som mest hanterar du fyra hjältar, men fienderna kan vara fler och framförallt bossarna bjuder upp till hårt motstånd.



Spelet har en inbyggd dygnsrytm och det påverkar inte bara när affärer är öppna eller när du kan få besöka vissa byggnader, utan monstren blir dessutom knepigare att besegra nattetid.

Dragon Quest. Det har alltid hållit sig nära uppsprunget och även om det åttonde spelet bjuder på en hel del nyheter hade Journey of the Cursed King lika gärna kunnat varit ett spel till Super Nintendo... om man bortser från grafiken så klart.

Alla som har spelat riktigt gamla japanska rollspel vet att det inte fanns speciellt mycket variation i striderna. Attackera, attackera, attackera tills du måste hela dig. Det stämmer in på Dragon Quest, åtminstone under de första timmarna, men när fler karaktärer ansluter till din grupp och du läser upp nya magier och specialattacker växer striderna, även om de är långt ifrån lika dynamiska som i exempelvis Grandia-spelen.

Mötena med fiender är slumpmässiga och precis lagom täta. Så täta att du inte kan färdas långa sträckor på kartan utan att tänka på din hälsa och helande örter, men inte så täta att det känns som du inte rör dig framåt på kartan för alla strider. Spelets enorma mängd föremål (som även kan kombineras till nya objekt med grodkungens alkemikitte!) bjuder också på en hel del variation och det kommer att få dig att leta efter recept i bokhyllorna, sno lite mjölk från kossor och krossa varje kruka eller tunna du kommer i närheten av. Den mest inspirerade delen av upplägget är skicklighetspoängen som du själv får fördela varje gång du når en ny nivå. Väljer du att lägga dessa på någon av vapenklasserna för att ge dig

attackbonuser eller kanske på din hjältes mod eller Jessicas sexighet. Allt påverkar din förmåga i kommande striderna och det här är något som påminner om sånt vi förväntar oss i moderna rollspel.

Dragon Quest: Journey of the Cursed King bjuder inte på speciellt många oväntade nyheter, annorlunda designlösningar eller en nyskapande handling, men jag fångas istället av den strålande atmosfären, den fantastiska musiken, jakten på erfarenhetspoäng och viljan att utforska världskartan. Dragon Quest är helt enkelt en väldigt bra sammanfattning av vad som alltid fått mig att älska japanska rollspel.

Men hur mycket jag än älskar det här så kan jag inte blunda för att det finns brister. De irriterande och parodiskt urbritiska rösterna och de många onödiga textraderna man måste klicka sig förbi efter varje strid (man kan faktiskt bryta vissa traditioner) och det något långsamma och sävliga berättartempot hindrar Dragon Quest: Journey of the Cursed King från att bli en riktig klassiker. Men för alla som längtar efter ett långt och hårdnackat traditionellt japanskt rollspel som dessutom är förförande vackert kan jag starkt rekommendera Dragon Quest.

._Bengt Lemne

8/10

Grafik 9 Spelbarhet 7 Ljud 8 Hållbarhet 9
Precis som på den gamla, goda tiden...

Top Spin 2

Uppföljaren är hetare än John McEnroes humör

Plattform Xbox 360 Utvecklare Indie Built Utgivare Take 2 Speltyp Sport Premiär Ute nu
Antal spelare 1-4 Testad version PAL Rek. ålder 3 år

För ungefär ett år sedan släppte Microsoft en bomb. De hade nämligen sportspel och lade med omedelbar verkan ner sin spelstudio i Redmond (som bland annat utvecklade NFL Fever). Spelstudio som utvecklade Top Spin, Links 2004 och Amped såldes till Take 2 Interactive. Trots att Take 2 köpt själva spelstudion var det länge osäkert om de skulle behålla dessa licenser. Det visade sig att Take 2 hade hjärtat på det rätta stället och tog beslutet att föra namnen vidare. Greppa racketen och skärmössan, tennis står på schemat i Top Spin 2.

Top Spin 2 är ett tennis spel med fräsch arkaddoft. Förutom att spela matcher eller minispel mot datorn eller upp till tre andra kompisar offline kan du, precis som i föregångaren, skapa en karaktär och sikta mot toppen i karriärläget. Denna gång är allting mycket mer omfattande, genomtänkt och bättre. Att skapa sin karaktär är ett kapitel för sig, tack vare Digital Identity-teknologin. Extremt många parametrar finns att pilla och pula med, och att skapa en karbonkopia av sig själv är inte en omöjlighet tack vare de otaliga närsryggs-, kindbens- och hudinställningar som spelet erbjuder.

Det som slår mig efter ett tiotal timmar med Top Spin 2 är att utvecklaren har satsat på att göra karriärläget avsevärt svårare. I föregångaren var det en baggis att bli världsbäst, men i Top Spin 2 tar det ordentligt med tid och flera försök, vilket till en början känns ovant. Utvecklaren Indie Built har helt klart lagt

mer krut på träningsmomenten, där avsevärt fler parametrar finns att träna upp än de som fanns i Top Spin. Som om inte det vore nog har de dessutom fler nivåer än tidigare. Själva tränings-systemet är snäppet ombyggt efter de nya parametrarna, där olika tränare bidrar med olika träningspass för att få dig mer fokuserad, snabb, stark och så vidare. Tränare kan dessutom ragga upp dig genom att skicka röstmeddelanden, där de beskriver sina tjänster om de finner att du är värdig nog. En annan märkbar nyhet är att riskslagen också måste tränas upp, vilket gör dem i princip oanvändbara till en början.

Självklart har Top Spin 2 ett eminent Live-läge, som påminner skarpt om det som fanns i föregångaren. Du kan antingen spela singelmatcher med din egen karaktär eller med någon av de licensierade superstjärnorna, eller spela dubbel med en annan person på samma Xbox 360.

Top Spin 2 är en strålande uppföljare och ett genomgående bättre spel än det första spelet som länge varit min absoluta tennisfavorit. I princip allt som var mindre bra i föregångaren har Indie Built tittat närmare på och förbättrat. En superb karaktärsskapare, ett mer utförligt karriärläge, bra Xbox Live-läge och överraskande bra minispel gör detta till ett solklart servess.

._Sophie Warnie de Humelghem

9/10

Grafik 7 Spelbarhet 9 Ljud 9 Hållbarhet 9
Underbart bra tennis!



Några världskända tennismän som finns med i Top Spin 2 är Tommy Haas, min absoluta favorit Lleyton Hewitt, Venus Williams och Maria Sharapova.

Recensioner

Rogue Trooper

En blå soldat med ett gevär som heter Gunnar?

Plattform PS2, Xbox Utvecklare Rebellion Utgivare SCI Speltyp Action Premiär 21 april
Antal spelare 1-4 Testad version Xbox, PAL Rek. ålder 16 år



Rogue Trooper är baserat på en serietidning.

Vi brukar lotta ibland, här på redaktionen. Vissa spel vill nämligen ingen ta på sig att recensera och då drar vi antingen sticka eller lottar. Och ibland har man svidande otur.

Lotten föll på mig. Vilket i detalj innebär att jag precis avslutat ett ytterst plågsamt femtimmarspass med

Rebellions senaste actionfadäs, Rogue Trooper.

Spelaren intar rollen som en ljusblå översoldat i en postapokalyptisk framtid som präglas av krig. Upplägget är detsamma som i Namcos Kill Switch eller Microsofts eget Brute Force och kretsar kring oavbruten, extremgenerisk action sett ut ett traditionellt tredje-personsperspektiv.

Till spelets styrkor hör viss variation och högt tempo. Till dess svagheter hör ruttan grafik, slarvig spelkontroll och värdelös bandesign.

Petter Engelin

3/10

Grafik 3 Spelbarhet 3 Ljud 3 Hållbarhet 2
Skjut mig Gunnar

Guitar Hero

Svettiga gitardueller, tap-solon och övertoner...

Plattform Playstation 2 Utvecklare Harmonix Utgivare Red Octane Speltyp Musik Premiär 7 april
Antal spelare 1-2 Testad version PAL Rek. ålder 3 år



Guitar Hero innehåller cover-versioner av de låtarna som finns med i spelet. Dock extremt välgjorda sådana som låter likt originalen.

Att jag är en tönt råder det inga tvivel om. Det har det aldrig gjort. Men när jag står med ena benet på soffbordet, med en svart plastgitar runt halsen och headbangar vildsint till Smoke on the Water, har töntigheten plötsligt nått en helt ny nivå.

För det kan inte hjälpas, jag vill vara Ritchie Blackmore, Toni Iommi och Tom Morello. Jag vill stå där framför tusentals skrikande hårdrocksfans och bränna av det ena solot efter det andra. Blanda övertoner med tunga riff, förbrylla med ilsna tapping och rycka i svajarmen så gitarrstallet svettas. Jag vill vara en gitarrhjärte. Och med hjälp av Harmonix senaste spel är jag nummer det.

Guitar Hero är det senaste spelet från utvecklarna bakom Amplitude och Frequency, två briljanta musikspel. Med spelet följer en plastgitar med knappar på de fem första banden samt en som imiterar strängarna. Spelet är designat som en gitarrhals där noterna

rollar uppifrån och ned och ska klaras av med minutiös timing och stor fingerfärdighet. Utmaningen är indelad i fyra olika svårighetsgrader vilka givetvis pendlar mellan barnenklart och stort omöjligt.

Låtarna är 25 till antalet och upplägget kretsar kring dig som blivande rockstjärna och hur du vinner erkännande genom att prestera på topp under ett tiotal olika konserter. Musikurvalet innehåller till största delen klassiska hårdrocksdräpare som Deep Purples "Smoke on the Water", Motörheads "Ace of Spades", Megadeaths "Symphony of Destruction" och Black Sabbaths "Iron Man".

Som musikspel är Guitar Hero snudd på briljant med enkelt och lättbegripligt upplägg, urläcker presentation, massor av utmaning och en smart utformad plastgitar. Låtarna är oftast lite för långa och grafiken är extremt primitiv, men det spelar egentligen ingen roll då jag knyter slipsen runt huvudet, tar av mig på överkroppen och smiskar igång en perfekt imitation av Dave Mustanes råhårda riff från Symphony of Destruction.

