

GRATIS  
TIDNING  
Maj 2006  
Nummer 37

# Game reactor

www.gamereactor.se

Skandinaviens största speltidning



+  
**BUZZ:  
THE BIG  
QUIZ**  
Recensionen!

**METROID PRIME**

**HUNTERS**

Spelvärldens coolaste hjältinna är tillbaka!

**FINAL  
FANTASY**

Vi berättar hela historien om  
världens bästa rollspel

**CRYSIS!**

Tung action med svinläcker grafik



**HALLELUJAH! GAMEREACTORS PRENUMERATIONS**

**Game  
reactor**<sup>®</sup>  
Skandinavians största speltidning

Illustration: Peter Eriksson

**GAJJEBOX! NU KAN DU FÅ GAMEREACTOR HEMSKICKAD!**

Trött på att jaga ditt exemplar av **Gamereactor** varje månad? Trött på att tidningarna alltid tar slut?

**PRENUMERERA  
NU!**

STJÄNST HITTAR DU PÅ [WWW.GAMEREACTOR.SE](http://WWW.GAMEREACTOR.SE)

1 år/10 nummer av Gamereactor för ynka:

**129:-**

Teckna din prenumeration på Sveriges största spelsite: [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)

**CHEFREDAKTÖR** Petter Engelin ([petter@gamereactor.se](mailto:petter@gamereactor.se))

**REDAKTÖR** Bengt Lemne ([bengt@gamereactor.se](mailto: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](http://www.gamereactor.se)

**ANNONSER** Morten Reichel ([morten@gamereactor.net](mailto:morten@gamereactor.net))  
Gamereactor Danmark 0045-45887600

**ADRESS** Hamngatan 10, 831 33 Östersund  
063-10 11 23 ([info@gamereactor.se](mailto:info@gamereactor.se))

**INTERNET** [www.gamereactor.se](http://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 (paneuropisk 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](http://www.gamereactor.se) är Sveriges största spelsite. Här finner du varje dag ett totalt purfärska spelnyheter samt recensioner, exklusiva reportage, intervjuer och givetvis matiga och informativa förhandstester.

05-06

## Jag fick stanna hemma...

Petter fick stanna hemma och städa spelrummet medan alla andra på redaktionen tog flyget till Los Angeles och gick på världens största spelmässa i tre spännande dagar

Jag kommer att sätta upp lite nya regler här på Gamereactor-redaktionen från och med nu. För det fungerar inte som det är, och som chef måste man avnjuta mer fördelar än vad jag gör idag. Missförstå mig rätt, jag älskar det här jobbet, men den sista tiden har ingenting gått min väg och de senaste två månadernas lottningar har gjort mig mordisk. Jag vet inte vems idé det var att för ett par år sedan börja lotta om vissa saker, antagligen för att det skulle bli så rättvist som möjligt. Vi lottar ibland om vilken som ska recensera vissa spel (oftast de riktigt usla spelen som ingen vill ta) vilket i förra månaden gjorde att jag tvingades spendera åtta timmar tillsammans med Playstation 2 och Xbox-spelet Rogue Trooper. Följaktligen var jag på dåligt humör i en hel vecka. Men medan Rogue Trooper-lotningen kändes jobbig har den senaste månadens utfall varit snudd på outhärdligt. För hur korkat det än låter lottade vi mellan mig och Bengt om vilken av oss redaktörer som skulle åka till E3-mässan i år och kika på alla spännande, kommande titlar för resten av året. Jesper och Jonas var redan inbokade och eftersom antingen jag eller Bengt måste stanna på hemmaplan och sköta den dagliga ruljansen med nyhetsrapportering, utdelande och recensionsexemplar och så vidare drog vi lott. Turen har aldrig varit på min sida, aldrig i hela mitt liv, men jag trodde nog innerst inne att jag eftersom jag förlorade den förra lottningen, skulle få åka på E3 i år. Jag hade fel.

Lotten som drogs ur Jonas gamla mössa hade Bengts namn på den, varpå den annars så lugne Lemne hoppade omkring i vilda glädjetrytningar och skrek för allt vad lungorna höll. Så, idag är det första dagen på mässan, jag fick nyss ett SMS av Jonas som påpekade att årets E3 är den största mässan hittills och att han redan sett så många extremintressanta, nya spel att hans hjärna är på väg att explodera. Som du förstår är jag måttligt road då jag själv precis städat spelrummet efter min och Jespers vilda Guitar Hero-session igår (med en sprängd chipspåse i soffan och läsk på golvet). Att just nu stå på mässgolvet och spela Gears of



War, eller sitta hos Microsoft och kika på Halo 3 hade jag såklart hellre velat än att dammsuga. Forza 2007, Army of Two, Rainbow Six: Vegas, Killzone 2, Unreal Tournament 2007, Too Human, Alan Wake, Metal Gear Solid 4, Resident Evil 5 är andra spel som just nu visas upp i Los Angeles Convention Center som jag ser oerhört mycket fram emot. När Jesper, Mäki och Bengt kommer hem om några dagar med intryck från alla dessa titlar (och 200 andra spel) ska vi skriva ned allt och bjuda på ett oerhört tungt sommarnummer. Vi ses igen den 15:e juni!

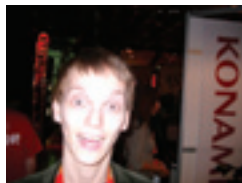
**Petter Engelin (Chefredaktör)**

## Medarbetare



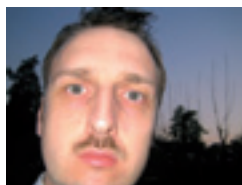
#### Jonas Mäki

De senaste veckorna har Jonas varit mer uppskruvad och förväntansfull än någonsin tidigare. Sömn och aptiten har blivit lidande och ibland har han pratat så snabbt att tungan fastnat i möblemangset här på redaktionen. Orsaken till att vi fått uppleva Hyper-Mäki är lika enkel som självklar för de som känner honom. För första gången ska han besöka E3-mässan i Los Angeles, årets självklara höjdpunkt i spelsammanhang. När du läser detta är mässan redan avslutad, men om du surfar in på [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se) kan du läsa om Jonas intryck från E3-mässan.



#### Bengt Lemne

Den allsvenska säsongsupptakten, förberedelser inför E3-mässan och The Elder Scrolls IV: Oblivion har upptagit det mesta av Bengts tid de senaste veckorna. På det mer negativa planet så brakade Benkes gamla trojkanare en tre år gammal privat PC, ömsint kallad tröskverket, slutligen ihop. Den går fortfarande att sparka igång med en välriktad och lagom hård sula, men för det mesta vill den inte starta alls. Sammanbrottet föranledde en ovanligt rödblommigt vresig och snarstucken redaktör under någon vecka.



#### Martin Forsslund

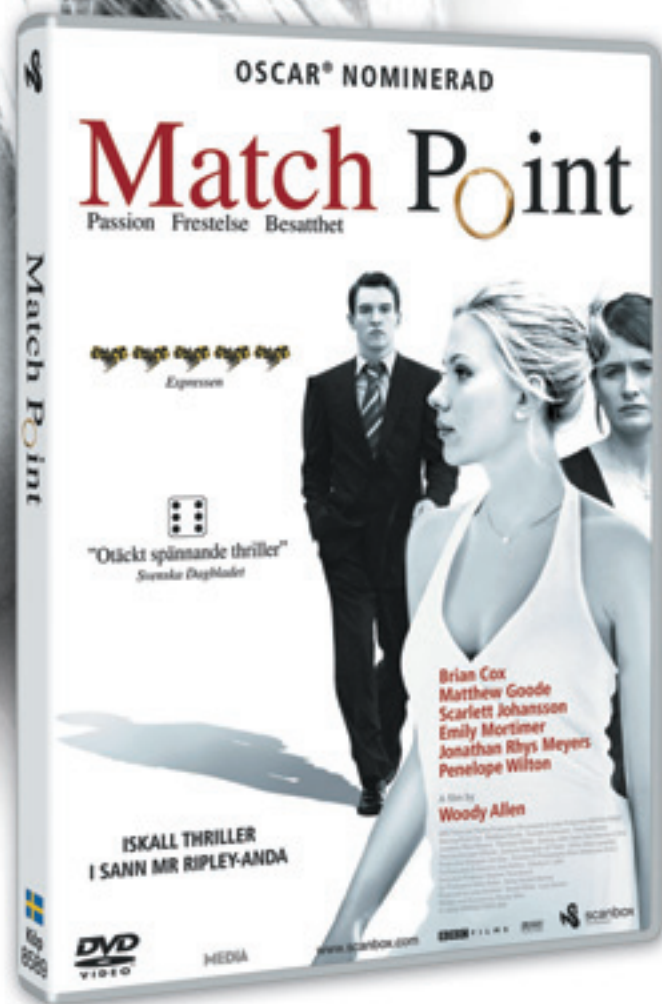
Den här månaden har Martin mestadels ägnat sig åt danska IO Interactives fjärde Hitman-spel. Mer av samma och kanske inte riktigt vad han hade hoppats på, så det blev ingen huvudrökning och mustaschen fick sitta kvar på sin plats. Annars har mycket energi gått åt till att fundera kring Digital Illusions val att förlägga nästa del i Battlefield-serien 140 år i framtiden. Precis som många andra fans av serien är redaktionens Battlefield-fanatiker skeptisk och han trodde faktiskt att det var ett aprilskämt från början.

# OSCAR® NOMINERAD THRILLER I SANN MR RIPLEY ANDA

PÅ DVD 10 MAJ



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



# Brev & Mail

Gör din röst hörd på Gamereactors brevsida!

## Vem vågar ta första steget?

Till Xbox 360 finns det redan en hårddisk på 20 gigabyte och det finns uppgifter om att större är på väg. Till Playstation 3 har Sony bekräftat att den ska innehålla en hårddisk på 60 gigabyte. Därmed borde väl alla hinder vara undanröjda för att börja sälja spel till nedladdning? Jag är ingen samlare av gamla spel och är trött på att behöva betala för tryckning av skiva och förpackning. Betala för frakten av skivorna över hela världen. Betala för alla mellanhänder, inte minst den till butiken jag köper spelet i. Jag vill kunna betala 200-300 kronor för ett helt nytt spel, ladda hem det till min konsol och sedan börja lira. När hårddisken är full skulle man sedan bara kunna ta bort spelet, för att därefter gratis ladda hem det igen när man vill eftersom det syns på mitt konto hos Microsoft och Sony att jag tidigare betalat för det. Miljövänligt, billigt, enkelt, utrymmesbesparande och ett dråpslag för piratindustrin eftersom det knappt skulle finnas en anledning att installera ett chip längre. Vem vågar ta första steget?

/Niklas Venttinen

## Tack för en inspirerande artikel!

Jag har aldrig varit intresserad av bilspel. Fram tills dagen då jag läste Petters härliga artikel, "Bensin i Blodet" i nummer 35 av Gamereactor. Tack vare denna underbara läsning har jag faktiskt kommit på att racingspel kanske inte är så illa, jag har trots allt inte testat något sådant spel sedan jag var nio år gammal. Då jag testade Juiced insåg jag vilket stort misstag jag har gjort. Tänk på allt jag missat inom racinggenren! Tack Petter, du har gjort en god gärning för mig, du har fått mig att vilja testa varena bilspel.

/André Lamartine

## The Elder Scrolls IV: Oblivion = en besvikelse

Jag är faktiskt missnöjd över Oblivion då jag tycker det saknar mycket av det som föregångaren Morrowind bjöd på. Den stora wow-känslan har för tillfället gått över för mig och jag har börjat se spelets brister och vad som fattas. Till att börja med så tycker jag Oblivion har en otroligt fattig bakgrundshistoria jämfört med föregångaren, dessutom är de flesta böcker i spelet faktiskt tagna direkt från Morrowind så där har Bethesda varit lite väl slöa tycker jag. Samma sak med de flesta rustningar och vapen typer som jag bara tycker har fått en ren uppfinning. De sakerna är ren fakta så det kan man inte bortse ifrån. Sedan är jag heller inte nöjd med transportsätten i spelet. Det här är visserligen min egna åsikt men jag föredrog verkligen att åka båt istället för att kunna teleportera sig vart man vill på kartan bara man har upptäckt det.

Sedan är hästinslaget otroligt bra, men egentligen onödigt enligt mig. För att fortsätta klagomålen mot spelet så är tycker jag att skalbarheten är dålig. Spelvärlden sas ju vara dubbelt så stor i teorin men när man väl är inne i spelet så känns faktiskt världen mindre än vad Vvardenfell någonsin kändes. Som uppföljare tycker jag alltså att spelet inte är värt 10/10. Det jag verkligen gillar mest med Oblivion förutom alla snygga konversationer är hur storyn drivs framåt. Storyn är mycket svagare än i till exempel Morrowind.

/Jocke Svensson



**Revolution blir Wii**  
"Johannes A" anser att det nyligen utförda namnbytet på Nintendos kommande konsol var ogenomtänkt.

## Hade ni räknat med att bli framgångsrika?

Jo jag undrar om ni, när ni började med Gamereactor, hade ni då räknat med denna framgång som ni nått? Jag menar, en mycket tilltalande tidning som utkommer varje månad med de senaste nyheterna, som dessutom är gratis - är bara det är en jättebedrift. Sedan kommer vi till er hemsida där superlativen inte räcker till i detta brev för att på ett rättvist sätt beskriva vad ni har skapat. Sveriges bästa art director (Petter Engelin) går också från klarhet till klarhet. Hade ni verkligen räknat med all denna framgång som ni har och förtjänar, tar ni er en funderare någon gång ibland på vad ni har åstadkommit?

/Erkin Bour

**Vi har ännu bara åstadkommit en liten del av allt vi har som mål att utföra och tänker fortsätta att arbeta stenhårt för att ge er Sveriges bästa spelläsning.**

## Ett ogenomtänkt namnbytte

Vad tänker Nintendo med egentligen? Jag syftar självklart på namnbytet från Nintendo Revolution till Nintendo Wii. Okej, Wii är i ärlighetens namn ett bättre sådant än Revolution, men att byta namnet ett drygt halvår innan konsolen kommer att släppas känns riktigt ogenomtänkt från Nintendos sida. Vad skulle hända om Sony helt plötsligt tog beslutet att byta ut det redan inrotade Playstation 3 till Playstation Us, Playstation 1337 eller något liknande? Vilken katastrof! Med detta sagt kan man ju fråga sig varför namnbytet har skett. Är det verkligen så att Nintendo vill att "vi" ska enas och ha kul tillsammans? Har de blivit inspirerade av

Microsofts "häng med"-mentalitet kryddat med feta onlinelösningar eller kan det möjligtvis bero på något annat? Något dummare? Jag tror att namnbytet är styrt och känner stanken av en amerikansk konspiration. Hur många amerikaner vill ha kommunistiska eller fransknationalistiska slagord som namnet på en konsol? Tänk på saken när ni packar upp era Nintendo Wii i vinter, och glöm inte vad ni läste det först.

/Johannes A

## Sega är döda för mig

Jag börjar bli riktigt orolig men även besviken på Sega, en gång världens bästa spelutvecklare. Det har faktiskt inte ens gått fem år sedan man lade ned sin sista konsol Dreamcast, och då pumpade man ut spel som Virtua Tennis, Crazy Taxi, Shenmue, Jet Set Radio, Space Channel 5 och Skies of Arcadia. De var marknadsledare inom online-spelade, hade stora titlar inom precis alla genrer och var mer synonymt med fräscha spelidéer än självaste Nintendo. Men nästan samma sekund som Sega lade ned Dreamcast, var det som att man samtidigt avvecklade sig själva. De enda bra spel som bär namnet Sega idag är de västerländska titlar man agerar utgivare för. För dagens ungar måste det te sig helt obegripligt att Sega en gång i tiden levererade de bästa konsolerna och pumpade dem så fulla med bra spel att de nästan sänkte Nintendo, utgjorde ett seriöst hot mot Sony och var Microsofts förstahandsval över utvecklare de ville ha till Xbox. Idag är Sega bara en tom och operoslig skugga av sitt forna jag.

/Sega Ages



# SILENT HILL

Grymma  
Effekter!  
Unik **BIO-**  
Upplevelse!

not so silent anymore.

SAMUEL HADIDA PRESENTS A SILENT HILL DCP INC - DAVIS FILMS PRODUCTION IN ASSOCIATION WITH KONAMI A CHRISTOPHE GANS FILM "SILENT HILL" RADHA MITCHELL SEAN BEAN LAURIE HOLDEN DEBORAH KARA UNGER KIM COATS TANYA ALLEN WITH ALICE KRIGE AND JOELLE FERLAND  
CASTING KIM COATS COSTUME DESIGNER WENDY PARTRIDGE EXECUTIVE PRODUCERS PATRICK TATOPoulos MUSIC JEFF DANNA BASED ON THE SERIES CREATED BY KONAMI EDITOR SEBASTIEN PRANGERE PRODUCTION DESIGNER CAROL SPIER DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY DAN LAUSTSEN PRODUCER DON CARMODY EXECUTIVE PRODUCERS VICTOR HADIDA AND AKIRA YAMAOKA EXECUTIVE PRODUCER ANDREW MASON  
WRITTEN BY ROGER AVARY PRODUCED BY SAMUEL HADIDA DIRECTED BY CHRISTOPHE GANS

[www.SonyPictures.se](http://www.SonyPictures.se)

THE  
SILENT  
HILL  
FRANCHISE

FOCUS  
FEATURES

SONY PICTURES  
HOME ENTERTAINMENT

Motion Picture ©2006 Silent Hill DCP Inc. and Davis Production SH, Sinf. All Rights Reserved.

BIOPREMIÄR 14 JUNI

## Tempo\_Lista

### SPEL KALENDER

Vi listar viktiga datum

**18 maj** Den här dagen släpps Fotbolls-VM i Tyskland 2006, Metal Gear Acid 2 och Rumble Roses XX.

**19 maj** Ingen speciellt stor dag när det kommer till spelreleaser men Da Vinci Code, Urban Chaos: Riot Response och X-Men: The Official Game släpps åtminstone.

**24 maj** Polyphony Digital's "Gran Turismo på två hjul" (Tourist Trophy) släpps idag.

**26 maj** Den mäktigaste släppdagen sedan mars, då följande spel släpps: Chibi-Robo, Dragonball Z: Shin Budokai, Full Spectrum Warrior: Ten Hammers, Hitman: Blood Money, Rise of Nations: Rise of Legends, Star Wars: Shadow Strike, Super Princess Peach, Table Tennis, Tomb Raider Legend (PSP)

**1 juni** Half-Life 2: Episode One släpps denna dag, och Petter kommer att sträckspela i 18 timmar utan toa pauser (vi andra bävar för denna dag).

**6 juni** Sveriges nationaldag har faktiskt gått och blivit en röd dag. Ett bra tillfälle och plocka fram de där gamla spelen som man inte riktigt hunnit spela klart tidigare.

**9 juni** Nu börjar det bli sommar på allvar och Fotbolls-VM startar med matchen, men fortfarande släpps det en hel del spel: And 1 Streetball, Astonisha Story, Dr. Kawashima's Brain Training, Field Commander, Flatout 2, GTA: Liberty City Stories (PSP), Metroid Prime: Pinball, Painkiller: Hell Wars, Sensible Soccer 2006, The Movies: Stunts & Effects, Untold Legends: The Warrior's Code och Winback 2: Project Poseidon.

**16 juni** Darkstar One och Rise & Fall: Civilizations at War släpps, men framförallt är det dagen som nummer 38 av din favorittidning finns att hämta i omkring 1000 spelbutiker, skolor och bibliotek över hela Sverige.

**23 juni** Du kanske hade trott att de gröna plastgubbarna var borta för alltid men nu släpps Army Men: Major Malfunction. Dessutom kommer Dynasty Warriors 5: Empires, Forbidden Siren 2, Infected, Loco Roco och Super Monkey Ball Adventure.

**30 juni** Ett ovanligt mäktigt slut på en av de normalt sett tristaste spelmånaderna: Chromehounds, Juiced: Eliminator, Metal Gear Solid 3: Subsistence, Micro Machines V4, Moto GP '06, New Super Mario Bros. Super DBZ, Superman Returns och Syphon Filter: Dark Mirror.

ÖBS! Samtliga premiärdatum är preliminära.



#### Av gammal vana

Nintendo har haft lite av en tradition att byta ut de tidiga namnen på sina konsoleer i ett sent skede. Nintendo 64 kallades från början Ultra 64 och Game-cube gick länge under arbetsnamnet Dolphin.

## Revolution byter namn till Wii

### Nintendo ändrar namnet på sin kommande spelmaskin

Många trodde säkert att Nintendo skulle behålla arbetsnamnet Revolution som officiellt namn på sin femte stationära konsol, men tji fick de då Nintendo valde att byta till det lite udda Wii. Namnet syftar dels på gemenskapen när man spelar tillsammans (we) och de två i:na står för den annorlunda handkontrollen. I övrigt så har Nintendo varit oerhört tysta om planerna kring Wii, som antas

lanseras i oktober eller november. Vissa tredjepartsutvecklare har dock börjat prata om sina spel. Activision gör ett exklusivt Tony Hawk-spel, Tony Hawk's Downhill Jam, Sega gör ett nytt Super Monkeyball med under rubriken Banana Blitz och Ubisoft jobbar med det fjärde Rayman-spelet till konsolen. Ubisofts Paris-studio jobbar också på det Wii-exklusiva actionspelet Red Steel där man

både kommer att få svinga svärd och använda Wii-kontrollen för att rikta skottsälvor. Konami arbetar på strategispelet Elebits, som har vissa likheter med Nintendos Pikmin och SNK har berättat att de ska släppa en samling med alla Metal Slug-spel. Men självfallet är vi mest spända på vad Nintendo själva har att bjuda på och det kan du läsa mer om på [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se).



## Command & Conquer är tillbaka Första bilden från kommande Tiberium Wars!

Electronic Arts strategi-team, som en gång i tiden kallades Westwood Studis (även om inte så många personer från den tiden finns kvar), jobbar på Command & Conquer 3: Tiberium Wars som ska släppas till PC nästa år. Som namnet antyder handlar det om en återgång till de första spelens spelvärld med GDI, brödraskapet NOD, Kane och kampen om Tiberium i centrum. Spelet utvecklas med en uppdaterad version av spelmotorn från Ringarnas Herre: Slaget om Midgård 2 och

fokus har legat på att skapa ett snabbt och smidigt spel med fokus på striderna snarare än resurshanteringen. Handlingen är en viktig del av varje Command & Conquer-spel och den här gången har man valt att utveckla berättartekniken så att storn för framåt även på slagfältet. Radiokommunikation som du snappar upp, karaktärer som du möter på slagfältet, EVA-rapporter och information från databaser kommer att föra handlingen framåt även under själva uppdraget.



## Colin McRae Rally till Xbox 360 och Playstation 3

Första bilden från Colin McRae Rally 07!

Efter den femte och klart sämsta delen i Colin McRae Rally-serien för ett par år sedan har det varit relativt tyst från Codemasters. Nu är de dock tillbaka med den första bilden från det kommande Colin McRae Rally 07 som enbart kommer att släppas till Xbox 360 och Playstation 3. Enligt vad Codemasters hittills avslöjat verkar de ha sneglat lite på svenskutvecklade Rallisport Challenge, då de

traditionella rallysträckorna i Colin McRae Rally 07 kommer att kompletteras med bland annat Hill Climb-moment och arkadliknande Rally Cross-tävlingar.

Onlinemöjligheterna kommer att vara betydligt mer omfattande och genomarbetade än tidigare och det skvallras om officiella, licenserade WRC-sträckor enligt noggranna GPS-mätningar.

## Tempo\_Notiser

### Kändistätt i Scarface: The World is Yours

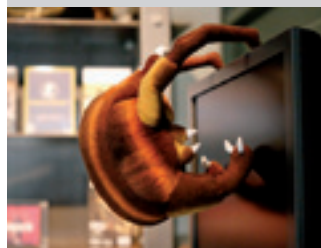
Det blir alltmer populärt att använda välkända röstskådespelare i spel och Scarface: The World is Yours, som ska släppas till hösten ser ut att slå alla rekord. Visserligen är det inte Al Pacino som gör Tony Montanas röst i spelet, men namn som James Woods, Michael Rapaport, Jay Mohr, Tommy Lee (!), Bam Margera, Ice-T, Ricky Gervais, Michael York och Richard Roundtree (Shaft) förpliktigar. Förhoppningsvis kan Radical Entertainment göra röstskådisarna rättvisa och leverera ett minnesvärt spel också.

### THQ gör spel av Sopranos

THQ håller just nu på att göra spel av HBO superba TV-serie. Alla skådespelarna från TV-serien, inklusive James Gandolfini bidrar med sina röster i spelet, och handlingen kretsar kring ett krig mellan Tony och New Jersey-maffian och familjen i Philadelphia. Spelaren tar rollen som Big Pussys oäkta son, och uppgiften blir att jobba sig upp inom organisationen och vinna Tonys respekt. Det låter väldigt mycket som Electronic Arts The Godfather och spelet släpps till Playstation 2 och Xbox 360 senare i år.

### Köp en headcrab från Half-Life 2

För de som spelat Half-Life-spelen är en mörkbrun headcrab kanske inte det första man vill ha bredvid huvudkudden i sängen, men kanske var det just därför som Valve Software förverkligade idén med en gosedjursversion av den otäcka parasiten från Gordons mardrömslika äventyr. För det ringa priset av 25



dollar (190 kronor) plus frakt kan du via Valves egen onlinebutik "The Valve Store" få en alldeles egen headcrab med poserbara ben och håll i magen. Givetvis var vår chefredaktör en av de första som nappade på erbjudande och går nu omkring här på redaktionen med den på huvudet hela dagarna och låtsasregler med mellanmjölk i mungiporna. Något för vårt eget fotoalbum... helt klart.

### Activision tar över James Bond

De senaste spelen med James Bond i huvudrollen har sålt dåligt, varpå EA nu valt att överge licensen. Istället har Activision tecknat ett avtal om att göra James Bond-spel fram till år 2014 (många spel blir det). Enligt uppgifter så jobbade EA på ett spel baserat på den kommande filmen Casino Royale (biopremiär till hösten), men projektet lades ner. Det är oklart om Activision i sin tur hinner med att få klart ett spel i tid baserat på den nya filmen och om detta betyder att vi kommer att få se bättre James Bond-spel än vad som varit fallet de senaste åren återstår att se.

### Army of Two från Electronic Arts

För några år sedan blev det ett väldigt rabalder när EA anställde några nyckelpersonerna hos Ubisofts Montreal-studio. Det hela slutade i rättegångar och öppet gräl, men nu har EA:s nya studio i Montreal presenterat sitt första spel; Army of Two. Spelet kommer vara ett taktiskt actionspel där fokus ligger på samarbete mellan två soldater. Vare sig det handlar om att samarbeta med en kompis eller med en datorstyrd kompanjon är just samarbetet nyckeln till framgång. Spelet utvecklas till Playstation 3 och Xbox 360 och väntas bli klart i början av nästa år.

### Darth Vader får eget spel

I en artikel som publicerades i New York Times berättade Lucasarts VD Jim Ward och producenten Haden Blackman om ett kommande nytt Star Wars-spel som kommer att kretsa kring Darth Vaders karriär mellan episod tre och fyra, samtidigt som Luke Skywalker växte hos sin farbror på Tatooine. Det är ännu oklart när vi kommer att få veta mer om spelet, men det förväntas komma till PC, Playstation 3 och Xbox 360 nästa år.

### Sega Rally 3 till Playstation 3

Efter många års väntat är dags för ett nytt Sega Rally. Inte det halvt misslyckade japanska Playstation 2-spelet som aldrig kom till Europa utan en riktigt lerstänkande och grusätande uppföljare till PC, Playstation 3 och Xbox 360 från nystartade Sega Driving Studio i Storbritannien. Spelet ska släppas nästa år är det tänkt och vill du veta mer om spelet ska du surfa in på [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se) där vi skriver om vårt möte med utvecklarna.

## Tempo\_Lista

### SPELEN DU INTE TRODDE EXISTERADE

Vi har letat fram fyra spel som du aldrig spelat...



#### Carwash Tycoon PLAYSTATION 2

Spelvärlden heter "Spa Town" och är en slags drömresort för smutsiga bilar. Din uppgift är att avgöra hur olika bilmodeller ska tvättas, hur mycket varje bilägare är beredd att betala för att få sin bil tvättad och vilket sätt som är mest kostnadseffektivt för dig. Kanske den mest osexiga och hopplösa spelidén någonsin, eller?



#### Legend of Hercules PLAYSTATION 2

På omslaget står det att Legend of Hercules innehåller fyra olika minispel där bland annat ett pussel, färgläggning (av Hercules båt) och ett memory-linkande spel ingår. Då spelar det ingen roll att spelet bara kostar 89 kronor att köpa, om man får med allt detta, eller? Vi förstår varför Hercules inte finns i svenska butiker.



#### Hansel & Gretel PLAYSTATION 2

Av omslagsbilden att döma antog vi att Playstation 2-äventyret baserat på HC Andersens klassiska barnbok skulle vara genomruttet. Vi trodde fel. Hansel & Gretel är nämligen ett mästerverk med underbart modellerade karaktärer och spännande spelkontroll... eller ja, nä. Vi ljuger, som fan. Spelet stinker... såklart.



#### Street Warriors PLAYSTATION 2

Den muskulösa mannen i kamouflagekeps som smiskar dryga punkarsvin på omslaget till Street Warriors ser sådär härligt Village People-aktigt ut med den välvårdade mustaschen och de tighta jeansbyxorna uppdragna för högt. Spelet har vi tyvärr inte fått chansen att testa ännu, men det spelar inte så stor roll, vi överlever.

## Tempo\_Vansinniga citat

**Tokigt!** Vad sade Sonys storchef?



**"Har ni sett The Matrix? Det är samma interface och koncept. Med början nästa år kan ni koppla upp er till The Matrix."**

Sonys Ken Kutaragi går lös fullständigt och överskattar den hårdvarumässiga kapaciteten i Playstation 2... grovt.



Jag är mest stolt över hur vackra spelets visuella effekter är. Coded Arms innehåller teknik som folk aldrig har sett förut, inivrat kring ett beroendeframkallande och engagerande spel.", säger Yasuo Daikai, producent.

## Coded Arms till Playstation 3

### Från PSP till PS3 för Konamis virtuella mardröm

Kommer ni ihåg att det släpptes ett actionspel till PSP i somras som hette Coded Arms? Inte det, då missade ni heller inte speciellt mycket. Konami har dock inte gett upp på konceptet och nu kommer Playstation 3-spelet som egentligen inte har något mer gemensamt med PSP-spelet än just det grundläggande konceptet om en hacker som tar sig in i en fientlig virtuell värld.

Året är 2015 och en japansk forskare kallad Ashihara har skapat ett massivt virtuellt nätverk som spänner över hela världen. Miljoner av människor förlitar sig på systemet för sina vardagliga sysslor och världens ekonomiska marknader är beroende av det. För att göra systemet säkert från intrång utvecklar Ashihara ett sätt för människor att ladda upp sig själva i systemet för att bearbeta informationen,

hackers å andra sidan kan se allt men inte röra något. Militären har även skapat säkerhets-system för att hindra de hackers som ändå försöker att ta sig förbi spärren, men en dag leder ett e-mail från den mystiske Enigurna till att hackers kan ta sig in i Ashiharas huvuddator. Du är en av dessa hackers, antihjältar som måste möta de säkerhetsprogram och virtuella bestar som patrullerar huvuddatorn.

