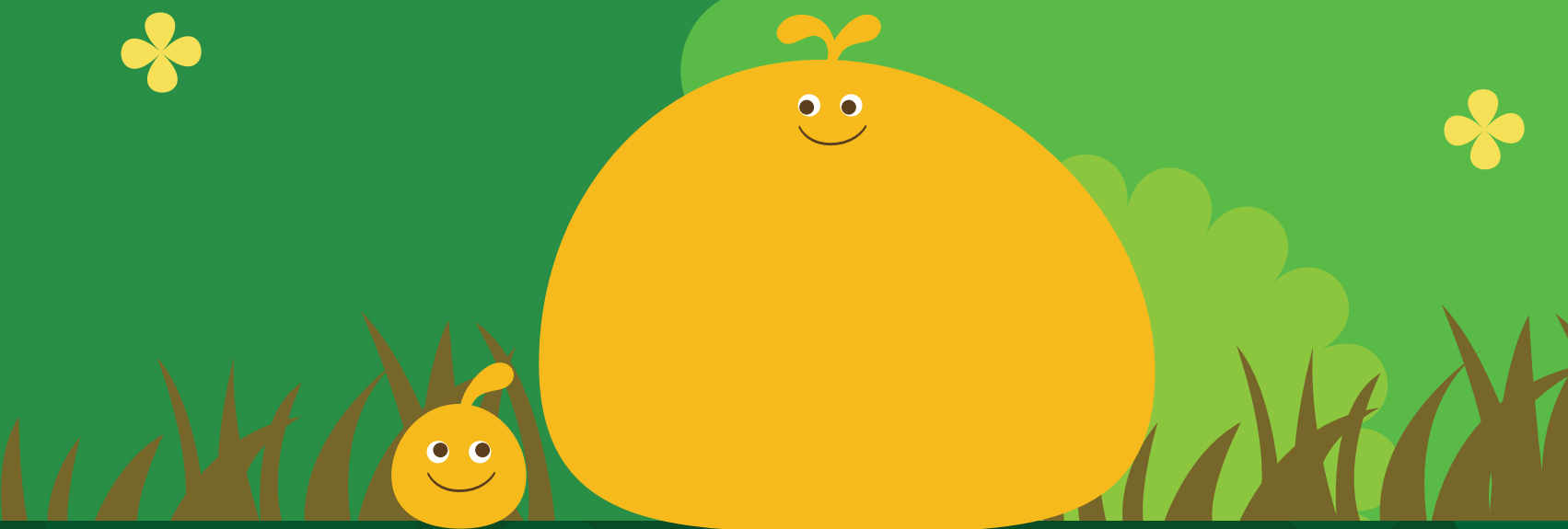


GRATIS  
TIDNING  
Juni/Juli 2006  
Nummer 38

# Game reactor®

Skandinaviens största speltidning

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



## LOCO ROCO

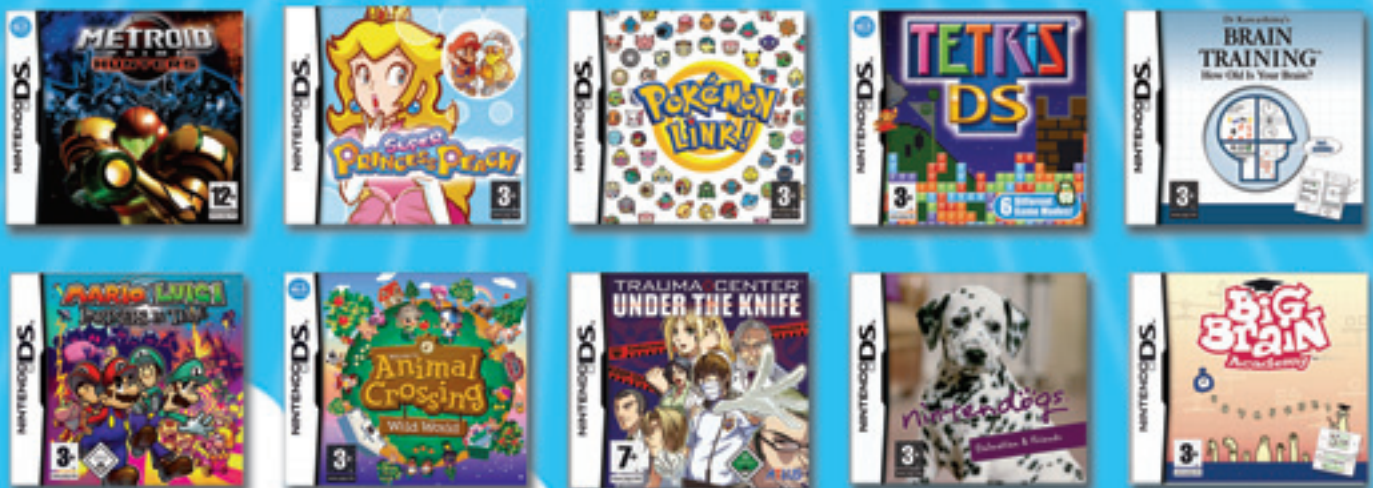
Vi har testat sommarens skönaste spel



NINTENDO DS™



# Packat och klart?



Köp dina Nintendo DS-spel hos:



**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

Erik Nilsson Ranta

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

**ADDRESS** 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, Jesper Nielsen, Frederik Røssel

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

**Gamereactor ges ut av Gamez Publishing®**

#### TESTAD VERSION:

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

#### ÅLSKVÄRT SPEL:

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

#### REKOMMENDERAD 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 (paneuropeisk spelinformation). PEGI-klassificeringarna är rekommendationer om produktens innehåll och lämplighet för olika åldersgrupper, och inte hur bra spelet är eller dess tillgänglighet. De fem åldersgränserna i PEGI-systemet är 3 år och uppåt; 7 år och uppåt; 12 år och uppåt; 16 år och uppåt samt 18 år och uppåt. Dessa åldersrekommendationer finns också på fodralen till samtliga spel som släpps i Europa.

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

Gamereactor är en Skandinavisk gratistidning som ges ut av tre skilda redaktioner i Sverige, Norge och Danmark. Gamereactor finns hos närmare 1000 svenska butiker runt om i hela landet. Det största butikskedjorna som bjuder på vår tidning är: Onoff, Game, EB Games, Elgiganten och Expert. Vi finns även på flera hundra högstadies- 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 tiotal purfärska spelnyheter samt recensioner, exklusiva reportage, intervjuer och givetvis matiga och informativa förhandstester.

05-06/07

## Trevlig spelsommar!

Vi på Gamereactor går på semester nu och passar på att önska dig en riktigt skön sommar proppt med spännande spel.

Det är torsdagkväll, 8:e juni och i Östersund känns sommaren extremt avlägsen. Ute är det +9° och det blåser kraftigt. Vi sitter med det allra sista i detta stora sommarnummer och för en gångs skull är ingen av oss speciellt stressad. E3-mässan är sedan över för flera veckor sedan, de sista intressanta spelpremiärerna inför sommaren har varit och vi på redaktionen har den sista veckan förberett oss för en fyra veckor lång, väl-förtjänt semester. Som vanligt kommer vi att hävda att vi tänker spendera somrardagarna med att bada, spela minigolf och njuta av diverse utomhusaktiviteter medan vi egentligen, om sanningen ska fram, kommer att låsa in oss i spelrummet. Jag har gjort en liten lista över hur jag avser att spendera min semester.