För alla misslyckade hobbygitarrister eller urbota hårdrockstokar är Harmonix Guitar Hero ett absolut måste.

Petter Engelin

8/10

Grafik 5 Spelbarhet 8 Ljud 8 Hållbarhet 7
Jag är en tönt

Commandos Strike Force

Taktisk förstapersonsskjutare eller spansk tortyr?

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

Den spanska studion Pyro släppte flera tvådimensionella strategispel innan First Person-döden tog dem.

Commandos var ursprungligen svinsvårt där priset av ett oaktsamt ögonblick var en game over-skytt i ditt ansikte. Sedan dess har andra världskrigsspel gått från excellent till exkrement.

Till viss mån kan jag förstå att spelutvecklarna väljer denna epok då man lätt kommer undan med att kleta nazihjärna på den franska landsbygden helt utan massmediala efterspel. Nazi-Tyskland ligger ju trots allt bakom modern tids mest avskrämda händelser. Såsom kristallnatten, etnisk rensning och Modern Talking.

Spelet börjar. Jag är en krypskytt som tassar fram i en scoutgrön tyskskog. En liten tipsruta förklarar för mig att jag måste tänka på att fiendelik kan röja min position. Två sekunder senare dödar jag min första tysk, och när hans livlösa kropp gör en Houdini och går upp i rök så känns det där tipset ganska jättefel. Fler tips ploppar upp och säger att man måste kliva försiktigt, vara tyst och dödlig. Den stora paradoxen här är att jag har ett krypskyttegevär som låter som tre

jetmotorer och två rockkonserter varje gång jag bränner av ett skott. Ingen märker att jag för ett eget världskrig knappa tio meter därifrån. Usel spelkontroll är som grädden på moset.

Killen med mustaschen och hans tredje rike är nu så överexploaterade att jag nästan funderar på att starta ett nytt världskrig bara för att inspirera en ny våg av krigsspel. Genren har svält sig själv och Commandos Strike Force är i bästa fall resultatet av slaggprodukterna som blev över.

Jimmy Håkansson

3/10

Grafik 5 Spelbarhet 4 Ljud 3 Hållbarhet 3
Det varas inte för Hitler



Commandos Strike Force är en förolämpning mot de gamla, suveräna, Commandos-spelen.

Pokémon Link

Pyssligt värre med Nintendos gula fickmonster

Plattform Nintendo DS Utvecklare Genius Sonority Utgivare Nintendo Speltyp Pussel Premiär 5 maj
Antal spelare 1-2 Testad version Japansk Rek. ålder 3 år

Genius Sonority har, på ett rätt skamlöst sätt, lånat idéer från Meteos och Puzzle League och bakat in dessa i all den sötsliskiga snuttighet som Pokémon-världen kan åstadkomma.

Pokémon Link går ut på att fånga de små fickmonstren, men inte genom att slänga bollar i huvudet på dem som vi är vana vid. Att lägga vantarna på bland annat en illrig Furret sker genom att pussla ihop dem med minst tre andra av samma sort. Detta genomförs genom att man förflyttar hela rader av Pokémonns uppåt, neråt, åt höger eller vänster, i hopp om att man få dem bli "fångade", det vill säga försvinna

från skärmen. För att göra spelet knepigare dyker den rad du precis pillat på upp, i samma uppsättning, på andra sidan av skärmen. Självklart ramlar ständigt nya små monster ner på spelplanen för att öka stressen tills du är klar eller har åkt dit.

Pokémon Link har två huvudsakliga spellägen för den ensamme spelaren, där kampanjläget står för den största underhållningen - mycket tack vare sina fantastiska mellansekvenser. Spelet bjuder på ett oändlighetsläge för den som är ensam, men multiplayerlägen finns också i form av både spel med eller mot en vän.

Pokémon Link är ett kul och supersött pusselspel, men det är på tok för lätt. Härdade pusselrävar kommer inte att få den utmaning som till exempel Zoo Keeper kan erbjuda.

Sophie Warnie de Humelghem

6/10

Grafik 5 Spelbarhet 7 Ljud 6 Hållbarhet 5
Småskoj Pokémon-pussel





Massor av vapen

Totalt sett finns över 30 olika fordon som helikoptrar, skotrar, pansarvagnar och båtar. Alla går givetvis att köra. Lägg därtill mer än 50 vapen, där vissa är sådana som idag är på konceptstadiet men snart skall tas i produktion och föras till verklighetens slagfält.

Battlefield 2: Modern Combat

Gör om, gör rätt. Digital Illusion visar hur en riktigt bra konvertering ska se ut

Information

Plattform Xbox 360

Utvecklare Digital Illusion

Utgivare EA

Speltyp Action

Premiär 14 april

Antal spelare 1-24

Rek. Ålder 16 år

Testad version PAL

Plus Välgjord grafik, läcker presentation, helskön spelkontroll och grymt speltempo.

Minus Inga nya spellägen, aningen sladdrigt sikte.

Digital Illusions ligger inte på latsidan när det kommer till konverteringar. Istället för att bara släppa en lätt polerad och högupplöst version av Xbox-spelet med samma namn har man skrivit om stora delar av grafikmotorn. Det har resulterat i ett mycket snyggare spel med soldater som inte behöver barnvaktas hela tiden och en kraftigt förbättrad fysikmotor. Battlefield 2: Modern Combat till Xbox 360 är kort sagt ett klart bättre alternativ än Xbox-versionen, trots att det i grund och botten är samma spel.

Trots de uppenbara likheterna i namnet ska Battlefield 2: Modern Combat inte förväxlas med Battlefield 2 till PC. Detta är istället helt anpassat för konsoler och ett av de främsta försäljningsargumenten är en lång välskriven kampanj för en spelare om oroligheter i Kazakstan, med inblandning av både USA, EU, Kina, Mellanöstern och FN. Du

som spelare får chansen att slåss för alla fraktioner, vilket ger spelet en oerhörd variation eftersom arméerna är så olika när det kommer till taktik och utrustning.

Spelmässigt har en rad smärre justeringar gjorts, vilka alla är till det bättre. Det mest påtagliga är hur mycket smartare både dina mannan och fienden blivit. De söker aktivt skydd och gör inga onödiga manövrar som skulle innebära fara för dem. Dessutom gör prestandan i Xbox 360 att spelet har ett helt sanslöst flyt, trots att det ofta händer hundra saker samtidigt. Digital Illusion har även jobbat hårt på att förenkla spelkontrollen, vilket gör att Battlefield 2: Modern Combat nu framstår som ett renodlat actionspel.

Battlefield vore inte vad det är utan ett multiplayerstöd av absolut högsta klass. Därför känns det lite förvånande att så lite hänt till Xbox 360-versionen av

spelet. Förutom att man lagt med de tre banorna man tidigare fick ladda hem via Xbox Live, får man exakt samma banor och det finns heller inte några nya spellägen. Det är fortfarande endast Capture the Flag och Conquest som gäller. Att man inte lagt till möjligheten att spela system link eller någon form av döds-match känns faktiskt snålt.

Om du redan har spelat dig leds på Battlefield 2: Modern Combat, finns egentligen ingen riktig anledning att köpa Xbox 360-versionen. Annars är detta ett superbt actionspel som trots sitt namn oväntat nog är lika bra för den som spelar ensam, som för den som vill göra upp online.

_Jonas Mäki

8/10

Grafik 8 Spelbarhet 8 Ljud 8 Hållbarhet 7
Strålände action

En 2:a åsikt

Kalla mig grafikkat, men efter att ha gnällt ganska friskt på Xbox och Playstation 2-versionen ifjol finner jag mig helt förtrollad av den ursnygga och extremt välpolerade Xbox 360-versionen av Battlefield 2: Modern Combat. Ghost Recon Advanced Warfighter har plötsligt fått hård konkurrens... **9/10**

_Petter Englin

Recensioner

Mega Man Powered Up

Den riktiga Mega Man är tillbaka och det med besked

Plattform PSP Utvecklare Capcom Utgivare Capcom Speltyp Plattform Premiär 24 mars
Antal spelare 1 Testad version Europeisk Rek. ålder 3 år



Mega Man Powered Up är en nyversion av det nästan 20 år gamla originalet till NES.

Efter en tid med udda koncept som Battle Network och Legends är original-Mega Man tillbaka i det spel som gjorde honom till stjärna, nämligen det allra första. Mega Man Powered Up är alltså en ny version av denna tjugo år gamla klassiker, kompletterad med superfräsch grafik, två nya bossar, remixad musik och möjligheten att bygga helt egna banor.

Mega Man Powered Up är som en explosion i en ask kritor med sanslöst kulörta banor där man översvämmas av fiender, den ena märkligare än den andra. Men låt dig inte luras av det lekfulla utseendet, det här är ett klassiskt tvådimensionellt actionspel som kommer att få många inbitna

spelare att konfronteras med game over-skyften.

Skulle spelet bli för tuftt kan du alltid koppla av med att göra helt egna banor. Det är fördömligt enkelt att bygga sådana och det går dessutom att dela med sig av dem via Internet. Det gör att det finns tusentals banor att ladda hem, vilket ger spelet extra lång hållbarhetstid.

Trots det imponerande arbete Capcom lagt ned på att göra sin egen superklassiker rättvisa, har man missat lite med spelkontrollen som inte är fullt lika fantastisk som i originalet. Mega Man: Powered Up är dock fortfarande ett måste i varje PSP-samling, oavsett om du är gammalt Mega Man-fan eller aldrig tidigare har bekantat dig med den lille robotkillen i blå sparkdräkt. En ny version av ett gammalt spel kan helt enkelt inte bli mycket mer ambitiöst än såhär.

_Jonas Mäki

8/10

Grafik 8 Spelbarhet 8 Ljud 8 Hållbarhet 9
Mega Man regerar!

Drill Dozer

Borra borra borra borra bort din sura min...