Till skillnad från PSP-spelet påminner miljöerna nu om verkliga städer, men då det trots allt rör sig om en datorsimulering kan dessa ögonblickligen förändras och världen ritas om framför dina ögon. Riktigt när Coded Arms Assault ska släppas är oklart, men antagligen är tänkt att det ska släppas i samband med Playstation 3-premiären i november eller strax därefter.





## Fem minuter med...

Sir Jonas Mäki, snabbpratade spelorakel på Skandinavians största speltidning

### Varliden var den första konsol du köpte?

En Commodore 64 komplett med en obligatorisk Tac 2-joystick och bandstation. Dessvärre sålde jag den senare till förmån för en NES.

### Varliden är ditt absoluta favoritspel?

Halo, helt klart. Det spelades dagligen i runt tre år och varje helg släpade vi TV-apparater för härliga multiplayermatcher i glada vänners lag. Älskar även Super Mario Bros 2, Final Fantasy IX samt Mega Man 2.

### Varliden var det senaste spelet du köpte?

Mega Man Maverick Hunter X. Jag älskar hans tvådimensionella strapats och tycker att Mega Man är bättre än någonsin i Capcoms nytappning.

### Varliden spelar du mest just nu?

Buzz: The Big Quiz. Dessvärre vinner jag pinsamt sällan och det är ett spel där min vanliga ursäkt om otur inte känns helt klokken. Vårst är det då Petter vinner eftersom han gnider in alla förluster i ansiktet på en flera veckor efter avslutad spelsession. Som tur är klår jag både honom och Jesper i både Halo 2, Dead or Alive 4 och Top Spin 2 numera, två andra populära lunchrast-spel här på redaktionen. Ska försöka träna upp mig under semestern på Tekken 5 också, för där får jag tyvärr ganska sjuka mängder stryk, fortfarande. Vissa säger att jag borde byta gubbe, att den övergödda brunbjörnen inte är speciellt bra... kanske ligger det något i det.

### Varliden spel ser du mest fram emot?

Det mesta till Nintendo Wii faktiskt. Älskar knäppa enkla japanska spel och tror att Wario Ware och Mario Party kommer bli bättre än någonsin. Final Fantasy VII till Playstation 3 och Halo 3 längtar jag också ivrigt efter.

### Varliden hobbies har du utöver spelandet?

Wrestling, främst. Älskar amerikansk fribrottning och WWE i synnerhet. I övrigt har jag nog inte fler hobbies... jag lever för spel rent allmänt och gör knappt något annat än att spela och skriva om spel. All form av motion skyr jag som pesten.

### Varliden hur många timmar per dag spelar du?

Runt 3-4 timmar. Det är lika nödvändigt som luft för mig.

### Varliden världens mest överskattade spel?

Legend of Zelda: Ocarina of Time till Nintendo 64. Så bra var det faktiskt inte och i jämförelse med seriens höjdpunkt; A Link to the Past (Super Nintendo) framstår det som tämligen tragiskt.

### Varliden vilket är det mest underskattade spelet genom alla tider?

Jet Set Radio till Dreamcast, att det inte sålde bättre än vad det gjorde är ett större mysterium än uppförandet av pyramiderna.

### Varliden vilken är den coolaste spelhjälten?

Trots att Sega misshandlat honom svårt de senaste åren, svarar jag Sonic.

### Varliden du äger illrar, stämmer det? Varför?

De är sådär härligt osympatiska, stjäla allt de kommer över och förstör allt de kommer åt.

### Varliden låter inget vidare hörrudu...

Jag älskar såklart mina husdjur och jag skulle aldrig göra mig av med dem. Särskilt inte med tanke på hur vansinniga de gör Petter, han hatar nämligen mina illrar mer än något annat. Jag glömmer aldrig historien då en av dem bet av ett stadigt stycke kött ur hans vadd. Han fick sitta fem timmar på akuten mitt i natten i väntan på en stelkrampspruta.

## MÅNADENS MINUS

### Stalker

Spelet lyste med sin frånvaro när vi pratade med THQ om deras framtida spelprojekt. Vi misstänker nu att Stalker aldrig kommer att släppas. Och ska vi vara ärliga så är det inte någon större förlust.

### Uppdateringar till Elder Scrolls IV

Av någon anledning har inte Bethesda gjort det möjligt för icke-engelskspråkiga att ladda ner de små tillägg som släpptes till The Elder Scrolls IV: Oblivion via Xbox Live. Mycket märkligt och lite dålig stil säger vi samtidigt som vi hoppas på bättring.

### Speltorkan

Det här kvartalet (april, maj, juni) känns som ett av de segaste i mannaminne. Det släpps inte många spel och framförallt skulle det varit trevligt med lite fler nya spel till Xbox 360.

### Playonline

Anmälnings- och installationsprocedurerna för Final Fantasy XI till Xbox 360 är det sämsta vi någonsin upplevt till en konsol (PS2-versionen släpptes ju aldrig här). Spelet borde förses med en tydlig varningsetikett där det förklaras att det tar minst fyra timmar innan man kan börja spela.



### Svenska spel

2006 kan bli det bästa svenska spelet genom tiderna med spel som Battlefield 2142, GTR 2, Just Cause och The Darkness, dessutom vankas World in Conflict, Metronome och eventuellt en uppföljare till The Chronicles of Riddick längre fram. Det ser ljus för svensk spelutveckling.

### Gizmondo-vansinnet

Maskinen var extremt ful och spelen var sanslöst värdelösa, men sällan har väl ett spelföretag bjudit på en såpopera av samma kaliber. Stulina Ferrari-bilar, miljonbedrägerier, mängder av lögner, kriminella säkerhetschefer, rattifylla, en mystisk försvunnen tysk vid namn Dietrich, olaga vapen-innehav och påstådda jobb som terroristbekämpare hos Orange Countys trafikpolis. Om inte Tjock-Steffes liv blir långfilm så finns det ingen rättvisa här i världen.

### Nintendo Wii släpps redan i oktober

Det verkar som Nintendo vill hinna före Playstation 3 och släppa sin nya konsol Wii redan i oktober. Förhoppningsvis släpps den samtidigt över hela världen som Playstation 3 och Xbox 360 (med någon veckas mellanrum).

## MÅNADENS PLUS

## Tempo\_Nyhetskrönika

# EN REVOLUTION KALLAD Wii

Nintendos namnbyte orsakar folkstorm på nätet



Den sista veckan som vi jobbar med tidningen är alltid den mest hektiska. Speciellt när det handlar om numret som kommer ut i samband med årets stora spelhändelse E3-mässan. Nintendo valde att släppa namnet på sin femte konsol ett par veckor innan starten för mässan i Los Angeles och det sände chockvågor genom samtliga spelforum på Internet.

Trots att Nintendo tidigare bytt ut arbetsnamn på konsoler i ett sent skede, Ultra 64 blev Nintendo 64 och Dolphin blev Gamecube, så hade de flesta räknat med att det inarbetade och omtyckta arbetsnamnet Revolution skulle bestå. Men Nintendo ville något annat och namnet som vi nu måste vänja oss vid är Wii. En medveten felstavning av engelskans we, vilket syftar på gemenskapen man ska känna när man spelar och i:na symboliserar den annorlunda handkontrollen.

Redaktionen formguru och chefredaktör gillade instinktivt namnet och loggan. Helt naturligt då han främst bedömer namnet utifrån det formmässiga, medan jag själv och Jonas Mäki blev mindre imponerade då vi mer tänkte på hur själva ordet skulle upplevas. Hur ska det uttalas? Kommer folk verkligen ta till sig och förstå vad det är frågan om? Ett annat problem är att lite beroende hur man väljer att uttala namnet så kan det vara synonymt med att kissa eller adjektivet liten på engelska.

Sen är frågan om namnet har någon betydelse. Sega lanserade sin 16 bitarskonsol som var känd som Mega Drive i Europa och Japan under namnet Genesis i USA. Tänk är själva en konsol som heter skapelsen (eller om man så vill första Moseboken), hur hett är egentligen det? Trots detta blev Genesis en stor framgång för Sega i USA där man faktiskt under några år var större Nintendo. Nej, det är nog snarare innehållet och värdet man lyckas associera namnet med som är nyckeln till framgång. I Segas fall handlade det om att Genesis fick en tuffare och mer attitydsterk framtoning än Super Nintendo i USA och då fick det bibliska namnet en annan mening i spelkretsar. Det är just framtoningen som var Nintendos problem med Gamecube som, oförtjänt eller ej må vara osagt, fick stämpeln som en konsol för yngre spelare. Förhoppningen är att associera Wii med ord som gemenskap, spelglädje, innovation och givetvis revolution. Det är spelen som ska göra det jobbet och snart kommer vi kunna bilda oss en uppfattning om hur det blir med den saken.

\_Bengt Lemne



**Nikon Coolpix P3**  
Cirkapris: 4695:-

Nikons senaste kompaktkamera är en läcker liten rackare med 8 miljoner pixlar i upplösning, vibrationsreducerande filter samt möjligheten att trådlöst överföra bilderna till datorn. En funktion som fungerar bättre än väntat.



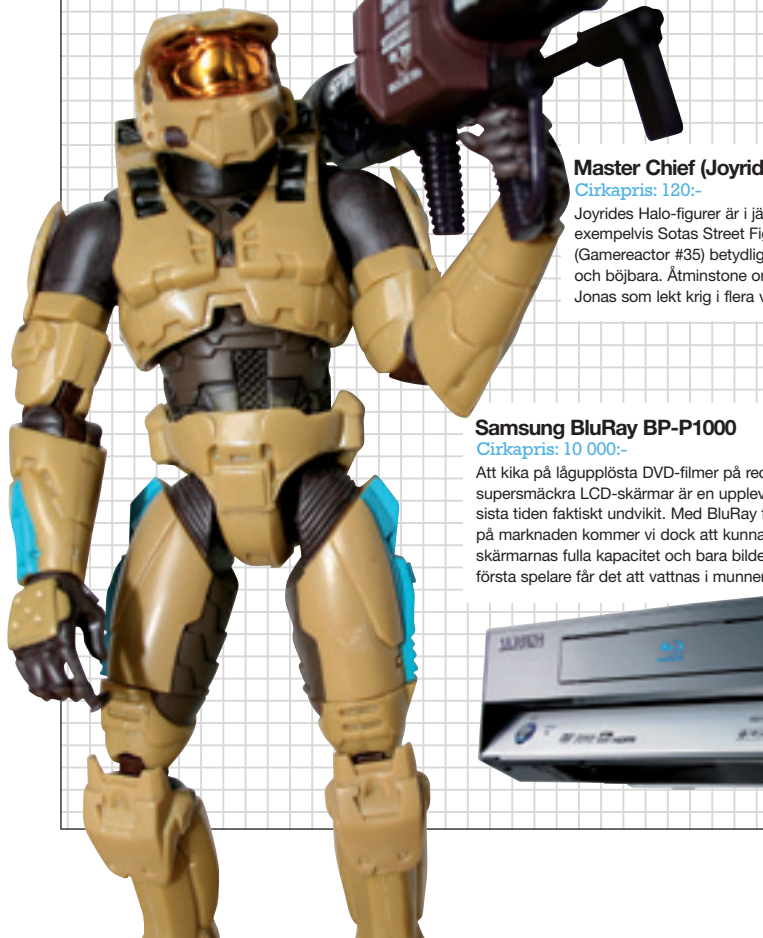
**Sony Ericsson W950i**  
Cirkapris: 4995:-

Walkman som varumärke är sedan ett tag tillbaka pånyttfött och Sony Ericssons Walkman-mobiler har sålt som smör i solsken. Den nya modellen heter W950i, har tryckkänslig skärm, ett 4GB stort flashminne och är tunn som ett grillchips.



**Sony VPL-VW100**  
Cirkapris: 109 000:-

Det finns bra projektorer (Sonyms HS60 och Sanyos Z4:a är sådana) och så finns det perverst bra projektorer. Sonyms brutaldyra VW100 är en av få som klarar av att visa full HD-upplösning (1920x1080) och bjuder på en färgättnad, kontrast och ljusstyrka som oss att skrika högt av vild förtjusning!



**Master Chief (Joyride Toys)**  
Cirkapris: 120:-

Joyrides Halo-figurer är i jämförelse med exempelvis Sotas Street Fighter-figurer (Gamereactor #35) betydligt mer lekvänliga och böjbara. Åtminstone om du frågar Jonas som lekt krig i flera veckor nu.

**Samsung BluRay BP-P1000**  
Cirkapris: 10 000:-

Att kika på lågupplösta DVD-filmer på redaktionens supersmäckra LCD-skärmar är en upplevelse som vi på sista tiden faktiskt undvikit. Med BluRay formatets intåg på marknaden kommer vi dock att kunna utnyttja HD-skärmarnas fulla kapacitet och bara bilden på Samsungs första spelare får det att vattnas i munnen på oss.



**Dell XPS M1710**  
Cirkapris: 19995:-

Spela hårdvarukrävande spel på en bärbar dator är en ekvation som vanligtvis aldrig går ihop. Med Dells senaste tillskott i XPS-familjen; M1720 går det alldeles utmärkt att flaska på maxupplösning i spel som Fear och Half-Life 2 tack vare dubbla processorer, massa minne och ett grafikort som sparkar häst.

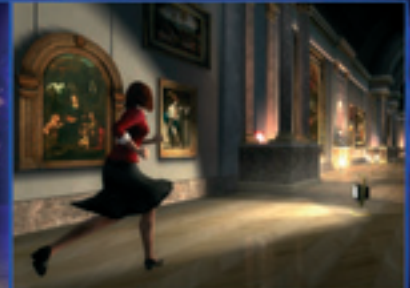


# SO DARK THE CON of MAN

Unlock the  
**Code.**

Solve mysteries and puzzles that go beyond anything you have seen or read. You must stay one step ahead of an enemy formed by an ominous, covert society that will stop at nothing to protect their 2,000 year old secret.

## THE DAVINCI CODE™



Experience new adventures and solve new puzzles that you won't find in the book or film.

Follow a trail of clues hidden in Da Vinci's paintings that will ultimately lead to the final resting place of the Holy Grail.

Explore world famous locations such as The Louvre, Westminster Abbey, and Saint-Sulpice.

A unique blend of stealth, combat, exploration and puzzle solving.

An all new videogame adventure. In stores May 19<sup>th</sup>.  
See the Movie in Theatres May 19<sup>th</sup>.



PlayStation®2



REAKTIONER

## Spelvärldens värsta bad boys

Jonas Mäki berättar om spelvärldens motsvarigheter till sviniga rockers som Tommy Lee och Ozzy...

Knark, slagsmål och vandaliserade hotellrum. Ozzy, Vince Neil, Courtney Love och Pete Doherty är bara några av rockens många värstingar som alla älskat feta skandalrubriker. Inte är det bättre inom idrotten där killar som Allen Iverson, Tonya Harding (har förmodligen en penis, japp), George Best och Eric Cantona är minst lika kända för sitt liv utanför arenan som vad de utträttat i den. Spelbranschen är ännu betydligt lugnare, men faktum är faktiskt att även den har sina busar som får nästan ännu fler rubriker för sina hiskeliga uttalanden än sitt arbete och fler tycks de bli.

Den kanske mest legendariske bråkstaken spelbranschen någonsin haft är ingen mindre än Nintendos förre chef Hiroshi Yamauchi. Han är Nintendos tredje chef genom tiderna och gjorde sig känd som en både hårdhänt och fruktad företagsledare som höll hårt på japanska affärstraditioner. Hans bana började redan 1949 när han som nyutnämnd chef för företaget sparkade alla släktingar i ledningen på närmast maffialiknande manér. På det sättet var det han, och bara han som hade bestämmanderätt i det gamla familjeföretaget.

Yamauchi styrde med järnhand och lät sina anställda tävla mot varandra. De som inte gav 110% fick snabbt sparken, vilket ledde till att han blev allmänt avskydd. En av Nintendos anställda liknande honom vid Moderhjernen från Metroid och menade att Yamauchi var precis lika ond. Han ratade även sin familj, hatades av sina barn och påstods även vara frekvent besökare bland Kyotos många horhus. Dessutom ägde han ett japanskt så kallat "love hotel", som hyrde ut rum till sexsugna per timme.

Med allt detta i bagaget platsar Yamauchi givetvis med lätthet bland spelindustrins värstingar, men han var samtidigt lika städad som han var frispråkig. Bland annat blev han känd för att verkligen bespotta Square efter att de lämnat Nintendo. Han deklarerade att rollspel var onda spel som ingen vettig människa ville spela och önskade dem all olycka i framtiden. Dessutom jämförde han med sedvanlig avsaknad av fitness Microsofts försök att lyckas i Japan, med hur amerikanerna krigat i Vietnam.

En annan frispråkig herre är Tecmos Tomonobu Itagaki, som gjort sig mer känd för att baktala konkurrensen, snarare än att försöka framhäva sina egna produkter. Itagaki saknar dessutom alla former av självdistans och betar sig som en branschens rockstjärna som kan säga precis vad han vill till vem han vill. Mest känd är han för sin svidande kritik gentemot Virtua Fighter- och Tekken-spelen som han kallar tråkiga, långsamma och ofullständiga.



Tecmo-producenten Tomonobu Itagaki är en av de vildaste värstingarna i spelvärlden och chockerar ständigt med sina kontroversiella uttalanden.

### SPELVÄRLDENS VÄRSTINGAR



**Stefan Eriksson**  
Maffiaprofil som brände spel-företaget Gizmonds kapital på vilda fester och snabba bilar. När pengarna tog slut, flyttade han till USA där han snabbt lyckades lura till sig mer pengar. Han ser nu att komma att dömas till 14-års fängelse för grovt bedrägeri.



**Hiroshi Yamauchi**  
Ondskefull Nintendo-chef som styrde och ställde som självaste Stalin. Liknande bland annat Microsofts försäljning av Xbox i Japan med USA:s misslyckade insats i Vietnam-kriget.



**John Romero**  
Sade upp sig från id Software efter megasuccén Doom och brände alla pengar på pippigula Ferraris. I en intervju med Jesper Karlsson inför releasen av megafloppen Daikatana frågade Romero om Jesper var utvecklingsstörd.

Dessutom klagar han mer än gärna på Namcos utvecklare för att de aldrig lyckas implementera väggar i sina spel på samma sätt som han gjort sedan Dead or Alive 2. Ren inkompetens om man får tro Itagaki.

Tyvärr stoppar inte Itagakis usla beteende med förolämpande av sina konkurrenter. Enligt honom själv är han ju tidernas störste producent, trots att han faktiskt inte gjort annat än Dead or Alive-spelen samt Ninja Gaiden. Det färgar av sig i hans sätt gentemot speljournalister, som han behandlar som andra klassens människor. Han tvingade till exempel en amerikansk journalist att döpa en intervju till "Bad Question Interview" för att

## "Tecmo-producenten Tomonobu Itagaki tvingade en amerikansk journalist att döpa en intervju gjord med honom till The Bad Question Interview"

den överhuvudtaget skulle få publiceras, då han blev arg över en fråga som han ansåg onödig. En annan speljournalist fick agera Itagakis vattenpojke under en intervju medan redaktionens egen Petter Engelin beordrades förse honom med öl från en iskyld tunna under Microsofts mässas X03.

Utvecklaren Rockstar North skulle inte göra skäl för sitt namn om det inte vore för högste hönset Sam Houser. Från att ha varit en nördig programmerare med akvarieglastjocka glasögon och ljusblå polojumper fick han alldeles för mycket pengar och makt när DMA Design, som Rockstar North hette innan, började växa. Han hävdade in hundratals miljoner och bytte stil rejält. På hans meritlista finns bland annat en ökad fest på hans lyxyacht i Miami där han bjöd speljournalister

från hela världen på exklusiva damer, alkohol och andra inte helt legitima substanser.

Housers ego är idag ett av branschens absolut största och han älskar sitt Grand Theft Auto så till den milda grad att han inte ens tycker det har några konkurrenter. Frågar man honom om True Crime eller The Getaway hänskrattar han bara som en ond slutboss. Som bara för att bekräfta hans attityd gentemot allt sägs han jubla, snarare än bli upprörd, varje gång någon lämnar in en stämning mot Rockstar North. Det sporrar honom bara ännu hårdare i kampen att försöka komma på koncept som mobbar-spelet Bully för att göra folk ännu argare.

Rötägg, värstingar, svin, galningar, bad boys - de har funnits i alla tider och vissa branscher är helt klart mer befolkad av dem än andra. Men i takt med att spelindustrin omsätter allt mer pengar och personer, kommer självfallet antalet galningar också att öka.

Och handen på hjärtat. Är inte det egentligen till det bättre, för visst är det väl ändå så att det är just rötäggen och deras vansinniga liv och leverne vi vill läsa om, förundras över deras knäppa idéer samt förfasas över sanslösa uttalanden. Kanske är dagens spelprogrammerare de som i framtiden vandaliserar hotellrum, slår sönder TV-apparater, krockar svindryra lyxbilar, anordnar de mest urflippade festerna och ändå kommer undan med det?

\_Jonas Mäki



PERFECTLY EXECUTED

# HITMAN™

BLOOD  MONEY



Release 26. maj



# Beta-test

Gamereactor förhandstestar kommande spel

## Innehåll

Gothic 3, Huxley, Crysis, Stranglehold, Heavenly Sword, Loco Roco, Virtua Tennis 3, Bioshock, Turok med flera



### Läcker grafik

Inspirationen från The Elder Scrolls IV: Oblivion syns tydligt i Gothic 3, men Piranhas spel använder en mer realistisk ljussättning med skarpare kontraster.

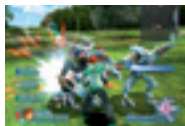
Format PC  Utvecklare **PIRANHA BYTES**  Utgivare **JOWOOD**  Speltyp **ROLLSPEL**  Premiär **OKTOBER**

## Gothic 3

Tyska Piranha Bytes utmanar självaste Elder Scrolls IV: Oblivion med ett mastodont-rollspel där du kan göra precis vad du vill. Mikael Sundberg berättar allt...

De där orcherna kan man aldrig lita på. Först fick vi lära oss att de var ondskefulla monster i Sagan om Ringen, lömska typer som kidnappar hober och myllrar runt i största allmänhet på diverse slagfält. Hela Dungeons & Dragons-mytologin knyckte orcherna rakt av och etablerade dem som ett allmänt otyg (anledningen till att namnet kunde stjälas rakt av var att Tolkien själv hade hämtat det ur gammalengelska berättelser; ursprungligen kommer ordet från latinets Orcus). Vi trodde att vi hade den praktiska svartvita världsbilden klar för oss när Elder Scrolls och Warcraft komplicerade det hela genom att framställa orcherna som brutala men hedervärda krigare, som ofta missbehandlats av människorna och därför förtjänade en plats i samhället. Orcherna var rätt sjyssta egentligen. Trodde vi. Men i Gothic visade det sig att orcher trots allt är ett pack som härjar, erövrar och dreglar en massa. Dags att visa dem vem som bestämmer.

Gothic 3 börjar precis där Gothic 2 slutade. Som en hjälte har du lyckats befria din ö från orchernas anfall och reser mot fastlandet, bara för att upptäcka att invasionen redan är avklarad. Mänskligheten lever i enskilda fickor av motstånd, i belägrade städer och i fångläger. Så det blir upp till dig att rensa upp det hela. Men du måste inte nödvändigtvis rädda mänskligheten. Du kan lika gärna sälja dina tjänster till de orchiska herrarna och tjäna grova stålar, eller helt enkelt ignorera hela situationen och bara göra det som passar dig. Gothic 3 är nämligen ett fritt rollspel med klara drag av The Elder Scrolls IV: Oblivion. Genom hela serien har Gothic inspirerats av Elder Scrolls, men aldrig riktigt kommit ikapp. Den här gången kan de mycket väl lyckas. Framför allt använder spelet en vansinnigt läcker grafikmotor. Hittills har vi mest fått se bilder på omgivningarna, men vilka



### UTANNONSERAT - Phantasy Star Universe

Segas kommande onlinerollspel Phantasy Star Universe kommer även att släppas till Xbox 360. Tyvärr kommer dock inte Xbox 360-spelarna kunna spela tillsammans med PC- och PS2-spelarna när spelet släpps till hösten.



### UTANNONSERAT - Ridge Racer 7

Det kom knappast som en överraskning att Namco förberedde en fortsättning på sin Ridge Racer-serie lagom till PS3-premiären. Upp till 14 spelare ska kunna mötas online i spelet som förhoppningsvis är mer spännande än Ridge Racer 6.



Gothic 3 utspelar sig helt och hållet i ett tredjepersonsperspektiv. För att underlätta avståndsattacker siktar karaktären automatiskt in sig på närmaste motståndare åt det håll du vänder honom.

omgivningar sen. Utvecklarna skryter med att spelet ska innehålla hela sjuttiofem kvadratkilometer spelyta, nästan dubbelt så mycket som The Elder Scrolls IV: Oblivion. På denna yta finns det gott om utrymme för olika klimat, bland annat finns en enorm öken att utforska, komplett med kilometervis med sand. Istället för den ganska platta

eftersom striderna nu kan involvera massvis med folk på samma gång. En innovativ funktion är det faktum att en fiende inte är död bara för att du besegrar den. Den tuppar bara av, och du får sedan bestämma om du vill utdela det dödande hugget eller inte. Det ska bli intressant att se hur det fungerar tillsammans med datorkaraktärernas

## ”Utvecklarna skryter med att spelet ska innehålla sjuttiofem kvadratkilometer spelyta, nästan dubbelt så mycket som The Elder Scrolls IV: Oblivion.”

världen i Oblivion har Gothic mer kuperade landskap och kreativa städer som påminner mer om verkligheten. Alla spelets karaktärer styrs förstås av en avancerad AI som avgör hur de reagerar på dina handlingar. Vad som däremot är mindre realistiskt är faunan i Gothic-världen. Ute i vildmarken vandrar det omkring enorma tyrannosaurier, gigantiska krokodiler och andra urtidsdjur. Sen har vi förstås orchererna, som mer påminner om Tolkiens förvirrade kreatur än de charmigt illgröna varelserna från Warcraft.

Spelmässigt bjuder Gothic 3 på mer varierade strider. Det finns en mängd olika attacker att använda, samtliga i realtid i ett tredjepersonsperspektiv. Varje vapen har sina egna animationer vilket känns generöst efter The Elder Scrolls IV: Oblivion som trots allt bara hade en handfull olika rörelser. I tidigare spel var det främst tangentbordet som användes, men nu är även musen högst inblandad. Det behövs,

intelligens; kanske vill de hämnas senare eller kanske står de i tacksamhetsskuld till dig. I övrigt följer spelet ungefär samma mönster som Elder Scrolls, där du inte väljer ett fast yrke utan utvecklar din karaktär främst genom att använda olika färdigheter.

Det återstår att se huruvida Gothic 3 kan överglänsa Bethesdas mästerverk. Grafiken är enastående men frågan är vilken superdator som behövs. I september ska Gothic 3 släppas i Tyskland, med en engelsk version planerad till månaden därpå. Spelet ska visas upp på den kommande E3-mässan och vi återkommer förstås med mer information.

**\_Mikael Sundberg**

**Gamereactor säger:** Gothic 3 verkar lovande, men frågan är om Piranha Bytes bitit åt sig mer än vad de kan svälja. Vi ser fram emot att recensera spelet i höst.

# Beta-test

Gamereactor förhandstestar kommande spel



## UTÄNNONSERAT - Destroy All Humans 2

Kommer ni ihåg Crypto-137 från förra sommarens spel Destroy All Humans? Då besökte han Jorden på 50-talet och den här gången är det 60-talet som får besök. Ett samarbets-läge har tillkommit och spelet släpps till Playstation 2 och Xbox i slutet av året.



**Skjut sönder allt**  
Miljöerna i Stranglehold är perfekta för filmiska eldstrider, eller vad sägs om en lyxig restaurangmiljö ombord på en båt, en penthouse-svit i centrala Chicago samt ett museum.

Format PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare MIDWAY Utgivare MIDWAY Speltyp ACTION Premiär NOVEMBER

## Stranglehold

John Woo återvänder till sitt ursprung...

Inspektör Tequila slår sig ned vid bardisken med en sammanbiten min. Han är snuten som inte tvekar att kasta sig genom ett kulregn eller att be chefen att dra åt helvete. Han är Hong Kongs svar på Dirty Harry, en hårdkokt polis som sett och upplevt det mesta. Ett kuvert med pengar byter ägare en bit bort i baren och snart är infernot i full gång. Tequila kastar sig bakåt och glider över ett bord utan att för en sekund upphöra sitt skjutande. Cementpelarna inne i baren åts långsamt upp av hungriga kulor, medan allt fler av Tequilas fiender perforerade faller till golvet. Scenen från Stranglehold är inte olik öppningsscenen i tehuset från John Woos Hard Boiled, filmen som nu får en uppföljare i spelform. Hong Kong-action har kommit att bli stilbildande inte bara för actionscenerna i Hollywood-filmer utan även i sin tur för många spel och vad vore då inte mer logiskt än att John Woo nu tar en av sina mest hyllade filmer och gör spel av härligheten.

Genom åren har man blivit luttrad av samarbeten mellan film- och spelbransch. Det har nästan undantagslöst varit ett recept för total katastrof. Vem trodde inte att Wachowski-brödernas insatser och Shynys mångåriga arbete skulle resultera i något mer aptittigt än Enter the Matrix och Path of Neo? Det kändes som ett dukat bord och då behöver vi inte nämna hundratals mindre ambitiösa spelprojekt med Robocop, Superman-spelen, Catwoman och den lilla kycklingen i spetsen, som bara ämnat att suga några extra slantar ur fansens plånböcker. Om det är något som ligger Stranglehold i fatet så är det just detta, det snackas inte speciellt mycket om spelet och utan Hollywood-kopplingen hade kanske fler redan fått upp ögonen för spelets uppenbara kvalitéer. I sann John Woo-anda och i likhet med Max Payne, handlar det om överdriven action i slow motion där man kastar sig till höger och vänster, nyttjar



John Woo är ingen spelfanatik och har därför inte varit med och kommenterat spelkontrollen i spelet. Däremot har han varit med och styrt tempot, kameravinklarna och hur eldstriderna ska fungera.

inredningen som skydd eller bara för att avrätta någon med stil. För stil och finesse är lika viktigt i Stranglehold som i en välkoreograferad Hong Kong-rulle, du belönas för de stunt du utför och desto fler kombinationer du knyter ihop ju fler poäng tjänar du. Poäng som i sin tur kan förvandlas till nya uppgraderingar och vapen, men framförallt låser du upp specialattacker som kan hjälpa Tequila ur riktigt kniviga situationer.