★ **Spela ohälsosamma mängder Street Fighter Alpha 3 (Street Fighter Alpha Anthology) mot före detta kollegan Jonathan Leijonberg (siktat på att vinna - annars ryker PS2:an).**

★ **Sommarlufta min Nissan 350Z, förmodligen hinna ta med den ned till Anderstorp för att se om alla mina träningsvarv i GTR har gett några resultat (förmodligen inte, stå redo med en brandbil och ambulans, tack).**

★ **Slakta vår norske annonssäljare i Battlefield 2 med hjälp av ett ohälsosamt stort självförtroende och en mörkgrön attackhelikopter.**

★ **Tvinga världens mest solskygge man, Jonas Mäki, att njuta av solskenet under minst två dagar i sommar (det finns möjlighet att han för för gången i hela sitt liv kan bli solbränd).**



★ **Lyssna på Phoenix nya platta "It's Never Been Like That".**

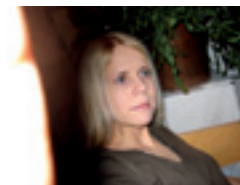
★ **Se Tool spela på Göteborgsfestivalen Metal Town.**

★ **Rulla Loco Rocos till fingrarna blöder.**

Gamereactor tar semester och utkommer på papper igen först den 17 augusti. Tills dess finns vi, varje dag, på [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se). Vi ses där...

**Petter Engelin (Chefredaktör)**

## Medarbetare



#### Anna Eklund

Den senaste månaden har som vanligt gått i filmens tecken för Anna. Hur lyrisk hon blev av Me and You and Everyone We Know går att läsa på DVD-sidan där hon även sprider lovord över Brokeback Mountain. Sistnämnda film har Jake Gyllenhaal i huvudrollen som Anna hävdar att hon tänker gifta sig med precis vilken dag som helst. Annars är det liksom för övriga redaktionen fotbolls-VM som hägrar och i ett oförsiktigt ögonblick slog Anna vad om sin vattensköldpadda att Brasilien skulle vinna.



#### David Fukamachi Regnfors

Redaktionens egen teaterpa och allmänna dippspecialist har den senaste månaden mest gått och suktat efter Nintendos kommande konsol Wii. Wifrossan kulminerade då Benke hade plockat med sig en röd T-shirt med en Wii-fjärrkontroll och orden "This is my weapon" tryckt på från E3-mässan åt honom. Resultatet blev det närmaste manliga kärlek vi upplevt på redaktionen till dags dato. Mest längtar han efter Wario Ware Smooth Moves, Wii Sports, Super Mario Galaxy och naturligtvis The Legend of Zelda: Twilight Princess.



#### Petter Engelin

Fyra dagar innan det att tidningen skulle lämnas till tryck så grävd redaktionens telefon- och bredbandskabel upp och gick av. Något som ungefär samtidigt gick av var en atombomb innanför hjässan på chefredaktören. Sällan har någon varit så arg som när grävjobbarna berättade att ledningen kunde vara lagad någon gång i nästa vecka. Resten av redaktionen tog betäckning. När han dessutom tvingades vänta 32 timmar för att komma igång med Half-Life 2: Episode One (tack, Steam!) var det totala sammanbrottet nära.

ON THE STREETS OF TOKYO

SPEED NEEDS NO TRANSLATION.



**THE  
FAST AND  
THE FURIOUS:  
TOKYO  
DRIFT**

**BIOPREMIÄR 30 JUNI**

UNIVERSAL PICTURES PRESENTS IN ASSOCIATION WITH RELATIVITY MEDIA A NEAL H. MORITZ PRODUCTION "THE FAST AND THE FURIOUS: TOKYO DRIFT" LUCAS BLACK  
MUSIC BY BOW WOW SONNY CHIBA MUSIC BY BRIAN TYLER COSTUME DESIGNER SANJA MILKOVIC HAYS CO-PRODUCER AMANDA COHEN EDITOR FRED RASKIN KELLY MATSUMOTO PRODUCTION DESIGNER IDA RANDOM DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY STEPHEN F. WINDON ACS  
UNITED INTERNATIONAL PICTURES IFC SDOZ/SONY PICTURES EXECUTIVE PRODUCER CLAYTON TOWNSEND PRODUCED BY NEAL H. MORITZ WRITTEN BY CHRIS MORGAN DIRECTED BY JUSTIN LIN A UNIVERSAL PICTURE UNIVERSAL  
© 2006 UNIVERSAL STUDIOS

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

# DISCOVER THE COURAGE THAT TURNS HEROES INTO LEGENDS.

"Titan Quest has everything you'd expect out of a triple-A PC game."

-Game Informer

"One of the more promising action/RPG Games of 2006"

-IGN

"One of PC Gamer's Top 10 Games of 2006"

-PC Gamer



© 2006 THQ INC. DEVELOPED BY IRON LORE ENTERTAINMENT. IRON LORE ENTERTAINMENT AND THE IRON LORE LOGO ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF IRON LORE ENTERTAINMENT, LTD. IN THE UNITED STATES AND/OR OTHER COUNTRIES. USED UNDER LICENSE. GAMESPY AND THE "POWERED BY GAMESPY" DESIGN ARE TRADEMARKS OF GAMESPY INDUSTRIES, INC. ALL RIGHTS RESERVED. THE NVIDIA LOGO AND "THE WAY IT'S MEANT TO BE PLAYED" LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF NVIDIA CORPORATION. THQ AND THE THQ LOGO ARE TRADEMARKS AND/OR REGISTERED TRADEMARKS OF THQ INC. ALL RIGHTS RESERVED. ALL OTHER TRADEMARKS, LOGOS AND COPYRIGHTS ARE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.



Quest through authentic  
Ancient World settings.



Battle terrifying monsters  
and mythical beasts.



Build your characters  
with 28 classes.

JUNE 30, 2006

# TITAN QUEST™

FROM AGE OF EMPIRES CO-CREATOR BRIAN SULLIVAN AND BRAVEHEART WRITER RANDALL WALLACE COMES AN INNOVATIVE, ALL-NEW ACTION RPG SET IN ANCIENT GREECE, EGYPT AND MORE.

The Titans have escaped their eternal prison, wreaking havoc upon the earth. The gods seek a hero who can turn the tide in an epic struggle that will determine the fate of both men and gods. Unlock arcane mysteries and battle the beasts of mythology as you journey to the Parthenon, the maze at Knossos, the Great Pyramids, the Hanging Gardens of Babylon, and other legendary locales.

# Brev & Mail

Gör din röst hörd på Gamereactors brevsida!

## Jag är djupt besviken på Sony

Jag hade verkligen sett fram emot Playstation 3 och trodde att Sony skulle sopa banan med Microsoft. Men samtliga nyheter som Sony avslöjade kring Playstation 3 på E3 var ju negativa. Man har tagit bort två USB-portar. Man har tagit bort en HDMI-port. Man har tagit bort skakfunktionen ur handkontrollerna. Man inte längre ha sju handkontroller utan bara fyra. Och efter allt detta negativa avslutar man med att meddela att priset blir 6000 kronor. Som bara för att håna de som inte har råd med denna förmögenhet tänker man släppa en enklare modell för 5000, men då får man 40 gigabyte mindre hårddisk, ingen HDMI-port alls och inte uttag för minneskort. Dessutom var de visade spelen besvikelser rent grafiskt. Vad hände med Killzone 2 och nya The Getaway med dess smått sanslösa grafik? Istället visades Warhawk, Motorstorm och inte minst Tekken 6 med sanslöst mycket sämre grafik än de hade förra året. Jag är djupt besviken på er Sony och jag tänker satsa på en Wii och en Xbox 360 istället. De båda konsolerna får jag nämligen för mindre pengar än en Playstation 3 och de lär tillsammans skänka betydligt mycket mer spelglädje.