Plattform GBA Utvecklare Gamefreak Utgivare Nintendo Speltyp Plattform Premiär 21 april
Antal spelare 1 Testad version Europeisk Rek. ålder 3 år

Som namnet antyder går Drill Dozer ut på att borra. Borra väggar, borra block, borra fiender, ja inget problem är för stort för att inte lösas av lite finurligt borrande. Såväl dubbelhopp, simturer och kassaskåpsöppnande löses med borren. En kul spelmekanik som hade fungerat bättre om bandesignen hade varit av bättre kvalitet. För som det är nu är banorna trista och förutsägbara och min borr får sällan användas så kreativt som den borde. Ibland gnistrar det till, som i bossfajterna eller de senare nivåerna där det märks att Gamefreak verkligen tänkt till, men allt som oftast utstrålar banorna fantasibrist. I kombination med de tråkiga bakgrunderna blir jag aldrig speciellt nyfiken på vad som väntar runt kröken.

Grafiken är dock charmig och musiken måste vara komponerad av någon hyperaktiv japan på konstant uppåtjack. Den bubblar sådär okontrollerat härligt av hysteriska melodislingor och sköna harmonier på bästa Mega Man-vis och är i sina bästa stunder helt oemotståndlig. Tyvärr verkar det som att han krokmat halvvägs



Den inbyggda skakmotom skakar olika mycket beroende på vilken växel som ligger i och bidrar till känslan. brrrrm, BRrrmm, BRRRRMMMM!

då det inte finns särskilt många av dem och en tredjedel av spelet spenderas i sällskap med samma enerverande slinga.

Drill Dozer är inte på något vis är dåligt, men hade kunnat bli så mycket bättre. I sin nuvarande inkarnation får det nöja sig med att vara ett schysst nybörjarlir för den unge plattformshopparen. Som sådant duger det dock utmärkt.

_David Fukamachi Regnfors

6/10

Grafik 6 Spelbarhet 7 Ljud 8 Hållbarhet 5
Småmysigt plattformsborrande

Socom 3: US Navy Seals

Zippers efterlängtnade trea imponerar på Petter

Plattform Playstation 2 Utvecklare Zipper Interactive Utgivare Sony Speltyp Action Premiär 21 april
Antal spelare 1-16 Testad version PAL Rek. ålder 16 år



Precis som vanligt påminner eldstriderna i Socom ganska mycket om de i Counter-Strike. Även vissa spelares onlineuppförande för tankarna till den barnslighet som ofta representerar CS.

Det enda Playstation 2-spelet som jag spenderat mer än tio minuter med online är Socom 2, en fantastiskt bra onlineupplevelse. För den ensamme spelaren var dock Zippers efterlängtnade tvåa både fattig och trist och i slutändan

lämnade Socom 2 en del att önska, trots uppenbara kvaliteter.

Efter ett tiotal timmar med den tredje delen kan jag inte annat än applådera det faktum att det föregående spelets mest utmärkande spelets svagheter reparerats. Uppdragen tar mig från Nordafrika till Polen och vidare till södra Asien. Utmaningen och variationen är god och spelkontrollen fungerar lika bra som vanligt.

Tillkommer gör såklart ännu större banor, ännu smartare fiender och ett ännu bättre onlineläge.

_Petter Engelin

8/10

Grafik 8 Spelbarhet 8 Ljud 8 Hållbarhet 9
Väldigt välgjort...

Socom: Fireteam Bravo

Stabil bärbar debut för Sonys Socom-serie

Plattform PSP Utvecklare Zipper Interactive Utgivare Sony Speltyp Action Premiär 19 april
Antal spelare 1-16 Testad version Europeisk Rek. ålder 16 år



Till spelet släpps även ett supersnyggt headset med bra ljud som möjliggör röstkommunikation. Det är nästan lite av ett måste för att du och din klan ska kunna samarbeta riktigt effektivt.

Socom-seriens bärbara premiär lär inte göra någon besviken. Utvecklarna Zipper Interactive har framgångsrikt och utan kompromisser anpassat seriens avancerade spelkontroll till färre spakar och knappar helt utan förluster. Dessutom erbjuder man massivt onlinestöd, komplett med röstkommunikation.

I spelet ikläder du dig rollen som befäl Sandman och hans underordnade Lonestar. Totalt sett finns 14 väl tilltagna kapitel som tar Sandman från Chile till Sydostasien och Polen. Du som spelat Socom tidigare kommer snabbt känna igen dig bland moment som exempelvis bombdesarmering och spionfotografering. Svårighetsgraden är dock oväntat låg, vilket till stor del på att den artificiella intelligensen är bristfällig. Online växer spelet ytterligare och upp till 16 personer kan göra upp

samtidigt. På grund av hårdvarubegränsningar är multiplayerbanorna lite mindre än vad som är normalt för serien, vilket resulterar i mer frekventa möten och betydligt mer action. Det känns faktiskt mest positivt och passar det bärbara formatet perfekt.

Fire Team Bravo är en värdig bärbar debut för Socom-serien och underhåller både online och offline. Visst hade jag önskat lite bättre grafik och smartare fiender, men spelet är välgjort och underhåller på samma premisser som Playstation 2-upplagorna.

_Jonas Mäki

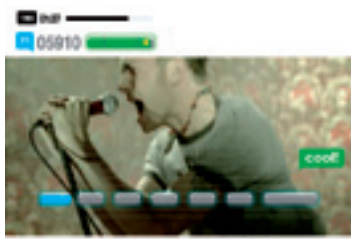
7/10

Grafik 6 Spelbarhet 7 Ljud 8 Hållbarhet 8
Stenhård militäraktion

Singstar Rocks

Sjung med i rockklassiker från fem årtionden...

Plattform Playstation 2 Utvecklare Sony Utgivare Sony Speltyp Musik Premiär 14 april
Antal spelare 1-8 Testad version PAL Rek. ålder 3 år



För den riktiga rockkänslan rekommenderas att du skaffar ett extra mickstativ att dansa runt med.

Sony vilar inte på sina lagrar med sin karaokeserie, men samtidigt är det precis som det ska vara. Varje spel i sig är inte nödvändigt, men tillsammans börjar de bygga upp en ganska ordentlig karaokesamling. Frågan är bara om Singstar Rocks är ett givet köp till samlingen, eller om det är en av titlarna du kan hoppa över med gott samvete.

Som titeln antyder innehåller Singstar Rocks trettio stycken rocklåtar, men definitionen av rock är ytterst vag. Queen, Offspring och Gwen Stefani, tillsammans med några riktiga ärkeklassiker som Deep Purples "Smoke on the Water" och The Stones "Paint it Black", allt detta klassar jag

som rock. Däremot måste jag diskvalificera Keane med "Everybody's Changing" som inte är mer rock än en genomsnittlig Mauro Scocco-ballad. Överlag är låtutbudet alltså en bra blandning av gammalt och nytt som erbjuder lite andra låttyper än tidigare Singstar-spel.

Problemet är att rocklåtar sällan gör sig bra som karaoke. Ett exempel är Queens "Don't Stop Me Now" som helt saknar andningspauser och dessutom utnyttjar stora delar av Freddie Mercurys tonmässiga spännvidd, samt dessutom blandar in delar av körsången i huvudstämman vilket gör det ännu svårare att pricka in alla strofer.

Men jag tänker faktiskt inte döma varje Singstar-spel för sig utan som en del i en ljuvlig helhet. Singstar Rocks är inte bäst men inte heller sämst i serien och väl värt ett köp för att få trettio nya låtar att välja på. Är du skönsjungande nybörjare är dock åttiotalsutgåvan fortfarande den bästa att starta med.

...Mikael Sundberg

7/10

Grafik 7 Spelbarhet 8 Ljud 8 Hållbarhet 6
Jag rockar...

Electroplankton

Sophie tröttnar snabbt på pipande plankton

Plattform Nintendo DS Utvecklare Nintendo Utgivare Nintendo Speltyp Musik/pussel
Premiär 21 april Antal spelare 1 Testad version Amerikansk Rek. ålder 3 år

Electroplankton skapades av media-konstnären Toshio Iwai, som enligt egen utsago ville förena några av sina största passioner i livet, nämligen mikroskop, bandspelare, synth och musiken i Super Mario Bros. Resultatet blev Electroplankton som egentligen inte borde benämnas som ett spel, mer som ett smågulligt teknikttest.

I Electroplankton petar, pillar och pratar man med tio olika sorters plankton som skapar både bild- och ljudeffekter. Till en början kan man inte göra annat än att fascineras av spelet



Electroplankton är en småmysig idé och hade varit roligt som ett skojfriskt gratis spel...

och kräftdjurens charmiga design, men fascinationen dör dessvärre snabbt. Det finns inte mycket att göra i Electroplankton när du väl testat vad allt går ut på. Det finns endast ett spelläge där du interagerar med planktonen på egen hand, och man ges inte heller någon möjlighet att spara sitt klockrena blip-blop.

Electroplankton är sannerligen nyskapande, men kan bara ses som ett annorlunda, om än mycket välljudande, tidsfördriv. Spelet bjuder inte på tillräckligt mycket att göra, och när man väl har pillat och pratat med de olika planktonsorterna som finns är spelet slut. Hållbarhet i tio minuter är enligt mig absolut ingen hållbarhet alls vilket gör att jag knappast tänker rekommendera Electroplankton till någon.

...Sophie Warnie de Humelghem

4/10

Grafik 6 Spelbarhet 4 Ljud 6 Hållbarhet 1
Svindyra 10 minuter...

Metal Gear Acid 2

Solid Snake i kråsskjorta och marinblå blus?

Plattform PSP Utvecklare Kojima Productions Utgivare Konami Speltyp Strategi Premiär 28 april
Antal spelare 1 Testad version Europeisk Rek. ålder 16 år



I Metal Gear Acid 2 tas Snake tillfång av en man som påstår sig vara FBI-agent

Det var många som blev lite besvikna när de insåg att det första Metal Gear Acid till PSP inte var ett actionspel i samma anda som Metal Gear Solid-spelen utan ett renodlat strategispel. Spelet var dessutom inte så speciellt djupt eller intressant som strategispel betraktat och därför blev det ingen större succé. Men redan nu är uppföljaren här och den bygger vidare på samma koncept, samtidigt som designen givits en aptitlig tecknad känsla. Mycket har rättats till sedan sist, även om mycket också är sig likt.