Chow Yun-Fat repriserar rollen som inspektör Tequila, när denne jagar en rysk gangsterboss från Hong Kong till Chicago där delar av Stranglehold utspelar sig. Tequilas före detta fru har kidnappats och för att använda en sliten klyscha så är det personligt den här gången. Inte världens mest oväntade eller nydanande handling, men det är inte handlingen som får oss att längta efter Stranglehold. De sanslösa kulkaskaderna, rämmande murbruk och den kompromisslöse Tequila räcker gott och väl för att få oss på läppsllickarhumör. Det främsta skälet till optimism är dock att spelet utvecklas av Midways skickliga Chicago-studio, vars senaste produktion var det plågsamt underskattade Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy.

När vi höll på att arbeta med Psi-Ops 2, eller vad man nu vill kalla det, så dök möjligheten till det här samarbetet upp. John Woo hade själv varit på E3-mässan året innan och sett att massor av spel kopierade hans bildspråk med actionsekvenser i slow motion och tänkte redan då att han borde ge sig in i spelbranschen, berättar



### UTANNONSERAT - Castlevania: Portrait of Ruin

Konami återvänder till Draculas slott med det andra Castlevania-spelet till Nintendo DS. Den här gången ska en vampyrjägare och en magikunnig flicka stoppa ondskefulla planer att återuppväcka Dracula under det andra världskriget. Släpps i höst.



### UTANNONSERAT - Frontlines: Fuel of War

Frontlines som ska släppas under 2008 till PC, Playstation 3 och Xbox 360 är Kaos Studios första spel. Massor av frihet och action vankas i en värld där bristen på olja orsakat det tredje världskriget.



## Heavenly Sword

Ösigt actionspel som sätter standarden för PS3

Format PLAYSTATION 3 Utvecklare NINJA THEORY Utgivare SONY

Speltyp ACTION Premiär 24 MAJ



Fans av God of War kommer att känna sig som hemma direkt. Den ännu odöpta hjältinnan bjuder på akrobatik värdig en ninja på uppåttjäck, men är aningen sötare än Kratos.

En av de mest imponerande titlarna på förra årets E3-mässa var Heavenly Sword. I en vansinnigt snygg sekvens fick vi se en arg dam med illrött hår spöa upp hundratals fiender med sina God of War-inspirerade kedjeknivar. Till skillnad från Playstation 3-spel som Motorstorm och Killzone, som visade sig bestå av förrederade filmer, kördes också Heavenly Sword-demonstrationen på den befintliga spelmotorn, vilket knappast gjorde det mindre imponerande.

Heavenly Sword skryftar runt hundratals detaljerade fiender och en del helt vansinniga effekter utan att ens behöva lyfta lillfingeret. Ninety-Nine Nights bygger på samma grundidé, att hacka sig genom tusentals fiender, men ser fulare ut varje gång vi ser det, medan Heavenly Sword bara verkar bättre och bättre.

Utvecklarna Ninja Theory har blandat God of War och Prince of Persia, och tillåter spelaren att utnyttja omgivningen, hoppa mellan väggar och samtidigt spöa upp fiender på alla tänkbara sätt. Motståndarna har en avancerad artificiell intelligens och varierade rörelsemönster som gör det hela oförutsägbart och förstås rejält underhållande. De har också inkluderat luftstrider med klara drag av Devil May Cry eller valfritt ninjaspel där tjafs som gravitation är helt onödigt. Denna vildsinta våldsfest har sedan placerats i enorma landskap fullkomligen proppade med arméer av fiender, lite som Dynasty Warriors. Ninja Theory har även varit generösa nog att utrusta hjältinnan med en överdimensionerad bärbar kanon modell extra large, värdig vilken förstapersonsröjare som helst. Resultatet är ett spel med mumsiga inslag från alla de stora actiontitlarna.

Mikael Sundberg

**Gamereactor säger:** Estetiskt och konceptuellt är Heavenly Sword en fullträff. Huruvida det spelmässiga också briljerar törs vi inte svara på förän vi testat en mer fullständig förhandsversion.



Ninja Theory hette tidigare Just Add Monsters och låg bakom det charmiga Kung Fu Chaos. Efter att deras ägare Argonaut gått omkull tog Sony över projektet som tidigare varit tänkt för Xbox 360, och den förlängda utvecklingstiden verkar ha gett resultat.

Brian Eddy, spelets regissör och teamets kreativa ledare.

Psi-Ops var ett av de första actionspelet som på allvar införde fysiken som en central del av spelmekaniken när det släpptes några månader innan Half-Life 2 hösten 2004. Precis som Half-Life 2 använde sig Psi-Ops av Havok-teknologin och även Stranglehold kommer att nyttja samma fysiksystem för att simulera hur objekt och omgivningar reagerar på varandra och de enorma mängder bly som Tequila och hans måltavlor delar ut. Att interagera med omgivningarna i spelet är också centralt

## ”Tequila är snuten som inte tvekar att kasta sig genom ett kulregn eller att be chefen att dra åt helvete”

för hur eldstriderna ter sig. När du exempelvis närmar dig ett bord kan du med ett knapptryck kasta dig över det varpå spelet går in i slow motion (här kallat Tequila Time). En annan spelmässig detalj är de så kallade mexikanska duellerna, som uppstår när du möter fiender som ännu inte dragit sina vapen. Spelkameran flyttar sig utåt för ett mer John Woo-aktigt perspektiv och du får några sekunder på dig att påverka hur förutsättningarna för hur själva striden ska se ut. Några sekunder av strategiskt tänkande som kan vara helt avgörande för utgången.

- Vissa banor kommer att vara specifikt designade för fordon, medan andra har ett friare upplägg. Vi har en bana där med en stor båtjakt och längs vattnet finns det vaktposter som du måste sätta ur spel. Men du kan välja att köra med en bil och köra runt vattnet till målet eller ta dig dit till fots. Det är upp till spelaren och vi vill gärna se banorna som små sandblådor, men inte på samma skala som Grand Theft Auto så klart, säger Brian Eddy.

Visuellt sett ser Stranglehold ut att leverera en upplevelse av högsta klass. En ytterst betydande orsak till detta är utan tvekan att spelet använder sig av Epics hyllade Unreal 3-teknologi (Gears of War, Unreal Tournament 2007).

Bengt Lemne

**Gamereactor säger:** Att göra en uppföljare till Hard Boiled i spelform är en strålande idé och av det vi hittills fått se kommer Midway inte att göra oss besvikna.



## UTANNONSERAT - Lumines II

Det kommer knappast som någon överraskning att Tetsuya Mizuguchi och Q Entertainment jobbar på en uppföljare till succépuddelspelet Lumines till PSP. Dessutom kommer en uppfräschad version av originalet (Lumines Plus) till Playstation 2. Båda släpps i höst.

# Beta-test

Gamereactor förhandstestar kommande spel



### Unreal som förebild

Huxley använder en modifierad version av Unreal 3-motorn. Enligt producenten Kijong Kang har Webzen inspirerats mycket av de senaste Unreal Tournament-spelen överhuvudtaget.

Format PC/XBOX 360   Utvecklare **WEBZEN**   Utgivare **WEBZEN**   Speltyp **ACTION**   Premiär **HÖSTEN**

## Huxley

Jonas berättar om ett superambitiöst actionspel som mycket väl kan förändra genren för alltid

Det är inte ofta spelutvecklarna lanserar spel förlagda till en avlägsen framtid, där allt är ljus och trevligt och all ny högteknologi används till mänsklighetens bästa. Koreanska Webzen tänker heller inte ändra på det med sin kommande förstapersonsskjutare Huxley, som i ytterst traditionell stil utspelas i en både mörk och ogästvänlig framtid. Att omgivningarna kanske inte är de mest fantasifulla ämnar man dock ta igen med råge genom att erbjuda hårdkokt action som kombinerar det bästa från World of Warcraft med grafiken från Unreal 3-motorn. En våt dröm för alla actiontörstande människor som tycker att förstapersonsgenrens utveckling stannat av lite sedan Half-Life 2, alltså.

Spellet kretsar kring oss människor, kallade sapiens i spelet, som genom vårdslöshet med djur och natur av misstag råkat skapa en alternativ ras, fyndigt nog kallade alternatives. De sistnämnda kommer givetvis inte sådär övermåttans bra överrens med sapiens, vilket har lett fram till helt enorma krig som inte lär ta slut förrän endera rasen utplånats från planetens yta. Som om inte detta vore nog med galenskap, är givetvis inte alla sapiens och alternatives överrens inbördes, och har därför även splittrats upp i olika fraktioner med specifika mål och särskild taktik.

Det är här du som spelare kommer in i bilden. Du spelar som sapiens eller alternatives och beroende på din personlighet letar du rätt på den fraktion som bäst passar överrens med hur du är och dina ideal. Därefter kan Huxley börja, ett spel där du delar server med upp till 5000 andra personer samtidigt. För att verkligen låta påskina att det här är så mycket mer än ett vanligt actionspel tar dina första stapplande steg i Huxley plats i någon av världens kraftigt befästa jättestäder, där ett till synes vanligt folkmyller utspelas framför dina ögon. För att verkligen göra en insats för din ras och för din fraktion, är det ingen mening att du som gröngöling bara springer rakt ut på ett slagfält och tvärt blir



### UTANNONSERAT - Hot Pxl

Ataris Hot Pxl handlar om en dag i Djons liv. Djon är hälften nörd, hälften skatöre och lever i en pixelerad värld där vi avancerar genom 200 olika minispel i bästa Wario Ware-stil. Hot Pxl ska släppas till PSP i slutet av året.



### UTANNONSERAT - God Hand

Skräckkungen Shinji Mikami har som bekant lämnat Resident Evil-serien bakom sig och anslutit sig till Clover Studios (Viewtiful Joe, Okami) där han producerar God Hand till Playstation 2. Ska släppas under vintern.



I Huxley är alla män tungt bepansrade och endast en liten skymt av huvudknoppen syns med full rustning. Däremot har man tydligen forskat mer kring rustningar till kvinnliga kämpar, för de behöver bara en nätt högteknologisk bikini för att åstadkomma ett likvärdigt skydd.



Det kommer att finnas gott om uppdrag att göra även för den ensamme spelaren. Varje sådant kommer att finnas i mer än ett utförande, så du kommer aldrig att få en upplevelse exakt likadan som någon annans.

dödad av någon skickligare och bättre beväpnad krigsveteran. Du måste helt enkelt jobba dig upp mot toppen, välja rätt strider och framför allt fraternisera med övriga spelare för att få tillgång till rätt utrustning. Så länge du är inne i en stad är det egentligen inte så mycket som skiljer Huxley från exempelvis World of Warcraft. Du pratar med folk, knyter kontakter, köper/säljer utrustning, tilldelas uppdrag som kan ge klirr i kassan samt lyssnar på det senaste skvallret om hur mycket land som vunnits eller förlorats den senaste tiden.

Hur mycket tid man spenderar inne i städerna är upp till var och en, men det är på slagfältet som Huxley exploderar. När du känner dig mogen att ta upp kampen och kämpa för din ras överlevnad, kan du ansluta dig till de otaliga strider som hela tiden

att du längre fram kan lära dig nya färdigheter. Precis som i ett rollspel kommer du nämligen hela tiden att få en bättre och bättre figur att spela med. Till en början kan du inte klättra, inte hoppa speciellt bra, tar mycket fallskada och kan heller inte nyttja alla de många fordon som finns på slagfälten. Med rätt erfarenhet, rang och inte minst pengar kommer du dock till slut att bli en verklig veteran som kåkar kaxiga grön-gölingar till frukost och blir en helt oumbärlig tillgång i strid.

Just det där med tuktandet av grön-gölingar är förresten värt en liten extra kommentar, eftersom man faktiskt inte måste ta del av de strider som påverkar fördelningen av mark mellan raserna. Vill du kan du självfallet utmana vem som helst i spelet för lite action öga mot öga, eller bjuda in dina kompisar för att jaga flaggor eller kanske en och annan hederlig dödsmatch.

Sydkorea har en lång tradition av PC-spelande, där företrädesvis Bllzards många spel har slagit igenom enormt. Det har färgat av sig på hur landets egna studios designar sina spel, där man lånar lika mycket från sin egen konsthistoria, som från japansk manga och alltså västerländska PC-spel. Det har mynnat ut i en speciell och faktiskt väldigt tilltalande stil där strikt realism blandas med lekfullhet. Det i kombination med Epics numera så välanvända Unreal 3-motor, gör att Huxley är av absolut toppklass rent grafiskt. Hur det blir med bilduppdateringen under striderna i ett så grafiktungt spel är dock ett frågetecken som återstår att räta ut för utvecklarerna.

Huxley utvecklas till både PC och Xbox 360, men överraskande nog tänker inte Webzen nöja sig med att bara göra samma spel till båda formaten. Enligt producenten Kijong Kang brukar sådant bara resultera i att man får lösningar som inte är optimala för något av formaten. Därför kommer det att finnas spelmässiga skillnader i hur man spelar Huxley på PC och på Xbox 360. Dessutom siktar man på att ha olika vapen och fordon, för att dra nytta av de fördelar man har med mus/tangentbord kontra handkontroll.

Det är omöjligt att inte falla pladask för ett så hyperambitiöst projekt som Huxley. Om utvecklarerna lyckas realisera sina planer och om spelet faktiskt blir så bra som potentialen det har, kommer det att revolutionera vårt sätt att se på förstapersons-skjutare under flera år framför samt stöpa om hela genren. Vi på Gamereactor är

## ”De som tycker att slagen i Battlefield 2 är massiva lär fortsättningsvis se dessa som små skärmytslingar, för i Huxley kommer striderna att vara minst tre gånger så stora”

pågår. De som tycker att slagen i Battlefield 2 (med runt 100 spelare) är massiva lär fortsättningsvis se dessa som små skärmytslingar, för i Huxley är det tänkt att minst tre gånger så många ska kunna ta del i stridigheterna.

Med så många personer på slagfältet kommer självklart en övergripande koordination och samarbete vara oerhört viktigt. Att springa iväg helt okontrollerat gör att man riskerar att stå öga mot öga med ett 50-tal välbeväpnade stridspittar på motsatt sida. Sådana dumheter skadar inte bara din rang och gör att folk inte vill ha med dig i sitt lag, utan gör också att du aldrig kommer att få den erfarenhet som gör

dessvärre luttrade realister och det är faktiskt inte första gången vi hör en relativt liten utvecklare lova guld och gröna skogar. Ännu har Webzen nämligen inte visat mer än små fragment av spelet och risken finns dessvärre att man inte lyckas få ihop alla pusselbitar på ett bra sätt.

\_Jonas Mäki

**Gamereactor säger:** Huxley ser ut att bjuda på enormt mycket fräscha idéer och extremt läcker grafik. Alltför höga ambitioner brukar dock ibland resultera i luftslopp.



## UTANNONSERAT - Ratchet & Clank: Size Matters

Storleken har som bekant viss betydelse och när radarparet Ratchet och Clank är tillbaka är det i miniformat till PSP. Spelet ser ut att vara en återgång till ett mer klassiskt upplägg, efter det inte helt lyckade Ratchet Gladiator. Släpps i början av nästa år.

# Beta-test

Gamereactor förhandstestar kommande spel





## FÖRSEENAT - Timeshift

Vivendi övertog utgivarskapet för Saber Interactives spel från Atari och valde att förseña det ordentligt för att ge utvecklarna tid att förbättra spelet. En god idé tycker vi då förhandsversionen vi testade förra månaden inte alls höll måttet.



## UTANNONSERAT - Metal Slug Anthology

SNK:s första spel till Nintendo Wii blir en Metal Slug-samling med. Samlingen ska även släppas till PSP under namnet Metal Slug Collection. Just nu funderar vi på hur det kommer att bli att spela dessa klassiker med Wii-handkontrollen.

# Crysis

## Skaparna av Far Cry är tillbaka med ett av de läckraste spelen vi någonsin sett

□ Format PC □ Utvecklare CRYTEK □ Utgivare EA □ Speltyp ACTION □ Premiär NOVEMBER

"Vad fan är det där?", ropar en panikslagen soldat, medan de överlevande resterna av manskapet beger sig ut på det enorma hangarskeppets däck. Ut ur explosionernas rökpelare stiger ett gigantiskt metallmonster fram. Med långa tentakelliknande ben är den som hämtad ur Världarnas Krig. Utan att tänka sig för öppnar soldaterna eld mot den tio meter höga skapelsen, men kulorna verkar snarast roa inkräktaren. I några sekunder stannar den till och någon form av energi samlas kring dess "mun". "Tag betäckning!", ropar en av soldaterna, men det är redan för sent när orden lämnar hans läppar. Soldaterna som befann sig inom räckhåll för metallmonstret förvandlas på ett ögonblick till isskulpturer, som sedan splittras i tusentals små isskärvor när metallbesten trampar vidare över sina offer.

De soldaterna som överlevt attacken samlar sig snabbt för att gå till en koordinerad motattack med de tyngsta vapen de har till sitt förfogande. Något som efter några minuter resulterar i att ett livlöst, rykande metallskelett ligger på det fördärvade hangarskeppets däck. De överlevande samlas upp av en förseñad räddningspatrull och jag har precis fått uppleva en av Crysis många bossbataljer. Intensivt, gastkramande och olik ett något jag tidigare sett i ett spel.

Det är tyska Crytek som är tillbaka med ett nytt spel efter succén Far Cry. För två år sedan var Far Cry en stor bedrift som släpptes ett halvår innan både Doom 3 och Half-Life 2, men ändå lyckades hålla jämna steg med de två giganterna rent tekniskt. Frågan är dock om inte Crysis kommer att vara än mer överlägset sin samtid när spelet släpps till hösten. När jag satt i London tillsammans med den tyska spelutvecklaren och betraktade deras skapelse skickades omväxlande kalla och varma ilningar längs skelett och nervtrådar. Den värld som Crytek skapat i Crysis är helt enkelt så detaljerad att det får fysiska konsekvenser för en vanlig enkel spelälskare som undertecknad.

Även om djungeln och ön ni ser på bilderna påminner lite om det Jack Carver fick uppleva i Far Cry, så finns det mycket som skiljer de båda spelen åt. Upplägget i Crysis bygger på fyra vitt skilda delar. Till en början handlar det om de bittra fienderna



Även om Cryteks fokus ligger på ett storydrivet äventyr kommer det att bjudas på en hel del flerspelaraction också. Traditionella spellägen som dödsmatcher och flaggfångande kompletteras med något kallat power struggle där man samlar på sig erfarenhetspoäng och pengar för en långvarig onlineupplevelse.

utsträckning utan allt för många måsten och pekpinnar. Vill du vara Stilla Havets Rambo eller mer av en lagspelare är upp till dig. Något annat som gör spelet mer dynamiskt är hjältens "framtidrustning", denna kan ge dig ökad snabbhet, styrka eller skydd. Det innebär att du kan kasta omkring palmträd eller slå på extra snabbhet vilket gör att du kan undvika kulor i bästa Matrix-stil. Även ammunitionen har olika funktioner som att de ger ifrån sig en radarsignal så att du "märka" en vakt, eller hjärntvätta en fiende att gå över till din sida eller helt enkelt få den att somna in. Speciellt när det kommer till striderna med koreanerna i början kan det vara klokt att välja icke våldsamma lösningar om man vill att det framtida samarbetet ska bli så smidigt som möjligt. För även om utomjordingarna är det omedelbara hotet så kommer inte dina nyvunna vänner glömma bort hur du tidigare behandlade deras kamrater. Den koreanska generalen som du samarbetar med kommer att hjälpa dig i olika stor utsträckning beroende dina handlingar, kanske undanhåller han viktig information eller utrustning om han inte litar på dig.

Än så länge är det svårt att säga om Crytek kommer att lyckas med sin ambitiösa genremix, men en sak kan vi redan nu säga och det är att Cry Engine 2.0 gör saker som vi aldrig tidigare har sett i något spel. Djungeln med den täta vegetationen, ljuset som sipprar ned genom trädkronorna och centimeterexakta skuggor är en fröjd att skåda. När man betänker att man dessutom kan spränga och skjuta sönder allt, eller att ormbunkarna börjar svaja när du smyger dig förbi så blir det inte mindre imponerande.

**\_Jesper Nielsen (Gamereactor Danmark)**

**Gamereactor säger:** Crysis ser ut att bli nästa riktigt stora actiontitel till PC och vi tror stenhårt på de tekniskt krigiga tyskarna.

## "Cry Engine 2.0 gör saker som vi aldrig tidigare har sett i något spel"

Nordkorea och USA som tävlar om att först nå en mystisk farkost som störtat på en ö i Stilla Havet. Väl framme på ön vidtar ett gerillakrig i skydd av öns täta vegetation mellan de båda nationernas soldater. Ett krig som plötsligt avbryts när rymdskeppet öppnar sig och sänder ut en kraft som förvandlar hela ön till ett landskap. Det isiga landskapet fylls med mängder av utomjordiska och illasinnade robotar som tvingar de forna fienderna att samarbeta för att överleva. Striderna fortsätter sedan ut på stora hangarfartyg och mot slutet kommer spelaren också ges en inblick i den väldiga farkostens inandömen. Vad som sker inuti utomjordingarnas skepp är något som utvecklaren av naturliga skäl vill hålla hemligt, men de nämner att de låtit sig inspireras av James Camerons Aliens och vi får se en kort sekvens ombord på rymdskeppet där striderna kommer att ske med spelaren fritt flytande i nollgravitation. Ett annorlunda grepp som torde leda till ett lägre tempo och mer taktik.

De hjärndöda mutanterna från Far Cry är som bortblåsta i Crysis där mycket kraft istället lagts på fiendernas artificiella intelligens. Crytek hoppas göra spelet mer taktiskt utmanande, samtidigt som spelaren ska tillåtas styra sin egen upplevelse i stor



Crytek säger sig ha hämtat inspiration från filmen Aliens där biffiga marinsoldater försöker överleva på den avlägsna planeten LV-426. Vissa andra influenser från filmer som Världarnas Krig och Rovdjuret kan också skönjas.

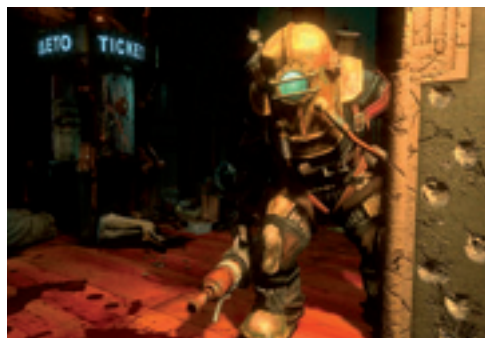
# Beta-test

Gamereactor förhandstestar kommande spel



## UTANNONSERAT - Sonic Rivals

Det är inte många format som Segas blå igelkott har gästgat genom åren och nu är det PSP:s tur. I Sonic Rivals handlar det om att kämpa mot någon av Sonics rivaler som Knuckles och Shadow om att nå först till varje banas slut. Släpps till hösten.



## Bioshock

Format PC  Utvecklare **IRRATIONAL GAMES**  Utgivare **TAKE 2**  
 Speltyp **ACTION/ROLLSPEL**  Premiär **2007**

När Take 2 för några månader sedan lättade på jätteplånboken och köpte spelutvecklaren Irrational Games (Freedom Force, SWAT 4 och System Shock 2) var det främsta skälet, utan tvivel, Bioshock. Spelet utvecklas som en andlig uppföljare till System Shock 2 från 1999 och bjuder på samma mix av action (sett ur förstapersonsperspektiv) och rollspel. Det finns inga egentliga kopplingar mellan Bioshock och System Shock 2 beträffande story och karaktärer. Temat har skiftat från sammankopplingen av kommersialism och teknologi till att handla mer om biologi och genetik, men mycket känns ändå igen.

Spelet utvecklas i första hand till PC, men kommer förmodligen även att släppas till Xbox 360 och Playstation 3. Irrational Games har en imponerande meritlista och vi tror stenhårt på Bioshock.



## Virtua Tennis 3

Format PS3/XBOX360  Utvecklare **SEGA AM2**  Utgivare **SEGA**  
 Speltyp **SPORT**  Premiär **VÅREN 2007**

Det var faktiskt nästan hela fem år sedan vi fick ta del av ett helt nytt Virtua Tennis, om man bortser från PSP-versionen som släpptes i höstas då förstas. Men några dagar innan E3-mässan inleddes i Los Angeles berättade Sega att den planerade arkadversionen av Virtua Tennis 3 även ska släppas till Playstation 3 och Xbox 360 nästa vår. Naturligtvis är den patenterade lättillgängliga spelbarheten intakt, där det mestadels handlar om goda reaktioner, tålmod och timing.

Sega lovar även förbättrad artificiell intelligens hos de datorstyrda motspelarna samt nya licensierade proffs. Fler minispel står också på menyn men även detaljerade möjligheter att skapa en egen spelare utlovas. Vi hoppas naturligtvis även på ett fylligt onlineläge, men det har Sega själva hittills inte sagt någonting om.



## Loco Roco

Format PSP  Utvecklare **SONY**  Utgivare **SONY**  
 Speltyp **PLATTFORM**  Premiär **23 JUNI**

På senare tid har det kommit mängder av mer eller mindre flummiga spel till Sonys spelmaskiner. Denna gång rör det sig inte om ett nytt Katamari Damacy, utan det Barbapappa-influerade påhittet Loco Roco.

I Loco Roco träder du in i rollen som en hel planet vars uppgift det är att leda en Loco Roco, det vill säga en gul och alltjämt sjungande oformlig varelse, till säkerhet. Detta sker med hjälp av en enkel men sinnrik spelkontroll där endast tre knappar används, nämligen axelknapparna som får marken att luta och filuren att hoppa, samt cirkelknappen som får blobben att lösa upp sig i otaliga mindre versioner av sig själv för att kunna komma förbi fiender och tränga utrymmen. Trots att Loco Roco är försett med enkel spelkontroll och grafik, kommer spelet helt klart att bli en upplevelse utöver det vanliga.



## Talkman

Format PSP  Utvecklare **SONY**  Utgivare **SONY**  
 Speltyp **UTBILDNING**  Premiär **JUNI**

Spelet inleds med en varning: "Sony bär inte något ansvar för eventuella skador eller missförstånd som kan uppstå vid användandet av Talkman." Efter att ha lyssnat på Jonas Mäkis italienska förstår man helt klart varför varningen finns med. Det här är farliga grejer. Med Talkman följer en mikrofon och den roligare delen av spelet handlar om träna uttal. Det hela fungerar relativt väl och programmet lyssnar av hur pass duktig du är. Benke fick reda på att två års nybörjarfranska faktiskt hade satt sina spår, men mer utmaning blir det när man ger sig på nya språk som japanska eller spanska. Språkläraren är för övrigt en blå fågel som heter Max som med lagom usel humor guidar dig bland de språkliga utmaningarna. Utöver uttalet finns det så kallade "talk mode" som det är tänkt att du ska kunna använda för att göra dig förstådd i ett främmande land.



## Marvel Ultimate Alliance

Format ALLA  Utvecklare **RAVEN SOFTWARE**  Utgivare **ACTIVISION**  
 Speltyp **ACTIONROLLSPEL**  Premiär **HÖSTEN**

De senaste åren har Activision inte direkt legat på latsidan när det gäller att producera spel innehållande Marvels ostoppbara hjältar, men för första gången väljer de nu att göra ett crossover-spel där hjältarna och skurkarna från serier som Spider-Man, Iron Man, X-Men, Fantastic Four och Ghost Rider möts. För utvecklingen står Raven Software och förmodligen handlar det om samma personer som skapade X-Men Legends och X-Men Legends II då detta spel har ett liknande upplägg.

Spelaren kommer att kunna välja mellan att kontrollera över 20 olika superhjältar och totalt kommer hela 140 karaktärer från Marvel-universumet finnas med i spelet. Man kommer också att kunna sätta ihop sitt eget hjälteteam och spela med eller mot en kompis såväl online som offline. Marvel: Ultimate Alliance kommer att släppas till hösten.



## Full Auto 2: Battlelines

Format PLAYSTATION 3  Utvecklare **PSEUDO INTERACTIVE**  
 Utgivare **SEGA**  Speltyp **RACING**  Premiär **VINTERN**

Vi hade faktiskt hoppats innerligt på att vi skulle slippa en uppföljare till det bedrövligt urkassa Xbox 360-spelet Full Auto, men Sega hade uppenbarligen inga planer på att skrota varumärket utan utannonserade nyligen Full Auto 2: Battlelines exklusivt till Playstation 3. Vad kan vi vänta oss då? Ja, som vanligt består marknadsförings-snacket såhär långt av samma hysteriska pladder inför ettan: "Genredefinierande, nydanande, trendsättande nästgenerationsracing, överläcker grafik och med de mest förstörbara och omfattande miljöerna någonsin" (bla-bla-bla-bla) och så vidare.

Vi på Gamereactor hoppas att utvecklaren Pseudo Interactive tagit till vara på den kritik de fick för det första spelet och rättat till saker som den urkorkade artificiella intelligensen, de krampaktigt tränga och trista banorna samt den hopplösa bilfysiken.



## UTANNONSERAT - The Club

Bizarre Creations, mest kända för Project Gotham Racing-spelen, arbetar på ett Fight Club-inspirerat (fast med vapen) spel åt Sega till Playstation 3 och Xbox 360 som ska släppas nästa år.



## UTANNONSERAT - Bionicle Heroes

Efter succén med Lego Star Wars väljer Eidos att återigen låta Travellers Tales gå loss på en Lego-licens. Den här gången är det Bionicle-robotarnas tur och Bionicle Heroes, som spelet heter, ska släppas till en rad olika format i höst.



## Lego Star Wars II: The Original Trilogy

Format ALLA  Utvecklare LUCASARTS  Utgivare LUCASARTS  
 Speltyp ACTION/PLATTFORM  Premiär HÖSTEN

Efter att ha byggt upp de tre senaste Star Wars-filmerna av Lego-klossar, ger sig utvecklarna Travellers Tales nu på originaltrilogin. Chewbacca, Luke Skywalker och även självaste Jabba the Hut är alla ljuvligt blockiga, liksom även X-vingar, fyrbenta AT-AT och Dödsstjärnan. Totalt sett kommer 50 figurer att finnas spelbara och har man en sparfil från föregångaren, kommer man även att kunna nyttja delar av det man låste upp i det spelet.

Lego vore inte Lego om man inte fick bygga något. Det har Travellers Tales löst genom att man kan skapa helt egna hjältar med hjälp av tilldelade Legoklossar. Tack vare ett nästan oändligt antal kombinationer kan du göra din hjälte precis som du vill, så länge det innefattar cylinderformat och ljusgult huvud.



## The Outsider

Format PC/PS3/XBOX 360  Utvecklare FRONTIER DEVELOPMENTS  
 Utgivare -  Speltyp ACIONÄVENTYR  Premiär 2007

David Braben skapade begreppet frihet i spelsammanhang. Redan i mitten av åttiotalet skapade han en ofattbart stor värld att utforska i rymdoperan Elite. Sedan dess har hans Frontier Developments sysslat med bland annat det originella A Dog's Life och nu senast alltså The Outsider. The Outsider är en framtidsthiller som bygger på en avancerad grafikmotor.