/Sony Cowboy

## Jag stannar inne i sommar

Hoppas ni som jag på en riktigt regnig sommar så man slipper tjetet om att gå ut i solen? Jag vill kunna få sitta inomhus och spela utan att behöva dra ner mina rullgardiner och utan att det ska bli varmt och kvavt i mitt rum. Sommaren är ju nämligen den enda tiden då man verkligen har tid att spela igenom sina impulsköp från tidigare på året, och då man faktiskt orkar blåsa av dammet från sin gamla Megadrive och avnjuta alla gamla 16-bitsgodingar. Så snälla högre makter, förstör inte denna pärla till årstid genom en massa onödigt solsken utan ge mig tio veckor av regn.

/Regn-rock

## Hur jag konverterade min sambo

Jag har, som så många andra killar, TV-spel som ett av mina största fritidsintressen. När jag skaffade flickvän som sen blev min sambo var jag rädd att jag skulle behöva ge upp en del av min tid framför TV:n, men jag kom på en plan. Min flickvän har aldrig sett charmen i att sitta och spela, svära, jaga topplaceringar och äga andra upp i brygga. För att få henne mer vänligt inställd till min hobby, var jag tvungen att få in henne i spel-träsket. Det grejades på en budget bestående av 2500 spänn, vilket i praktiken var en Nintendo DS med tillhörande Nintendogs, Animal Crossing och Sprung. Klappat och klart, tjejen är fast och kastar inte de där sura blickarna när jag köpt ett nytt spel. Förutsatt att det är ett spel till hennes DS jag köpt, förstås. Helt idiotsäker plan, om jag får säga det själv. Ha en god sommar, Gamereactor!

/Henric H

## Ett viktigt beslut

Jag tror att jag tog mitt största beslut någonsin idag. Jag bestämde mig för att tagga ner mitt behov av spel. Jag har nämligen träffat en person som jag tänker låta gå före allt. Hon är det bästa som hänt mig och därför



### Slaktade kultfilmer?

Martin Ledert vädjar till alla spelutvecklare att lämna kultfilmer som Gudfadern, The Warriors och Scarface ifred då spelen delvis tar död på filmernas coolhet.

ska jag aldrig köpa ett spel igen. Men jag vill tacka er på Gamereactor för att ni gett mig en fantastisk spelläsning två år nu. Jag kommer nog försätta läsa er tidning för att fortsätta ta del av era fantastiska skrivtanger och sköna humor, men ska nog aldrig köpa ett spel igen.

/David Westlinder

## Kärlek och spel går dock alldeles utmärkt att kombinera, vi lovar...

### Lämna kultfilmerna ifred!

Jag tycker hela trenden med att göra spel på gamla mästerverkliga filmer måste upphöra med omedelbar verkan. EA har redan våldfört sig på James Bond: From Russia With Love samt Gudfadern medan Rockstar gav sig på The Warriors. Längre fram ser jag med fasa skröp som Scarface och Reservoir Dogs på releaselistorna, och det tycks inte vara någon bättring i sikte. Alla gamla coola hjältar marknadsförs slafsigt och på ett sätt som dödar deras coolhet, och produkterna bara skriker ut att det är ett billigt försök att tjäna pengar. Det är ingen som har bett spelföretagen om att ta klassiska filmer som folk älskar för att sedan göra usla spel på dem. Sluta omedelbart med denna vansinniga kulturskändning, den har redan fått pågå alldeles för länge och det ser bara ut att bli värre.

/Martin Ledert

## Roligaste jag haft på väldigt länge...

Jag gillar inte Microsoft som företag, men på en punkt har de minsann lyckats. Jag snackar om Xbox Live, denna lilla pärla bland skumraskaffärer. Jag besökte en

kompis här i veckan som har en Xbox 360. Jag har aldrig intresserat mig för Xbox, och inte heller Xbox 360, men min kompis sade att jag borde ge konsolen en chans. Mest för att få honom tyst åkte jag den dryga timmen hem till honom för att ta del av något som jag trodde skulle bli min tråkigaste kväll någonsin. Vad fel jag hade.

Min kompis berättade att han hade, genom konstiga omständigheter, kommit i kontakt med tre andra killar vi var kompisar med i grundskolan när de spelat något spel på Xbox Live. Vi har inte setts sedan skolavslutningen i nian, och jag blev skitglad att få höra detta. Min kompis är inte så dum som man skulle kunna tro, eftersom han sett till att dessa tre gamla försvunna kamrater skulle sitta framför sina Microsoft-maskiner och vara redo för min ankomst. För att göra en lång historia kort satt vi en hel kväll och spelade Uno, Hjärter, och Gauntlet och snackade skit. Det var länge sedan jag haft så kul med något Microsoft-relaterat. Det är nästan så att jag funderar att skaffa en Xbox 360 för att kunna spela sällskapsspel i goda vänners lag, men bara nästan.

/Mikael Göransson

### Kostnadsfritt onlinerollspel?

Kan ni säga något onlinerollspel (som World of Warcraft) som många spelar men inte har en månadskostnad?

/Leandro Molins

NCSofts Guild Wars och Guild Wars: Factions är två alldeles utmärkta onlinerollspel som båda är helt gratis att spela.

# VÅGAR DU SE DEN?

# SAW

OH YES THERE WILL BE BLOOD

STOR TV-KAMPANJ



"EN GENIAL PSYKOPAT KALLAD  
PUSSELBITSMÖRDAREN  
TILLFÅNGATAR OCH LÅSER IN  
FOLK DÅR DE FÅR  
NÄSTAN OMÖJLIGA UPPDRAG  
ATT LÖSA..."  
AFTONBLADET

"SAW II ÄR NÅGOT SÅ OVAN-  
LIGT SOM EN UPPFÖLJARE  
SOM FUNGERAR BÄTTRE ÄN  
ORIGINALET."  
GÖTEBORGS-POSTEN

Har du sett



SAW 1?

# PÅ DVD 21 JUNI

SMS: A SAW2 TILL 72320 OCH SE TRAILERN FÖR VANLIG SMS-TAXA!



WWW.SCANBOX.COM

## VIDEOTOPPEN

ALLTID NÄRA DIG





**Tre olika typer av gäng**  
I Need for Speed: Carbon är de olika gängen i staden indelade i tre grupper. Trimmade, japanska bilar, amerikanska muskelbilar och exotiska supersportbilar.



I Need for Speed: Carbon kommer det att ingå ett massivt onlineläge där du kommer att kunna utmana andra gäng för att vinna äganderätten till deras bilar, pengar och respekt.

## Första bilderna från nya Need for Speed

EA visar upp Need or Speed: Carbon, högoktanig streetracing på gränsen

Efter två Underground-spel och det senaste Need For Speed: Most Wanted återvänder nu EA till de nattsvarta stadsgatorna för mer högoktanig vansinnesracing.