Det som skiljer Metal Gear-spelen från mängden är handlingen och den

håller hög klass även i Metal Gear Acid 2. Snake har tappat minnet och anlitas för att infiltrera ett företag, men givetvis leder det vidare till en större häuva som involverar en Metal Gear. Även om handlingen i sig är intressant så känns berättandet lite såsigt och jag hade gärna sett att dialogerna skurits ner en smula.

Själva spelet har annars blivit mer varierat och kortstriderna har utvecklats till något, samtidigt som jag inte riktigt förstår logiken bakom hur vapenkorten används den här gången. Även om jag ser kvalitétéerna i spelet fastnar jag inte riktigt för Metal Gear Acid 2 och därför når spelet inte upp till ett högre betyg. Konami borde göra ett renodlat Metal Gear Solid till PSP istället eftersom Acid känns alltför överjapanskt.

...Bengt Lemne

6/10

Grafik 7 Spelbarhet 5 Ljud 7 Hållbarhet 5
Snake kan bättre

Football Manager 2006 Handheld

Benke har Svenssis i bakfickan... typ, eller.. mja

Plattform PSP Utvecklare Sports Interactive Utgivare Sega Speltyp Sport/Strategi
Premiär Ute nu Antal spelare 1 Testad version Europeisk Rek. ålder 3 år

Jag har spelat Sport Interactives managerspel i över ett decennium och kan inte vara mer nöjd över att det äntligen kommer en version som jag inte behöver sluta spela när jag ska gå på toaletten. Av naturliga skäl har spelet skalats ner på alla plan för att fungera på PSP, men kärnan av vad som gör Football Manager så bra och beroendeframkallande är kvar.

Jag skulle vilja kalla Football Manager Handheld en bantad version av Championship Manager 3. Valen vid övergångar, trupphantering, träning och taktik är inte alls lika utvecklad som i PC-spelet, men grunderna finns där och den detaljerade spelardatabasen är en garanti för kvalitativ simulering.

Att det bara finns åtta ligor (ingen Allsvenska tyvärr) känns lite trist och jag saknar ett flerspelarläge. Trots dessa brister när man jämför med storebror Football Manager 2006 så är det svårt att inte fastna i den bärbara versionen när man börjar spela PSP-spelet. Kontrollupplägget är välgjort och datahanteringen är den snabbaste jag upplevt i ett managerspel från Sports Interactive, vilket naturligtvis är



Trots att Football Manager Handheld innehåller massor och åter massor av information är allt lättläst tack vare den gigantiska PSP-skärmen.

nödvändigt när det handlar om ett bärbart spel. Det känns ändå som Sports Interactive sparar in onödigt många finesser för att få spelet att simulera matcherna så snabbt som det bara går.

Jag hade önskat mig mer användningsbara scouter och taktiskt finlir med formationer och löpvägar.

...Bengt Lemne

6/10

Grafik 6 Spelbarhet 7 Ljud 3 Hållbarhet 8
Jag hade väntat mig mer

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

Tilverkare 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.



[KÖP]

Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Konami

Medan det föregående spelets handling snabbt spårade ur och blev både långtråkigt och stormässigt superkonstigt, är Snakes djungeluppdrag ett av de absolut bästa actionspelet till Playstation 2. Året är 1964, kalla kriget har nått sin kulmen och Snake skickas in för att stabilisera oroligheterna i Sovjet. Hänge dig helt till att rädda världen i Hideo Kojimas tredje del.



[KÖP]

God of War

Sony

När Sony nyligen utannonserade uppföljaren passade vi på att damma av Kratos debut från i somras. Samma knivskarpa grafik, våldsamma handling och svinläckra spelmekanik som vi minns och nu när spelet finns att hitta för bara ett par hundra ringar finns det ingen som helst orsak att missa Sony Santa Monicas grekiska gudasaga. Fantastisk action och enorma bossar gör God of War till ett absolut måste...



[KÖP]

Killzone

Sony

Det är en obehaglig känsla det där. När Helghast-soldaterna stirrar rakt mot dig och samtidigt ropar i radion efter förstärkningar med den där hesa, brittiska accenten. De brandgula, lysande ögonen får våra nackhår att resa sig och givetvis kämpar vi ännu hårdare för att rädda planeten Vectra under Helghast våldsamma attacker. Killzone är spännande, varierat, atmosfäriskt, omfattande och väldigt läckert designat.



[UNDVIK]

Final Fight: Streetwise

Capcom

Att återuppväcka en gammal spelserie kräver talang och noggrant uppträskade beståndsdelar, hela vägen. Nyversionen av Mega Man-originalet blev lyckad, men tyvärr är Capcoms USA-team inte i närheten av lika skickliga. Final Fight: Streetwise blandar ett sjutton år gammalt spelsystem med fem år gammal grafik, usel musik, ruttan karaktärsdesign och en pinsam handling.



Gamereactor Topp 15 Playstation 2

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

Nr.	Speltitel	Genre	Utgivare	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, superslipad spelkontroll och underbar grafik gör Namcos femta till ett superbt spel.	Slagsmål	Namco	9/10
03	Metal Gear Solid 3: Snake Eater Kubakrisen, Grisbukten, Vostok-raketerna och en extremt arg djungelhjälte som regerar... fullständigt!	Action	Konami	9/10
04	God of War Urläckra demoner 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... bokstavligen. För i Pro Evo Soccer 4 är vår redaktör helt omöjlig att besegra.	Sport	Konami	9/10
06	Ico Känslomässigt starkt och spelmässigt lägmått äventyr som bjuder på en annorlunda upplevelse.	Äventyr	Sony	9/10
07	Sly 2: Band of Thieves Extremchamrig plattformspicknick med annorlunda grafikstil. Roligt för såväl ung som gammal.	Plattform	Sony	9/10
08	Resident Evil 4 Inavel, djävulssektor, högafflar och bortrövade fruntimmer gör det svårt att hålla kroppsvätskorna inne.	Action	Capcom	9/10
09	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. Väldigt 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	Black Ultrasnygg massförstörelse proppat med terrorister och verkliga vapen. Ett måste för den argsinste...	Action	EA	9/10
14	ESPN NHL 2K5 Förpassar EA:s NHL 2005 till skamvrån med mästertligt upplägg, bra tempo och strålande spelkontroll.	Sport	Take 2	9/10
15	World Rally Championship 4 Grovkomigt grus och brandsäkra Sparco-skor blandas med riktiga licenser och superb rallyfysik.	Racing	Sony	9/10



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! Daxter	9/10
02	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	9/10
03	Ridge Racer	9/10
04	Lumines	9/10
05	Virtua Tennis: World Tour	9/10

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 Xboxer sålts världen över.



[KÖP]

Street Fighter Anniversary Collection

THQ

Genrens snyggaste handtecknade animationer och den överlägset bästa spelkänslan kompletteras med en samling både varierade och balanserade karaktärer i Street Fighter 3: Third Strike. Nykomlingar som Hugo och Makoto stormtrivs tillsammans med klassiska Ryu, Ken och Chun-Li. Ett absolut måste för den slagsmålstokige.



[KÖP]

Star Wars: Knights of the Old Republic

EA

Det första Knights of the Old Republic är utan tvivel det bästa av de två som hittills släppts. Rollspelsmästarna Bioware skapade det som vi utnämnde till 2003 års bästa spel alla kategorier och spelet håller fortfarande högsta klass. Spelet bjuder på en handling och berättarteknik som är vida överlägsen de senare årens Star Wars-filmer och massor av minnesvärda spelögonblick

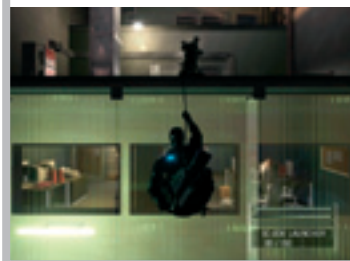


[KÖP]

Splinter Cell: Chaos Theory

Ubisoft

När Sam Fisher än en gång kryper fram ur skuggorna är han både snyggare, starkare, smidigare och utrustad med ett flertal nya, läckra vapen. Ubisofts superspion blir i Chaos Theory personligt engagerad i sitt uppdrag och hans kamp mot global terrorism övergår till en blodig hämndaktion. Underbar grafik, dynamiskt spelsystem samt en spännande story...



[!][UNDVIK]

Lilla kycklingen

Sega

Sockersött är bara förnamnet och politiskt korrekt är efternamnet när Disneys årliga blir spel. Den lilla kycklingen är en påse fjäder bakom ett par flaskbottnade glasögon som hamnat på fel sida av innegånget. Trist plattformsspel som följer ISO-standarder med typiska filmlicensskador som att fiender knappt är hälften så farliga som den dödliga duon "kass kontroll och sugig kamera". Spasmiga animationer tillkommer.



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 tontigt 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... nul!	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 utvecklarerna bakom Baldur's Gate-spelen.	Rollspel	Lucasarts	10/10
05	The Chronicles of Riddick Oförglömligt stenhård fängelsevistelse tillsammans med universums hårdaste antihjälte. Missa inte.	Action	Vivendi	10/10
06	Street Fighter Anniversary Collection Brijjant 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 maffigt rollspel ingen bör missa.	Rollspel	Ubisoft	9/10
09	Splinter Cell: Chaos Theory Lev livet som Sam Fisher, jämngår specialagent med tokcool 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	Half-Life 2 En grym version av världens överlägset bästa actionspel. Aningen instabil skärmappdatering 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 årtal av nötande.	Slagsmål	Tecmo	9/10
14	Rallisport Challenge 2 Fläckig arkadupplevelse i fiktiva snårskogar med läcker grafik och rolig bilfysik. Svenskt dessutom.	Racing	Microsoft	9/10
15	NBA 2K5 Småfletta 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 recenserar och har följande 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 sannoligen 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-shadad Link och Samus Arans tredimensionella äventyr.