Men grafiken är inte huvudsyftet, menar Frontier. Målet är att skapa en värld och en berättelse som går att föra vidare precis hur man vill. Med hjälp av de kraftfulla konsolerna ska vi kunna få lika stor frihet som i det gamla Elite, men i betydligt mer detaljerade världar. Braben släpper sällan ifrån sig dåliga spel, så vi ser fram emot att få veta mer om The Outsider. Men börjar det inte bli dags för ett riktigt Elite 4 snart?



## Rayman Raving Rabbids

Format ALLA  Utvecklare UBISOFT MONTEPELLIER  
 Utgivare UBISOFT  Speltyp PLATTFORM  Premiär HÖSTEN

Den ledlöse franske plattformshjälten Rayman gör comeback i höst efter några års frånvaro. Raymans skapare Michel Ancel återvänder till serien efter att ha jobbat med Beyond Good & Evil när det tredje spelet utvecklades. Ancel och hans team jobbade senast med King Kong, som blev ett ovanligt lyckat filmspel. Det fjärde Rayman-spelet bjuder på den mest skruvande handlingen hittills. Bindgalna mördarkaniner har invaderat Raymans värld och givetvis blir det hjälten uppgift att rädda sin värld och hindra kaninernas ondskefulla planer.

En nyhet är att Rayman kommer att kunna tämja och ta hjälp av olika djur som hajar, örnar, flodhästar och spindlar för att ta kol på de galna kaninerna. En annan nyhet är att du kan klä ut Rayman i diverse musikutstyrselar för att infiltrera kaninernas gömställen.



## Turok

Format PS2/PS3/XBOX/XBOX 360  Utvecklare ROPAGANDA GAMES  
 Utgivare BUENA VISTA GAMES  Speltyp ACTION  Premiär VINTERN

Kommer ni ihåg dinosauriejägaren Turok, världens absolut argaste indian? Det var faktiskt ett tag sedan han var i farten och ännu längre sedan han var i god form. Sedan det senaste spelet, hemska Turok Evolution till Gamecube, Playstation 2 och Xbox (2002), har utgivaren Acclaim gått i konkurs och överraskande nog var det sockersöta Disney som tog över licensen innehållande blod, dinosaurier, blod och.. ja, mer blod. Disney gav uppdraget att utveckla ett nytt Turok till nystartade Propaganda Games, grundat av personer som senast jobbade med Def Jam-spelen hos EA.

Spelet utvecklas med hjälp av Epics löjligt kraftfulla Unreal 3-teknologi och förhoppningsvis kan Propaganda Games återberöra den gamle serietidningshjälten Turok till den status han hade under sina glansdagar på Nintendo 64.



## Reservoir Dogs

Format PC/PS2/XBOX  Utvecklare EIDOS  Utgivare EIDOS  
 Speltyp ACTION  Premiär HÖSTEN

Tarantino gick från allmänt avskydd knäppgök med ett kvällsjobb som städare till kultförklarad filmgud med sin regidebut Reservoir Dogs. Keitel, Roth och Madsen storspelade i den täta thrillern om en stöt som går fel, och om misstankarna om att någon av de inblandade skvallrat för polisen. Tarantinos idag välkända signum föddes i den här filmen där de snackigt smarta dialogerna blandades med hinkvis med svordomar och överdriven brutalitet. Nu 14 år senare har Eidos kommit på den briljanta (?) idén att göra spel av Quentins kungulle, där vi bland annat kommer att få reda på vad som hände efter filmens slut och svar på frågor som vad hände med Mr. Brown och var Mr Pink egentligen gömde diamanterna.

Av de första bilderna att döma ser dock spelet Reservoir Dogs bara pinsamt dåligt ut... tyvärr.



## F.E.A.R. (Xbox 360)

Format XBOX 360  Utvecklare DAY 1 STUDIOS  
 Utgivare VIVENDI  Speltyp ACTION  Premiär SEPTEMBER

Har du spelat F.E.A.R.? Ett av fjolårets maffigaste actionupplevelser? Om du finner dig själv nickandes nu kan du vara lugn. Om du tyst tänker "nej, fan - det har jag tyvärr missat" skulle vi på Gamereactor vilja citera gamle Robinson-Erold; Schämmes tamefan! Monoliths blytungna actionparty blandade slow motion-effekterna från Max Payne med närstriderna från The Chronicles of Riddick och fysiken från Half-Life 2.

Det har länge ryktats om att Monolith skulle jobba på en Xbox 360-konvertering, vilket är delvis sant då Day 1 Studios (Mechassault-spelen) konverterar spelet under deras överseende, vilket bekräftades då spelet var spelbart på E3-mässan i Los Angeles. Högupplöst, supersnyggt och med samma härligt svulstiga spelbarhet som PC-förlagan... mumma säger vi och ser fram emot att skjuta fler skurkar i intergralhälm.

**Akihiko Yoshida**

Yoshitaka Amano som designade de första spelen i serien och Tetsuya Nomura som designat de senaste har båda ersatts av Akihiko Yoshida i Final Fantasy XII. Tidigare har han designat Final Fantasy Tactics, Vagrant Story och härnäst gör han nydesignen till Nintendo DS-versionen av Final Fantasy III.





# FANTASIN LEVER VIDARE

Från lågbudgetkopia till världens största rollspel. Jonas Mäki berättar allt om Squares rollspelsserie och delger sina intryck från det kommande Final Fantasy XII.

**F**ör en dryg månad sedan släpptes Final Fantasy XII i Japan, ett spel kantat av fler förseningar och fler missöden än någon tidigare del i serien. Mitt i produktionen hoppade exempelvis producenten av alla tidigare Final Fantasy och tillika hela seriens pappa, Hironobu Sakaguchi, av för att istället göra spel åt Microsoft med sitt egna bolag Mistwalker. En olycka kommer sällan ensam heter det ju och med Sakaguchi slutade även legendariske kompositören Nobuo Uematsu, som skrivit några av spelhistoriens absolut bästa stycken och komponerat musik till alla Final Fantasy-spel. Bara för att göra det ännu värre slutade strax därefter även chefsrådgivaren Yasumi Matsuno på grund av hälso-problem. Kanske onödigt att påpeka, men Final Fantasy XII har som en följd av detta, drabbats av stora och kostsamma förseningar.

För en månad sedan släpptes det dock, och

otaliga missöden till trots så sålde spelet slut direkt. Ja inte bara slut förresten, det blev även det snabbast säljande spelet i Japans historia och att beskriva lanseringen som något annat än en enorm succé vore att ljuga. Men vad är det egentligen som gör Final Fantasy-serien så speciell och på vilket sätt särskiljer den sig från andra japanska storheter inom rollspelsgenren?

## Final Fantasy föddes 1987

Final Fantasy släpptes 1987, och var egentligen ett ganska ogenerat plagiat på Enixs rollspel Dragon Quest, i ett försök av lilla utvecklaren Square att få fart på sin vikande försäljning. Dragon Quest blev så populärt att myndigheterna vid lanseringen av Dragon Quest IV faktiskt bad Enix att förlägga den till en söndag för att få ett slut på masskolkandet och fuskandet med sjukskrivningar som alltid ökade när dessa spel släpptes. I Japan är Dragon

Quest fortfarande störst, men i väst har istället Final Fantasy och haft långt större försäljningsmässiga framgångar.

## Nya figurer varje gång

En utmärkande detalj med Final Fantasy-serien, är att varje spel i serien alltid varit helt fristående från föregångarna. Därför har man alltid fått bekanta sig med helt nya figurer, i helt nya världar och ofta med helt nya stridssystem för varje ny del. På det sättet har man haft lätt att rekrytera nya fans på samma gång som gamla spelare fått en lika fräsch upplevelse varje gång de upplevt en ny del av Final Fantasy.

Det är givetvis marknadsmässigt vansinne att byta ut starka och populära karaktärer för varje nytt spel. Många stora spelföretagschefer skulle gladeligen offra en njure för att få en så stark fixstjärna som exempelvis Sephiroth eller Cloud

Strife från Final Fantasy VII. Det har Square struntat högaktligen i och istället lagt dem i sin stora låda märkt med "Uttjänta figurer" efter varje spel.

### Square i ekonomiskt trångmål

När Playstation 2 lanserades var Square på sin absoluta topp och kungar bland Playstation-fansen. De tillskrevs nästan ensam äran för att just Playstation hade blivit världens mest sålda spelkonsol. Square fick för sig att man behärskade varenda genre och lanserade både fightingspel som The Bouncer, bilspel som Driving Emotion Type-S och försökte sig till och med på filmskapande med svindyra Final Fantasy: The Spirits Within. För att göra en lång historia kort så slog det inte speciellt väl ut och Square hamnade för första gången sedan 80-talet i en ekonomisk knipa.

Detta ledde i sin tur till att Sony köpte in sig i företaget, att Enix något år senare köpte upp hela rasket och att man till slut gav upp tanken på att inte återanvända gammalt Final Fantasy-material. Det är bland annat därför som Final Fantasy X fått en uppföljare kallad X-2 och inte mindre än två uppföljare

## "DET FÖRSTA SPELET SLÄPPTES 1987, OCH VAR EGENTLIGEN ETT GANSKA OGENERAT PLAGIAT PÅ ENIXS ROLLSPEL DRAGON QUEST"

är på gång till det legendariska Final Fantasy VII kallade Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus samt Final Fantasy VII: Crisis Core. Utöver det har man också släppt två Kingdom Hearts-spel där Squares mest älskade figurer drabbar samman med Disneys diton samt några andra obskyra titlar med Final Fantasy-anknytning. Säkra, snabba pengar.

### Gemensamma nämnare

Även om alla Final Fantasy-spel alltid varit helt fristående från varandra, finns det gemensamma nämnare. Spelen har nämligen några vaga röda trådar som ändå knutit samman dem och visat att de trots allt faktiskt hör samman. Mest kända är de kraftigt förväxta kycklingliknande varelserna kallade chocobos. De gjorde smygpremiär i Final Fantasy II och fick därefter en mer framskjutande roll i Final Fantasy III. I Final Fantasy II gjorde även farfar Cid premiär, och sedan dess har det i alla spel funnits en person kallad just Cid (i Final Fantasy VII var han till och med spelbar). Andra kända drag för serien är att det på ett eller annat sätt alltid funnits med luftskepp, oavsett om det varit hederliga ballonger med korg som i det allra första spelet, Garden i Final Fantasy VIII eller ett kollektivt transportmedel likt i Final Fantasy XI. Här utgör det del av inget undantag, utan fokuserar tvärsamt mer än någonsin förr på luftresor med dessa vidunderliga farkoster. Ofta är de flera hundra meter långa. Avslutningsvis finns valutan Gil som varit densamma i alla Final Fantasy-spel, minus de amerikanska Super Nintendo-spelen som översattes av klåparen Ted Woolsey där de istället hette Gold.

### Historier och personligheter

Skulle vi fråga er fans om vad som gör ett Final Fantasy-spel så bra, skulle de flesta troligtvis svara antingen historierna eller personligheterna. Om man tittar på Final Fantasy-serien historiskt kan man se hur serien undan för undan skiftat fokus från att vara en riktigt klassisk saga, till att få ett allt starkare fokus på just personligheterna. Från början, i det första Final



### Från enkla pixlar till en massiv onlinevärld

Final Fantasy V (ovan) är en redaktionsfavorit och en mäktig parentes i seriens historia. Inga av figurerna hade några tilldelade jobb och man kunde göra märkliga kombinationer som en riddare med drag av ninja och bard. Kort sagt kunde man skraddarsy sina hjältar exakt som man ville ha dem. Det allra första Final Fantasy (nere till vänster) var oerhört enkelt utformat. I onlinedebuten Final Fantasy XI-världen Vana'diel möts spelare oavsett om de spelar på PC, Playstation 2 eller Xbox 360. Det är det första onlinerollspelet där detta är möjligt, och det är tveksamt om någon annan än Square hade kunnat pressa Microsoft till att gå med på det.



Fantasy-spelet, sade faktiskt inte huvudpersonerna ett ord under hela äventyret och var helt anonyma mario-netter som endast användes för att föra historien framåt. Därefter har de spelbara figurerna gradvis blivit huvudpersoner med riktig bakgrund och till slut stjärnor större än spelet de är med i.

### Stor fokus på karaktärerna

Den stora fokuseringen på just karaktärsutveckling kulminerade i Final Fantasy VIII som nästan helt saknade en sammanhängande och vettig historia, men istället bjöd på trovärdigt starka personligheter där vi fick se Squall Lionheart gå från att vara emotionell tonåring till vuxen med eget ansvar. Final Fantasy VIII blev också startskottet för att låta en kärlekshistoria vara central i berättelsen. Ett rimligt antagande är att de som började spela Final Fantasy sent förmodligen tycker att karaktärerna är den kanske viktigaste delen

med serien, medan de som är äldre anser att det blivit för sötsligt och att starka berättelser gått om intet till förmån för gråtmilda Hollywood-scener och överdesignade huvudpersoner.

### Final Fantasy gör onlinedebut

Redan i Final Fantasy X hade Square långt gångna planer på att implementera onlinestöd. Då var man för tidigt ute och det ströks senare ur planeringen. Till Final Fantasy XI hade Square dock fått all den tid man behövde när man sjösatte sitt hittills allra mest ambitiösa projekt. Final Fantasy XI var ett på alla vis fullödigt onlinerollspel med ett hittills överträffat innehåll. Att Square var gröna på området onlinerollspel visade sig dessvärre i spelets omständliga och långsamma system som skrämde bort många nya spelare, medan de konservativa fansen hoppade av i vild protest över att det just var ett onlinespel.



**Det osynliga rutsystemet**

Final Fantasy VI (ovan) anses av många vara det bästa spelet i serien. Det släpptes i USA som Final Fantasy III men kom aldrig till Europa. Det ledde till en importhysteri som i sin tur gjorde att tveksamma produkter som regionsfria chip och kopieringsprodukter slog igenom på allvar. Först när Square lämnat Nintendo kunde man återgå till den rätta numreringen och Final Fantasy VII fick heta just VII. Det var det överlägset mest efterlängtrade spelet till Playstation och även det första Final Fantasy-spelet i tre dimensioner. Spelet levde upp till de enormt högt ställda förväntningarna och anses av oss vara det bästa japanska rollspelet genom tiderna.



NAME	HP	MP	LIMIT	TIME
Cloud	239 / 312	46	<div style="width: 20%; background-color: #ff00ff;"></div>	<div style="width: 20%; background-color: #ffff00;"></div>
Barret	302 / 328	43	<div style="width: 20%; background-color: #ff00ff;"></div>	<div style="width: 20%; background-color: #cccccc;"></div>

Attack
Item

#### Europa får vänta

Här i Europa lär vi få vänta till 2007 innan vi får spela Final Fantasy XII och Square har redan börjat avslöja kryptiska detaljer om del XIII. Dessutom snackas det om en ny version av Final Fantasy VII med nästa generations grafik, som ska släppas till Playstation 3.





#### Små och smarta

De söta små varelserna kallade moggles har funnits med i alla Final Fantasy-spel sedan del tre och har även gjort gästspel i exempelvis Secret of Mana. De har hela tiden olika egenskaper och i Final Fantasy XII är de superintelligenta små rackare.



### Final Fantasy XII

Trots att Final Fantasy XI är de senaste årens klart minst sålda spel i serien är Square själva mäktiga stolta över sitt verk, som trots allt faktiskt har sina förtjänster. Det tog man med sig när man påbörjade utvecklingen av Final Fantasy XII, som faktiskt på flera sätt känns som ett online-rollspel - fast offline. Till exempel är det friare än någonsin. Alla slumpmässiga strider är borta och fiender vandrar omkring fullt synligt på vägarna. Spelet börjar heller inte ladda när man springer på en fiende. Istället börjar man slåss direkt och du kontrollerar bara din egen person, medan resten i din grupp sköter sina egna affärer som om de vore styrda av andra mänskliga spelare.

Nåja, sistnämnda är en sanning med modifikation. Det finns nämligen ett system kallat Gambit där man kan ställa in exakt hur de olika figurerna ska agera i strid. Vill du till exempel att fagra Penelo ska kasta vit helande magi när någon har mindre än 50% hälsa kvar så gör hon det. Av någon outgrundlig anledning har man

## "FINAL FANTASY XII ÄR FRIARE ÄN NÅGONSIN. ALLA SLUMPMÄSSIGA STRIDER ÄR BORTA OCH FIENDER VANDRAR OMKRING FULLT SYNLIGT PÅ VÄGARNA"

dock inte tillgång till alla inställningar från start, utan får dras med faktumet att det finns ett ytterst begränsat antal kommandon man kan beordra dem med. För den som känner sig superkonservativ och absolut vill att allt ska vara som förut, kan man faktiskt stänga av de helt fria striderna och ta sig tiden att besluta vad varje person ska göra. Det lyser dock igenom att spelet inte var tänkt att spelas på detta alternativa sätt och det är heller inte speciellt kul.

### Strider från Final Fantasy XI

Grundupplägget är inte det enda man lånat från Final Fantasy XI, utan praktiskt taget hela spelsystemet är snarlikt. Om du till exempel blåddrar för länge i menyerna under en strid kommer fienden att puckla på



#### Cid = en återkommande detalj

På ett eller annat sätt har det alltid funnits med någon figur vid namn Cid i Final Fantasy. I Final Fantasy XII stjäls dock Cids son Balthier det mesta av den gamle legendens ramppljus.

dig medan du bestämmer dig för om det är läge att offra din sista Phoenix Down på din sänkta kamrat eller inte. Försöker du fly från en fiende kommer denne att förfölja dig långa sträckor och bli heller inte förvånad om du står och slåss med en fiende och en till förbipasserande plötsligt bestämmer sig för att hjälpa din motståndare. Dessutom får man inte, precis som i Final Fantasy XI, några Gil av att döda en fiende som inte kan tänkas ha några Gil. Givetvis är det fullt logiskt att en fisk, en varg eller flygmonster av okänd typ inte bär med sig kontanter, men detta är kanske spelets enskilt största förändring för dem som haft för vana att powerlevla och köpa allt det bästa varje ny by har att erbjuda. Pengar är därför ett konstant problem i Final Fantasy XII, vilket faktiskt tillför mycket rent spelmässigt och gör att man faktiskt behöver kämpa för att få det man vill ha.

### Unika spelvärldar i varje spel

Varje Final Fantasy-spel har haft sin helt egna värld, med egna kontinenter förlagda i helt egna tidsåldrar. Rent generellt kan man säga att de tidigaste spelen är renodlade fantasy-spel, medan man från och med Final Fantasy VI övergick till att införa mer teknologi. I Final Fantasy VII fanns en blytung och ondskefull värld som

närmast kändes som en klassisk dystopi förlagd i en avlägsen framtid. I Final Fantasy VIII gick man ännu längre och det hela blev riktigt högteknologiskt och kliniskt rent på ett sätt som stundtals nästan kändes Star Trek.

Just Final Fantasy VIII blev en vattendelare där många gamla fans sade att det fick vara nog, medan de som just upptäckt serien tyckte det var toppen. I Final Fantasy IX återgick man till fantasy-temat igen och det är också det sista spelet som verkligen kändes som ett traditionellt Final Fantasy-spel. För Final Fantasy X blev återigen futuristiskt med balla personer i balla kläder, medan Final Fantasy XI som bekant istället var ett renodlat online-spel, olikt något Square tidigare producerat.

### Rymdskepp och laservapen

I och med Final Fantasy XII fortsätter Square på miljön och temat från del åtta och tio. Det är mer science fiction än någonsin där Star Wars-liknande rymdskepp utkämpar luftstrider med mängder av vinande laserskott och allehanda coola high techprylar är vardagsmat. Spelet utspelas mestadels i kungadömet Dalmasca i världen Ivalice. Sistnämnda låter säkerligen bekant för

gamla Final Fantasy-fans, och faktum är att det är samma värld som används i Final Fantasy Tactics-spelen. Det är faktiskt första gången Square återanvänder en värld på detta sätt, även om spelserierna i övrigt inte har något med varandra att göra. Själva Dalmasca är en solig och härlig plats med mycket grönska, som gjord för spännande äventyr. Squares designers säger att de rest mycket i Grekland och i arabländerna för att få inspiration till omgivningarna i Final Fantasy XII.

### Krig råder i Final Fantasy XII

Grundhistorien bakom Final Fantasy XII kretsar kring ett stort krig, med Archadian Empire som undan för undan invaderat och lagt små stater under sig. Nu har turen kommit till oansenliga, men strategiskt välplacerade, kungadömet Dalmasca. Att ta över det lilla landet skulle

## ”SQUARES DESIGNERS SÄGER ATT DE REST MYCKET I GREKLAND OCH I ARABLÄNDERNA FÖR ATT FÅ INSPIRATION TILL OMGIVNINGARNA I SPELET.”

betyda ett stort övertag för Archadian Empire och läget blir naturligtvis alltmer oroligt. När kungen plötsligt dödas av en av sina egna är ett fientligt maktövertagande närmare än någonsin och hans dotter, kronprinsessan, Ashe tar till flykten. Hon är, helt i tidens anda, inte något hjälplöst vapen utan har långt framskridna planer på att ta tillbaka sin tron och återinföra fred i Dalmasca.

### Oväntad snål karaktärsutveckling

Som vanligt går man inte själv på uppdrag i Final Fantasy och den första personen man får spela som är Vaan. En gatusmart bildskön yngling som stjälar och tar småuppdrag för att åtminstone se till att han har tillgång till mat, medan han dagdrömmer om att bli pirat och bara segla omkring över himlavalvet. Hans vågar korsas givetvis snart med Ashes och de båda slår sig samman,

utan att för den sakens skull alls dra mot samma mål. Öväntat lite tid i Final Fantasy XII spenderas åt karaktärsutveckling, medan storn istället fått en framskjutande roll. Den är bitvis direkt tung och det blir mycket dialog och händelser att ta till sig under färden. Det är dock ett val som känns helt klockrent, även om många lär tycka att det stundtals går till överdrift.

### Realtidsrenderade mellansekvenser

En stor skillnad gentemot de senaste Final Fantasy-spelen är att så mycket av spelets historia berättas i text eller i mellansekvenser som använder spelets grafikmotor. Anledningen är att Square Enixs högste chef, Yoichi Wada, begränsat utvecklingskostnaden för spelet och därmed begränsat användandet av de för spelserien typiska (och svindyra) förrenderade filmerna. Det är också ett beslut som nog somliga kommer att

ogilla, medan jag personligen tycker att det ser bättre ut när spelet direkt blir spelbart utan några avbrott för laddning efter en viktig händelse.

### Inte så snyggt som förväntat

Många lär reagera på att Final Fantasy XII inte håller så hög klass rent grafiskt som man annars vant sig vid från Square. Det beror på den långa utvecklingsvägen och att spelet faktiskt var planerat att släppas för över ett år sedan. Med moderna klassiker som God of War i färskt minne känns det till och med något primitivt, vilket är väldigt oväntat. Men Final Fantasy-spelen har faktiskt inte alltid varit förknippade med snygg grafik, utan faktum är att serien en gång i tiden var oerhört primitiv. Final Fantasy IV var exempelvis från början tänkt att släppas till NES, men gjordes i sista sekund om till ett Super Nintendo-spel vilket medförde att det såg ut som

ett lätt uppiffat 8-bitarsspel. Först i och med del sex satsade Square på att ge serien en snygg yta, värdig det mäktiga innehållet.

### Fler än 60 miljoner sålda spel

Idag är Final Fantasy en storindustri och har sedan länge överskridit totalt 60 miljoner sålda spel. Final Fantasy har otaliga sidohistorier som strategispelen Tactics, det mer multiplayerorienterade Crystal Chronicles, rena partyspel som Chocobo Racing och direkta uppföljare som X-2. Dessutom finns flera tecknade TV-serier, två svindyra långfilmer, manga och mer samlarprylar än någon rimligtvis kan hålla rätt på.

Nästan 20 år har gått och mycket har hänt sedan det allra första Final Fantasy, men spelare världen över tycks inte kunna få nog att ikläda sig rollen som den där kaxige ynglingen med hela världens ansvar på sina axlar. Och så länge framgångarna håller i sig kan vi nog lugnt räkna med att den slutgiltiga fantasin aldrig kommer bli den slutgiltiga.

\_Jonas Mäki



### Kaninkvinnan Fran

Final Fantasy XII innehåller precis som alla tidigare delar i serien en helt ny ras. Kaninkvinnan på bilden heter Fran och tillhör rasen Viera.

### Ursnygg introfilm

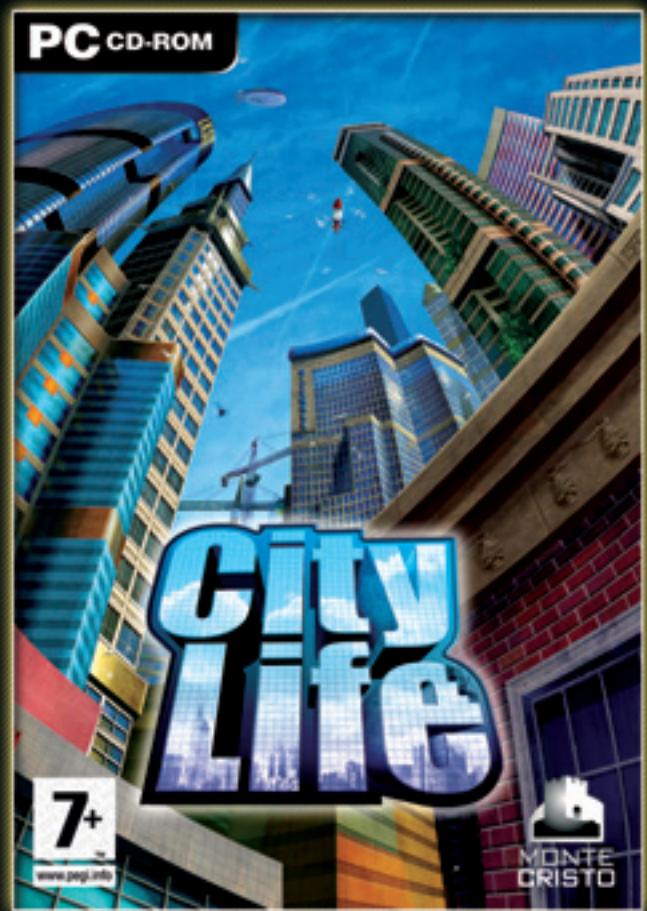
Square Enix har begränsat antalet renderade filmsekvenser i Final Fantasy XII för att minimera spelets utvecklingskostnad i jämförelse med tidigare delar i serien. Helt borta är de dock inte och de som finns är snyggare än någonsin, speciellt introt lär få många hakor att falla i marken.





# CITY LIFE

PC CD-ROM



# CITY LIFE

7+

www.pegi.info



MONTE CRISTO

# RED ORCHESTRA

OSTFRONT 41-45



"...AN EXTREMELY INTENSE EXPERIENCE"  
PC Gamer

# RED ORCHESTRA

OSTFRONT 41-45

RP  
ESRB

PC  
CD-ROM  
SOFTWARE

BOLD  
GAMES



# UTE 19. MAJ

## FunSOFT

Kan köpas hos välsorterade återförsäljare i Skandinavien  
Tlf. +46 19 58 08 20

# The Darkness

Top Cows hårdhänte seriehjälte tar steget in i spelens värld med hjälp av de svenska utvecklarna som bjöd på The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay



## Svenska stoltheter

Utvecklarna bakom kommande The Darkness heter Starbreeze Studios och har tidigare släppt spel som The Outforce, The Enclave, Knights of the Temple och The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay.

**N**är grabbarna bakom ett av mina absoluta favoritspel laddar om, blir jag överdrivet entusiastisk för varje liten ny bild som släpps. För det vore en underdrift i stil med att säga att Lasse Berghagen har en medelstor bakdel att påstå att mina förväntningar är höga inför detta spel. Det handlar givetvis om svenska Starbreezes nästa spel, The Darkness. För med The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay bevisade spelhuset i Uppsala att de i allra högsta grad har tänkt vara med och slåss med giganter som Valve, id Software och Bungie om innehållet i de suktande actionfansens plånböcker.

The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher

Bay, som belönades med betyget 10/10 i Gamereactor #19 och korades till årets tredje bästa spel 2004, var en magnifik uppvisning i teknik och en spelmässig hybrid. Element från såväl smygarspelen som äventyrs- och rollspelsgenren blandades med furios action i mörka källarutrymmen. Richard B. Riddicks hårdhänta flykt från universums tyngst bevakade fängelse slog ned som en bomb i redaktionens spelrum för snart två år sedan och var 2004 års gladaste överraskning.

Filmen som spelet skulle marknadsföra, The Chronicles of Riddick, var inte alls lika bra och blev ingen succé på bioograferna. Den efterlängtnade uppföljaren till uppmärksammade lågbudgetklassikern

Pitch Black spelade inte in hälften av den astronomiska budgeten som en överentusiastisk Vin Diesel enligt utsago tjatade sig till från Universal. Därmed skrotades alla idéer om en tredje film och kanske även planerna på ytterligare ett spel med Diesels råcoole antihjälte i huvudrollen.

När Lars Johansson och grabbarna hos Starbreeze nu är tillbaka med ett spel som ser ut att kunna överträffa kritikersuccén The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay handlar det återigen om ett licensspel, dock en bra bit från den krigshärjade planeten Helion Prime.

The Darkness debuterade på serierhyllorna i augusti



**Top Cow Comics**

The Darknes ges ut av Image/Top Cow, ett serieförlag som framförallt rönte stora framgångar i senare halvan av nittioalet med serier som Spawn, The Max och Witchblade. The Darknes sålde i ungefär en halv miljon innan den lanserades på nytt i början av 2002.

### Atmosfäriska miljöer

Staden som The Darkness utspelas i för tankarna till det högriminella och mörklagda New York som Remedy använde som lekplats för den hämsugne noir-snuten Max Payne i spelen med samma namn.



### Darklings

Demonerna som spelaren kommer att kunna kalla på vid valfritt tillfälle kallas Darklings och ser mest ut som Jonas Måki innan morgonkaffet. Darklings kryper ofta fram längs väggarna och utför brutala våldsdåd mot alla som Jackie ogillar.



sin adoptivfamilj. I ett övergivet lagerhus bränner Jackie ihjäl sig själv och Frank Franchetti vilket leder till att han hamnar i helvetet där han förgäves letar efter den mördade flickvännen Jenny. Men kraften, The Darkness, har andra planer och återupplivar Jackie som förs

**”Jackie bestämmer sig för att fly sitt förflutna och klipper sina band med maffian”**

### Massor av mapping

Starbreeze briljerade rent tekniskt redan i spelet The Enclave, något som de fortsatte med i Knights of the Temple och framförallt i kritisersuccén The Chronicles of Riddick. The Darkness ser ut att följa den trenden med massor av smaskiga mappningstekniker för olika typer av ljus och skuggor.