Nästa del i serien heter Need for Speed: Carbon och kommer att kretsa kring det som kallas Canyon Racing. En populär och extremt farlig racingform som föddes i utkanten av Tokyo och nu anammats för fullt av sjövilddade amerikaner som mer än gärna riskerar sitt liv för att vinna respekt. Racingformen är i grund

och botten densamma som traditionell streetracing nattetid med den stora skillnaden att tävlingarna äger rum på slingriga bergsvägar där kilometerdjupa raviner lurar runt hörnen och där ett pyttelitet misstag oftast innebär en säker död.

I Need for Speed: Carbon har EA också smygkikat lite på THQ:s fantastiska Juiced där poäng och pengasystemet denna gång enbart kretsar kring respekt. Staden utgörs av ett gäng olika underjordiska (och kriminella)

racingteam. Du tar plats i ett av dem och det krävs att du kör snyggt, vågat och hela tiden på gränsen för att vinna de andra gängens respekt. I slutändan innebär detta att du och ditt gäng kommer att kontrollera en allt större del av staden som Need for Speed: Carbon utspelar sig i, målet är att regera gatorna fullständigt och erhålla maximal respekt både för din körning men även din bil.

**Need for Speed: Carbon kommer att släppas till Xbox 360 och Playstation 3 i vinter.**

### Tempo\_Lista

## RYKTES SPALTEN

Vi pejar av spelvärlden

**Microsoft gillar Wii**  
Microsoft hyllar som bekant Nintendo på nästan daglig basis numera. Det har lett till uppgifter om att Bungie ska låna ut Master Chief-liknande figuren Spartan 458 till Nintendos kommande Super Smash Bros Brawl.

**Ljummet Killzone 2?**  
Elaka tungor säger att Sony hade ett spelbart demo på Killzone 2 klart under årets E3-mässa. Tydligt bestämdes man sig för att strunta i att visa det bara några dagar innan själva presskonferensen eftersom grafiken inte var i närheten av den datorgjorda trailern som visades förra året.

**Nytt Starfox till Wii?**  
I en färsk intervju med Nintendos Shigeru Miyamoto, säger han att ett av de bästa spelen att visa vad Wii-kontrollen går för skulle vara ett Starfox-spel. Rykten började omedelbart dyka upp om att Nintendo faktiskt påbörjat utvecklingen av ett sådant spel och att det ska visas under höstens Tokyo Game Show.

**Bärbar Xbox från Microsoft ändå?**  
Tydligt har inte Microsoft gett upp tankarna på en bärbar spelenhet. Man vill dock inte göra någon själv, utan lär sätta upp minikrav på specifikationer samt göra ett Xbox-operativsystem. Därefter får vilken utvecklare som helst tillverka egna enheter med unika former och funktioner, där enda gemensamma nämnaren blir att de spelar samma spel.

**Tryckkänslig PSP**  
Sony sägs jobba på en ny version av PSP med tryckkänslig skärm. Enligt uppgifterna vill man förenkla användandet av menysystemet och även att PSP ska kunna användas som handdator. Dessutom vill Sony ta ifrån Nintendo DS dess främsta försäljningsargument, efter att DS gjort braksuccé i Japan.

**Nights till Wii?**  
Sega tycks gilla Nintendos kommande Wii och sägs nu jobba på en uppföljare till redaktionsfavoriten Nights där man nyttjar den rörelsekänsliga fjärrkontrollen för att susa fram i de drömska landskapen. Dessutom lär även en Wii-exklusiv version av Virtua Cop vara under utveckling.

**Max Payne 3**  
Microsoft betalade en stor summa pengar för ensamrätten till finska Remedys kommande äventyr Alan Wake. Nu påstås uppgifter ha läckt ut som säger att avtalet mellan de båda var djupare än vad man först trodde och att Microsoft även försäkrat sig om ensamrätten till ett nytt Max Payne-spel.

#### Två meter dumheter

Draenei kännetecknas främst av de små tentaklerna som hänger från kinderna. Att vara två meter lång och ilblå är däremot inte särskilt unikt i World of Warcraft.



## Den nya rasen i World of Warcraft

### Stora blå nötkreatur i kommande The Burning Crusade

Det visade sig att ryktet stämde: den nya rasen för alliansen i World of Warcraft blir draenei, men inte de förvridna varelserna som vi stött på i Blasted Lands utan högresta, blåhudade jättar. Draenei tillhörde eredarfolket som förleddes av Sargeras (den "stora elaka snubben", enligt storygurun Chris Metzen) och blev demoner, men lyckades fly innan de mötte samma öde. De slog sig ner i en ny värld, Draenor, där de levde i fred tillsammans med orchererna. Med hjälp av naaru, ett magiskt släkte med heliga krafter, utvecklade de ett hedersamt samhälle. Men demonerna kom ifatt sina gamla släktingar, och med hjälp av orchererna utplanades nästan draenei. Nu har de bestämt sig för att gå med i alliansen

för att säkra sin överlevnad. Draenei kommer att kunna använda klasserna warrior, mage, priest, paladin och hunter. De har förstas också sina egna startplatser där man kan komma igång i relativ säkerhet innan man ger sig ut i världen.

I övrigt avslöjade Blizzard att de nya platserna i spelet ska innehålla massor av nya uppdrag för både mindre grupper och kompletta rader. Om du inte redan nu åker till Molten Core eller Ahn'Qiraj på daglig basis kan det också vara värt att notera att mindre grupper kommer att kunna ta sig genom dessa områden när de nått den nya max-rangen 70. Allt gott kommer som bekant till den som väntar.

## Tempo\_Notiser

### Grand Theft Auto IV släpps i oktober 2007

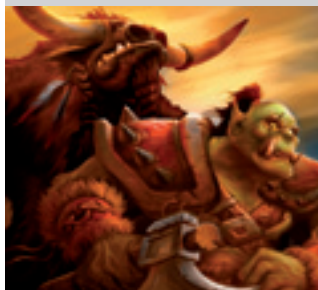
Det var nog många som förväntades när ingenting sades om nästa Grand Theft Auto-spel på Sonys presskonferens inför E3-mässan. Istället var det hos Microsoft som GTA IV presenterades med pompa och ståt. Nu kommer inte spelet bli exklusivt för endera konsol, utan Grand Theft Auto släpps i mitten av oktober nästa år till både Playstation 3 och Xbox 360 samtidigt. Dock kommer Xbox 360-ägarna kunna ladda ner exklusivt extramaterial till spelet via Xbox Live. Lite av en kupp från Microsofts sida helt klart.

### TV-serien Lost blir spel

Om du tillhör den dryga miljön som följer överlevarna i TV-serien Lost på onsdagskvällarna i TV4, så kommer du säkert glädjas av nyheten att Ubisoft Montreal jobbar på en spelversion. Ubisoft Montreal är mest kända för sitt arbete med Prince of Persia, Splinter Cell och Far Cry Instincts och spelet ska släppas till en rad olika format nästa år. Några detaljer om hur spelet passar in i TV-seriens handling finns inte, men ett nära samarbete mellan TV-seriens producenter och spelutvecklaren utlovas.

### Warner Bros gör film av Warcraft

Det var väl egentligen bara en tidsfråga. Kombinationen av världens mest framgångsrika onlinerspel, en rik bakgrundshistoria och orcher skriker garanterad kassasuccé i biograferna och Legendary Pictures var de som betalade bäst för att få göra film av Warcraft. Legendary Pictures startades för



några år sedan med stöd av Warner Bros, och ligger bakom såväl Batman Begins som Superman Returns, vilket bådär gott inför den kommande Warcraft-filmen. Det har länge ryktats om att Blizzard själva jobbat på en datoranimerad långfilm om Warcraft, men nu blir det alltså en vanlig spelfilm. Närmare information om filmen, vem som ska regissera, vilka skådespelarna blir samt när filmen ska vara klar kommer att släppas inom de närmaste månaderna.