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 tjuo timmar lång skräckodyssey med ryslig, grym action, sanslös grafik och briljant speldesign.	Action	Capcom	10/10
02	Metroid Prime Stämningfullt 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. Fantastisk 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 tårdröjande 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 förfest som släkträff.	Party	Nintendo	8/10
12	NBA Street V3 Attitydsfrisk 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 vardagsimulator i fablerernas värld. Ingen story, inget poängsystem, bara kul.	Rollspel	Nintendo	8/10

Gamereactors köpguide är helt och hållet baserat på redaktionens gemensamma köper och recensioner 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]

Metroid Prime Nintendo

Lara? Nja. Jade? Tja. Peach... Nej! Samus Aran är den enda som skulle kunna förvandla spelvärldens patriarkat till matriarkat. Vilket hon också lyckades med under de hypnotiska speltimmarna i Metroid Prime. Spelet är så grundläggande för 2000-talets spelande att Metroid-kunskap kommer att bli ett av skolans kärnämne (efter det att vi tagit ett seriöst snack med skolministern). Köp det... om du inte gjort det.



[KÖP]

Super Monkey Ball Nintendo

Den ädlaste formen av spelglädje är den enklaste. Det är enligt den principen som Super Monkey Ball fått hela redaktionen att svära, kasta handkontrollen, jubla och bita på naglarna om vartannat de senaste åren. Jonas hävdar bestämt att han utan problem kan nulla apbollen över den tunnaste gitarrsträngen, men ingen har någonsin sett honom göra det och när vi ber honom visa byter han genast samtalsämne...



[KÖP]

Metal Gear Solid: Twin Snakes Nintendo

Det finns en självklar plats i din spelhylla för Silicon Knights strålände nytappning av Hideo Kojimas briljanta Playstation-äventyr. Ni kan alla historien, Solid Snake ger sig av mot Alaska för att tampa mot den ultrastilige Liquid Snake. Vi snackar global terrorism, massiva kärnvapen, en psykopat i bondage-mask, ninjor och en revolverman i oljerock. Twin Snakes är superb action.



[!][UNDTVIK]

Pac-Man World 3 Nintendo

Det funkar inte att sitta på sofflocket och peta i sig videokex. Inte för en legend. Men ska man döma av Pac-Man World 3 så är det mer ett "måste" än ett "gärna" för spelvärldens mest okarismatiska tårtdiagram. Snustorr hoppande och studsande i sten-trista spelvärldar propplat med trista spelmoment. När det finns en Mario som lurpassar runt hörnet finns det ingen anledning att välja Pac-Man World 3





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	Mario Kart DS	9/10
04	Resident Evil: Deadly Silence	9/10
05	Nintendogs	8/10

PC / Windows

Persondatorn är Sveriges överlägset mest populära spelformat

Information

Tillverkare Olika
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 nägorlunda 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 Glasögonomen Gordon Freeman kämpar för frigörelse än en gång i världens absolut bästa spel.	Action	Vivendi	10/10
02	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 mörkrets väg genom att vara oförsämd 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 gudabenådad 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 krutrök, 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 styckar Hollywood, du kokar soppan.	Simulator	Activision	9/10

Gamereactors höjgäde är halt och hållt baserat på redaktionens gemensamma åsikter och recensioner 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]

Civilization IV Take 2

Det finns så många olika sätt att spela Civilization IV på att det är svårt att tro att man någonsin skulle kunna tröttna på spelet. För varje ny omgång man drar igång får man flera idéer för hur man skulle vilja lägga upp nästa spelomgång och så fortsätter det enda tills en expansion eller ny del i serien har släppts. Vi belönade spelet med högsta betyg och om du inte redan har äger det bör du genast inhandla.



[KÖP]

Rome: Total War Activision

En bädd av finaste silke väntar på dig. Så gör också en nyknyplad lagerkrans, halvnakna fruntimmer, vin, sång och massor av franska druvor. Yes, romariket är ditt om du vill ha det, det enda som krävs är en himla massa tid och tålamod. Sen är vindruvorna dina. Creative Assembly har överträffat de tidigare två superba delarna i Total War-serien och för alla stridssugna strateger är Rome: Total War ett givet köp.



[KÖP]

The Elder Scrolls IV: Oblivion Take 2

I det förra numret berättade vi att Oblivion var tidernas bästa rollspel och även om vi hatar att behöva upprepa oss så kan vi inte lovsjunga Bethedas underbara skapelse nog. Visst kräver PC-versionen en riktig monsterdator men låt inte det skymma sikten för vad som är ett av tidernas allra bästa spel. Räkna med att du kommer att spendera hundratals timmar i Cyrodill.



[UNDVIK]

Commandos Strike Force Take 2

Commandos går från klarhet till oskärlighet när de allierade trupperna tror sig vara mer Master Chief än killen i plåtkalsonger själv. Strategibitarerna från de originella originalen har bantats ned till en knapp bilring som får nöjer sig som andrapilot med autopilot. Istället får vi eldstrider och smygande långt under dräglig levnadsstandard någonstans på den gråbeigea franska landsbygden.





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	Massive Snowboarding	8/10
03	Need for Speed Underground 2	8/10
04	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	The Elder Scrolls IV: Oblivion Epiiskt mästerverk med överträffade 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	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? Jajjebox! Monoliths blandning mellan CSI och Saw regerar stenhårt...	Action	Sega	9/10
05	Dead or Alive 4 Halv nakna ninjatjejer, förbättrat spelsystem och superbt onlineläge - Team Ninja gör det igen.	Slagsmål	Microsoft	9/10
06	NY! Top Spin 2 Hårtslående tennisimulator med förfinat spelsystem och kalashärtigt karriärsläge. Seeeeervess!	Sport	Take 2	9/10
07	NBA 2K6 Mer verklighetstrogen basket går inte att hitta i spelform. Strålände spelsystem och superb grafik.	Sport	Take 2	8/10
08	NY! Battlefield 2: Modern Combat Finessrikt framtidskrig med behård krigsföring och larvigt läckra vapen. En lyckad konvertering...	Action	EA	8/10
09	The Outfit Pinnsmala nazister, överdimensionerade stridsvagnar och avtuggade cigarrer. The Outfit bjuder på allt.	Action	THQ	8/10
10	Kameo: Elements of Power Supercharmigt, färgstarkt och traditionellt äventyrsspel med klara Legend of Zelda-influenser...	Äventyr	Microsoft	8/10
11	Fight Night Round 3 Boxning har aldrig varit så här snyggt. Originell spelkontroll och skönt upplägg gör vi gillar, skarpt.	Sport	EA	8/10
12	Burnout Revenge Idiotsnabb arkadracering med enkelt spelupplägg och brutala kollisioner. Påminner om dödsmetall.	Racing	EA	8/10
13	NBA Live 06 Saknar Dynasty Mode, visst. Innehåller istället ett perfekt speltempo och grafik värd att dö för.	Sport	EA	8/10
14	Project Gotham Racing 3 Brijjant bilfysik, stabilt och välgjort onlineläge och urläcker grafik. Spänningslöst upplägg dock...	Racing	Microsoft	7/10
15	NHL 2K6 Trots blek och blockig grafik är NHL 2K6 ett riktigt bra hockeyspel med fysiskt och snabbt upplägg.	Sport	Take 2	7/10

Gamereactors köpguide är hett och hållet baserat på redaktionens gemensamma åsikter som recenserar 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 spelste.

[KÖP]

The Elder Scrolls IV: Oblivion

Take 2

Efter sextio timmar har vi knappt rört huvudhandlingen och springer istället runt på landsbygden och röjer upp i gamla tempel, eller springer ärenden åt magikergillet, eller investerar i hemsökta herrgårdar, eller rånar stackars bybor. Det lustiga är att ingen på redaktionen har gjort samma uppdrag som någon annan, och därför skryter vi hela tiden om vem som hittat bäst prylar. Mikael vidhåller att hans skor som låter honom gå på vattnet som en annan Jesus är allra bäst.

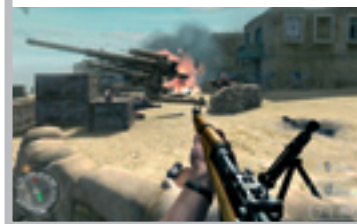


[KÖP]

Call of Duty 2

Activision

Det finns många saker som vi aldrig får nog av. Tom & Jerry-kex, Stockmos mango-cider, jämna Tekken 5-matcher, Led Zeppelin och Max hamburgare är bara ett litet urval - och att skjuta tyskar då - förstås. Vi gissar på att vi i det här laget skjutit ihjäl nåanstans runt 890 000 tyskar i de senaste årens alla andra världskrigsspel, vilket egentligen bara gett mersmak. Vi fortsätter därför att straffa Wermacht i Infinity Wards brutalläckra uppföljare. Intensivt, varierat och väldigt väldigt underhållande.



[KÖP]

Condemned: Criminal Origins

Sega

Det finns massor av saker som ingen av oss på redaktionen gillar men aldrig kan motstå. Mardrömsskräck, fullpumpat på brutalt högt surroundljud i ett kolsvart spelrum, är ett praktexempel på detta. Kokta ägg med massor av Kalles kaviar är en annan. Men, äggen är en babblig parantes i fel sammanhang (fan ta dig Petter). Ingen gillar att vara livrädd, ändå kan vi inte sluta spela Monoliths strålände skräckepos. Vi råder därför dig att göra samma sak... köp det!

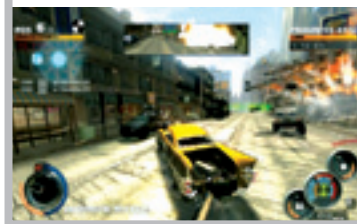


[!][UNDVIK]

Full Auto

Sega

Full Auto är skräp. Skräp skräp skräp skräp. Faktum är att det är så dåligt att man nästan får huvudvärk bara av att skriva om det. Så, för att undvika vildsint Alvedon-missbruk ska den här processen göras kort. Sega försökte blanda Burnout med Twisted Metal. Tanken vare god, helt klart, men resultatet lämnade massor och åter massor att önska. Über-rutten bilfysik, sjukt tråkiga banor och identitetslös, tre år gammal, PC-grafik fick oss att skrika av smärta. Vad du än gör... undvik för guds skull Full Auto.



PARADOX INTERACTIVE AND MADMINUTE GAMES PRESENTS

★ ★ AMERICAN CIVIL WAR ★ ★

TAKE COMMAND

SECOND MANASSAS

Put yourself right at the heart of the Civil War - and Take Command.