1996 och var resultatet av ett samarbete mellan Marc Silvestri (X-Men, Wolverine, Witchblade) och Garth Ennis (The Punisher, Preacher, Judge Dredd). Silvestris färgstarka och detaljerade tecknarstil tillsammans med Ennis speciella manus (där svart humor, extrem brutalitet och smart dialog alltid varit hans främsta kännetecken) resulterade i en ursnygg och till en början välskriven historia om Jackie Estacado, ultravåldsam lönnmördare för maffiafamiljen Franchetti som på sin 21:a födelsedag ärver kraften kallad The Darkness. Kraften, som funnits i hans släkt i många generationer, tar över Jackie som allt eftersom märker att han nu kan frambringa mörkrets

varelser och på så sätt underlätta sitt arbete som mördare. Samtidigt blir han brutalt påmind om att andra vill åt hans krafter, inte minst organisationen kallad Brotherhood of the Darkness som avser att tillfångata honom och stjäla den kraft han nu besitter.

Jackie bestämmer sig för att fly sitt förflutna och klipper sina band med maffian. I samma veva vittnar han mot familjens överhuvud och sin egen adoptivfar Frank Franchetti, vilket leder till att hans flickvän mister livet i en hämndaktion. Efter att ha mottagit ett videoband innehållande bildbevis från mordet bestämmer sig dock Jackie för att återvända till sin hemstad och hämnas på

tillbaka till jordelivet, ännu starkare än tidigare. Rollen som familjeöverhuvud har tagits över av Frank Franchettis kusin Paulie som övertygar Jackie att återuppta sin karriär som lönnmördare för familjen. Ett antal blodiga mord senare har Jackie lärt sig använda sina mörka krafter på ett sätt som gör honom näst intill ostoppar. Hans hämnd på hela familjen Franchetti inklusive Paulie resulterar i ett blodbad som Marc Silvestri gestaltar med enorm noggrannhet. Jackie Estacado är i slutet på The Darkness Volym 2#1 själv ledare för familjen. Han ötkar snabbt familjen med nya medlemmar för att kunna ta sig an både triaden, den japanska och ryska maffian som också härjar i staden,



#### Fysik är t-t-t-toppen!

I The Darkness kommer Jackie att kunna använda sina krafter till att döda sina fiender och påverka de miljöer han befinner sig i. Starbreeze har därför implementerat ett mycket avancerat fysiksystem som gör att omgivningarna reagerar på allt som Jackie gör.



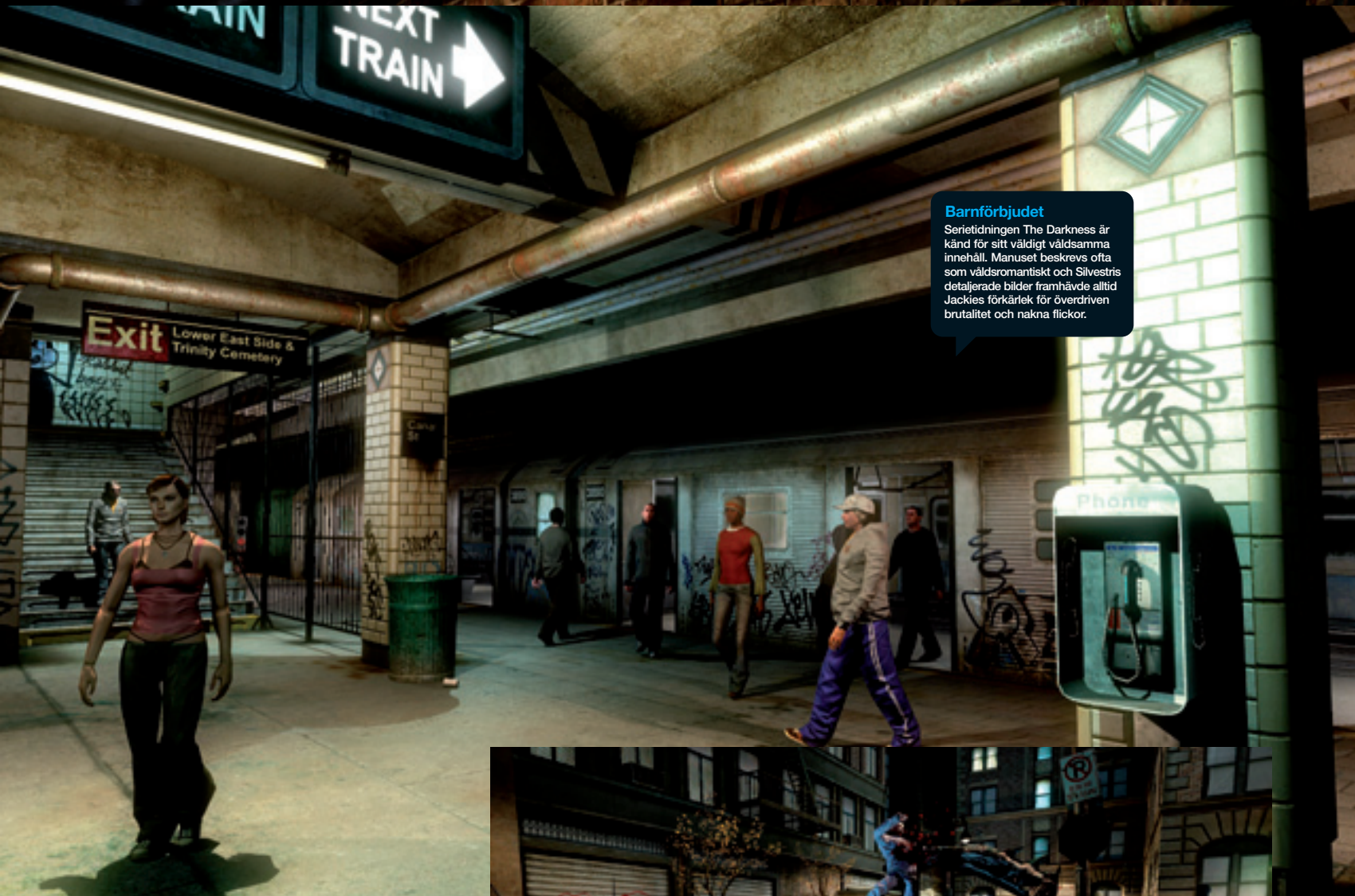
#### Att använda kraften

Allt efter äventyrets gång kommer Jackie att lära sig mer och mer om hur han kan använda The Darkness. På denna bild skickar han en enorm tantakel för att vända polisbilen samtidigt som han går lös på stadens poliskår med en fullmatad Spas-12

och för den delen de olika mörka grupperingarna såsom Brotherhood of the Darkness och de mystiska Angelus.

Så långt handlingen i serien, men spelet börjar om från början och berättar hela historien om den stackars Jackie. I korthet kan den beskrivas som sex, våld, lite mer sex och ytterligare massor av våld. Tidigare var han en playboy, en gigolo som spenderade tiden mellan sina brutala uppdrag med att ragga lättflörtade slinkor. Men den tiden är förbi. För se, en bieffekt av The Darkness är att kraften överförs från far till son i det ögonblick barnet blir till (för oklarheter på det området, fråga mamma), och att innehavaren går en omedelbar död till mötes. Så fort kraften aktiveras på hans tjugoförsta födelsedag kan Jackie därför inte längre fortsätta med sina erövringar och måste därför satsa helhjärtat på den våldsamma biten. Snacka om prestationsångest.

Ur ett spelmässigt perspektiv innebär det förstås en himla massa action. Allt eftersom Jackie lär sig nya egenskaper får han nya sätt att tampas med sina fiender, både de mänskliga och de ytterst omänskliga. Med grund i spelmotorn från The Chronicles of Riddick har Starbreeze skapat en vansinnigt detaljerad värld med otroliga ljuseffekter. Jo, trots namnet, eller kanske



#### Barnförbjudet

Serietidningen The Darkness är känd för sitt väldigt våldsamma innehåll. Manusets beskrevs ofta som våldsmantiskt och Silvestris detaljerade bilder framhävde alltid Jackie's förkärlek för överdriven brutalitet och nakna flickor.

just därför, är ljussättningen en viktig del i det grafiska. Det finns ju inte mycket mening med mörker om det inte finns något ljus som kontrast. Det detaljerade ljuset fyller också en viktig funktion, Jackie's kraft går nämligen bara att använda i mörker. Det är därför viktigt att om det inte finns något naturligt sådant gäller det att vara kreativ. Kanske kan man kasta en rökgranat eller helt enkelt skjuta sönder lamporna i närheten. Sedan är det bara att vräka på med små elaka demoner, enorma tentakler och annat svart och gott.

Utöver det grafiska bjuder The Darkness förstås på allt som vi förväntar oss av ett actionspel till de nya spelkonsolerna. Fienderna är smarta, många och

## ”Fienderna är smarta, många och allmänt lömska, miljöerna gigantiska med minimala laddningstider och läcker arkitektur”

allmänt lömska, miljöerna gigantiska med minimala laddningstider och läcker arkitektur. Omgivningarna såväl som fienderna påverkas kraftigt av en nyutvecklad, avancerad fysikmotor som låter Jackie utnyttja sina krafter på ett kreativt sätt. Vi såg en början till detta i The Chronicles of Riddick, men med den mångdubbla kraften som finns i Playstation 3 och Xbox 360 har Starbreeze kunnat gå steget längre utan att behöva bekymra sig så mycket om begränsningar i hårdvaran.



#### Sliskig hjälreda

Jackie kan använda två valfria vapen samtidigt och samtidigt använda sin kraft för att förstöra byggnader, slunga runt bilar eller helt enkelt spetsa jeansklädda smågangsters som försöker skjuta honom. Räkna med floder av blod i The Darkness.

De pekar särskilt ut siktanimationerna som en viktig del i berättandet; genom att kunna förmedla känslor blir förstas handlingen betydligt mer intressant. Något som bland annat bevisades i Half-Life 2.

Av det vi har sett hittills kommer The Darkness att bjuda på massor med läcker action, men frågan är bara hur mycket av den ursprungliga seriehandlingen som spelet kommer att täcka. Genom seriens gång träffade Jackie flera gånger Witchblade (The Darkness började även på Batman i Gotham City. Ska man vara riktigt petig började serietidningen The Darkness bra men tappade ganska snabbt fokus och blev snabbt en ganska ojämn historia med obefintliga

spänningsmoment och ett ganska blekt manus.

Samtidigt som Starbreeze lade vantarna på licensen för att basera ett spel på serien köpte även Dimension upp filmrättigheterna, en mycket kostsam historia tydligen enligt amerikanska tidningen Variety som också skvallrat om att filmens budget lär överstiga vad båda de första X-Men-filmerna kostade.

Hur som helst är The Darkness en mycket lovande titel. Med The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay och en grafikteknologi som sparkar häst i bagaget är det ingen tvekan om att kompetensen finns hos Uppsala-grabbarna. Vi ser fram emot att få utforska Jackie's mardrömsvärld i vinter.

**\_Petter Engelin**



© 2005-2006 Nintendo. All rights reserved. including the copyrights of game, scenario, music and program. reserved by Nintendo. © 2006 Nintendo.

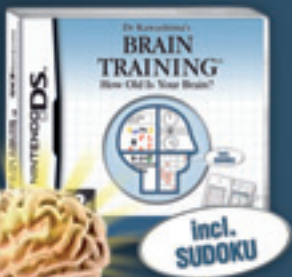
# WHAT DID YOU HAVE FOR LUNCH THE DAY BEFORE YESTERDAY?

IF YOU DON'T REMEMBER  
THEN IT'S TIME TO KEEP YOUR BRAIN YOUNG.

## DR KAWASHIMA'S BRAIN TRAINING™

Japanese neuroscientist Dr Kawashima has scientifically proven that regularly spending just a few minutes on his various exercises will help energise your brain. So find out how fit your grey matter really is and get ready for an entertaining exercise regime for your mind!

"Dr Kawashima's Brain Training™: How old is your brain?" is exclusively available on Nintendo DS, the handheld console by Nintendo.



NINTENDO DS .lite

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

# God of War 2

**Med en guds obesinnade vrede återvänder Kratos, brutalare än någonsin tidigare. Gamereactor flög till Santa Monica för att kika närmare på God of War 2**

**Format Playstation 2**  
**Utvecklare Sony Santa Monica**  
**Premiär Februari 2007**

Träsket är en dyster och plågad plats. Unket illaluktande och en smula skrämmande. Kratos, den grekiske krigsguden, vandrar självsäkert fram över pölar av skitigt träskvatten, medan skriken från något som är dolt av den tjocka dimman ekar genom det öde landskapet. Plötsligt dimper ett par odöda krigare i rustning ner från himlen. Kratos ler en smula medan han höjer sina vapen, de två flammande klingorna som är fastkedjade i hans armar. De odöda rör sig långsamt i riktning mot Kratos som väl medveten om sin överlägsenhet bara står still och väntar på dem. I ett ögonblick exploderar han i ett vredesladdat utfall, svärden viner genom träskestets fuktiga luft. Sekunden senare har fienderna med skrämmande effektivitet förvandlats till ljusgrå köttfärs.

En bit längre in i träsket stöter Kratos på något som han aldrig tidigare sett, fem hjämbeklädda skelett med

svärd istället för armar. "Det är en direkt referens till Ray Harryhausens skelett", säger Tim Moss, chefsprogrammerare för God of War 2. För de oinvidiga är Ray Harryhausen en av de mest respekterade effektskaparna inom stop motion-facket. Han var mannen bakom scenen i filmen Jason and the Argonauts (1963) där Jason slåss mot en här av benrangel. Det är svårt att inte le en smula åt denna hyllning till Harryhausen, då denna träskbana som Tim Ross visar, handlar om att hitta just Jasons gyllene skinn. Allt passar utmärkt in i det redan upprättade speluniversum som skapats åt Kratos och det var tydligt hur hela den ansamlade journalistkåren tänkte samma sak: Ge hit handkontrollen nu!

Det klarar nämligen i fingrarna när man ser God of War 2. Spelet liknar visserligen föregångaren till stor del, men när ettan var så tekniskt imponerande,

spelmekaniskt slipat, våldesignat och välljudande kan det väl knappast vara något dåligt. Men varför har Kratos återvänt till slagfälten? I God of War dräpte ju Kratos som bekant Ares, den tidigare krigsguden, efter det att Ares lurat Kratos att ta livet av sin egen familj. Svaret står att finna i den grekiska mytologins många intriger. För när det var Ares som lurade Kratos i det första spelet så är det nu självaste Zeus, den mäktigaste av alla grekiska gudar, som han har fått emot sig. Kratos är nämligen en långt mer våldsam och brutal krigsgud än Ares någonsin var och Zeus känner sig hotad på sin tron. Därför tar han ifrån Kratos alla de krafter han vann i det första spelet. En typisk händelse i maktintrigerna grekiska gudar emellan och en perfekt ursäkt för att låta oss börja om på nytt med tomma händer. Kratos ger sig ut på en resa till världens ände för att söka upp de tre moirerna, gudinnor som väver livstråden för människor



**”Sekunden senare har fienderna med  
skrämmande effektivitet**

**förvandlats till ljusgrå köttfärs”**

#### Jaffes drömspel

David Jaffe, producenten bakom det första God of War, övervakar utvecklingen av God of War 2. "I spelvärlden är det sällsynt att en uppföljare är lika bra eller bättre än originalet, men jag tror att detta blir ett undantag. Jag har alltid sagt att God of War var mitt drömspel. Men det stämmer inte längre för God of War 2 är det spel jag alltid önskat att få spela."



**"Kratos svingar sig genom luften med kraft och elegans som får Tarzan att likna en svårt plågad gammal man"**

och gudar, för att förmå dem att suddas ut hans tragiska levnadsöde. Vad betyder då det här för själva spelet? Är God of War 2 bara en något kosmetiskt förbättrad version av God of War där vi får spela om samma spel en gång till? Nej, det stämmer inte alls.

"Det finns alltid utrymme att förbättra", säger Tim Ross medan han slaktar en cyklop. God of War 2 bjuder nämligen både på finputsning av välbekanta element och mängder av helt nya ingredienser. "Inga av de gamla magierna eller vapnen kommer att återvändas, utan Kratos har istället en helt ny arsenal att disponera", fortsätter Ross.

Han demonstrerar en magi som skickar pilar genom fienderna. En annan magi, som Tim skämtsamt kallar ishagelgeväret visas också upp. Två breda tryckvågor av is strömmar ut ur Kratos armar och visar sig vara ett bra sätt att snabbt eliminera fienderna. Precis som i det första spelet kommer magier och vapen kunna

uppgaderas med hjälp av de röda själar som fienderna lämnar efter sig när de dör. Men Kratos nya vapen är naturligtvis inte allt som är nytt. En annan nyhet är att han kan använda de flammande klingorna för att svinga sig mellan förutbestämda punkter. Den kan vara svårt att greppa vad detta kan få för betydelse när man bara läser om det, men kom ihåg att mannen bakom God of War, David Jaffe, en gång sagt att God of War först och främst handlade om två saker, vrede och galenskap. De orden kunde inte illustreras bättre än när jag såg Kratos svinga sig genom luften med kraft och elegans som får Tarzan att likna en svårt plågad gammal man.

Den vildsinta galenskapen kan man också skönja i ett annat nytt moment. Nu är det nämligen möjligt för Kratos att till viss del använda sig av omgivningarna. Med sin övermänniska styrka förmår Kratos välta omkull pelare så fienderna rasar till marken. Även själva striderna visar nya nivåer av Kratos ursinniga vrede. Det

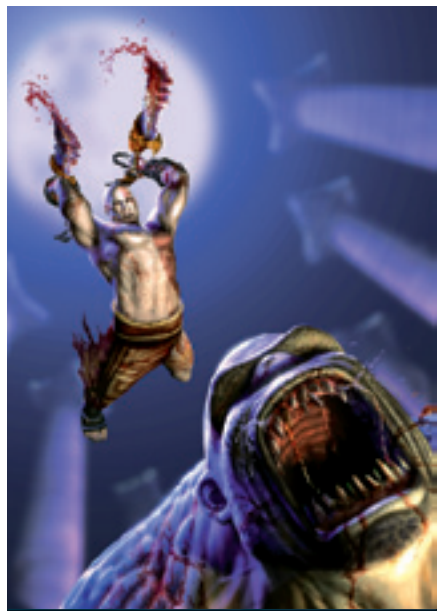
kan nästan vara svårt att föreställa sig med det första spelets våldsorgier i färskt minne. Ni kanske minns striden med cyklopen i ettan där Kratos hoppar runt omkring honom och upp på besten för att som storslagen final proppa in en klinga i hans öga. I God of War 2 avslutar Kratos motsvarande strid med att riva ur det enskilda ögat ur dess håla. En handling så brutal att alla närvarande flämtar till när Tim Ross demonstrerar.

Ross lovar också att vi kommer att bekanta oss med Ikaros-vingarna i spelet, som från början var tänkta att finnas med i det första God of War men i slutskedet ströks och sparades just till uppföljaren. Tyvärr är Ikaros-vingarna något som Sony ännu inte vill visa upp, så de fick jag inte se skymten av vid presentationen. Däremot fick jag bevittna hur Kratos red omkring på en grip, ett mytologiskt djur som har en örns överkropp och ett lejons underkropp. Spelsekvansen påminde väldigt mycket om Segas klassiska Panzer Dragoon-spel.



#### Stora och små fiender

Man ska inte stirra sig blind på fiendernas storlek i God of War 2. De minsta fienderna kan faktiskt vara de farligaste. De små fienderna som klättrar upp på cyklopernas ryggar och skjuter pilar kan vara väldigt seglivade medan en till synes mäktig lavaminotaur visar sig vara betydligt enklare att hantera. Sony Santa Monica utlovar en hel drös med nya fiendetyper i alla olika storlekar, en av dem är den trehövdade pudeln ovan och de ljusgrå zombiekillarna på bilden till vänster (och nedan).



#### Starkare Kratos

Kratos var redan i det första spelet mycket muskulös, men frågan är om han inte funnit anledning att träna ännu hårdare på gymmet som nybliven, obestridlig och övermäktig krigsgud. Kratos ökade styrka har dock inte bara estetiska kvaliteter utan ger honom också ett större utbud av rörelser, vilket i sin tur leder till mer varierade strider. Han kan nu utföra en hel rad nya attacker, rida på diverse mytologiska djur samt använda sina vapen "Blades of Chaos" till att klättra. Detta är ytterst välbehövligt då Kratos konflikt med Zeus är ofrånkomlig i God of War 2. Redan i det första spelet i Pandoras Tempel fanns en mosaik som visade hur en vanlig dödlig tog upp kampen med den mäktigaste av gudarna.



**”Kratos kan nu rida på en grip, ett mytologiskt djur som har en örns överkropp och ett lejons underkropp”**

#### Ännu våldsammare

God of War 2 ser ut att bli ännu brutalare, blodigare och mer våldsamt än det första spelet, vilket i vissa avseenden är svårt att tänka sig. Under Gamereactors besök hos studion fick vi se massor av brutala, nya sätt som Kratos kan använda för att avliva all den ondska som kastas mot honom av de andra gudarna.

#### Kritikerrosad föregångare

Det första spelet är ett av de Playstation 2-spelen som fått absolut högst betygsnitt av en samlad, internationell kritikerkår. Gamereactor gav det betyget 9/10 med motiveringen: Brutalt, vackert, intuitivt, storslaget, snabbt, mäktigt och svårt



Till en början sköts det bara eldsalvor mellan Kratos och hans fiende, men Kratos inneboende vrede förnekar sig inte och slutligen ställer han sig upp på sin grip, kastar sig över till fiendens grip och efter en knapptryckarsekvens dödar han inte bara ryttaren utan river dessutom av gripens vinge. Efter fullbordat verk kastar sig Kratos dödsföraktande ner från den sargade gripen mot marken långt där nedanför.

Sonys Santa Monica-baserade studio siktar på att göra ett mer omfattande spel än sist på alla sätt och vis. Stridssystemet har utvecklats och fått fler finesser och djup. Tim Ross lovade också att det kommer att bli betydligt fler bossar i uppföljaren, något som var en av

mycket få svaga punkter i det första spelet, då man gärna hade sett fler av dessa. Personligen hoppas jag innerligt på att vi kommer att få se fler bossar i samma stil som minotauren man möter strax innan det att man hittar Pandoras ask.

Men även om vreden och den vildsinta galenskapen är hörnstenarna i God of War-spelen så finns det även tillfällen att motionera de små grå. Ett exempel på detta från God of War var när Kratos skulle ta sig igenom ett Tetris-liknande stenpussel. Tim Ross visade upp ett smart pussel i det nya spelet där ett tempel står så långt ut på kanten av en plåt att det nästan vippar över. Här handlar det om att göra templet tungt på den ena sidan så att det kan tuppas över. Det gäller att hitta och förflytta stora tunga föremål som kan placeras inne i templet och efter detta ska Kratos med ett sista kraftigt lyft, vilket utförs genom att mörsa loss på cirkelknappen, för att på så sätt klara biffen. Nya fiender, eller gamla bekanta som givits nya rörelsemönster, har jag redan

nämnt. Men i God of War 2 kommer fiender också kunna samarbeta för att göra livet svårt för Kratos. Några små fiender med yxor kan nämligen rida uppe på cykloper, vilket gör dessa dubbel så farliga. Detta gör det nödvändigt att först eliminera de små fienderna så snabbt som möjligt så att man inte behöver bekymra sig om dem när cykloper ska dräpas. Trots att koden som visades upp och som vi fick testa inte var helt stabil var Tim Ross fylld av självförtroende och tillit, och med nio månaders utvecklingstid kvar har han alla skäl att vara det. God of War 2 ser ut att bygga vidare på allt det som gjorde det första spelet till en braksuccé förra sommaren.

”God of War 2 kommer att tvinga din Playstation 2 att lägga i överväxeln. Det är ett av de sista riktigt stora spelen till maskinen och vi på Sony Santa Monica Studios vill tacka av den med ett riktigt stort action-fyrverkeri”, avslutar Tim Ross.

**\_Asmus Neergaard (Gamereactor Danmark)**

MASTER THE POWER OF THE X-MEN™



THE OFFICIAL GAME

IN STORES MAY 19



PC  
DVD  
ROM



GAME BOY ADVANCE™  
NINTENDO DS.



ACTIVISION®

activision.com



PlayStation®2

MARVEL, X-MEN and all related character names and the distinctive likenesses thereof are trademarks of Marvel Characters, Inc., and are used with permission. Copyright © 2006 Marvel Characters, Inc. All rights reserved. www.marvel.com. This interactive game is produced under license from Marvel Characters, Inc. X-Men: The Last Stand Motion Picture and Images from Motion Picture © 2006 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Game © 2006 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360 and the Xbox and Xbox 360 logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. NINTENDO GAMECUBE, THE NINTENDO GAMECUBE LOGO, GAME BOY ADVANCE AND NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

# Recensioner

## Betygsnyckel

- 1/10 Självplågeri
- 2/10 Uselt
- 3/10 Hemskt
- 4/10 Dåligt
- 5/10 Medel
- 6/10 Okej
- 7/10 Bra
- 8/10 Mycket bra
- 9/10 Fantastiskt
- 10/10 Mästerverk



**Fågeldräkt... är käckt**  
47 kan klä sig i alla kläder som de han dödar bär. I Blood Money har garderoben utökats rejält och innehåller nu bland annat en mörkrosa fågeldräkt som hämtad från klassiska Sesame Street.

## Hitman: Blood Money

Trots få nyheter och idiotisk svårighetsgrad lyckas Agent 47 ändå övertyga

### Information

**Plattform** PC, PS2, Xbox, Xbox 360  
**Utvecklare** IO Interactive  
**Utgivare** Eidos  
**Speltyp** Action  
**Premiär** 26 maj  
**Antal spelare** 1  
**Rek. Ålder** 18 år  
**Testad version** PC, Guld/Xbox 360, PAL  
**Plus** Utmanande, variationsrikt och tekniskt välgjort.  
**Minus** Fumlig kontroll och få nyheter.

Danska lönnmördarspel har alltid haft en speciell plats i min spelsamling. Min kärlek till flintskalliga och klonade mördarmaskiner från andra sidan sundet började år 2000 då IO Entertainment släppte Hitman: Codename 47. Sedan dess har det gått både upp och ner för vår kostymklädde kompis 47 och därför var det givetvis lite extra spännande att börja spela årets upplaga.

Som spelets titel, Blood Money, antyder har pengar fått en större betydelse den här gången. Vår vän 47 får betalt för de jobb han utför. Och vid det här laget vet ni säkert vad det är för jobb vi snackar om. Sköter man jobbet snyggt och smidigt utan att lämna högar av döda civilister efter sig får man bättre betalt. Dina uppdragsgivare vill inte

gärna dra onödigt uppmärksamhet till sig och det är få saker som är så irriterande för en hemlig organisation som ett CNN-mediadrev efter en blodig massaker på ett turisthotell.

För pengarna man tjänar kan man efter varje uppdrag muta vittnen och polisen så att de håller truten och risken är mindre att du blir igenkänd under kommande uppdrag. Pengarna kan också användas för att köpa bättre information om det kommande uppdraget så att du har chansen att förbereda dig bättre. Har du skött dig och fått pengar över så kan du uppgradera dina vapen. Spelet innehåller cirka 50 olika puffror och man kan uppgradera samtliga. Att spelet har blivit ännu mer av en lönnmördarsimulator märks på att

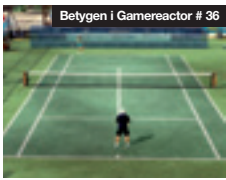
man kan använda allt möjligt man hittar för att släcka sina offer. Det går till och med att rigga olyckor så att ingen ens kommer på tanken att en skallig kille var i närheten när hjärtat slutade slå.

Fiendernas artificiella intelligens är något som förbättrats i jämförelse med det förra spelet, Contracts. Tidigare lyckades man antingen undgå upptäckt eller så blev man jagad, men nu kan vakter och fiender bli misstänksamma utan att därför börja jaga efter dig som en gråhund under älgjakten. Här spelar tidigare uppdrag in och har du skött dina kort rätt och ingen har lagt märke till dig tidigare så har du bättre chans att slippa bli igenkänd. Det finns också bättre möjligheter att spela på olika sätt och använda olika strategier. I tidigare

### En 2:a åsikt

Hitman 2: Silent Assassin var ett riktigt bra spel. Sedan dess har dock danska IO Interactive hunnit bli plågsamt lata och fyllt de sista två spelen i serien med återanvända moment från de två första Hitman-titlarna. Blood Money känns gammalt, stelt och väldigt väldigt ojämnt. **5/10**

**Jesper Karlsson**



**Top Spin 2**  
Xbox 360 / Take 2

9/10

**Dragon Quest: Journey of the Cursed King**  
Playstation 2 / Square Enix

8/10

**Guitar Hero**  
Playstation 2 / Red Octane

8/10

**Battlefield 2: Modern Combat**  
Xbox 360 / EA

8/10



**Socom 3: US Navy Seals**  
Playstation 2 / Sony

8/10

**Mega Man: Powered Up**  
PSP / Capcom

8/10

**Singstar Rocks**  
Playstation 2 / Sony

7/10

**Socom: Fireteam Bravo**  
PSP / Sony

7/10

**Metal Gear Acid 2**  
PSP / Konami

6/10



**Tomb Raider Legend**  
PC, PS2, Xbox, Xbox 360 / Eidos

6/10

**Drill Dozer**  
GBA / Nintendo

6/10

**Pokémon Link**  
Nintendo DS / Nintendo

6/10

**Rogue Trooper**  
PS2, Xbox / SCI

3/10

**Final Fight: Streetwise**  
PS2, Xbox / Capcom

3/10



Agent 47 har i Blood Money lärt sig en del nya, läckra färdigheter. Han kan nu bland annat snabbt gömma sitt vapen bakom ryggen om någon ovetande skulle passera förbi medan han laddar ett gigantiskt prickskyttegevär. Han kan även ta fiender som gisslan och använda dem som sköld mot fiendlig eldgivning samt avväpna fiender med bara händerna.

spelen har det inte knappt gått att göra något annat än att spela defensivt och verkligen smyga fram och använda list. Har man frestats att göra något annat har det oftast slutat med förnedring.

I Blood Money går det att storma fram men även om det är frestande att skjuta sig igenom vakter och nyfikna civilister så är det på inget sätt lättare än att använda list. Aggressivitet gör att fler poliser, vakter och så vidare anfaller och i Hitman har man aldrig en uppsjö av vapen och ammunition till sitt förfogande. Man får också som sagt sämre betalt för smetiga jobb. Allt det här gör att man verkligen tänker sig för innan man ens osäkrar sitt vapen.

Även om grafiken i Hitman: Blood Money inte är revolutionerande, eller proppad med nymodiga effekter, så innehåller spelet ändå en del tekniska godsaker. Inte minst det faktum att banorna nu är flera gånger större än i det förra spelet och att grafikteknologin Glacier gör det möjligt att rita upp hundratals detaljerade karaktärer samtidigt. En bana utspelar sig under Mardi Gras-festligheterna i Louisiana. Känslan att förfölja sitt byte på gator som är formigen packade med festande människor är läckert suggestiv.

Tyvär lider dock Blood Money av en del brister. Den största tycker jag är den oförändrade spelkontrollen och den ibland virriga bandesignen. Det har helt enkelt inte hänt särskilt mycket sedan det första spelet för sex år sedan. Spelkontrollen har varit en svaghet i

Hitman-spelen sedan starten och även om den är marginellt bättre i Blood Money så när den inte upp till den nivå som exempelvis återfinns i Splinter Cell-spelen där själva smygandet är flera hundra gånger smidigare. Extra frustrerande är det när man verkligen lagt upp en vattentät plan, placerat vapenväskor på strategiska platser och så skiter sig hela grejen för att man misslyckas med en enkel strypling på grund av den bristande spelkontrollen.