### Halo 3 redan spelbart...

Via sin hemsida låter Halo-utvecklaren Bungie meddela att man redan betestestär såväl själva äventyret som flerspelarläget till Halo 3 redan nu. Enligt redaktören för bungie.net kändes spelet oväntat färdigt, vilket man kanske ska ta med en smula grovkornigt salt. Samtidigt så är det naturligtvis ingen slump att man släpper den här informationen. Är det så att Microsoft planerar att släppa Halo 3 tidigare än väntat, kanske redan i början av nästa år? Man kan ju alltid hoppas...

### DS Lite kommer till Sverige 22 juni

Nintendo låter meddela att den upgraderade, smäckrare och läckrare upplagan av Nintendo DS med namnet DS Lite släpps i Sverige dag innan midsommarafton, den 22:a juni. Priset kommer att hamna några hundralappar över vad den gamla modellen kostade och under en övergångsperiod kommer båda modellerna finnas i handeln. Redan från första dagen kommer två färger, svart och vit, finnas att välja mellan.

### Kultklassiska Golden Axe kommer tillbaka

Kommer ni ihåg Segas klassiska arkadspel Golden Axe från 1989. Bredaxlade karlar, pälsbeklädda kvinnor, extremirriterade dvärgar och yxor modell större. Nu har Sega efter många långa år bestämt sig för att uppdatera serien och det är deras nyförvärvade San Francisco-studio Secret Level som utvecklar spelet. Att döma av den korta trailern som visades på E3 kommer väntan inte att vara förgäves. Det nya Golden Axe släpps till Playstation 3 och Xbox 360 nästa år.

### Star Fox kommer till Nintendo DS

En positiv överraskning på årets E3-mässa var det nya Star Fox-spelet till Nintendo DS. Fox McCloud kommer den här gången inte bara flyga omkring i ett actionbetonat flygarspel utan det finns även strategiska element som måste bemästras. Spelet kommer även att bjuda på ett flerspelarläge för upp till åtta spelare via Wi-Fi och fyra spelare online. Star Fox Control som spelet kommer att heta ska släppas i slutet av augusti i USA och väntas till Europa kort därefter.

## Tempo\_Snabbfrågor



### Hej Peter Molyneux!

Vi tog ett snabbt snack med mannen bakom kommande Fable 2

#### Vad kommer skilja Fable 2 från föregångaren?

- Fable 2 kommer att bli ett större och mer öppet spel än Fable var. När vi skulle börja med Fable 2 gjorde vi en lista med saker vi ville förbättra och frihet var nummer ett på listan.

#### Kommer Fable 2 bli mer likt The Elder Scrolls IV: Oblivion då?

- Jag älskade Oblivion, precis som många andra, men jag tyckte att det fanns lite för många val att göra för spelaren.

#### Vad är den viktigaste ingrediensen i Fable 2?

- Känslor är väldigt viktiga både i Fable 2 och för mig personligen när det gäller alla spelupplevelser. Det gäller framförallt skiljelinjen mellan gott och ont, vilket också är huvudtemat i spelet.

## Tempo\_Vansinniga citat

Tokigt! Vad sade Sonys storchef #2?



**”När vi introducerade Playstation 1994, introducerade vi samtidigt realtidsrenderad 3D-grafik för första gången.”**

Sonys Phil Harrison påstod under årets E3 att de uppfann en redan 20 år gammal teknik i mitten på nittiotalet och visar samtidigt att han varken hört talas om datorer, arkadspel eller Nintendos Super FX-chip. Skämsvningen är sanslöst hög, såklart...



I Fable 2 kommer du att kunna välja hjärtans, kroppens, förmågens eller ondskans vägar. I slutet av trailern sågs två revolverbärande hjältar och kanske är det en antydning om ett kommande samarbetsläge.

## Första bilderna på Fable 2

### Uppföljaren till Lionheads rollspel är på väg

Fable var ett spel som många blev lite besvikna på efter Peter Molyneuxs vidlyftiga löften. Resultatet blev i slutändan inte alls så nyskapande som studion utlovat, men trots det mycket underhållande och på sina håll mycket inspirerat.

Sedan dess har den ursprungliga utvecklaren Big Blue Box integrerats i Lionhead Studios helt och hållet, som i sin tur köpts upp av Microsoft. På årets E3-mässa i Los Angeles utannonserades Fable 2 till Xbox 360. Något som många var lite besvikna på i det första spelet var det linjära upplägget.

- När vi skulle börja med Fable 2 gjorde vi en lista med saker vi ville förbättra och frihet var nummer ett på listan, sade producenten Peter Molyneux då Gamereactor träffade honom. Fable 2 kommer att bli ett större och mer öppet spel än Fable var.

Att döma utifrån trailern som visades upp på Microsofts presskonferens utspelar sig Fable 2 en bit i fram i tiden i samma värld (Albion) som det första spelet. Krutet har uppfunnits och städerna har vuxit till sig. Peter Molyneux berättar också att spelet innehåller ett hemligt koncept som är så annorlunda att alla i teamet först trodde han skojade när han berättade om det.

Peter fick dock som han ville och det är nu en del av spelet och vi kan konstatera att Molyneux snackar lika vidlyftigt som vanligt om sina kommande spel. Men genom åren har han också levererat mängder av högkvalitativa spel som Black & White, Dungeon Keeper, Populous och nu senast The Movies. Fable 2 ser inte ut att bli något undantag.



I en trailern för Fable 2 som visades på E3 får vi se en flicka som håller i en pappersloppa. Vi fick se hur de enkla bykvarteren från det första spelet byggdes och utvecklades.





## Fem minuter med...

Shingo "Seabass" Takatshuka, producent för Konamis strålande Pro Evolution Soccer-serie...

### Vilka är fördelarna med att gå över till nästa generations konsoler?

- Grafiken blir naturligtvis förbättrad, men det handlar också om förfinad artificiell intelligens. Snabbare datahantering gör också att vi lättare kan avbilda allt inom fotbollen. Målvakterna kommer att kunna göra mer avancerade räddningar på närskott exempelvis.

### Hur har det varit att jobba med Xbox 360?

- Det är en kraftfull konsol, men vi hade ingen erfarenhet av den så det var tufft att utveckla spelet. Till nuvarande konsoler springer fötterna plant på gräset, men på nästa generation konsol är man på hämlarna eller tårna. Vilket påverkar balansen och även har en påverkan på spelet.

### Är du nöjd med spelkontrollen i PSP-versionen av Pro Evolution Soccer 5?

- Nej, jag blev aldrig nöjd med spelkontrollen till PSP. Vi konverterade spelet från Playstation 2-versionen och det passade inte så bra. Vi jobbar mycket hårt för att lösa problemet och det ska vara helt löst i Pro Evolution Soccer 6 till PSP.

### Blir det Master League till PSP-versionen den här gången?

- Vi känner till att de flesta saknade Master League i förra årets PSP-spel, så därför är jag säker på att vi kommer att få med det den här gången.

### Hur har det varit att jobba med Nintendo DS?

- Det är ingen konvertering från någon annan version, utan vi startade från noll. Därför behövde vi inte oroa oss över spelkontrollen, som vi tvingades göra med PSP-versionen.