- 48 Scenarios from The Battle of Cedar Mountain, The Battle of 2nd Manassas and The Battle of Chantilly.
- Linked Scenario Tree, results of one battle carry over into the next.
- 5 Gigantic battlefield maps based on historical records from the Library of Congress; the most accurate American Civil War battlefield maps available in a PC game.
- Play historical, open or with Custom/User created battles
- Control thousands of troops and direct them over 3D terrain (including Generals, Infantry, Cavalry, Artillery and Supply Wagons)
- Accurate ballistics for weapons
- Play as any leader in Custom/Open Play battles



SHIPPING TO STORES APRIL 18



paradox
INTERACTIVE

<http://www.paradoxplaza.com>

Download our games: <http://shop.paradoxondemand.com/>

Buy our games: <http://paradoxshop.com>

Discuss our games: <http://forum.paradoxplaza.com>

PAN VISION

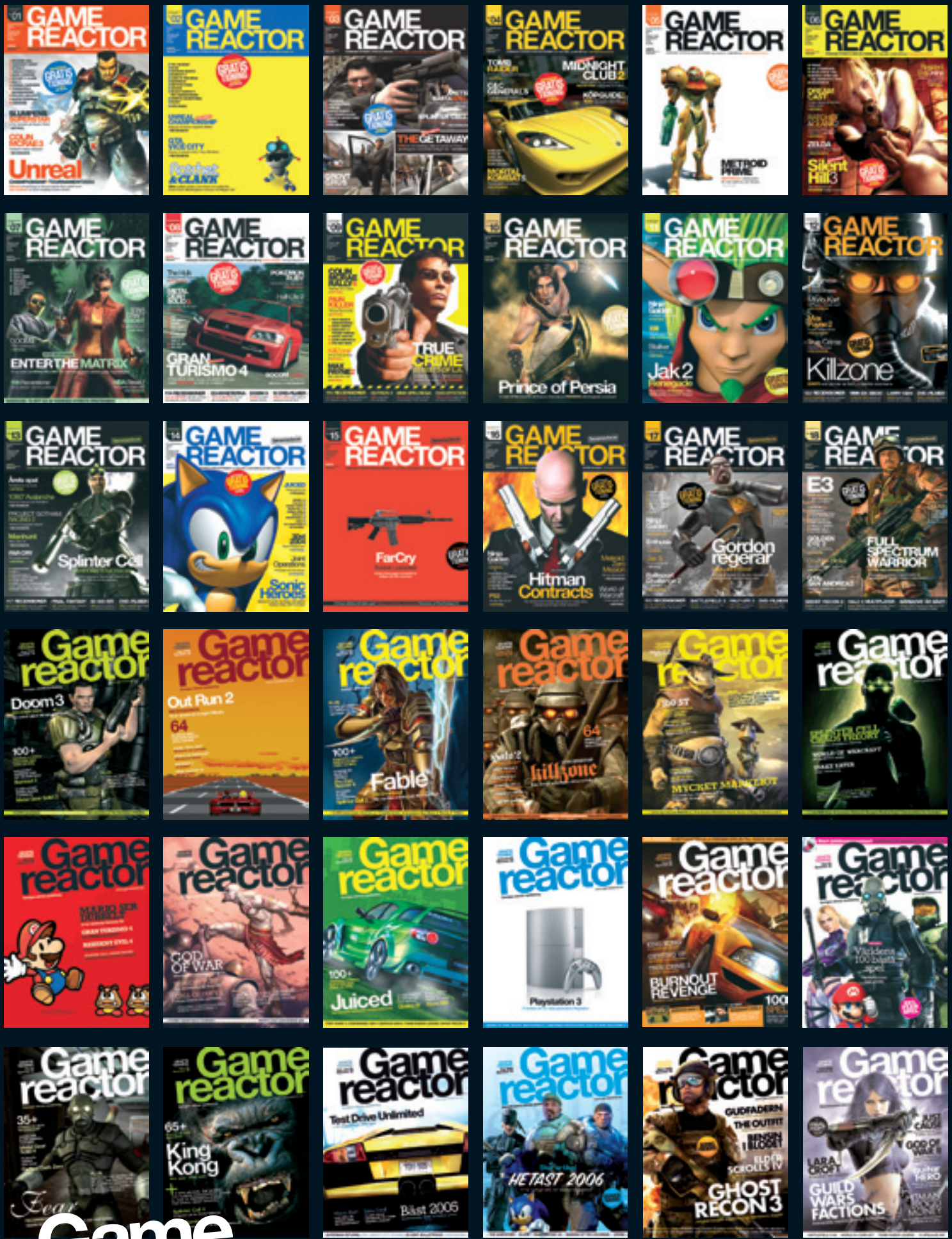
**SHIPPING
TO STORES
APRIL 4**

**WORLD WAR III STRATEGY - STAND
ALONE EXPANSION TO CRITICALLY
ACCLAIMED HEARTS OF IRON II.**

HEARTS OF IRON II DOOMSDAY



Hearts of Iron 2: Doomsday © 2006 Paradox Interactive AB. All rights reserved.



Game reactor[®]
 Skandinavien's största speltidning

Sveriges bästa spelläsning är alltid gratis!

Game reactor Magazine är en Skandinavisk gratis-tidning som ges ut av tre skilda redaktioner i Sverige, Norge och Danmark. Gamereactor finns hos närmare 1000 svenska butiker runt om i hela landet. Gamereactor finns nu även som PDF-tidning, gratis att ladda ned från www.gamereactor.se



**Real Players.
Real Casinos.
Real Poker.**

SHUFFLE UP AND DEAL

with World Poker Tour – the only authentic World Poker Tour video-game! Featuring superstar personalities like Antonio “The Magician” Esfandiari, Erick Lindgren, and commentators Mike Sexton and Vince Van Patten, World Poker Tour puts you at the final table in real casinos with true-to-life WPT action and attitude. Every detail’s covered, including each individual superstar’s signature style of play. Also featuring Create-Your-Own-Poker Editor for limitless play possibilities and unmatched online play.

www.2ksports.com



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



© 2005 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. 2K Sports, the 2K Sports logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive. © 2005 WPT Enterprises, Inc. All rights reserved. WPT, World Poker Tour, and Spade Card Design are trademarks of WPT Enterprises, Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox Live, the Live logo, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft.™, © and Game Boy Advance are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo.

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	
<p>Japp, det har blivit för mycket Oblivion den senaste månaden. För när till och med vår rollspelsallergiske chefredaktör plöjer ned hela dygn i Bethesdas mästerverk, då vet vi säkert att spelet är fantastiskt.</p>			
02	 World of Warcraft	PC / Vivendi	
<p>Det är numer lönlöst att fråga Mikael om hur många speltimmar han har i Bliizzards onlinerolespel. Så många är det. För även om Oblivion ställdes av hans alv Silbör Bhiidé är World of Warcraft ändå det bästa han vet.</p>			
03	 Project Gotham Racing 3	Xbox 360 / MS	
<p>Visst, vi kritiserade det ihåliga spelupplägget i vår recension av Project Gotham Racing 3. Trots detta är det sanslöst roligt att välja en bil, en bana och tävla om vem som kan köra det snabbaste varvet.</p>			
04	 Guitar Hero	Playstation 2 / Red Octane	
<p>"It takeshh a moiralt maeen" Dö-dö-ddööö, dö-dö-ddööö". Spelrummet har låtit som en hel hårdrocks-konsert den senaste månaden och Petter har sett urbota löjlig ut med den lilla plastgitarren runt nacken.</p>			
05	 Buzz: The Big Quiz	Playstation 2 / Sony	
<p>Det är nästan pinsamt att se hur dåligt allmänbildad man verkligen är, speciellt om man heter Jesper "Jordnöten" Karlsson och inte ser skillnad på Vita Huset och Big Ben. Den senaste månaden har gått i Buzz tecken...</p>			

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

Månadens mest efterlängta

Redaktionens nuvarande fem önskespel

Plats	Speltitel	Format	Utgivare
01	 Legend of Zelda: Phantom Hourglass	Nintendo DS / Nintendo	
<p>Zelda till Nintendo DS kombinerar det vi älskar med de gamla klassiska spelen med den underbara grafikstilen från Wind Waker och vi jublar av glädje...</p>			
02	 God of War II	Playstation 2 / Sony	
<p>Sony ger oss i början av nästa år chansen att återvända till Kratos brutala värld och ta oss an den numera fullfjädrade krigsgudens kamp för att övervinna sitt öde. Vi fnittrar frenetiskt och slickar oss girigt om munnen.</p>			
03	 Resistance: Fall of Man	PS3 / Sony	
<p>Vi fascinerar av konceptet med en utomjordisk invasion under andra världskriget och lutar helt och fullt på att det spelmekaniska kommer hålla absolut högsta kvalitet. (gick tidigare under namnet I-8).</p>			
04	 Tekken: Dark Resurrection	PSP / Namco	
<p>Efter närmare 7000 Tekken 5-matcher är vi alla numer flinka Tekken-kungar med ilsna fingrar. Det är därför inte särskilt konstigt att vi längtar så vi nästan spricker efter det kommande, PSP-exklusiva, Dark Resurrection.</p>			
05	 Battlefield 2142	PC / EA	
<p>Battlefield och framtidskrig är en ekvation som inte riktigt går ihop men killarna på Digital Illusions har inte gjort oss besivna på mycket länge och det finns ingen orsak att tro att detta inte blir en ny succé.</p>			

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



SUPER METROID

Super Nintendo/1994

Den sista Metroiden är i fångenskap. I galaxen råder fred. Men säg den lyckan som varar, snart anfaller rymdpiraterna och Samus tvingas än en gång bege sig till planeten Zebes på sitt bästa äventyr någonsin. Det som gör Super Metroid så fantastiskt är främst den perfekta kontrollen och den otroligt genomtänkta bandesignen. Trots att man egentligen aldrig kan gå vilse finns det hundratals hemligheter att hitta, den ena kluriga än den andra. Med både etablerade trick som de olika vapnen, bomber och skruvattacker och nya, komplicerade rörelser som shine spark och nödpåfyllning av energimätaren bjöd Super Metroid på månader av underhållning och utforskning. Detta tillsammans med den kanske snyggaste grafiken i ett Super Nintendo-spel någonsin och ofattbart läckra bossstrider gör spelet till en sann klassiker. Samtidigt är det ett av få toppspel som Nintendo inte släppt i någon nyversion till nyare format. Vi utgår dock från att det blir en av titlarna man kommer att kunna ladda ned till Nintendo Revolution.