Även om fiendeintelligenen är bättre så tycker jag att Blood Money ibland faller tillbaka i gamla hjulspår och blir oförlåtande idiotsvårt. Det känns ibland som om fienderna kan lukta sig till var man har gömt sig. Nu vet inte jag om 47 har grava problem med sin personliga hygien, men jag utgår ifrån de som klonade fram honom även tänkte på det.

IO Entertainment har förnyat Agent 47 sig på ett ytterst försiktigt sätt vilket gör att de inbitna Hitman-fansen förmodligen kommer att älska det här. För trots svagheter är Hitman: Blood Money är ändå tillräckligt unikt, atmosfäriskt och utmanande för att jag ska fortsätta strypa ovetande hejdukar med min pianotråd.

**\_Martin Forsslund**

**7/10**

Grafik 7 Spelbarhet 6 Ljud 7 Hållbarhet 8  
Stabil stryggrepp

## Me & My Katamari

### Prinsen rullar sin katamari i bärbart format

Plattform PSP Utvecklare Namco Utgivare Namco Speltyp Pussel Premiär Ute nu  
Antal spelare 1-4 Testad version Europeisk Rek. ålder 3 år

Nanana-nananana-nanana-na-nanana-naaaahh. Ni som har spelat Katamari Damacy eller We Love Katamari vet vad jag nynnår på. Det var ett tag sedan jag rullade katamaris med prinsen, men jag börjar genast nynna på alla härliga melodier när jag sätter mig ned med PSP-spelet. Jag köpte det första pelet till Playstation 2, Katamari Damacy, under en USA-resa för ett drygt år sedan och fascinerades av den udda trallvänliga musiken, det sköna upplägget och naturligtvis av den kosmiske konungen och hans snurriga familj.

Upprinnelsen till Me & My Katamari är lika absurd som politiskt inkorrekt. Den kosmiske kungen söp till, plumsade ner i havet och med sin enorma kroppshydda orsakade han en tsunami som sköljde bort en hel ögrupp. Det är upp till den lille prinsen att rätta till farsans misstag. Genom att rulla den kladdiga katamarin (ser ut lite som biteksak för hundar) över föremål i japanska vardagsrum, städer och djurparker ska prinsen bygga nya öar åt en lång rad djur som gjorts hemlösa av kungens magplask. Det kan handla om att göra en ö av ätbara delikatesser till en irriterad krabba eller om att rulla ihop en högljudd ö till syrsan som vill kunna sjunga utan att störa någon annan. Rullar du på riktigt bra låser du upp spellägen och dekorativa hattar och kläder åt den lille grönklädde prinsen.

Det stora frågetecknet innan jag började att testa Me & My Katamari var huruvida den geniala spelkontrollen som byggde på att man använde Dual Shock 2:s dubbla analoga spakar skulle kunna fungera i ett PSP-spel då Sonys bärbara maskin bara har en analog styrspak. Till en början känns det inte lika smidigt att hålla in en knapp och styra riktningen

med den analoga knappen, men efter några timmar sitter snabbvändningar och annat finlir som det ska. Det finns dock ett stort problem med att spelet förlitar sig väldigt mycket på den analoga styrspaken. Efter en dryg timmes spelande börjar tummen domna lite lätt och längre spelsessioner resulterar dessvärre i svår reumatism. Detta är dock inte Namcos fel utan Sonys egna designers som felplacerade den analoga spaken på PSP-konsolen. Annars är ju faktiskt Me & My Katamari just ett sånt spel som lockar till ytterligare ett försök, en ny bana eller ännu ett tappert försök att bräcka ett gammalt rekord. Petter brukar säga att lite smärta aldrig har dödat någon... i det här fallet och i det här fallet endast lever jag efter den minst sagt korkade slutsatsen. Me & My Katamari är helt enkelt för roligt för att avvara på grund av en maskin med dåliga ergonomiska lösningar.

Tyvär är det ganska få olika miljöer som man rullar runt i jämfört med Playstation 2-spelen, vilket känns lite tråkigt även om banorna återvinns på ett finurligt sätt med varierande teman. Det är svårt att inte spela Me & My Katamari med ett leende på läpparna samtidigt som man nynnår på den underbara musiken. Sammantaget resulterar det i ett välgjort PSP-spel, som dock inte riktigt når upp till sina storebröder på Playstation 2.

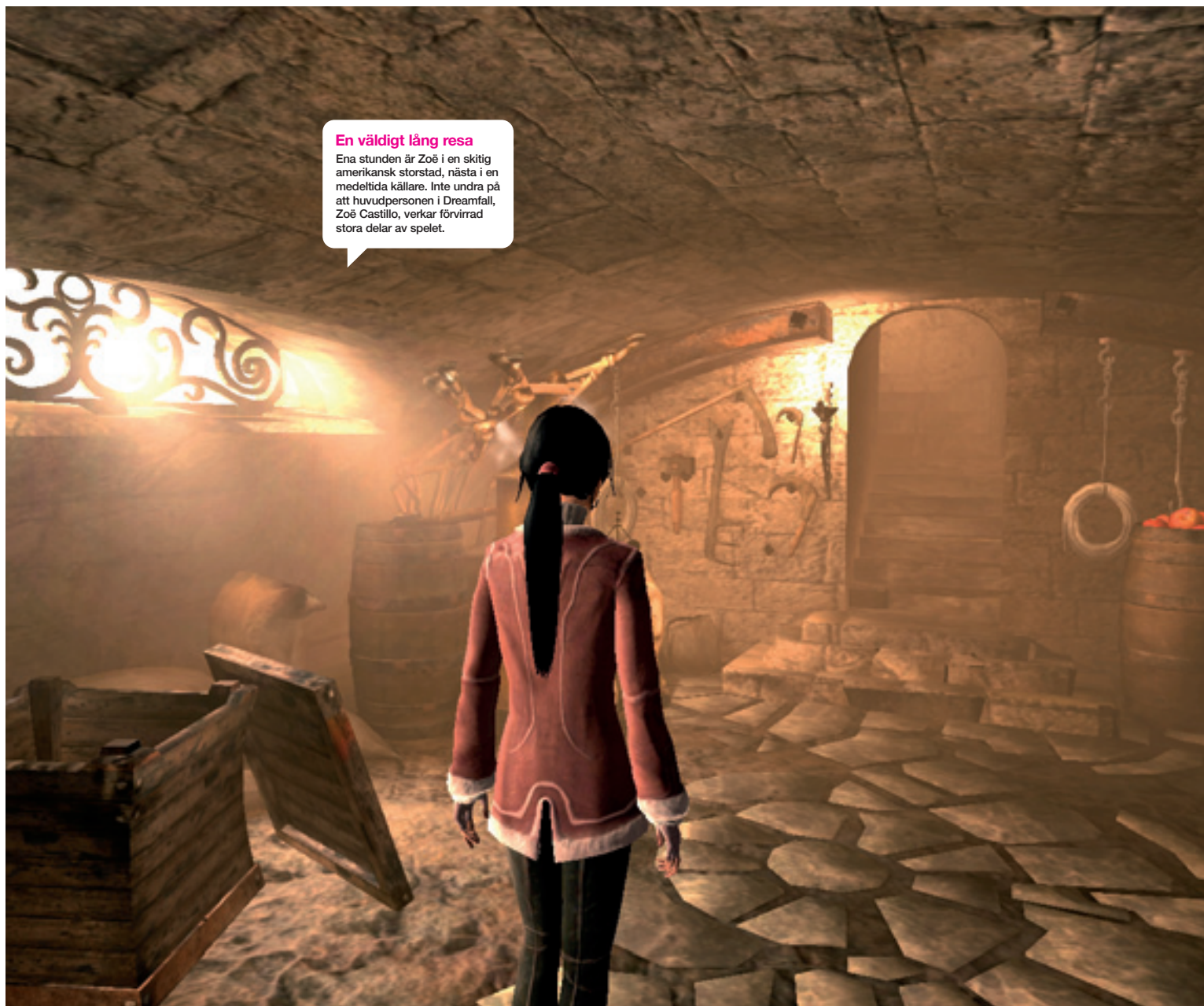
**\_Bengt Lemne**

**7/10**

Grafik 7 Spelbarhet 7 Ljud 9 Hållbarhet 7  
En kunglig prins



För de av er som aldrig träffat på prinsen och hans familj tidigare rekommenderar vi Playstation 2-spelen i första hand, men Namco har lyckats överföra konceptet förvånansvärt väl till det bärbara formatet.

**En väldigt lång resa**

Ena stunden är Zoë i en skitig amerikansk storstad, nästa i en medeltida källare. Inte undra på att huvudpersonen i Dreamfall, Zoë Castillo, verkar förvirrad stora delar av spelet.

# Dreamfall: The Longest Journey

Mikael har utforskat nya världar i norska Funcoms efterlängttade uppföljare

## Information

**Plattform** PC, Xbox

**Utvecklare** Funcom

**Utgivare** KE Media

**Speltyp** Äventyr

**Premiär** 12 maj

**Antal spelare** 1

**Rek. Ålder** 12 år

**Testad version** Guld

**Plus** Fantastisk dialog, snygga omgivningar, smarta pussel och strålande musik.

**Minus** Kantiga karaktärsmodeller, röriga actionmoment.

Det vore lögn att kalla äventyrsspelet för en blomstrande genre. Övergången från klassiska peka-och-klicka-spel till den moderna variant som började någonstans 1998 med spel som Grim Fandango blev skakig och de forna äventyrsmästarna Lucasarts och Sierra slutade båda att utveckla spel i genren.

Men därav inte sagt att det inte längre görs äventyrsspel. 1999 släppte Funcom det kritikerrosade och allmänt omtyckta The Longest Journey, ett hederligt peka-klicka-spel. Sedan dess har genren tagit en ny gestalt som ofta blandar inslag ur andra genrer, men fortfarande med fokus på problemlösning, dialog och handling. Bra exempel på detta är Beyond Good & Evil, Broken Sword: The Sleeping Dragon och det underskattade

Playstation 2-äventyret Shadow of Memories.

Dreamfall är ett typexempel på det moderna äventyrsspelet med inslag av alla tänkbara genrer. Efter ett kort och olycksbådande intro får vi följa Zoë Castillo, en desillusionerad ung dam i en nära framtid som har mycket gemensamt med framtidsvisioner som Spielbergs A.I.; elektriska bilar, luftskepp som driver runt i städerna, intelligenta mjukisdjur och mobiltelefoner som kan göra allt utom möjligtvis att ringa. När hennes före detta pojkvän, en grävande journalist, försvinner blir hon inblandad i en komplicerad historia med många oväntade vändningar. Styckvis är det rena Silent Hill-skräcken, ibland påminner det om Knights of the Old Republic i sin storslagenhet och ibland

lyser komiska inslag igenom med en del briljanta karaktärer som tagna ur klassiska Lucasarts-äventyr.

Men Zoë är bara en av de tre karaktärer som agerar huvudpersoner i Dreamfall. Vi får också följa April Ryan, huvudpersonen från The Longest Journey som nu är rebelledare i den andra världen, Arcadia. Tio år har gått sedan Aprils senaste äventyr. När Zoë ramlar in i Arcadia river hon upp gamla minnen som April helst hade velat glömma. Hon är fullt upptagen med att kämpa mot den tekniskt överlägsna och fanatiskt religiösa ockupationsmakten som dök upp från ingenstans och smälde upp rejäla tempel och placerade ut massor av barska soldater överallt. Det blir inte bättre av att de skickar ut en lönnmördare, Kian, som är den tredje

## En 2:a åsikt

Föregångaren The Longest Journey är tillsammans med Grim Fandango det bästa äventyrsspelet jag haft nöjet att testa. Förväntningarna på Dreamfall har därför givetvis varit skyhöga, något som Funcoms uppföljare motsvarar tack vare en underbar story, livfulla karaktärer, härlig grafik, superba röster och smarta pussel. **9/10**  
\_Petter Englin



Funcom har jobbat hårt med animationen i spelets många och långa dialoger, men i jämförelse med exempelvis The Elder Scrolls IV: Oblivion känns de stela och omänskliga. Kvaliteten på skådespeleriet lyfter dock trovärdigheten ordentligt.

huvudpersonen, för att stoppa upproret. Handlingen skiftar hela tiden mellan de tre perspektiven vilket skapar cliffhangers hela tiden och får mig att kämpa vidare för att se vad som händer sen.

Till skillnad från äldre äventyrsspel slipper vi springa runt med en ryggsäck packad med diverse obskyra prylar för att komma vidare. Istället drivs handlingen vidare av att prata med folk och lösa pussel. Det blir tyvärr ganska mycket springande fram och tillbaka genom samma områden, men de är åtminstone fantastiskt snyggt gjorda med en läcker design, vare sig det handlar om nergångna slumkvarter med neonskyltar eller en gammaldags by komplett med vårdshus och primitiva ångmaskiner. Pusslen är ofta ganska enkla där det gäller att hitta rätt symboler i rätt ordning, men ibland blir det lite mer komplicerat och det gamla hederliga anteckningsblocket åker fram medan jag lägger pannan i djupa veck och funderar fram alternativ. Lika ofta som lösningarna är helt slumpmässiga och bara kräver tankeverksamhet är de helt geniala, men inte alltid helt uppenbara.

Mindre lyckade är stridsinslagen som förekommer rätt ofta. Med simpla energimätare får jag vifta på med olika vapen och försöka ha ihjäl fienden innan han har ihjäl mig. Jämfört med resten av spelets stilrena och minimalistiska interface känns striderna amatörmässiga och klumpiga. Till spelets försvar ska det dock sägas att det oftast går att undvika slagsmål om man är tillräckligt tålmodig, så jag

kanske får skylla mig själv. Men ibland kan kameran krångla i trängda lägen vilket antingen kan leda till game over eller en onödig strid.

Något som imponerar desto mer är spelets ljud. Musiken är fantastiskt välkomponerad och varierad, precis som omgivningarna. Tillsammans med en del strålande regisserade sekvenser skapar den en filmisk känsla som påminner om Beyond Good & Evil eller The Dig, två andra äventyrsspel med utmärkt musik. Röstsådisarna imponerar och trots att animationen i dialogerna är ganska stiltig blir karaktärerna både trovärdiga och intressanta just tack vare att de låter så bra. Man behöver inte se på Aprils sjaskiga kläder och hemska make-up för att märka att hon är bitter, det hörs direkt på hennes röst.

Dreamfall bevisar att äventyrsgenren fortfarande har mycket att ge. Jag hade velat slippa actionsekvenserna helt och bara ägna mig åt äventyrandet, men samtidigt ger det ett mer dynamiskt upplägg och, förstås, fler valmöjligheter hur man vill tackla situationerna. Men det är framför allt handlingen, de fantasifullo och storslagna omgivningarna och de intressanta karaktärerna som lyfter spelet. Alla fans av äventyrsspel i allmänhet och The Longest Journey i synnerhet bör skaffa Dreamfall omedelbart.

**Mikael Sundberg**

**8/10**

Grafik 9 Spelbarhet 8 Ljud 9 Hållbarhet 9  
Ett oemotståndligt äventyr

# Super Princess Peach

## Prinsessans solodebuterar som svamprikefrälsare

Plattform Nintendo DS Utvecklare Nintendo Utgivare Nintendo Speltyp Plattform Premiär 26 maj Antal spelare 1 Testad version Amerikansk Rek. ålder 3 år

Ledsen att säga det men prinsessan finns inte i detta slott, inte i nästa heller. Däremot finns Mario-bröderna och x antal Toad-svampar där borta på Vibe-ön. Kidnappade! Och som Mario-substitut har vi svamprikets prinsessa i egen hög person. Plus ett paraply, man får inte glömma paraplyt.

Superskurken Bowser har alltså snott ett stycke trollstav som kan mixa och trixa med känslor. För att inte någon ska stoppa den där ondskefulla planen har han rövat bort ungefär hela svampriket, förutom prinsessan. Med lite hjälp av ett hungrigt paraply och humörsvängningar långt över PMS-standard kan till och med ett pimpinett flickebarn fixa biffen. Tydligen.

För ute på Vibe-ön kan den magiska Vibe-trollstaven spela sjuka spratt med allt som påminner om östrogen (Nintendo gör ett utmärkt jobb med att blåsa 50% av världens befolkning med samma hårfön). Prinsessan gråter floder, skrattar upp till himmeln, mediterar och får ilska utbrott om vart annat. Problemlösningen är lekislett då tokböl ger näring till små bönstjälkar och häftigt ilska kan bränna broar, åh, denna ljuva symbolik.

Super Princess Peach stormar min redan fjantrosa Nintendo DS med dragna kladdkritor och sätter skottpengar på gråskalor. Blå himmel, grönt gräs, rosa aftonklänning och patrullerande Koopa-sköldisar som blir hemlösa när jag golfar loss deras skal. Även om prinsesspixlarna påstår annorlunda

så vet jag att Princess Peach är Mario med äggstockar. TV-spelstypiskt störtskönt men stenhårt traditionellt. Den där fyrkantiga skärmen som ligger och lurar på den nedre delen av konsolmaskineriet är i Super Princess Peachs fall en ovanligt uppenbar plojgrej. Med min stylustumme flottar jag ned skärmen när jag ska lipa eller hetsa. Efter några spelminuter in i Vibe Island har man låst upp sitt första minispiel: stylusbaserade femminuterslir som handlar uteslutande om att peta på skärmen tills man förstått varför de inte stoppades in i huvudspelet direkt.

Hur hårda, kisande blickar jag än kastar mot innehållsföreteckningen hittar jag ingen "Super Mario". Allt jag finner är det finstilla "kan innehålla spår av Nintendotastiskt plattformsstojande" och ett "skall ej användas vid bruk av tungt maskineri", vad nu det ska betyda. Tyvärr får jag intrycket av att de inte har ansträngt sig även om det enda jag verkligen kan klaga på är svårighetsgraden och spellängden som är några snäpp över ga-ga-go-go.

Struntar man i tuggmotstånd och speltid så är Super Princess Peach klassiskt Nintendo-socker som bjuder på söta och salta karameller handplockade från företagets långkörare.

**Jimmy Håkansson**

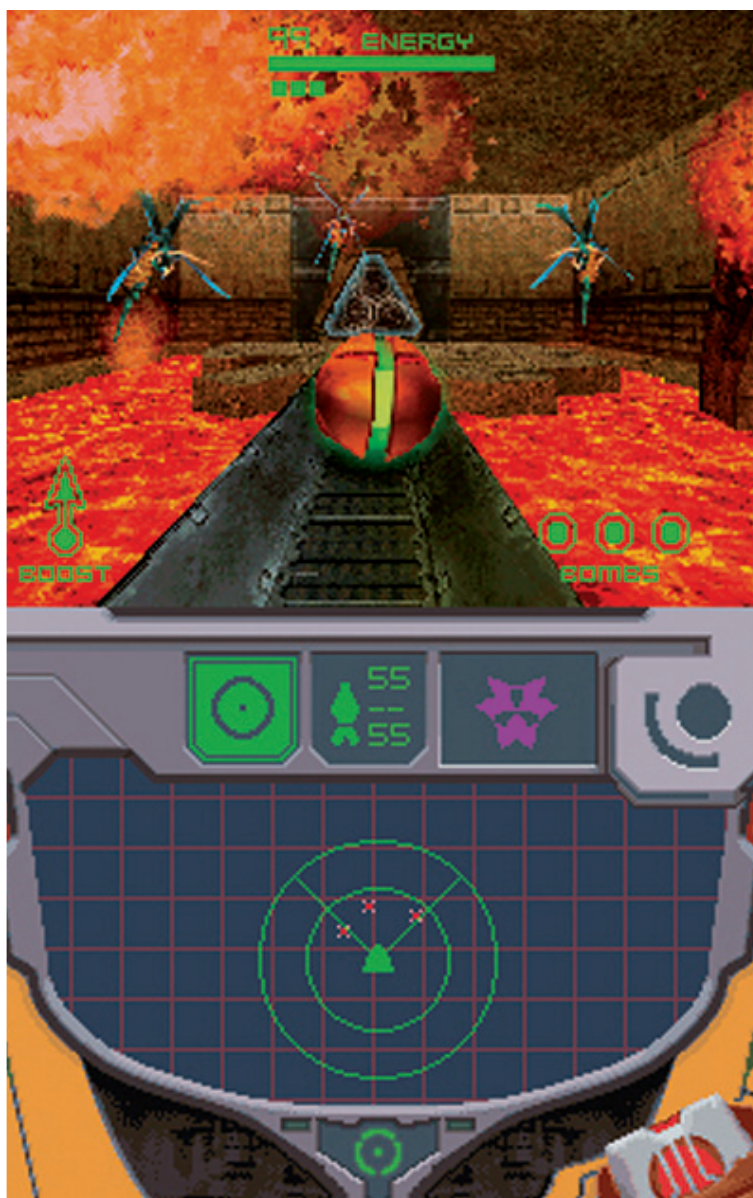
**6/10**

Grafik 6 Spelbarhet 7 Ljud 7 Hållbarhet 6  
Nintendo-traditioner



Bowser har äntligen fattat poängen, istället för att kidnappa Prinsessan så kniper han Mario. För om det är något slutbossen har lärt sig så är det att det är Mario som är det stora problemet.





En detalj som lär glädja många fans av genren, är att man kan inkludera datorstyrda motståndare i multiplayerstriderna. De är riktigt, riktigt elaka och absolut ingen kanonmat.

# Metroid Prime: Hunters

Samus Arans Nintendo DS-debut kommer inte att göra någon besviken...

## Information

**Plattform** Nintendo DS

**Utvecklare** Nintendo

**Utgivare** Nintendo

**Speltyp** Action

**Premiär** Ute nu

**Antal spelare** 1-4

**Rek. Ålder** 12 år

**Testad version** Amerikansk

**Plus** Suverän spelkontroll, omfattande multiplayer-stöd, läcker grafik, grym action.

**Minus** Stundtals variationsfattigt.

Jag hör till den exklusiva minoritet på redaktionen som aldrig riktigt uppskattade Metroid Prime-spelen. Jag trivdes inte med den något bakvända spelkontrollen, jag gillade inte systemet med att låsa fast siktet på fienderna och jag tyckte även det var för lite action. Därför var det med viss skepsis jag åtog mig att recensera Metroid Prime: Hunters, som med facit i hand visade sig vara det kanske bästa spelet hittills till Nintendo DS.

Jag vet knappt var jag ska börja för att beskriva spelets många förtjänster, men tror att jag startar med spelkontrollen. Förstapersonsskjutare till konsoler har hittills nästan alltid krävt ett visst mått av autosikte för att man ska kunna få en precision jämförbar med den i PC-spel. I och med Nintendo DS och Metroid Prime: Hunters är det slut på det handikappet. Med den tryckkänsliga

skärmen kontrollerar du ditt sikande precis lika bra som med mus, vilket fått Nintendo att helt slopa autosiktet. Går du med det digitala styrkrysset, skjuter du med L/R-knapparna och man hoppar genom att dubbelklicka på skärmen. Sedan finns specialfunktioner som lätt nås genom att klicka på dem på den tryckkänsliga skärmen. Klockrent, intuitivt, busenkelt och fruktansvärt logiskt.

Denna gång är Samus på jakt efter åtta artefakter, kallade oktoliter. Den som har dem alla kommer enligt legenden att få tillgång till helt otroliga krafter. Till skillnad från vad man lätt kan få känslan av i andra Metroid-spel, så är inte Samus den enda prisjägaren i universum. Det finns även sex andra riktigt råbarkade prisjägare på jakt efter exakt samma artefakter, vilket innebär en läcker katt och råttan-lek och fenomenala

bossfigheter. Om du lyckas hitta en artefakt och blir svårt skadad av en prisjägare, kommer han/hon att ta artefakten. Då måste du leta rätt på denne och göra ett försök att ta tillbaka vad du förlorat. Och tro mig när jag säger att de inte är peppade på att släppa ifrån sig godsakerna frivilligt, så var beredd på att få kämpa.

Metroid Prime: Hunters är mycket mera rättfram än sina stationära föregångare. Det är aldrig minsta oklarhet var man ska någonstans, mindre betoning på storyn och det är inte så mycket hemligheter. Istället levererar Nintendo massiv action, vilket känns som ett fullständigt klockrent val. Här agerar Samus precis som den stenhårde prisjägare hon faktiskt är och hon får verkligen jobba medan hon visar vad hon kan. Det enda egentliga minuset kring storyn är att det är alltför mycket

## En 2:a åsikt

För ett drygt år sedan, då jag för första gången testade en demo-version av Hunters var jag säker på att Samus DS-debut skulle göra mig djupt besviken. Jag hade fel. Detta är ett sanslöst välgjort, välavvägt och snällrikt designat actionspel med mängder av kvaliteter. 9/10  
\_Petter Engelin

Det finns mängder av olika vapen. Bland annat en iskanon vars skott studsar mot väggar, ett alldeles förträffligt laserpricksskyttegevär och en eldbössa som bokstavligen kommer att ge din motståndare eld i baken.



Kanden, Spire, Weavel, Sylux, Noxus och Trace heter Samus prisjägarkolleger. De har alla olika kampstilar, vapen och bakgrundshistorier. Räkna med att de kommer att återanvändas i framtiden, exempelvis i Wii-uppföljaren till Smash Bros Melee.

återanvändande av miljöer. Det gör att spelet stundtals känns repetitivt och går på tomgång. Klart onödigt och det hade varit relativt enkelt att åtgärda.

Minst lika bra som spelets story, är multiplayer-stödet. Som vanligt kan man spela upp till fyra personer på en kassett, men då kan man bara använda Samus och under ganska avskalade förhållanden. Om man har kompisar som spelar spelet eller har tillgång till trådlös uppkoppling lyfter dock spelet till oanade nivåer. Efter kritiken som Nintendo fått efter det spartanska onlinestödet i Super Mario Kart DS och Animal Crossing: Wild World, kan man nu lättare hitta folk att spela med och även kommunicera med andra genom både text och tal. Det gör spelupplevelsen mycket mer personlig, även om Nintendos onlinestöd fortfarande har vissa brister som att man inte kan använda alla funktioner om man inte redan känner personen man spelar mot och har fått dennes friend code.

Klassiska spelsätt som fånga flaggan och dödsmatcher finns representerade, men allra roligast är faktiskt något kallat Prime Hunter. Det är en sorts modern variant av barnleken kull där en person är Prime Hunter som de andra ska försöka skjuta ned. Den som lyckas blir själv Prime Hunter och den som haft titeln längst sammanlagt i slutet av rundan står som vinnare. Dessutom finns mängder av statistik som håller reda på hur allt från vilka

vapen du helst använder till hur många matcher du spelat i respektive spelsätt. Den stora grejen med multiplayer i Metroid Prime: Hunters är annars att man kan spela som de prisjägare man, förhoppningsvis, dödat i storyn. De har alla olika fördelar och min personlige favorit blev slemmige Sylux som med attacken Shock Coil kan stjäla energi från andra spelare. Fegt men effektivt. Alla figurer känns lyckligtvis hyfsat balanserade och jag tyckte mig inte märka att någon figur var överanvänd bland mina motståndare.

Visst finns smärre missar i spelet som dribblandet med friend codes och att vissa banor återanvänds för mycket, men Metroid Prime: Hunters är sammantaget en riktig actionpärla som ingen Nintendo DS-ägare bör missa. Spelet är toksnyggt, bjuder på förrenderade mellansekvenser, är väljudande, innehåller en suverän spelkontroll och ett maffigt äventyr samt ett på bärbara enheter oöverträffat multiplayer-stöd.

Samus Arans Nintendo DS-premiär kommer inte göra någon besviken och sätter en ny standard för bärbara actionspel.

\_**Jonas Mäki**

**9/10**

Grafik 9 Spelbarhet 9 Ljud 7 Hållbarhet 9  
Bärbar actionbriljans

# Rampage: Total Destruction

David har spelat ett av årets hittills sämsta spel...

Plattform GC, PS2 Utvecklare Midway Utgivare Midway Speltyp Action Premiär Ute nu  
Antal spelare 1-2 Testad version PS2, PAL Rek. ålder 3 år



Visst är det alltid kul att ha sönder saker, men Rampage: Total Destructions totala avsaknad av variation, finesse, djup, visuella styrkor och framförallt spelglädje gör att även den värsta hobbygodzilla börjar gaspa efter bara några få minuter.



När du läser det här är det förmodligen soligt, vårigt och allmänt maj-härligt ute. Glada måsar och irriterat förälskade par översvämmar gatorna och gör dig antingen glad och sprallig eller sur och onödigt arg. Tur då att Midway lägligt nog har släppt senaste delen i sin anrika Rampage-serie, för här får du verkligen tillfälle att låta alla aggressioner mot mänskligheten spela fritt.

Rampage började som ett arkadspel där det gällde att klättra på byggnader, slå sönder helikoptrar och äta människor. 20 år och ett antal uppföljare senare handlar Rampage fortfarande om att klättra upp för en husfasad och banka på den tills den rasar. Inte sådär hejdundrande sofistikerat, och aldrig särskilt roligt.

Med Total Destruction har serien äntligen tagit steget ut i tre dimensioner vilket innebär en verklig revolution och nytändning av konceptet. Så står det på baksidan av Rampage: Total Destruction alla fall. Väl inne i spelet står det snabbt klart att även om alla föremål är uppbyggda av polygoner istället för pixlar (sjukt fula sådana dock) och även om din jätte- (apa, varg, gulfisk, fyll i med valfritt monster) kan röra sig något i djupled mellan husen handlar det verkligen inte om någon revolution av konceptet och att Total Destruction egentligen inte är mer tre-dimensionellt än Turtles in Time.

Det andra som slår mig är hur extremt snabbt det blir våldsamt tråkigt att banka på hus och slänga bilar med dålig precision. De första fem minuterna är skapliga men sedan går det käpprätt utför och oavbruten självstympning är ofrånkomligt. Det är som att Midway konstruerat en enda bana som sedan körs om och om igen med små kosmetiska variationer. När det dessutom står klart att alla monster betar sig på exakt samma sätt börjar det hela lukta riktigt unket av pengakåthet och brist på speldesign.

Nej, Rampage: Total Destruction lyckas göra i princip alla fel som en uppföljare överhuvudtaget kan tänkas göra. Det tillför ingenting nytt till ett redan ruttet koncept samtidigt som de små förändringar som gjorts enbart försämrar den ruttna spelbarhet som föregångarna bjöd på. När den sladdriga kontrollen låter mig sparka mot samma jävla pansarvagn rakt framför mig fem gånger utan att jag träffar, får jag nog och stänger av för att istället gå ut och kasta grus på mäsarna på Skansen. En mer givande sysselsättning på alla sätt och vis.