### Kan du tänka dig att göra Pro Evolution

### Soccer till Nintendo Wii?

- Ja, det är vi naturligtvis intresserade av. Det kommer att bli svårt, men handkontrollen fascinerar mig.

### Kan man tänka sig någon form av skotroll till Wii?

- Ja, tanken har naturligtvis slagit mig också, men jag tror att man skulle bli alldeles för trött av att spela det då.

### Kan du berätta något om Playstation 3-versionen?

- Vi satsar på en multiformatsstrategi. Spelet kommer att släppas till Playstation 3, men det blir inga innehållsmässiga skillnader gentemot Xbox 360-versionen.

### Kommer ni använda handkontrollens rörelsesensor till något?

- Ja, vi kommer att utnyttja handkontrollens fulla funktionalitet. Redan idag sitter spelare och svänger med handkontrollen och kroppen när de spelar så jag har många idéer.

### Har ni några nya licenser i Pro Evolution Soccer 6?

- Ja, vi har tecknat avtal med de nationella förbunden i Argentina, Spanien, Holland, Italien och Sverige. Så nu kan vi använda de officiella landslagsdräkterna. Vi förhandlar även med ytterligare länder från Europa.

### Siktat ni fortfarande på ett onlineläge för 22 spelare, samt en spelarkontrollerad domare?

- Ja, vi siktat på det, men det är långt kvar innan det blir verklighet. Först kommer vi skapa fyra mot fyra, fyra mot åtta och åtta mot åtta.

### Slutligen, vilket lag tror du vinner fotbolls-VM i Tyskland?

- Jag tror på Tjeckien.

## MÅNADENS MINUS

### 6000 kronor?

Även om vi hade förväntat oss ett högt pris för Playstation 3 så hade vi inte räknat med ett så här högt pris. Blu-Ray i all ära, men av det vi hittills har sett av spelen, känns det inte alls prisvärt.

**Resident Evil 5 dröjer**  
Att vi inte fick se Resident Evil 5 på årets E3-mässa tolkar vi som att spelet kommer att dröja en bra bit in på nästa år. Trist, men vi får trösta oss med Lost Planet under tiden.

**Playstation 3-spelen**  
De första spelen till Playstation 3 som visades upp på årets E3-mässa imponerade inte speciellt mycket. Vi hoppas på bättring när konsolen släpps i november.

### Idiotiska Steam

32 timmar tog det för oss att få en köplats vid premiären av Half-Life 2: Episode One så att vi kunde börja ladda ned spelet och därmed börja spela. 32 timmar! Det anser Valve vara skäligt, för att de ska slippa problem med piratkopiering. Det tycker inte vi då detta är att riktigt pissa på sina trogna spelars.



## Nintendos revolution

Vi kan inte låta bli att vara entusiastiska över Nintendos nytänkande efter våra första timmar med Wii. Ett så enkelt koncept som Wii Sports får det att pirra så där härligt i spel-tarmen.

### Loco Roco regerar!

Barbapappa är vilse i pannkakorn, eller hur var det nu? Sony har skapat ett lekfullt och underbart spelkoncept. Om du inte har skaffat en PSP ännu har du precis fått ett mycket bra skäl att göra det.

### Nintendo DS Lite

Den smäckrare, läckrare versionen av Nintendo DS lanseras här den 22:a juni och det är inte en dag för tidigt.

### Sony VPL HS60

Att spela Xbox 360 i 1280x720p, i 80 tum på världens bästa LCD-projektor är en sanslöst beroendeframkallande upplevelse.

### Coca-Cola Lime

Japp, vi älskar den! Varför? För att den smakar nästan exakt som Pepsi såklart.

### Ford Focus ST

Turboladdad femcylindrig 2,5-liters motor på 225HK, banzal-chassi och en ilsinnig växel-låda... efter vår ivriga provkörning funderar vi på att byta firmabil. Den är ursnygg i orange.

## MÅNADENS PLUS

## Tempo\_Nyhetskrönika

# ÄR SONY PÅ VÄG ATT TAPPA?

Benke analyserar Sonys svaga insats på E3 2006



Det är ingen idé att hymla. Sonys presskonferens inför årets E3-mässa var ett två timmar långt sömnpiller med en abrupt och obehaglig väckarklocka i slutet i form av konsolens höga pris (cirka 6000 kronor). Visst, ser vi fram emot att spela Gran Turismo 5, men att låta Kazunori Yamauchi stå och visa upp en högupplöst version av Gran Turismo 4 i 20 minuter som huvudnummer är så feltänkt att jag undrar om Sony ville vara ironiska. Resten av Playstation 3-spelen som fanns på mässan var i många fall gedigna, men inget som gjorde Microsoft nervösa i mässhallen intill. Det fanns inga spel som riktigt stack ut ur mängden och risken är stor att Metal Gear Solid 4 blir det första riktigt mästerliga spelet till maskinen.

Även om Nintendo inte vill kalla Microsoft och Sony för konkurrenter, så är det just vad de är. De slåss om samma utrymme och även om många säkert har flera konsoler, så väljer de allra flesta bara att köpa en konsol per generation. Wii charmade alla med sin innovativa handkontroll och mängder av spelbara intressanta titlar i mässans mest välbesökta och packade monter. Xbox 360 bjöd på några av mässans tyngsta och grafiskt imponerande spel i form av Bioshock (även till PC), Gears of War, Lost Planet, Mass Effect och Viva Piñata samt spännande utannonseringar i form av Alan Wake, Fable 2, Forza 2 och naturligtvis Halo 3. Ni som nyligen uppgraderat er PC hade också många skäl att glädjas i form av Bioshock, Command & Conquer 3, Crysis, Enemy Territory: Quake Wars, Hellgate: London, Spore, Supreme Commander och Unreal Tournament 2007 (även till PS3). I jämförelse med detta kändes Playstation 3-spelen som var spelbara med Gran Turismo HD, Motorstorm, Resistance: Fall of Man och Warhawk i spetsen ganska tama.

Men i ärlighetens namn behöver en blek E3-mässa inte betyda någonting. När Playstation 2 ännu var ung år 2000 sopade Sega mattan med Sony och Dreamcasten var det stora samtalsämnet under E3-mässan. Nio månader senare hade Sega dragit sig ur hårdvarukampen och utannonserat en rad spel till Gamecube, Playstation 2 och Xbox. Nu säger jag inte att en bra E3-mässa som både Nintendo och Microsoft hade är något negativt, men det är vad som händer nu i november och de kommande åren som har någon verklig betydelse. Det vet Sony också och kanske har de sparat lite på krutet. Jag hoppas verkligen det.

\_Bengt Lemne



## Nokia N93

Cirka pris: 5995,-

Nu finns det ingen anledning för dig att bära runt på en videokamera, en svindyr Mp3-spelare och en telefon, alla i varsin ficka (så byxorna väger 16 kg). Nokia N93 har nämligen allt och kommer väldigt nära den multimedialdröm som vi på redaktionen har, då vi ska kunna fota högupplöst, filma högupplöst, spela nya spel, spela musik, surfa, se på TV och skriva texter - med en och samma pryl!