Försäljningslistor

För mer detaljerad försäljningsstatistik varje vecka www.gamereactor.se

Försäljningstoppen Sverige (mars)

Plats	Speltitel	Format	Utgivare
01	The Sims 2: Arbetsliv	PC / EA	
02	Ringarnas Herre: Slaget om Midgård 2	PC / EA	
03	Ghost Recon 3	Xbox 360 / Ubisoft	
04	World of Warcraft	PC / Vivendi	
05	Elder Scrolls IV: Oblivion	PC / Take 2	
06	Elder Scrolls IV: Oblivion	Collector's Edition PC / Take 2	
07	Command & Conquer: First Decade	PC / EA	
08	The Elder Scrolls IV: Oblivion	Xbox 360 / Take 2	
09	Dungeons & Dragons Online: Stormreach	PC	
10	Elder Scrolls IV: Oblivion	Collector's Edition X360 / Take 2	

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



Försäljningstoppen USA (mars)

Plats	Speltitel	Format	Utgivare
01	Fight Night Round 3	Xbox 360 / EA	
02	Call of Duty 2	Xbox 360 / Activision	
03	Fight Night Round 3	PS2 / EA	
04	Guitar Hero	PS2 / Red Octane	
05	GTA: Liberty City Stories	PSP / Take 2	
06	Madden NFL 06	PS2 / EA	
07	Arena Football	PS2 / EA	
08	MVP 06 NCAA Baseball	PS2 / EA	
09	Need for Speed: Most Wanted	PS2 / EA	
10	Full Auto	Xbox 360 / Sega	

Statistik från NPD Funworld.



Försäljningstoppen Japan (mars)

Plats	Speltitel	Format	Utgivare
01	Final Fantasy XII	PS2 / Square Enix	
02	Animal Crossing: Wild World	DS / Nintendo	
03	Brain Training 2	DS / Nintendo	
04	Kidou Senshi Gundam: Climax UD	PS2 / Bandai	
05	Sengoku Musou 2	PS2 / Koei	
06	Pokémon Ranger: Diamond & Pearl	DS / Nintendo	
07	Seiken Densetsu: Children of Mana	DS / Square Enix	
08	English Brain Training	DS / Nintendo	
09	Brain Training	DS / Nintendo	
10	Valkyrie Profile Lenneth	PSP / Square Enix	

Statistik från Famitsu.



VINN GRYMT LJUD!

Vinn Creatives 2.1-system I-Trigue 3220



Creatives I-Trigue 3220

De slimmade satelliterna passar på skrivbordet och kan också monteras på vägg för att anpassas till olika inredningar. BasXPort-teknologin i högtalarna försäkras förbättrad prestanda som smälter in i systemets totala ljudprojektion. Avancerad tvåvägsdesign kombinerar tweeter och mid-range för exceptionell tonbalans. I-Trigue 3220:s högtalarna kompletteras av en kraftfull subwoofer i trä med portad tub för ren, hård bas. Fjärrkontroll med sladd medföljer i paketet. Du har nu chansen att vinna ditt alldeles egna paket genom att svara rätt på dessa tre frågor:

1. Vilken av dessa är inte en Creative-produkt?

1: Creative Zen M X: Creative Gigaworks 2: Creative Über-Mp3

2. Vad är Creative mest kända för?

1: Soundblaster-ljudkort X: Datormöss 2: God micromat

3. Vad är egentligen en subwoofer?

1: En slags skogsråtta X: En bashögtalare 2: En rymdraket

Skriv ned rätt svarsalternativ, märk ditt brev eller mail med "Creative" 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 ETT KRIG!

Vinn ett exemplar av Digital Illusions
Battlefield 2: Modern Combat till Xbox 360

Den prisbelönta Battlefield-serien gör nu explosionsartad premiär på Xbox 360, och i spelet Battlefield 2: Modern Combat hamnar spelarna mitt i stridens hetta. Spelet bjuder på den högentensiva kraft och spänning som karaktäriserar Battlefield-serien, nu i modern tid och med en uppsättning av högteknologiska vapen och fordon som möjliggör extrema strider.

1. Vilket av dessa spel har Digital Illusions inte gjort?

1: Star Wars: Battlefront X: Motorhead 2: Pinball Dreams

2. Vilket betyg gav Gamereactor till Battlefield 2 (PC)

1: 7/10 X: 8/10 2: 9/10

3. Vilket av dessa är ett välkänt maskingevär?

1: Glock 17 X: M16 2: Desert Eagle

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



Revolutionär

Mike Skinner förtrollar med fasta beats och god humor

The Streets The Hardest Way to Make an Easy Living

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

Jag skulle vilja kalla Mike Skinner för revolutionär. Får jag det? Kanske inte riktigt av samma kaliber som exempelvis Jefferson eller, låt oss säga, Che Guevara, utan mer som en liten, blek sorts musikrevolutionär med cockney-accent och randig ylletröja. För det är sällan man ser en artist vara så pass nyskapande och verkligen göra sin egen grej, och genom detta vinna så mycket mark och igenkännande inom de mer kommersiella kretsarna, som Mike Skinner.

Året är 2002, jag ligger hemma och lyssnar på en ganska udda radiointervju med en kille som kallar sig The Streets. Han pratar om

sin barndom, hur tråkigt och smutsigt England är och allting varvas med smakprov från hans kommande debutalbum Original Pirate Material. Jag är såld.

Skinnerns fusion av takt-fasta garage-beats och Spoken-word influerade rap var något nytt, något annorlunda och definitivt en välbehövlig, frisk fläkt inom hip hop-scenen.

The Hardest Way to Make an Easy Living skiljer sig egentligen ganska väsentligt från debuten. Det är tydligt att The Streets har utvecklats och detta känns som en naturlig försättning på tidigare plattan A Grand Don't Come for Free där Mike Skinner förbannade sin problematiska vardag.

The Hardest Way är en resa genom kändisskapets mörka avgrunder, inklusive tankar om destruktivt beteende, droger och sprit, bort-

spelade pengar och fränsning med hjälp av musiken.

Hela The Streets själ är inpackad i denna super-polerade produktion. Skinnerns rappande och filosofiska snack har blivit tightare, mer sammansatt och framförallt mer rimvänligt än tidigare, rytmerna håller en jämnare struktur och är även en aning mer komplicerade, något som indikerar att The Streets fokus numer ligger på själva musiken och det lyriska som en helhet, till skillnad från de tidigare plattorna där texter och rap hade en tendens att ta upp mest plats.

Givetvis presenteras hela kalaset i den sköna, humoristiska anda som The Streets alltid stått för, oavsett om låtarna ofta hanterar väldigt tunga och seriösa ämnen.

Mike Skinner, du har lyckats igen och jag tror att jag är lite kär i dig. **9/10**



Pink I'm Not Dead

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

Det är inte lätt att placera Pink. Speciellt inte eftersom hon själv verkar lida av konstant beslutsångest.

Halvmjuk RnB byttes hastigt till emotionell radiopop. Ny frisy, nytt sound, den såvligt trallvänliga poppen hade blivit attitydsfrisk rock och Pink särskiljde sig tydligt från Britney, Christina och Shakira.

När Pink nu återvänder med albumet I'm Not Dead är frisyren ny (såklart) men musiken känns gammal. För här bjuds det extremt radiokåt popmusik av det mer slätstrukna slaget. Billy Mann och Max Martin har skrivit låtarna som är sanslöst identitetslösa och plågsamt tråkiga. Inte blir det bättre av att texterna är mer innehållslösa och fåniga än Britney Spears pinsamma nödrim eller att variationen är näst intill obefintlig. Det som faktiskt räddar I'm Not Dead från absolut bottenbetyg är det faktum att Pink har en grym röst. Men förutom det är denna skiva att jämföra med abrupt och brutal självstympning. **3/10**



Queensryche Operation Mindcrime II

Genre **Hårdrock**
Premiär 3 april
Text Petter Engelin

Operation Mindcrime släpptes i slutet av 1988. En komplex, ambitiös och jämn skiva med ett budskap som aldrig blev varken tontigt eller pretentiöst. Bandets experimentiella, progressiva hårdrock mynnade på denna klassiska skiva ut i oförglömliga låtar som "Revolution Calling", "Eyes of a Stranger", "Breaking the Silence" och "I Don't Believe in Love".

18 år senare, när Operation Mindcrime II nu äntligen är här, önskar jag dock att Queensryche aldrig återförenats. Bandet tycks inte veta vilken typ av musik de längre vill göra då Operation Mindcrime II är lika ojämn som spretig. Sångmelodierna är krystade, låtarna platta och hela sammantaget luktar svår medelålderskris. Sämst är singeln "I'm American" som tragiskt nog påminner om Iron Maidens år tillsammans med sångaren Blaze Baily. Operation Mindcrime II är en riktigt dålig skiva utan egentliga kvaliteter. **3/10**



Cult of Luna Somewhere Along the Highway

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

Folk måste generellt sätt vara argare i Umeå än någon annanstans i Sverige. Tonvis av ilska band härstammar från den kalla kuststaden, och flertalet av dem har nått internationell framgång. Extremmörka och progressiva Cult of Luna är ett av dem. Den speciella mixen av utdragen, doom-aktigt metallcore visade sig vara ett vinnande koncept, och efter tre tidigare album känns allting faktiskt förvånansvärt fräscht. Att kalla Somewhere Along the Highway nyskapande vore att ljuga, så det struntar jag i. Riffen är långsamma och tunga, sången blodisande ond och låtarna är plågsamt långa, fast på ett sådär skönt sätt. Visserligen skulle det varit kul med något annorlunda och lite spännande, men Umeågrabbarna rockar så det svider i tinningarna, och det är ett bra betyg. **8/10**



The Vines Vision Valley

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

När The Vines första platta Highly Evolved skilde sig från det traditionella popmönstret med en melankolisk, snudd på tragisk sammansättning. Uppföljaren Winning Days var däremot en ganska tråkig, oinspirerad historia. På nya plattan, Vision Valley, provar gruppen återigen något lite annorlunda. Låtarna doftar helskön 60-talssnöstalgi och schyssta psykedeliska gitarrer, och det fungerar så pass bra att jag enkelt bortser från Nicholls stundtals plågsamt krystade sånginsatser.