\_**David Fukamachi Regnfors**

**2/10**

Grafik 4 Spelbarhet 2 Ljud 2 Hållbarhet 2  
Rampage: Totalt Meningslöst

## Recensioner

# Full Spectrum Warrior: Ten Hammers

Pandemic följer upp sin stora strategisuccé

**Plattform** PC, PS2, Xbox **Utvecklare** Pandemic **Utgivare** THQ **Speltyp** Strategi **Premiär** 26 maj  
**Antal spelare** 1-16 **Testad version** PC, PAL **Rek. ålder** 16 år



Ten Hammers utspelas i det påhittade landet Zekistan där ännu en politisk konflikt ballat ur Irak-referenserna är givetvis många.

För dig som aldrig spelade Full Spectrum Warrior kan jag enklast beskriva det som ett ultrarealistiskt strategispel där strid i bebyggelse simulerades så kompromisslöst att omänskligt tålamod krävdes för att överhuvudtaget orka testa det. Vissa kallade det briljant tack vare taktiskt djup, realistisk grafik och härligt tempo medan andra plågades av det något restriktiva kontrollschema och det

begränsade och odynamiska upplägget. Ten Hammers följer exakt samma grundmönster där det handlar om placering, nedtryckande eldgivning, flankering och konstant avancemang på slagfältet.

Det är svårt, hutlöst svårt, men samtidigt belönande och lärorikt. Till förbättringarna hör ett mer lättbegripligt gränssnitt, och längre kampanj, bättre AI och aningen snyggare grafik. På minuskontot hittar vi dock dessvärre samma variationsbrist och genomgående tristress som det första spelet led av, tekniska problem med både kollisionsprogrammering och skärmuppdatering samt en spelkontroll som fortfarande känns för begränsad.

**\_Jesper Karlsson**

## 6/10

Grafik 7 Spelbarhet 5 Ljud 8 Hållbarhet 6  
**Klart godkänt**

# Buzz: The Big Quiz

Petter testar hur allmänbildad han verkligen är

**Plattform** Playstation 2 **Utvecklare** Relentless Software **Utgivare** Sony **Speltyp** Party **Premiär** Ute nu  
**Antal spelare** 1-8 **Testad version** PAL **Rek. ålder** 3 år

Buzz: The Music Quiz var ett förbannat bra spel. Förbannat bra. Extrema bevis på detta är den numer betydligt mer ilska relationen jag har med mina bästa vänner efter ett femhundralet jämna matcher proppade med prestige, svordomar och våldsamma aggressioner. Musikkunskaperna sattes på prov och trots min allmänna allergi mot allt vad radio och listmusik heter kan jag nu allt om Beyonce, Backstreet Boys, Craig David och Spice Girls. Jag borde skämmas, men med tanke på att de sista 20 matcherna vunnits av undertecknad är jag istället stolt... mycket stolt. Buzz: The Big Quiz är samma spel igen, fast med blandade frågor om allmänbildning där konst, film, musik, sport, geografi och historia trängs tillsammans med förmågan att tyda förvrängda bilder och snabbt räkna pyttesmå väderkvarnar.

The Big Quiz är ganska precis som det tröttsamt uttjatade sällskapsoraklet Trivial Pursuit, fast i digital form och presenterat på samma läckra sätt som musikversionen. Frågorna är varierade, roliga och ofta lärorika. Jag vet till exempel numer att majs är ett sorts gräs och att Buckingham Palace öppnades för allmänheten i januari



Buzz fungerar i grunden ungefär som Jeopardy och spelas med hjälp av fyra medföljande specialkontroller.

1993. Jag vet även att Isaac Newton dog 1727 och när Spice Girls splittrades. Viktigt vetande för en person som lever för att strö hopplös fakta omkring sig.

Som ett skojfriskt partyspel, stämningshöjare på tråkiga familjemiddagar eller som prestige-blowout tillsammans med ett gäng svinigt tävlingsinriktade kompisar är The Big Quiz perfekt...

**\_Petter Engelin**

## 8/10

Grafik 5 Spelbarhet 8 Ljud 8 Hållbarhet 8  
**Strålande sällskapsspel**

# Tetris DS

Rysslands bästa påhitt gör grym comeback

**Plattform** Nintendo DS **Utvecklare** Nintendo **Utgivare** Nintendo **Speltyp** Pussel **Premiär** Ute nu  
**Antal spelare** 1-10 **Testad version** Europeisk **Rek. ålder** 3 år

Gameboy-versionen av gamla goda Tetris, anno 1989, var en riktigt brottarhit, och att inte veta om vad Tetris var gjorde att man automatiskt hamnade längst ner på poppislistan hos de coola kidsen. Att Nintendo skulle släppa lös en tvåskärmd version av det ryska undret var egentligen bara en tidsfråga, med tanke på den forna succén.

Egentligen är Tetris ett så pass bra spel i sig självt så att det inte behöver uppdateras något men Nintendo har ändå valt att göra detta, och har lyckats med mycket bra resultat. De nyheter som är mest påtagliga är flerspelarfunktionerna och de spelsätt som står till förfogande. Hela sex olika spelsätt finns att spela i Tetris DS, inklusive originalspelsättet.

Spelets starkaste kort är de mycket generösa flerspelarfunktionerna. Upp till tio spelare kan spela på en och samma kassett lokalt, och upp till fyra spelare kan spela över det världsomspännande Wifi-systemet, allt ackompanjerat av klassisk NES-grafik och musik. Varje ensam- och flerspelarläge blandar grafik och ljud från bland annat Super Mario Bros, Legend of Zelda, Metroid,

Yoshi's Cookie och Donkey Kong.

Att Tetris är ett lika beständigt fenomen som pyramiderna håller nog de flesta med om. Nintendo har lyckats med att göra en riktig favorit i repris, genom att dra till med en genomtänkt förnyring av ett gammalt och beprövat koncept. Med fantastiska möjligheter till flerspelarbus och många bra spellägen för den ensamme är Tetris DS en riktig kompis på de där tråkiga bil- och tågresaerna. Hurra för perestrojka.

**\_Sophie Warnie de Humelghem**

## 8/10

Grafik 7 Spelbarhet 9 Ljud 8 Hållbarhet 10  
**Sommaren är räddad**



Purister kan komma att sakna kupolformade Sovjetkåkar, men NES-grafiken är charmig och passar Tetris DS perfekt.

# Auto Assault

Stenhård fordonsslakt i Net Devils bilburna rollspel

**Plattform** PC **Utvecklare** NetDevil **Utgivare** NCSOFT **Speltyp** Onlinerollspel **Premiär** Ute nu  
**Antal spelare** 1-massor **Testad version** Guld **Rek. ålder** 16 år



Landskapen i Auto Assault är proppade med fällor, sjöar fyllda med radioaktivt vatten och andra härligheter.

Efter att ha tvingats bevittna den ena tråkigare sammankomsten i World of Warcraft efter den andra kommer Auto Assault som en skänk från ovan. För även om jag inte tänker jämföra dessa två spel med varandra är jag vid det här laget så trött på Mikael Sundbergs ljuslila nattalv och den sömniga fantasyhysteri som råder i genren rent allmänt att jag mer än gärna skulle kunna tänka mig köra över alla fäniga alver och orcher med min pansarförsedda strandbuggy.

Auto Assault är ett onlinerollspel, i

samma anda som Blizzards spel fast med den stora skillnaden att det handlar om bilkörning, hänsynslöst våldsamt, lortig och futuristisk sådan i en värld tungt inspirerad av Mad Max-filmerna. Som du förstår älskar jag det här spelet, och gjorde väl egentligen redan innan jag ens hade testat det. Konceptet är nämligen briljant.

Landskapen är enorma, möjligheterna att bygga sin egen bil mycket goda och många av uppdragen fantastiskt roande. Den sociala biten behöver förbättras och ljudet är metalliskt tråkigt. Förutom det är Net Devils Auto Assault ett mycket underhållande onlinerollspel med urskön design, välgjort gränssnitt, härligt överdriven sci-fi-story (proppad med fnissframkallande klyschor) och supersnygg grafik.

**\_Petter Engelin**

## 8/10

Grafik 9 Spelbarhet 8 Ljud 5 Hållbarhet 9  
**Jag hatar alver**



#### Nick Masons nyårslöfte

Urban Chaos innehåller tolv olika uppdrag som alla utspelas i varsin månad. Detta innebär att spelet spänner över ett helt år som den behärde supersnuten Nick Mason.

# Urban Chaos: Riot Response

Rocksteady Studios bjuder på hjärndöd men ack så underhållande action

## Information

**Plattform** PS2, Xbox  
**Utvecklare** Rocksteady Studios  
**Utgivare** Eidos  
**Speltyp** Action  
**Premiär** 19 maj  
**Antal spelare** 1-8  
**Rek. Ålder** 18 år  
**Testad version** Xbox, PAL/PS2, PAL

**Plus** Välgjord grafik, bra tempo, hälskön spelkontroll och grymma vapen.

**Minus** Lite för kort, ljudet imponerar inte.

Du är en del av den nygrundade polisstyrkan T-zero som ska se till att hålla en kriminellt svårt belastad stad fri från brottslighet. Det betyder i praktiken att du ska skjuta ned allt som rör sig, medan du samtidigt med några enkla knapptryck kommenderar omkring ambulanspersonal, brandmän och vanliga poliser att assistera dig i att bringa ordning.

Egentligen är Urban Chaos: Riot Response en väldigt ordinärt actionspel sett ur förstapersonsperspektiv. Utvecklarna Rocksteady Studios har inte siktat på att göra något nyskapande, utan har istället fyllt på med alla actionklichéer vi lärt oss älska genom åren. Här finns ett enormt övervåld där huvuden spricker som piñatas av ett rejält slag med ett trubbigt tillhygge och där man kan skjuta sin fiende så ofta

med sin elpistol att man till slut nästan kan känna lukten av bränt fläsk. Världen är tydligt uppdelad i banor där man slåss mot gäng bestående av knarkare, pyromaner samt har stadiga bossfigurer mot respektive gängledare. Sedan finns en ytterst standardiserad, men välfungerande, uppsättning skjutdon som innehåller allt från pistoler till helautomat och självfallet hagelbrukare.

Urban Chaos: Riot Response är kort sagt oerhört rättframt, vilket är precis vad jag gillar med spelet. Det är klassisk, ganska finesslös action med övertydlig grafik, lagom interaktiva omgivningar och en story som aldrig blir mer invecklad än att man ska skjuta alla som skjuter mot dig. Det är på samma gång även dess svaghet, för spelet är dessvärre ganska snabbt avklarad och återspelningsvärdet är inget extra.

Lyckligtvis finns ett ganska solitt onlinestöd som kommer att kunna underhålla några timmar utöver storyn.

Urban Chaos: Riot Response är som gjort för dig som bara vill ha hederlig action med svart humor, serverad utan några krusiduller och utan trist realism. Dessutom är det snyggt rent grafiskt, med brutalt skitiga och slitna gränder som ser extra eländiga ut i det bleka ljuset från stadens alltför ofta vandaliserade lyktstolpar.

Sammanfattningsvis ett givet köp för actionfantasten, men förvänta dig absolut inget nytt.

**Jonas Mäki**

## 7/10

Grafik 9 Spelbarhet 7 Ljud 6 Hållbarhet 5  
En actionbagatell att ta på allvar

## En 2:a åsikt

Jag håller med Jonas om att det ibland är skönt med actionspel som inte försöker vara något de inte är, utan bara bjuder på den typen av hjärndöd action som genren någonstans byggdes av. Urban Chaos har en hel del förtjänster men är samtidigt tråkigt designat och extremt repetitivt. 6/10

**Petter Engelin**

# Köpguide™

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](http://www.gamereactor.se)

## Sony Playstation 2

Slimmad trotjänare med stort och varierat spelutbud



**Tillverkare** Sony **Premiär** 24 November 2000  
**Media** CD/DVD **Vikt** 900g  
**Mått** 230x152x28 mm **Pris** cirka 1495 Kr

Den stora dominanten på konsolmarknaden är utan tvivel Sony, vars Playstation 2 överskridit 100 miljoner sålda exemplar. 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.

## Sony Playstation Portable

Elegant design, enorm skärm och bra multimediafunktioner



**Tillverkare** Sony **Premiär** 1 September 2005  
**Media** UMD/Memory Stick **Vikt** 260g  
**Mått** 170x74x23 mm **Pris** 2695 Kr

Sonys portabla Playstation är sedan Sega 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. Spelutbudet består till stor del av action och racingtitlar men det finns även riktigt bra plattformsspel till maskinen.

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

### Gamereactor Topp 15 PSP

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	<b>Daxter</b> Strålande plattformspartaj när Jaks ettriga vessla drar ut på egna äventyr. Supersnyggt och varierat.	Plattform	Sony	9/10
02	<b>Grand Theft Auto: Liberty City Stories</b> Larvigt välgjort gangsterepos med samma härliga beståndsdelar som gjorde Grand Theft Auto III så bra.	Action	Take 2	9/10
03	<b>Ridge Racer</b> Solstinna arkadsladdar, mängder av banor och briljant grafik... Ridge Racer har aldrig varit så bra.	Racing	Namco	9/10
04	<b>Lumines</b> Genialt pusselspel där taktkänsla är lika viktigt som timing, träning, tålmod och stor fingerfärdighet.	Pussel	Ubisoft	9/10
05	<b>Virtua Tennis: World Tour</b> Game, set & match till Sega vars Virtua Tennis PSP-debut bjuder på briljant spelkontroll.	Sport	Sega	9/10
06	<b>Mega Man: Powered Up</b> Beroendeframkallande nyversion av Caspscoms kultklassiska NES-original. Mega Man regerar!	Plattform	Capcom	8/10
07	<b>Pro Evolution Soccer 5</b> Långa bollar på Bengt... bokstavligen. Men... hmmm, har vi inte redan skrivit detta? Ähh, skit samma.	Sport	Konami	8/10
08	<b>Wipeout Pure</b> Lekfull design, strålande spelkontroll, ursnygg grafik och behärdigt tempo får kroppsvätskorna att läcka.	Racing	Sony	8/10
09	<b>Street Fighter Alpha 3 Max</b> Härtsläende konvertering av ett av tidernas allra främsta slagsmål. Ett måste för den strykgugne.	Slagsmål	Capcom	8/10
10	<b>Lemmings</b> Efter femton år återvänder de grönhåriga odjuret för att dra ner ännu en generation spelare i fördärvet.	Pussel	Sony	8/10
11	<b>Outrun 2006: Coast 2 Coast</b> Lekfull, bekymmerslös arkad racing med samma goda kvaliteter som PS2 och Xbox-upplagan.	Racing	Sega	8/10
12	<b>Exit</b> Extremstilistiskt och skönt originellt pusselspel med massor av utmaning och ett bra upplägg.	Pussel	Ubisoft	8/10
13	<b>Mega Man: Maverick Hunter X</b> Ultraklassisk plattformssaction som osar av nostalgiska avtryckskartor och krampattaacker i pannloben.	Plattform	Capcom	8/10
14	<b>Burnout Legends</b> Frenetiskt extremsnabb epelipsiframkallare med groteska farter, skön grafik och massor av innehåll.	Racing	EA	8/10
15	<b>Everybody's Golf</b> Supercharmig golfgrunda för den oivngide. Lättbegripligt, sockersött och väldigt beroendeframkallande.	Sport	Sony	8/10

[KÖP!]

## Daxter PSP

Även om vi tidigare retat oss på det störiga humöret hos Jaks brandgula vessla är det omöjligt att värja sig från den briljans som hans nya PSP-spel erbjuder. Utvecklarna Ready at Dawn har blandat traditionella spelmoment med roliga mini-spel, enorma miljöer och urläcker grafik. Helheten är det bästa spelet till maskinen.



[KÖP!]

## Ghost Recon Advanced Warfighter Xbox 360

Om du någon gång i ditt liv funderat på hur det skulle vara att bege sig ut i strid med toppmodern utrustning, ovanligt intelligenta underordnade och med möjligheten att kompromisslöst äga slagfältet över Xbox Live, så är Ghost Recon Advanced Warfighter spelet för dig.



## Microsoft Xbox

Goda onlineförmågor och ett actionfyllt spelutbud



Tillverkare Microsoft Premiär 14 Mars 2002  
Media DVD Vikt 3860 g  
Mått 324x265x90 mm Pris cirka 1195 Kr

Den 14:e mars 2002 lanserades Microsofts första TV-spelsmaskin 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 mäktiga rollspel och grymma racingupplevelser.

## Microsoft Xbox 360

HD-stöd, tre processorer och grym onlinefunktionalitet



Tillverkare Microsoft Premiär 2 Dec 2005  
Media DVD Vikt 3500 g  
Mått 309x258x83 mm Pris 2995/3995 Kr

Den 2:a december 2005 startade den nya konsolgenerationen i Europa. Xbox 360 lanserades, men brister gjorde att långt ifrån alla lyckades köpa en egen. Xbox 360 har visat vad vi kan förvänta oss de närmaste åren med obegränsade onlinemöjligheter, högupplöst grafik, tillsynes obegränsade världar och smått sanslös detaljrikedom. Konsolen finns i två utförande, med och utan hårddisk. Xbox 360 tar vid där föregångaren slutade och tycks bli ett givet val för fans av action-, sport- och bilspel.

### 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	<b>Halo</b> Episk actionsaga om en grön rymdgubbes kamp för att rädda jorden. Låter tontigt men spelet regerar!	Action	Microsoft	10/10
02	<b>Grand Theft Auto: Double Pack</b> Tidernas mest prisvärda spelpaket. Två övergrymma superspel till priset av ett, spring och köp... nu!	Action	Take 2	10/10
03	<b>Halo 2</b> Samma gröna rymdgubbe är tillbaka för ett rädda jorden igen... och spelet regerar lika hårt som ettan.	Action	Microsoft	10/10
04	<b>Star Wars: Knights of the Old Republic</b> Mästerligt rollspel med ett fantastisk handling. Från utvecklarna bakom Baldur's Gate-spelen.	Rollspel	Lucasarts	10/10
05	<b>The Chronicles of Riddick</b> Oförglömligt stenhård fängelsevistelse tillsammans med universums hårdaste antihjälte. Missa inte.	Action	Vivendi	10/10
06	<b>Street Fighter Anniversary Collection</b> Briljant samlingsvolym av några av fightinggenrens bästa titlar, inte minst Street Fighter 3: Third Strike.	Slagsmål	Capcom	9/10
07	<b>Ninja Gaiden Black</b> Ett absolut måste för den initerade spelaren. Lika obönhörligt utmanande som underhållande.	Action	Tecmo	9/10
08	<b>The Elder Scrolls III: Morrowind</b> Fullständig frihet på den ofattbart stora kontinenten Morrowind. Ett maffigt rollspel ingen bör missa.	Rollspel	Ubisoft	9/10
09	<b>Splinter Cell: Chaos Theory</b> Lev livet som Sam Fisher, jämngrå specialagent med tokcool utrustning. Detta är hans bästa uppdrag.	Action	Ubisoft	9/10
10	<b>Juiced</b> Det bästa racingspelet till Xbox och en väldigt beroendeframkallande spelupplevelse, inte minst online.	Racing	THQ	9/10
11	<b>Half-Life 2</b> En grym version av världens överlägset bästa actionspel. Aningen instabil skärmuppdatering dock.	Action	EA	9/10
12	<b>Forza: Motorsport</b> Semirealistisk lekstuga för den bilintresserade. Innehållsrikt och betydligt roligare än Gran Turismo 4.	Racing	Microsoft	9/10
13	<b>Dead or Alive 3</b> Supersnyggt, snabbt, furiöst och lätt att lära sig, men ändå tillräckligt djupt för årtal av nötande.	Slagsmål	Tecmo	9/10
14	<b>Rallisport Challenge 2</b> Flåkig arkadupplevelse i fiktiva snårskogar med läcker grafik och rolig bilfysik. Svenskt dessutom.	Racing	Microsoft	9/10
15	<b>NBA 2K5</b> 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 ingenting med den svenska försäljningen att göra. Fullständiga recensioner av samtliga spel på denna lista går att hitta på: [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se). Sveriges största spelsite.

### 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	<b>The Elder Scrolls IV: Oblivion</b> Episkt mästerverk med överträffade valmöjligheter, slående vacker grafik och enorm variation...	Rollspel	Take 2	10/10
02	<b>Call of Duty 2</b> Extremintensiv krigsföring med fantastisk närvarokänsla och massor av minnesvärda spelögonblick.	Action	Activision	9/10
03	<b>Ghost Recon Advanced Warfighter</b> Mexikanska separatister kidnappar presidenten och det blir ditt uppdrag att frita honom.	Action	Ubisoft	9/10
04	<b>Condemned: Criminal Origins</b> Kollektiv dropa i byxan? Jajjebbox! Monoliths blandning mellan CSI och Saw regerar stenhårt...	Action	Sega	9/10
05	<b>Dead or Alive 4</b> Halvnakna ninjatjejer, förbättrat spelsystem och superbätt online! - Team Ninja gör det igen.	Slagsmål	Microsoft	9/10
06	<b>Top Spin 2</b> Hårtlände tennisimulator med förfinat spelsystem och kalashärligt karriärläge. Seeeeeervess!	Sport	Take 2	9/10
07	<b>NBA 2K6</b> Mer verklighetstrogen basket går inte att hitta i spelform. Strålande spelsystem och superb grafik.	Sport	Take 2	8/10
08	<b>Battlefield 2: Modern Combat</b> Finnessrikt framtidskrig med behärd krigsföring och larvigt läckra vapen. En lyckad konvertering...	Action	EA	8/10
09	<b>The Outfit</b> Pinnsmala nazister, överdimensionerade stridsvagnar och avtuggade cigarrer. The Outfit bjuder på allt.	Action	THQ	8/10
10	<b>Kameo: Elements of Power</b> Superchamrigt, färgstarkt och traditionellt äventyrs spel med klara Legend of Zelda-influenser...	Äventyr	Microsoft	8/10
11	<b>Fight Night Round 3</b> Boxning har aldrig varit såhär snyggt. Originell spelkontroll och skönt upplägg gör vi gillar, skarpt.	Sport	EA	8/10
12	<b>Burnout Revenge</b> Idiot snabb arkad racing med enkelt spelupplägg och brutala kollisioner. Påminner om dödsmetall.	Racing	EA	8/10
13	<b>NBA Live 06</b> Saknar Dynasty Mode, visst. Innehåller istället ett perfekt speltempo och grafik värd att dö för.	Sport	EA	8/10
14	<b>Project Gotham Racing 3</b> Briljant bilfysik, stabilt och välgjort onlineläge och urläcker grafik. Spänningslöst upplägg dock...	Racing	Microsoft	7/10
15	<b>NHL 2K6</b> 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 helt 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](http://www.gamereactor.se). Sveriges största spelsite.

[KÖP!]

**NBA 2K6**

PS2 / Xbox / Xbox 360

NBA-slutspelet är i full gång och Petter har därmed varit som tokig de senaste veckorna. Den baskethysteri som nu råder på redaktionen har yttrat sig i vilda kämpamatcher mellan Petters Pistons och Jesper Karlssons ständigt underlägsna Boston Celtics. Och TV-spelsbasketen blir inte så mycket bättre än i NBA 2K6.



[KÖP!]

**Resident Evil 4**

Gamecube / Playstation 2

Vi ogillar numer bönder, speciellt de med en potatissäck över huvudet och en fäbless för överdimensionerade motorsågar. Varför? Spela fjolårets överlägset bästa spel, alla kategorier, och du kommer att förstå varför varken Jonas eller Petter vågar besöka sin släkt längre, som bor på den jämtländska landsbygden.



## Nintendo Gamecube

Slimmad trotjänare med stort och varierat spelutbud



**Tillverkare** Nintendo **Premiär** 3 Maj 2002  
**Media** Optisk tretums disk (GOD) **Vikt** 1,3Kg  
**Mått** 150x160x109mm **Pris** Cirka 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 höjdarspel till Gamecube, de flesta nyversioner eller uppföljare i gamla, kända spelserier.

## Nintendo Gameboy Advance

Slimmad trotjänare med stort och varierat spelutbud



**Tillverkare** Nintendo **Premiär** 11 Juni 2001  
**Media** Kassetter **Vikt** 143g  
**Mått** 82x85x24mm **Pris** Cirka 995 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 så smäck att exempelvis Petter inte kan använda den då hans enorma tummar trycker ned alla knappar samtidigt. Nedan finner du de 15 allra främsta spelen till Gameboy Advance, en bra grogrund för en svinfin spelsamling.

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

Gamereactors köpguide är helt 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](http://www.gamereactor.se). Sveriges största spelsite.

### Gamereactor Topp 15 Gameboy Advance

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	<b>Advance Wars 2: Black Hole Rising</b> Spräng hundratals gulliga pansarvagnar och småtrinda flygplan i Nintendos bärbara strategipärla.	Strategi	Nintendo	9/10
02	<b>Legend of Zelda: A Link to the Past</b> Link har dragit mästarsvärdet ur stenen otaliga gånger och kommer att göra det otaliga gånger till.	Äventyr	Nintendo	9/10
03	<b>Castlevania: Aria of Sorrow</b> Draculas vikarie dominerar i ett superbt äventyr bland zombier, vampyrer och annat odött otyg.	Actionäventyr	Konami	9/10
04	<b>Metroid: Zero Mission</b> Klassiska Metroid blev tio gånger bättre i den här totalrenoveringen. Ett spel som måste upplevas.	Actionäventyr	Nintendo	9/10
05	<b>Super Mario Advance 2</b> Slå en dinosaurie i huvudet för att kaka upp fiender. Kan det vara det bästa plattformsspelet? Ja!	Plattform	Nintendo	9/10
06	<b>Mario Kart: Super Circuit</b> Gammal är äldst, och fem år gamla Mario Kart: Super Circuit är fortfarande ett strålande racingspel.	Racing	Nintendo	9/10
07	<b>Advance Wars</b> Nästan lika bra som efterföljaren. Utmärkt köp för att få ännu en dos strategi att kämpa sig genom.	Strategi	Nintendo	9/10
08	<b>Fire Emblem: The Sacred Stones</b> Ett gripande rollspel med spännande handling och taktiska strider är vad Fire Emblem erbjuder.	Rollspel	Nintendo	9/10
09	<b>Pokémon Ruby / Sapphire</b> Med en blandning av fanatiskt samlande och lättillgängliga äventyr fungerar Pokémon för alla.	Rollspel	Nintendo	9/10
10	<b>Legend of Zelda: The Minish Cap</b> Med en besvärlig mössa på huvudet blir The Minish Cap ett udda men utmärkt Zelda-äventyr.	Äventyr	Nintendo	9/10
11	<b>Wario Ware Inc</b> Wario har receptet på succé: hundratals superkorta men superroliga minispel i vansinnig takt.	Partyspel	Nintendo	9/10
12	<b>Golden Sun</b> Rädda världen i ett klassiskt rollspel med utmärkt grafik och timalts av spännande äventyr.	Rollspel	Nintendo	9/10
13	<b>Sonic Advance</b> Vansinnigt snabbe Sonic ilar vidare och det finns bara ett sätt att stoppa honom: i kassetluckan!	Plattform	Sega	9/10
14	<b>Mario &amp; Luigi: Superstar Saga</b> Supercharmigt rollspel med lättsam stämning och stora mängder Nintendootrivia. För de lite yngre.	Rollspel	Nintendo	8/10
15	<b>Super Mario Advance 4</b> Mario med tvättbjörnsvans har gett oss fobi mot diverse däggdjur. Men spelet äger fortfarande.	Plattform	Nintendo	8/10

Gamereactors köpguide är helt 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](http://www.gamereactor.se). Sveriges största spelsite.

[KÖP!]

## Metroid Prime Hunters

Nintendo DS

Samus DS-debut är en svulstig actionfest utan dess like, där hon ställs mot sex andra topptränade prisljägare i jakten på mytomspunna artefakter. Perverst läcker grafik, klockren spelkontroll och en rejäl utmaning sammanfattar Metroid Prime: Hunters väl. Sanslöst bra online-stöd garanterar snudd på evig hållbarhet.



[KÖP!]

## The Elder Scrolls IV: Oblivion

PC / Xbox 360

Vissa på redaktionen spelar Oblivion under knäpptysta, nästan saliga förhållanden som om det vore på liv och död. Andra (mindre seriösa) har utformat en hjälte som ser exakt ut som Jay Leno och spenderar all tid med att samla skedar och stjäla hästar... underbart!



## Nintendo DS

Dubbla skärmar innebär många riktigt innovativa spelidéer



Tillverkare Nintendo Premiär 11 Mars 2005  
Media Kassettkort Vikt 275g  
Mått 149x85x29 mm 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 och styrs med hjälp av tummen eller den medföljande stylus-pennan. 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. Nedan ser du de 15 bästa spelen just nu.

## PC / Windows

Sveriges överlägset mest populära spelformat



Tillverkare Olika Premiär -  
Media CD/DVD Vikt -  
Mått Olika Pris Heeelt olika

Det är inget tvivel om att PC:n 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 främst på de många grymma spelen. Av någon anledning har utbudet av kvalitativa spel till formatet blivit extra starkt i vissa genrer. Framförallt gäller det strategi och actionspel. Tänk bara på att ha ett någorlunda färskt grafikort och att burkens arbetsminne räcker till.