## Archos AV 500

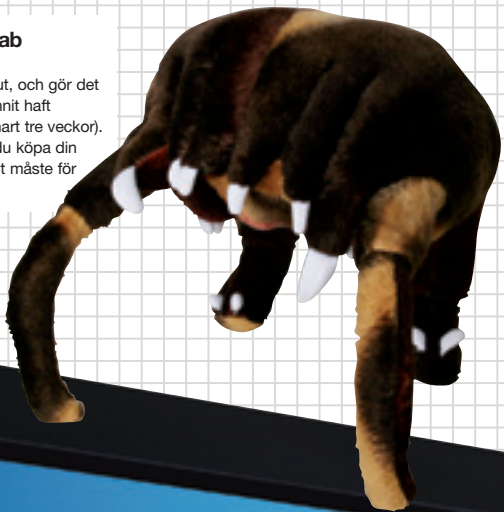
Cirka pris: 3995,-

Archos nya modell AV 500 kan kopplas direkt till din TV, DVD eller video för att spela in dina favoritfilmer eller TV-serier på maskinens kristallklara 4-tumsskärm. Den 30 GB stora hårddisken spelar också (givetvis) upp musik.

## Half-Life 2 Headcrab

Cirka pris: 229,-

Vi har skrivit om den förut, och gör det gärna igen (nu när vi hunnit haft krabban som mössa i snart tre veckor). På Valvestore.com kan du köpa din egen, vilket är ett absolut måste för alla Half-Life-fanatiker...



## JBL On Tour Plus PSP

Cirka pris: 995,-

Uppföljaren till JBL:s populära Mp3-högtalare on Tour är gjord speciellt för PSP och låter faktiskt imponerande bra trots sin ringa storlek. För den som använder sin PSP för att kolla på UMD-filmer är detta givetvis riktigt användbart. Snygg är den också.



## Philips Cineos 42PF9631D/10

Cirka pris: 29 995,-

Philips har legat lite efter konkurrenter som Sharp, Pioneer, Nec och Panasonic på plasma-sidan. Med nya Cineos-modellen har de dock överträffat sig själva med en skärm som bjuder på imponerande skärpa, härliga färger och bra svärta. Skärmen levereras också med bakgrundsbelysning, ett blått skimrande sken som lyser upp väggen bakom.

# Handla i sommar

## Mer urläckra prylar för den tekniktokige då vi skriver om allt från hörlurar till Resident Evil 4-plastgubbar

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



## Chainsaw Ganado

Cirka pris: 99,-

Neca Toys är det som gör samlarfigurerna föreställande karaktärerna ur Capcoms milstolpe Resident Evil 4. Var absolut favorit av dessa är den skogstokige Ganado som är oerhört välgjord.

DÖR DU I SPELET, DÖR DU I VERKLIGHETEN

I DET HÄR SPELET FINNS INGA EXTRALIV



# STAY ALIVE

BIOPREMIÄR 21 JULI

HOLLYWOOD PICTURES SPYGLASS ENTERTAINMENT AND ENDGAME ENTERTAINMENT PRESENT A WONDERLAND SOUND AND VISION PRODUCTION A BARBER/BIRNBAUM PRODUCTION "STAY ALIVE" JON FOSTER SAMMAIRE ARMSTRONG FRANKIE MUNIZ JIMMI SIMPSON MILO VENTIMIGLIA  
WITH SOPHIA BUSH AND ADAM GOLDBERG CASTING BY MARK DEWITT MUSIC BY JOHN FRIZZELL EDITOR HARVEY ROSENSTOCK PRODUCTION DESIGNER BRITTON JONES DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY ALEJANDRO MARTINEZ EXECUTIVE PRODUCERS GARY BARBER ROGER BIRNBAUM JONATHAN GUCKYMAN DOUGLAS E. HANSEN BECKI TRUJILLO ADAM DEL DEO  
PRODUCED BY MCG PETER SCHLESSEL JAMES STERN MATTHEW PETERMAN WRITTEN BY WILLIAM BRENT BELL & MATTHEW PETERMAN DIRECTED BY WILLIAM BRENT BELL



GAMEREACTORS RAPPORT

# E3 2006

Vi bjuder på 30 sidor om världens största spelmässa

**E**n vecka om året så tar spelindustrin över Los Angeles. Du kan knappt gå någonstans i centrala Los Angeles eller Hollywood utan att se en T-shirt med spelmotiv eller en välkänd spelutvecklare.

Electronic Entertainment Expo, eller E3 som förkortningen lyder, lockade i år 60000 besökare under tre dagar till L.A. Convention Center i skuggan av klassiska Staples Center där Lakers spelar sina hemmamatcher. E3-mässan är endast till för de som jobbar i spelbranschen; spelutvecklare, marknadsförare, butikspersonal och naturligtvis pressen. En och annan Hollywood-celebritet brukar också leta sig in och i år

var bland andra Steven Spielberg och Robin Williams på plats. Paris Hilton visade dessutom upp sitt kommande mobilspel. Men den roligaste kändisincidenten var när Jonas Mäki blev bortmotad av Paula Abduls livvakt utanför Chinese Theater. Tydligt var det inte tillåtet att fotografera jurymedlemmen från American Idol. Men det är inte film-, musik- eller sportstjärnor som vi besökte Los Angeles för. Vi var där för att träffa Hideo Kojima, Shigeru Miyamoto, Peter Molyneux, Will Wright och resten av spelvärldens största celebriteter, men framförallt för att testa och se deras senaste skapelser. Årets mässa var precis så intressant som vi på

förhand hade hoppats. Nintendo och Microsoft var starka och även om Sony hamnade lite i skymundan så visade de upp en spelbar Playstation 3 för första gången.

Efter två dagar med presskonferenser och tre dagars spelmässa är man utpumpad såväl fysiskt och psykiskt. Den höga ljudnivån i mässhallarna tar ut sin rätt och helst vill man ta en veckas semester när det hela är över. Men det är ett pris vi betalar med glädje och orsaken till de förstår du när du läst vår mastiga artikel. Framtidens spel är snart här och det kommande året kan mycket väl vara det mest intressanta någonsin i spelhistorien.



**GEARS OF WAR**  
Epics kommande actiondräpare  
Gears of War var E3-mässans  
hetaste spel och framkallade svåra  
och långvariga andringsproblem  
hos Gamereactors Jonas Mäki.



#### TRADITIONELL DOSA

Med Wii lämnar Nintendo sin hårt kritiserade Gamecube-kontroll bakom sig och lanserar, förutom fjärrkontrollen, även en mer traditionell variant. Den är tänkt att komplettera fjärrkontrollen i de spel som helt enkelt spelas bäst med handkontroll, samt för de klassiker man laddar hem via Virtual Console.

# NINTENDO Wii

Gamereactor berättar allt om vår testsession tillsammans med Nintendos nya...

□ Tillverkare **NINTENDO** □ Premiär **NOVEMBER** □ Pris **CIRKA 2500 KRONOR**

**N**är Nintendo visade att prestanda inte är synonymt med spelkänsla, genom att släppa Nintendo DS, slutade vi att tvivla. Ändå är den spontana känslan efter att ha spelat Wii fantastisk. För Wii handlar verkligen inte om grafiken, utan Nintendo har byggt en konsol som egentligen tekniskt inte är så mycket bättre än en vanlig Xbox. Istället handlar allt om hur man styr spelen, om att minska beroendet av ett stort antal knappar och framför allt om att göra spelande tillgängligt för alla.