Melodierna är varierade och skivan är i helhet mycket jämn och skvaller om en mer lekfull produktion än tidigare, inte minst på spåren "Don't listen to the radio" och "Going Gone".

Vision Valley är en bra skiva som fyller tomrummet efter The Strokes senaste besvikelse. **7/10**

A VAST KINGDOM...



...YOURS TO EXPLORE

Enter the incredible world of DRAGON QUEST, filled with lively towns, open spaces and treacherous dungeons. As monsters follow your every step, learn incredible spells and skills to help you in your mission to lift an evil curse from the Kingdom of Trodain. Marvel at the unique character design from the legendary Akira Toriyama (creator of Dragon Ball®) and immerse yourself into the story where a wealth of rewards and side quests await!

Walk the path of DRAGON QUEST!



12+
www.pegi.info

PlayStation 2
SQUARE ENIX.

Visit www.dragonquest.eu.com

PS2 and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. © 2004-2006 ARMOR PROJECT/BDP STUDIO/LEVEL-5/SQUARE ENIX. All Rights Reserved.
© KOICHI SUZUHAMA, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks of Square Enix Co., Ltd. DRAGON QUEST and THE JOURNEY OF THE CURSED KING are trademarks of Square Enix Co., Ltd.



1536 bananer

Världens hungrigaste apa i världens dyraste film

King Kong

Genre **Äventyr**
Premiär 5 april
Text Anna Eklund

Stor regissör, en ännu större apa, enorma förväntningar och en gigantisk budget. När Peter Jackson väljer att filmatisera historien som en gång i tiden fick honom att vilja bli regissör har storleken onekligen en viss betydelse. Om inte annat är det ett nästan överpedagogiskt tidsdokument över hur filmkonsten har utvecklats och ändrat förutsättningar under de dryga 70 år som skiljer originalet från Jacksons nyinspelning. Framförallt är det en otvetydig hyllning till den tidiga filmindustrin och alla de bolag och aktörer som kom att forma det moderna Hollywood.

Några trollerikonster signerat Jacksons effektfabrik, och vips, så befinner vi oss i ett perfekt återskapat New York i skuggan av 30-

talets depression. Ann Darrow (Naomi Watts) försöker slå igenom som skådespelerska men har ingen vidare lycka med sig. Samtidigt är den girige regissören Carl Denham (Jack Black) i desperat behov efter en kvinnlig huvudroll till sin nya film. Deras vågar korsas och snart är de och övriga besättningen på väg mot den dimhöjda ön Skull Island långt bort från allt vad civilisation heter. Inspelningen har knappt hunnit starta innan det står klart att ön har ett betydligt rikare naturliv än vad Denham hade kunnat föreställa sig. Trots det får han för sig att han ska dra nytta av situationen och ser sin chans att göra en film som garanterat inte liknar något annat som gjorts tidigare.

Resten av handlingen är, klyschan till trots, historia. Det är även startskottet för ett långt spektakulärt seger-

tåg för Jackson och hans män. När galopperande dinosaurier löper gatlopp genom djungeln är det en teknisk triumf, när Kong och Ann ser solnedgången tillsammans är det en emotionell seger och när Jackson klokt nog väljer att återvända originalfilmens scener och dialoger är det en taktisk erövring. Å andra sidan hade man inte kunnat begära mindre av en film med en budget på över en miljard kronor. Med det i åtanke är King Kong anno 2005 ingen överraskning eller på något sätt ett regissörmässigt risktagande, vilket hade varit nödvändigt för en total kapitulation från min sida.

Nu är det istället en tre timmar lång äventyrsmatiné sprängfylld med filmmagi som avrundas med filmhistoriens mest tårdrypande slutfinal. Det är stort det också, mycket stort till och med... **8/10**



Deadwood säsong 2

Genre **TV-serie**
Premiär Finns ute nu
Text Roger Rosenlund

Det här ska inte bli en spoiler för er som, liksom jag, blivit en absolut Deadwoodtorsk och varje dag överväger att stoppa en colt 1860 army i byxlinningen på vägen till jobbet. Bara en snäv kommentar och köprekommendation kring det som kanske är den mest totalrealistiska serie som gjorts när det gäller att åskådliggöra människans potential i lägen då livet står på spel.

Säsong två börjar efter de "nödvändiga" mord som sa adjö till första säsongens sista avsnitt. Bråk direkt där Bullock och Swearengen blödande överenskommer om att inte vara överens. Seriens mest svårförklarade dödlagen som båda ändå tycks vara nöjda med. Annars är allt som vanligt, möjligen med en övertikt på det storpolitiska spel som präglade tiden.

Al Swearengen vet bäst och har sagt det bäst. I förkortad version: "Pain don't end the world. Stand it like a man and give some back". **9/10**



Domino

Genre **Action**
Premiär 19 april
Text Anna Eklund

Med sin frenetiska klipptechnik och stilistiska foto har Tony Scott alltid legat farligt nära gränsen till att överestetisera sina filmer. Jag har bara väntat på att det oundvikliga klavertrampet skulle inträffa. Däremot är det förvånande att han skulle spåra ut i just verklighetsbaserade Domino med tanke på Richard Kellys (Donnie Darko) manuskript och stilsäkra Keira Knightleys medverkan.

Knightley spelar Domino Harvey, en prisjägare som härjade i Los Angeles och vars stormiga yrke och leverne är utmärkt stoff att göra film av för en hägad regissör. Speciellt hägad verkar dock inte Tony Scott vara utan med uppenbara Natural Born Killers-komplex dränker han filmen i epilepsiframkallande klippning och förvirrade gästinhopp av Jerry Springer och Beverly Hills-skådisar. Bilden av en orädd och blåslagen Keira Knightley dröjer sig förvisso kvar och är svår att glömma, men det är ju en efterhängsen förkylning också. **4/10**



Narnia: Häxan och Lejonet

Genre **Äventyr**
Premiär 19 april
Text Anna Eklund

Filmatiseringen av C.S. Lewis bibelinspirerade saga om de fyra barnen som genom en garderob kommer till landet Narnia har satt igång det religiösa drevet med samma intensitet som när Mel Gibsons The Passion of the Christ hade premiär. Shrek-regissören Andrew Adamson verkar dock inte bry sig om rabiat kristusmetaforer utan faller tillbaka på säkra matiné-kort som växelklippa jaktscener, talande djur och episka krigsrop.

När Tilda Swinton får chansen att briljera som ishäxan är Narnia en saga som det är lätt att tro på. Forcerade actionscener som Lewis aldrig skulle drömma om att ha med i boken och det tveksamma barnskådespelet ger dock trovärdigheten en törn.

Trots att det blandas och ges landar man i slutändan med balansen tillräckligt intakt för att jag ska kalla Narnia för en lyckad filmatisering. **7/10**



Corpse Bride

Genre **Animerad**
Premiär 12 april
Text Anna Eklund

Det stundar bröllop mellan Victor och Victoria. Men på repetitionen går allt fel och den nervöse Victor tvingas ut i skogen för att träna på sina repliker. Det vill sig inte bättre än att han i sitt övande råkar fria till Corpse Bride som inte är sen att tacka ja och drar ner Victor i underjorden. Tills döden skiljer oss åt får en ny betydelse här i Tim Burtons gotiska mörkerbygge baserat på en rysk folksaga.

Precis som Nightmare Before Christmas är Corpse Bride animerad med stop motion-teknik, en mycket tidskrävande process. Men så blev också resultatet en magnifik visuell uppvisning där Burton leker med färgskalor, detaljrikedom och tändstickssmala karaktärer.

Det här är ytterligare en gedigen film från den på sistone väldigt produktive Tim Burton även om några av filmens sångnummer och den Disney-aktiga karaktärspsykologin hade mått bra av lite slipning. **7/10**

DREAMFALL™

THE LONGEST JOURNEY

THE FUTURE HOLDS SECRETS
ONLY THE PAST CAN REVEAL.



“FIND HER.
SAVE HER.”

Zoë Castillo is haunted by visions: A desolate landscape, a black house, a little girl and a desperate plea for help. Is it a dream or a message?

Her journey will take her to the end of the world, across vast oceans, through strange cities, into the heart of the enemy's stronghold and across the threshold of the Winter – a place that holds the key to the past and the future.

COMING TO PC AND XBOX®

WWW.DREAMFALL.COM · WWW.KEMEDIA.COM



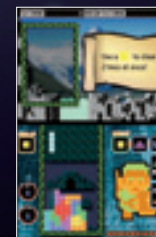
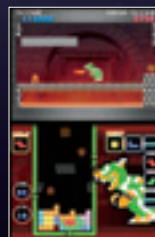
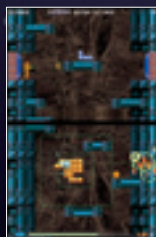
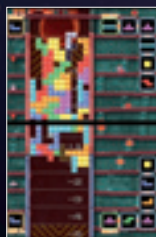
www.kemedia.com
K.E. Media hänvisar till närmaste
återförsäljare på tel. 0431 - 44 41 51



TETRIS THE WORLD.



TETRIS © & © 1995-2006 ELORG, A TETRIS HOLDING COMPANY. LICENSED TO THE TETRIS COMPANY. GAME DESIGN BY ALEXEY PAJITNOV. LOGO DESIGN BY ROGER DEAN. ALL RIGHTS RESERVED. CERTAIN NEW GAME ELEMENTS DEVELOPED BY NINTENDO, AND ANY CHARACTERS, SOUNDS AND VIDEO GAMES ORIGINALLY OWNED BY NINTENDO. © 2006 NINTENDO. TM, © AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2006 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.



TETRIS DS

NINTENDO DS™

Experience the most addictive game ever with all-new twists on Nintendo DS. Play against anyone around the world through the Nintendo Wi-Fi Connection. Or test your skills in over 200 special puzzles and great new game modes. Get ready for the world's biggest puzzle!



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