### Gamereactor Topp 15 DS

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	Castlevania: Dawn of Sorrow Dracula har aldrig varit så blodtörstig som i Konamis omfattande och hemlighetsfyllda DS-äventyr.	Actionäventyr	Konami	9/10
02	Advance Wars: Dual Strike Ett av de allra bästa strategispelen genom alla tider låter dig leka general med slagfältet i handflatan.	Strategi	Nintendo	9/10
03	<b>NY!</b> Metroid Prime Hunters Grymma bärbara dödsmatcher och ett spännande äventyr där Samus konkurrerar med andra prisljägare.	Action	Nintendo	9/10
04	Mario Kart DS Det går inte att ha tråkigt när Mario sitter i en go-kart. Mario Kart DS är det ultimata beviset på detta.	Racing	Nintendo	9/10
05	<b>NY!</b> Resident Evil: Deadly Silence Capcoms klassiska skräckstund finns nu i bärbar form, förbättrat, förändrat och förfinat till max.	Skräck	Capcom	9/10
06	Nintendogs Suppercharmig hundägarsimulator som går att stänga av om lille Fido urinerar på hallmattan. Genialt!	Simulation	Nintendo	8/10
07	Mario & Luigi: Partners in Time De två lönnfeta rörmokarbröderna är tillbaka i ytterligare ett lättamt och välgjort rollspel.	Rollspel	Nintendo	8/10
08	Meteos Urriffigt prakt pussel från hjärnorna bakom PSP-spelet Lumines. Kräver ett astronomiskt tålamod.	Pussel	Bandai	8/10
09	Super Mario 64 DS Shigeru Miyamotos mästarverk i en bra konvertering. Korpulenta rörpulare med mustasch rules!	Plattform	Nintendo	8/10
10	<b>NY!</b> Tetris DS Tetris DS är det perfekta tidsfördrivet för upp till tio spelare med bara en kassett.	Pussel	Nintendo	8/10
11	Zoo Keeper Zoo Keeper är ursprungligen ett onlinespel kallat Bejeweled och fruktansvärt beroendeframkallande.	Pussel	Ignition	8/10
12	Another Code: Two Memories Another Code något så sällsynt som ett strålande bärbart äventyrsspel med väldigt bra handling.	Äventyr	Nintendo	8/10
13	Project Rub Segas galna kärleksäventyr Project Rub, bjuder på mycket humor, roliga mini-spel och läcker design.	Pussel	Sega	8/10
14	Animal Crossing: Wild World Hjälp dina grannar, samlä på små föremål, inred ditt hus och hälsa på dina kompisar online.	Simulation	Nintendo	7/10
15	Phoenix Wright: Ace Attorney Helgalen advokatsimulator med skruvad story, fnissframkallande spelmoment och skön design.	Pussel	Capcom	7/10

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

### Gamereactor Topp 15 PC / Windows

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

Nr.	Speltitel	Genre	Utgivare	Vårt betyg
01	Half-Life 2 Glasögonormen Gordon Freeman kämpar för frigörelse än en gång i världens absolut bästa spel.	Action	Vivendi	10/10
02	The Elder Scrolls IV: Oblivion Njut i stora drag av total valfrihet i Bethesda's 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 oförskämd och hänsynslös.	Rollspel	Lucasarts	10/10
04	Grand Theft Auto: Vice City Lysande brottssaga fullproppad med midjekavajer, sanslösa frisyrier, ljuvlig 80-talsmusik och våld!	Action	Take 2	10/10
05	Civilization IV Uppfinn hjulet, krutet, kryssningsroboten och atombomben - världen är din att erövr... 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 jordgubbssytt av sina fiender.	Strategi	Activision	9/10
11	Splinter Cell: Chaos Theory Sam Fishers tredje äventyr är ett äktenskap mellan gudabenådad grafik och dödlig kurragörmma.	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 nyklipta gräsmattor när den lika gärna kan komprimeras till finstilt statistik?	Sport	Sega	9/10
14	Max Payne 2 Hosta kruttrök, åt smärtstillande och måla väggarna med skurkblod i Remedys stilbildande superhit.	Action	Take 2	9/10
15	The Movies Plan 9 From Outer Space eller Gudfadern? Peter Molyneux stycker Hollywood, du kokar soppan.	Simulator	Activision	9/10

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

# Topplistor

Var med och rösta: [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)

## Månadens mest spelade

Redaktionens nuvarande fem favoriter

Plats	Speltitel	Format	Utgivare
01	<b>Metroid Prime: Hunters</b>	DS / Nintendo	
<p>Det ser faktiskt riktigt absurt ut när fyra killar sitter bredvid varandra med krökta ryggar, tummarna på skärmarna och svår, skriker och jublar om vartannat. Men så bra är i alla fall Samus Arans DS-debut.</p>			
02	<b>Elder Scrolls IV: Oblivion</b>	PC, X360 / Take 2	
<p>Det går helt enkelt inte att sluta äventyra i Cyrodiils lummiga skogar, fuktiga grottor och vida slätter. Årets hittills överlägset bästa spel fortsätter att stjäla många värdefulla arbetstimmar varje vecka. En himmelsk drog.</p>			
03	<b>Auto Assault</b>	PC / NCSoft	
<p>Kombinationen av adrenalinpumpande bilröj i bästa Twisted Metal-stil och djupare rollspelsinslag samt möjligheten att skraddarsa ett helt garage med fordon får vår rollspelsallergiske chefredaktör att jubla.</p>			
04	<b>Parappa the Rapper</b>	Playstation 2 / Sony	
<p>"Crack crack crack the egg in to da boooouhle!" MC Petter och DJ Jesper har snöat in helt på det nio år gamla kultspelet Parappa the Rapper den senaste månaden, till alla andras stora förtret.</p>			
05	<b>Guitar Hero</b>	Playstation 2 / Red Octane	
<p>Jonas fingrar påminner om prinskorvar. Korta, ljusröda och fläsigt flottiga. Men trots det, trots dessa bristfälliga stumpar till fingrar leker han ledigt hem mästarpoäng i Guitar Hero då korvarna liksom glider över knapparna.</p>			

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

## Månadens mest efterlängtda

Redaktionens nuvarande fem önskespel

Plats	Speltitel	Format	Utgivare
01	<b>The Darkness</b>	PS3, Xbox 360 / Take 2	
<p>Svenska Starbreeszes kommande spel får oss att ligga vakna om nätterna och dregla med öppen mun. Brutalt, mörkt, våldsamt och av yppersta tekniska kvalitet. Kan det bli ännu bättre än The Chronicles of Riddick?</p>			
02	<b>Crysis</b>	PC / EA	
<p>Tyska Crytek visade redan med Far Cry att de var en av världens främsta utvecklare. Nu är de tillbaka med ett spel som får alla andra spel vi sett att se föräldrade ut. Det här kan bli årets största spel alla kategorier.</p>			
03	<b>God of War II</b>	Playstation 2 / Sony	
<p>Det första spelet fick oss att jubla och även om vi kanske helst hade sett en uppföljare till Playstation 3 så kan vi inte låta bli att imponeras av hur mycket kraft som Sony Santa Monica kan klämma ur PS2:an.</p>			
04	<b>Forza 2007</b>	Xbox 360 / Microsoft	
<p>Petter får krampaktiga andningsproblem varje gång någon nämner Forza 2007 till Xbox 360. För trots att vi ännu inte fått chans att testa uppföljaren till Microsofts Gran Turismo 4-dödare är vi sanslöst förhoppningsfulla.</p>			
05	<b>Final Fantasy XII</b>	Playstation 2 / Square Enix	
<p>Efter mängder av strul verkar det ändå som Square Enix har lyckats fullt ut med det första "riktiga" Final Fantasy-spelet på över fem år. Nu väntar vi bara få att lägga vantarna på den översatta versionen...</p>			

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

## Månadens retrospel



**ONE MUST FALL 2097**  
PC / 1994

PC har aldrig varit en plattform för fightingfäns och har mest fått medelmåttiga konverteringar från konsolvärlden. Men det finns ett strålande undantag; One Must Fall 2097, skapat av bröderna Rob och Ryan Elam. Upplägget blandar den utmärkta kontrollen från Street Fighter med alla vansinniga hemligheter och brutala avslutningar från Mortal Kombat och kryddar det hela med en stilren design. Elva olika robotar med helt olika stilar finns att välja på, från den tunga och starka Pyros till flygande Gargoyle, ninjaliknande Shadow och allmänt obalanserade bossroboten Nova. Dessutom spelar valet av pilot stor roll för hur roboten reagerar. Utöver det utmanande enspelarläget finns ett turneringsläge där man kan detaljustera sin robot efter tycke och smak, men också måste skrapa ihop tillräckligt med pengar för att reparera den efter varje strid. Givetvis finns också ett tvåspelarläge för att spöa sina kompisar. Och det bästa? Spelet går numera att ladda ner gratis från [www.omf2097.com/](http://www.omf2097.com/)!

## Försäljningslistor

För mer detaljerad försäljningsstatistik varje vecka [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)

### Försäljningstoppen Sverige (april)

Plats	Speltitel	Format	Utgivare
01	<b>The Elder Scrolls IV: Oblivion</b>	PC / Take 2	
02	<b>The Sims 2 Kul för familjen: Prylpaket</b>	PC / EA	
03	<b>The Sims 2 Arbetsliv</b>	PC / EA	
04	<b>World of Warcraft</b>	PC / Vivendi	
05	<b>The Elder Scrolls IV: Oblivion</b>	Xbox 360 / Take 2	
06	<b>Ringarnas Herre: Slaget om Midgård 2</b>	PC / EA	
07	<b>Gudfadern</b>	Playstation 2 / EA	
08	<b>Battlefield 2</b>	PC / EA	
09	<b>Animal Crossing: Wild World</b>	DS / Nintendo	
10	<b>Counter-Strike: Source</b>	PC / EA	



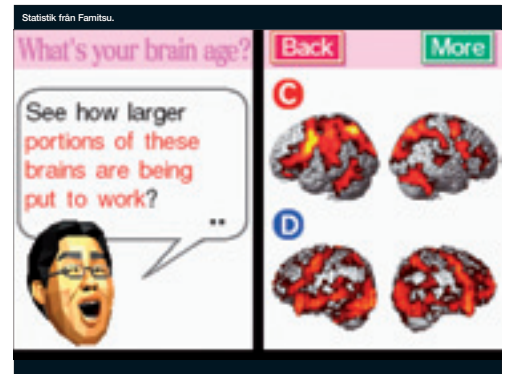
### Försäljningstoppen USA (april)

Plats	Speltitel	Format	Utgivare
01	<b>Kingdom Hearts II</b>	Playstation 2 / Square Enix	
02	<b>Ghost Recon: Advanced Warfighter</b>	X360 / Ubisoft	
03	<b>The Elder Scrolls IV: Oblivion</b>	Xbox 360 / Take 2	
04	<b>Black</b>	Playstation 2 / EA	
05	<b>Elder Scrolls IV: Oblivion</b>	Collector's Edition PC / Take 2	
06	<b>Fight Night Round 3</b>	Xbox 360 / EA	
07	<b>MLB '06: The Show</b>	Playstation 2 / Sony	
08	<b>Fight Night Round 3</b>	Playstation 2 / EA	
09	<b>Black</b>	Xbox / EA	
10	<b>The Godfather</b>	Playstation 2 / EA	



### Försäljningstoppen Japan (april)

Plats	Speltitel	Format	Utgivare
01	<b>Brain Training 2</b>	DS / Nintendo	
02	<b>Animal Crossing</b>	DS / Nintendo	
03	<b>Brain Training</b>	DS / Nintendo	
04	<b>Mother 3</b>	GBA / Nintendo	
05	<b>Pokémon Ranger: Diamond &amp; Pearl</b>	DS / Nintendo	
06	<b>Let's Make a Pro Soccer Club</b>	Playstation 2 / Sega	
07	<b>English Training</b>	DS / Nintendo	
08	<b>Final Fantasy XII</b>	Playstation 2 / Square Enix	
09	<b>Another Century's Episode 2</b>	Playstation 2 / Banpresto	
10	<b>Dragon Quest Yangus: Mysterious Dungeon</b>	PS2 / Square Enix	



# VINN CREATIVE ZEN VISION M 30GB!

Tävla om en maffig Mp3-freestyle med bild- och videomöjligheter

Creative's Zen Vision M är en grym manick för dig som vill njuta av musik och filmer när du är på språng. Stilent och mångfunktionellt system med avancerad färgskärm för att klart och tydligt se filmer och stillbilder. Det återuppladdningsbara batteriet ger upp till fyra timmars videotimmar och upp till 14 timmar Mp3-musik. Zen Vision M har Creative's Zen-familjens ergonomiska design och stöder populära musik-, video- och fotoformat. Den högpresterande hårddisken kan lagra upp till 15,000 låtar eller upp till 120 timmar video.

**1. Vilka av dessa är inte ett ljudformat?**

1: Mp3 X: WMA 2: Kb

**2. Hur många MB är en GB?**

1: 10 000 X: 100 000 2: 1000

**3. Vad heter Tools nya skiva?**

1: Murderbrain X: 10 000 Days 2: Undertow

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





## Gubbfunk

Trötta Red Hot Chili Peppers är fast i det förgångna...

### Red Hot Chili Peppers

**Stadium Arcadium**

Genre **Rock**

Premiär Finns ute nu  
Text Kristoffer Hansson

Enligt frontmannen Anthony Kiedis är det "smärtsam funk" som gäller, och enligt bassisten Flea så gillar man inte Red Hot Chili Peppers om man inte gillar Stadium Arcadium.

Jag förblir ytterst skeptisk, singeln "Dani California", som var blott en apitretare, skvallrade direkt om att funk-gubbarna fortfarande harvar kvar i Kaliforniatrasket som redan under sena 90-talet blev tämligen uttjat, och Stadium Arcadium som helhet pendlar mellan dammig funk och slätstruken radiopop. Smärtsam funk? Ja, fast inte på ett bra vis.

Låtar som "Animal Bar" och "Storm in a Teacup" verkar vara skrivna på en haschdimmig efterfest, och "Desecration Smile" skulle kunna komma från en b-sida av Frusciantes tidiga sologrejer.

Men visst, det är ju faktiskt Chili Peppers. Frusciantes svingar håret och hanterar guran med precision, Flea smiskar basen så hårt att man själv utvecklar blåsor på fingrarna vid upprepat lyssnande och ständigt halvnakne Kiedis artikulerar texterna lika överdrivet som för 20 år sedan. Ja, 20 år sedan.

Det är just detta som blir det som störtar Stadium Arcadium, för även om de etablerade melodierna och musikaliska talangen är närvarande, kvarstår ett band

som numer består av gubbar, och som fortfarande kör på i samma stuk som de gjorde under 80-talet, bara lite tamare, lite snällare och lite mer radiövänligt.

Att Chili Peppers på köpet försöker mixa in lite experimentella innovationer som ska sträcka sig över 28 varierade spår, på två skivor, känns som ett ganska bortkommet försök. Den smärtsamma funken blir verkligen smärtsam, utdragen och krystad. Inte speciellt nyskapande. Tack och lov slipper vi penisstrumporna.

Slutsatsen känns jobbig och inget som jag gärna erkänner, men de mest radiövänliga låtarna är det enda som håller mig tillbaka från att dra fram sägen och totalslakta hela Stadium Arcadium. **5/10**



### Flaming Lips

**At War With the Mystics**

Genre **Pop**

Premiär Finns ute nu  
Text Kristoffer Hansson

Om det är någonting inom popgenren som är uttjat, så är det barnsligt framförd protestkritik mot Bush-administrationen och den amerikanska utrikespolitiken. Visst, gubben är ett svin, men hela grejen kändes tjugit för flera år sedan. The Flaming Lips nya, rymdrockiga album *At War With the Mystics* innehåller en del halvassa Bush-pikar, blir aldrig pretentiösa i sitt budskap och låter inte musiken svämmas över av politiska budskap.

At War With the Mystics kan mycket väl vara en av de mest spretiga och färgglatt lekfulla skivor jag någonsin lyssnat på. Wayne Coyne mixer symfoniska melodier med akustiska gitarriff, snabba trummor med datoriserade ljud, och en miljard andra saker som knappt går att urskilja. En soppa som i vanliga fall skulle bli övermättad, men inte här. At War With the Mystics blir aldrig tråkig, är inte det minsta förutsägbar och är nästan alltid fascinerande samt väldigt väldigt kul. **8/10**



### Jamie Foxx

**Unpredictable**

Genre **RnB**

Premiär Finns ute nu  
Text Kristoffer Hansson

Välavlönad komiker, prisbelönt skådis... och RnB-artist. Jamie Foxx har inte legat på latsidan och till skillnad från många andra skådisar som försökt sjunga, har Foxx lyckats väntat bra.

Unpredictable är Jamie Foxx mest ambitiösa musikprojektet hittills men trots att tonvis av bra gästartister, bland annat Snoop Dogg och Mary J Blige, hjälper till lyckas inte Unpredictable imponera. Hela albumet genomsyras av en lite obehaglig småsnuskighet, där Jamie ständigt viskar fram fåniga sextexter över tråkiga, stela rytmer. Viskningarna varvas med trött rap från någon av gästerna, som även de alla låter måttligt intresserade. Unpredictable är ironiskt nog en identitetslös dussinplatta, trots alla namnstarka gästartister. Men det skiter väl Foxx i, han har redan tjänat hundratals miljoner på plattan. **4/10**



### Goo Goo Dolls

**Let Love In**

Genre **Rock**

Premiär Finns ute nu  
Text Petter Engelin

Förutsägbar slätstrukenhet präglar hela den genre som Goo Goo Dolls musik tillhör, den amerikanska radiorocken. Därmed är det i viss mån tröstlöst att kritisera gruppens åttonde album för just det, för att vara slätstruket.

Ändå är det svårt, väldigt svårt att hålla sig vaken då Rzeznick med comp krystar ur sig det ena kärlekskranka nödrimmet efter det andra till exakt samma könlösa 4-ackords melodier som kännetecknar gruppens sämsta låtar. För *Let Love In* är det sämsta Goo Goo Dolls gjort på fem år och ett identitetslöst skämt i jämförelse med föregående plattan *Gutterflower* som står sig som gruppens absolut bästa.

I jämförelse med exempelvis Lifehouse, Switchfoot, John Mayer eller Pat McGee Bands senaste alster känns *Let Love In* operoslig, enformig och ojämn, ironiskt nog exakt det motsatta för hur gruppen själva beskriver den... **4/10**



### Tool

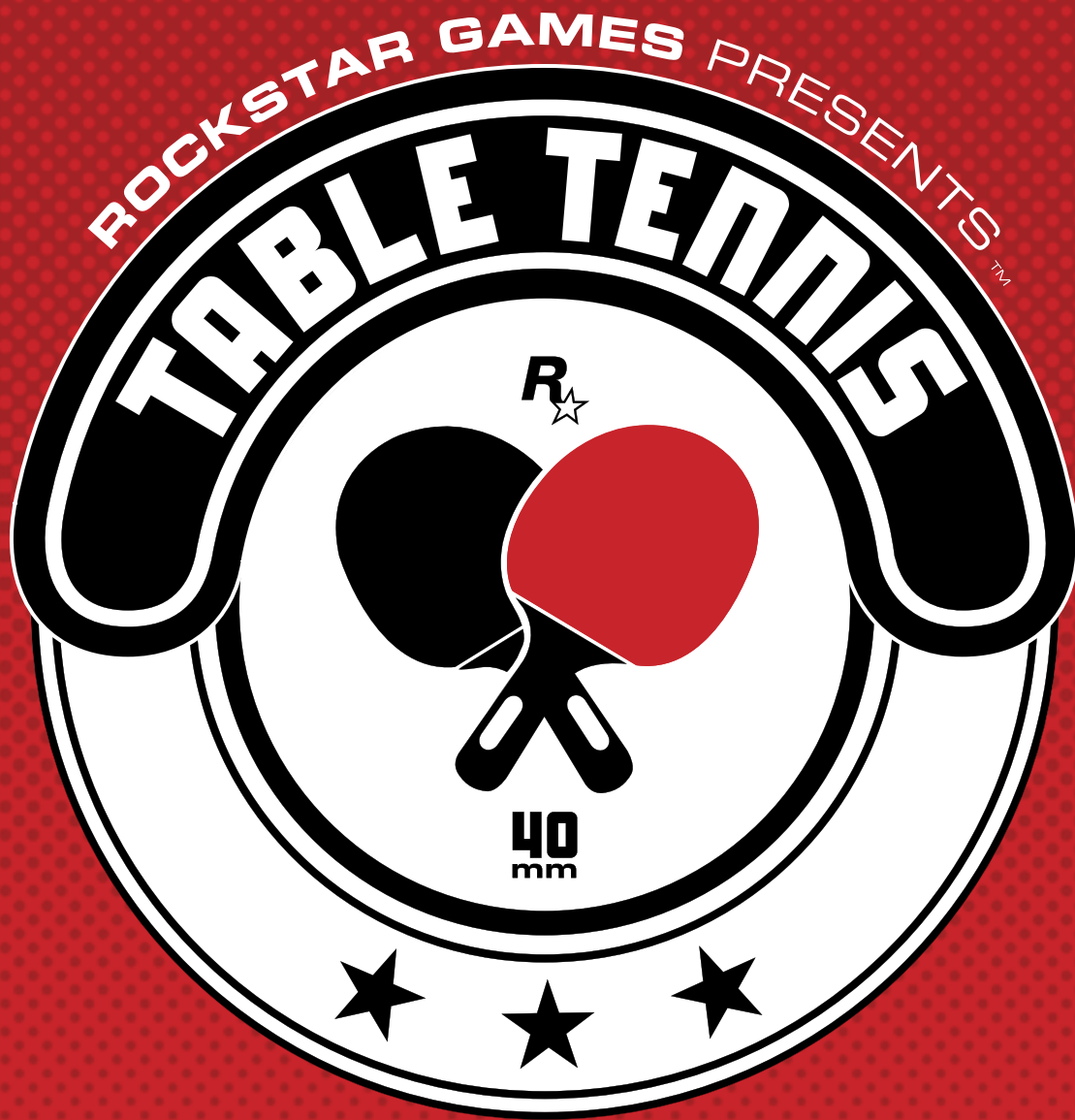
**10 000 Days**

Genre **Metal**

Premiär Finns ute nu  
Text Petter Engelin

Redan när Maynard James Keenen sjunger "I need to watch things die... from a distance" på skivans inledande spår *Vicarious* är jag hypnotiserad, försunken i plågsamma försök till att förstå den ilska som han förmedlar, som så perfekt kommuniceras inte bara genom hans geniala lyrik utan givetvis även genom gruppens stilbildande rytmer.

För Tool är tillbaka, efter fem års tystnad, med sitt femte album, *10 000 Days*. Precis som på föregående *Undertow*, Aenima och *Lateralus* nyskapar Danny Carey, Justin Chancellor och gitarristen Adam Jones med fantastisk rytmik och vansinnigt beroendeframkallande, aggressiva melodier. Maynards sång är mer experimentiell än tidigare, låtarna lite mer varierade och helheten sådär obehagligt underbar som bara Tool kan. **10/10**



**IN STORES MAY 26**  
**ON XBOX 360™**

[WWW.ROCKSTARGAMES.COM/TABLETENNIS](http://WWW.ROCKSTARGAMES.COM/TABLETENNIS)





## Stenhårt

Erik har haft jätteroligt åt Stathams rundsparkar...

### Transporter 2

Genre **Action**  
Premiär 10 maj  
Text Erik Nilsson Ranta

En bra och underhållande film behöver inte per automatik vara välskriven, smart och fylld av bra skådespelare. Ibland räcker det så väl om bara underhållningsvärdet är på topp. Som i 2002 års Transporter där tung action och glatt humör överskuggade den illa skrivna handlingen och de unkna skådespelarinsatserna på ett alldeles lysande sätt. Uppföljaren Transporter 2 är om möjligt ännu sämre på manus- och skådespelarfronten, men liksom sin föregångare finns här ett underhållningsvärde som helt saknar motstycke.

Den forne soldaten Frank Martin (Jason Statham) är en man med många talanger. Han kan ratta en bil bättre än vilken rallychaufför som helst, han kan utöva kampsport och han vet hur man charmar

kvinnor. Allt detta får han användning av när sonen till hans arbetsgivare kidnappas av onda skurkar med planer på att släppa ut ett dödligt virus. Transporter 2 är, sedd ur strikt filmkritiska ögon, en riktigt praktkalkon till film. Här frodas drövis av klyschor i en föga välskriven historia. Ändå går det inte att låta bli att trollbindas av den självdistanserade atmosfär som genomsyrar filmen.

Manuset är en tramsig nonsenshistoria som enbart fungerar som ursäkt för att kunna inkludera massvis av läckra actionscener och det funkar alldeles utmärkt. Det läckra bildspråket vittnar dessutom om att hans fina regiarbete till filmen Danny the Dog inte var någon engångsföreteelse. Han kan sin sak. Att han sedan inte klarar av att tygla nästintill samtliga skådespelare från att antingen under- eller överspela får man helt enkelt ha överseende med.

Här finns nämligen allt man kan önska sig av en actionfilm utan krav på högre hjärnverksamhet. Jason Statham är stenhård som en slags torr, brittisk Jackie Chan med några nypor James Bond, slagsmåls-scenerna är otroligt välkoreograferade, realism existerar överhuvudtaget inte och i de adrenalinpumpande actionscenerna tar man död på fysikens alla lagar. Vi får bland annat bevittna hur Stathams karaktär rensar bort en bomb från undersidan av sin bil genom att flyga upp 30 meter i luften, snurra runt med bilen samt träffa en kran med millimeterprecision och således peta bort bomben innan den detonerar.

Om man roas av scener av den sorten, är Transporter 2 inget annat än 90 minuter kompromisslös actionunderhållning där allt som inte är explosioner, slagsmåls-scener och biljakter är av sekundär betydelse. **8/10**



### The Fog

Genre **Fysare**  
Premiär 17 maj  
Text Anna Eklund

The Fog är ytterst atmosfärisk, välspelad och en film att ständigt återkomma till i skräckfilmsbiblioteket. Originalen från 1980 alltså. Nyinspelningen, om kuststaden som får sitt 100-årsjubileum förstört av tjock dimma och medföljande buspöken ute efter att hämnas oförrätter långt tillbaka i tiden, är precis allt som John Carpenters ursprungsfilm inte är även om upplägget är identiskt.

Hur tragiskt det än är att bevittna regissören Rupert Wainwrights (Stigmata) dramaturgiska tillkortakommanden är det nästan ännu mer beklämmande att se skådespelarna Maggie Grace och Tom Welling drömma sig tillbaka till lyckligare dagar i Lost respektive Smallville. Annars är det mest skrämmande med The Fog att Scary Movie-epidemin lär fortsätta när det serveras ett silverfat av så här mycket tacksamt parodimaterial. **3/10**



### Jarhead

Genre **Drama**  
Premiär 7 juni  
Text Anna Eklund

Jake Gyllenhaal spelar soldaten Anthony Swofford som skickas till Saudiarabien för att skydda USA-intressen under Gulfkriget. Genreobligatoriska element som befälhavare som skriker könsord så att saliven sprutar, straffarmhävningar och högläsning av brev från flickvänner behöver man inte vänta länge på. Vad som i så fall skiljer Jarhead från andra krigsfilmer är avsaknaden av strids-scener, istället fokuseras det på det ständiga väntandet och ovissheten i lägret. Även om det säkert delvis är ofrivilligt befinner sig Jarhead många gånger farligt nära andra klassiska krigsfilmer manusmässigt för att det ska kännas riktigt fräscht. Även om det inte på något sätt rör sig om någon imitation så känns den ofrånkomligt som en modern och något blek uppgradering av Full Metal Jacket. Och som det är Jarhead en berikande upplevelse, men knappast outhärlig. **7/10**



### Prison Break - Säsong 1

Genre **TV-serie**  
Premiär 7 juni  
Text Erik Nilsson Ranta

Glöm de råa våldtäktsscenerna i Oz, det tröttsamma kakkländet i Kvinnofängelset och säg hallå till den nya kungen bland fängelse-serier, Prison Break. När Lincoln Burrows döms till döden för ett brott han inte begått beslutar sig hans bror Michael för att hjälpa honom ut. Detta genom att själv hanna bakom lås och bom och nyttja sina kunskaper som flink arkitekt. Problem med rymlingen uppstår dock och vi tittare får leva med att nerverna söndertrasas mer och mer ju längre serien fortskrider.

Med hög spänningsnivå, intressanta karaktärer och suveräna skådespelarinsatser rullar de 13 avsnitten av Prison Break förbi ens ögon på nolltid. Man hamnar i ett slags transliktande tillstånd där man avverkar det ena avsnittet efter det andra. Få serier har varit så här beroendeframkallande. Att sen Sveriges bästa filmexport, Peter Stormare, spelar en av seriens bästa karaktärer förvar hos knappast saken sämre. **9/10**



### Kiss Kiss Bang Bang

Genre **Actionkomedi**  
Premiär 17 maj  
Text Anna Eklund

Harry Lockhart (Robert Downey Jr.) är en småffiffare som på jakt undan rättvisan råkar storma in mitt i en provspelning. Det vill sig inte bättre än att han är så övertygande att han får rollen som detektiv och skickas iväg till Los Angeles där han tussas ihop med privatdetektiven Perry (Val Kilmer). Det saknas alltså bara en mordgåta för att göra deckarupplägget komplett, en detalj som snart infrias.

Även om storn inte lär skriva in sig i historieböckerna är de sylvassa replikskiftena och den självparodiska tonen antagligen bland det mest begåvade som har snickrats ihop på många år. Det ligger nära till hands att se Kiss Kiss Bang Bang som en förfinad och maximerad variant av Shane Blacks andra manus Long Kiss Goodnight och Dödligt Vapen. Eller som den felande länken mellan film noir och bröderna Coens lättare filmer. Oavsett vilket så ligger underhållningsvärdet i kassaskåpsäkerhet förvar hos Downey och Kilmer. **8/10**

# 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?

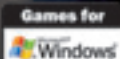
Her journey will take her to the end of the world, across vast oceans, through strange cities, into the heart of the enemy's stronghold and across the threshold of the Winter – a place that holds the key to the past and the future.

COMING TO PC AND XBOX®

[WWW.DREAMFALL.COM](http://WWW.DREAMFALL.COM) · [WWW.KEMEDIA.COM](http://WWW.KEMEDIA.COM)

16+

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



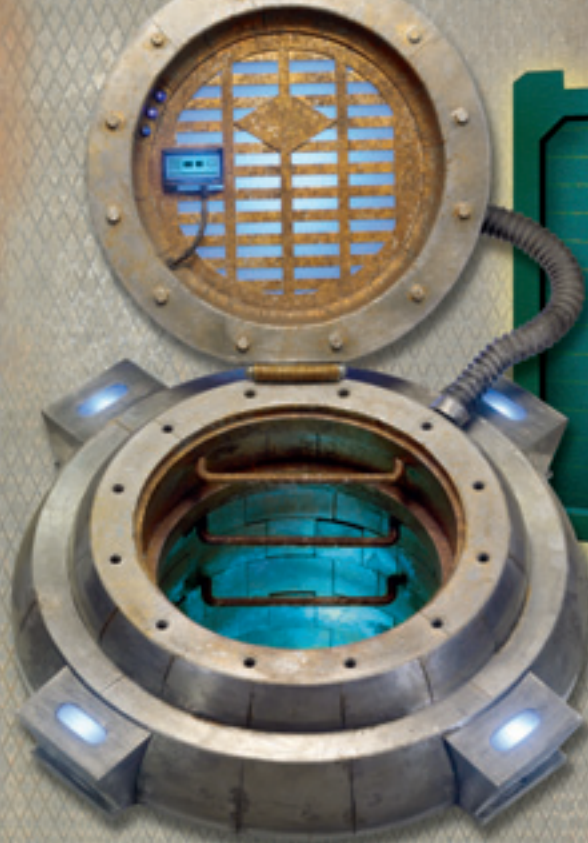
[www.kemedia.com](http://www.kemedia.com)  
K.E. Media hänvisar till närmaste  
återförsäljare på tel. 0431 - 44 41 51



12+

www.pcg.info

© 2004-2006 Nintendo. Developed by Nintendo Software Technology Corp.™. © and the Nintendo DS Logo are trademarks of Nintendo. © 2006 Nintendo.



JUST OPEN TO  
CHALLENGE THE  
UNDERWORLD

JUST OPEN TO  
CHALLENGE THE  
WHOLE WORLD



**METROID**  
IN THE  
**HUNTERS**

nintendo  
**Wi-Fi**  
connection

GET READY FOR THE ULTIMATE SCI-FIGHT! BATTLE UP TO THREE REAL OPPONENTS FROM ALL OVER THE WORLD THROUGH NINTENDO WI-FI CONNECTION. ONLY ONE CAN SURVIVE THE DEADLY HUNT THROUGH A MYSTERIOUS 3D SCI-FI UNIVERSE. METROID PRIME - EXCLUSIVELY ON NINTENDO DS. [WWW.NINTENDO.SE](http://WWW.NINTENDO.SE) • [WWW.NINTENDO.NO](http://WWW.NINTENDO.NO) • [WWW.NINTENDO.DK](http://WWW.NINTENDO.DK)

JUST OPEN JUST PLAY

NINTENDO **DS**™