Med Wii tänker Nintendo en gång för alla sudda ut skillnaderna mellan andra underhållningsformer och spel. Att spela ska vara lika naturligt som att se film eller läsa en bok, och det ska inte krävas några som helst förkunskaper när man fattar fjärrkontrollen till Wii för att börja spela.

Ett annat motstånd som finns gentemot spel, är att de faktiskt kostar en smärre förmögenhet. Det vill Nintendo undkomma



#### Grym precision

Precisionen i handkontrollen som medföljer Nintendo Wii är oväntat bra och den svarar blixtnabbt på alla rörelser man gör, oavsett hur små eller stora de är. Detta genom att man ställer två små medföljande mottagare till höger och vänster om TV:n som registrerar varje rörelse. På det sättet vet Wii-enheten alltid exakt var i luften kontrollen befinner sig vilket i sin tur innebär ett nytt och mycket exakt sätt att kontrollera spelen på.

genom att minska utvecklingskostnaderna. Det har man åstadkommit genom att inte fokusera på prestanda, inte inkludera stöd för högupplöst TV och inte skicka med en väl tilltagen hårddisk. Dessutom uppmuntrar man tredjepartsutvecklarna att göra billiga och roliga spel, istället för svulstigt dyra produktioner. Sammantaget räknar Nintendo med att spelen till Wii ska kunna vara minst en hundring billigare i genomsnitt än de till konkurrenternas konsoler.

Men Wii är mer än så, och Nintendo är övertygade om att många av dem som växte upp med NES och Super Nintendo så småningom gled ifrån spelandet när det blev för avancerat. För att locka tillbaka dem, har man även inkluderat en funktion kallad Virtual Console. Tack vare den kan man med några enkla knapptryck ladda hem samtliga titlar som Nintendo har släppt under sina knappa 25 år i den digitala spelbranschen. Dessutom har man skrivit avtal med andra legender som Sega, så deras spel kommer också att finnas tillgängliga. Kort sagt kommer det redan från start att finnas

tusentals spel tillgängliga för Wii.

För att kunna spara allt man laddar hem, skickar Nintendo med 500 megabyte inbyggt minne, vilket räcker till fruktansvärt många klassiker. Exempelvis tar ett spel som Kid Icarus inte upp mer än 0,1 megabyte av minnet. Om man nu verkligen ämnar ladda hem mycket, finns dock möjligheten att använda minneskort av typen Secure Digital (vanliga i digitalkameror och mp3-spelare), vilka i dagsläget erbjuder upp till tio gigabyte sparutrymme.

Utöver dessa funktioner tjänstgör även Wii som DVD-spelare, kan spela dina gamla Gamecube-skivor, har två USB-portar för framtida tillbehör och har även en webbbläsare från Opera så man kan surfa på sin TV. Dessutom har den inbyggt stöd för trådlöst nätverk så man enkelt kan koppla upp sin Wii online utan att dra några långa kablar. Det trådlösa nätverket gör för övrigt även att Wii kan kommunicera med Nintendo DS, vilket Nintendo lär utnyttja på ett eller annat smart sätt längre fram.

#### SOM ETT SVÄRD...

Fjärrkontrollen är rörelsekänslig och registrerar både hur den är lutad samt var den befinner sig i förhållande till din TV. På det sättet går det utmärkt att svinga den som en golfklubba i ett golfspel, hålla den som en ratt i ett bilspel eller fäktas med den i Zelda: Twilight Princess.

Onlinestöd är något Nintendo räknar med att satsa på ordentligt i framtiden efter de succéer man haft med Nintendo DS. Tanken är att Wii alltid ska vara uppkopplad och även när den är avstängd ha viss kontakt med Nintendos egna servrar genom ett system kallat WiiConnect24. På det sättet ska din Wii, enligt Nintendo, kunna föras med uppdateringar medan du sover och fjärrkontrollen kan pipa till om någon vill kontakta dig fast själva konsolen är avstängd.

Trots allt detta är Wii oerhört liten. För att få en uppfattning om dess ringa storlek, så stapla tre DVD-fodral på varandra så har du praktiskt taget en Wii. Själva enheten är rektangulärt utformad och har en propert blått lysande springa för skivmatning av den typ som ofta sitter i bilstereos. Överst på enheten finns en motorhuvusliknande lucka som döljer uttag för fyra Gamecube-handkontroller samt även två minneskort.

Nintendo har visat upp Wii i ett antal färger såsom platinium, limegrön, svart, blå och röd.

## "WII ÄR BÖRJAN PÅ NÅGOT HELT NYTT, NÅGOT SOM KOMMER ATT FÖRÄNDRA SPELANDET"

Den vita modellen tycks dock vara den man tänker marknadsföra först, och de andra lär komma senare. Något exakt pris vill Nintendo däremot inte gå ut med ännu, men två saker har de i alla fall avslöjat. Det ena är att fjärrkontrollen blir dyrare att producera än vanliga handkontroller, vilket lär göra att de följaktligen säkert blir något dyrare att köpa. Det andra är att man lovat att priset på själva enheten i alla lägen kommer att vara lägre än konkurrensens, vilket i Sverige alltså innebär att man kommer att kunna köpa en Wii för mindre än de 2995 kronor som ett Xbox 360 Core-paket kostar.

Wii vore inte vad den är utan den fullständigt unika handkontrollen, som faktiskt inte ens är en handkontroll. Istället har Nintendo satsat på en fjärrkontroll med få knappar och ett uttag i nedre kanten för anslutande av andra tillbehör. Ett exempel på sistnämnda är den lilla dosa försedd med en analogspak som följer med när man köper sin Wii. Tanken är dock att varje utvecklare ska kunna lansera extra tillbehör som de anser tillför spelen mer känsla, och sedan plugga in i fjärrkontrollen.

Fjärrkontrollen fungerar helt fantastiskt bra och trots att den är så annorlunda känner man sig redo att spela så snart man får den i

handen. Minsta rörelse registreras tack vare den inbyggda gyron som mäter lutningen man håller den i. Det gör underverk i bland annat motorcykelspel, eftersom man bara kan luta kontrollen i kurvorna för att din förare ska lägga cykeln i exakt samma vinkel. Dessutom känner Wii av var du har fjärrkontrollen, vilket gör att man kan knuffa något i ett spel genom att föra fjärrkontrollen mot TV:n. Bara som för att göra Wii till den ultimata upplevelsen innehåller den även en högtalare som gör att du exempelvis hör skottljud från kontrollen när du skuter samt en väl tilltagen skakfunktion som simulerar rekylen.

Även den lilla dosan med analogspaken har sina tricks och innehåller precis som fjärrkontrollen en gyro. De båda i kombination ger helt unika möjligheter, som när man fiskar i Wii-versionen av Legend of Zelda: Twilight Princess. Där kastar man ut reven genom att svinga fjärrkontrollen över huvudet som om det vore ett fiskespö, varpå man sedan roterar den lilla dosan med en vevliknande rörelse i luften för att hala in din eventuella fångst.

Sammanlagt känns det som att Nintendo fattat ett helt riktigt beslut som lämnat hårdvarukriget bakom sig. Wii är början på något helt nytt, något som faktiskt kommer att förändra spelandet och något som slutligen kanske raserar muren som gör att somliga betraktar spel som svåra. Lyckas Nintendo med det har de den potentiellt största köparskaran av alla framför sig, och då kommer inget att kunna stoppa dem.



#### Mångsidig kontroll

Den mångsidiga kontrollen kan vridas och vändas, och varje spelutvecklare har sina egna idéer om hur man ska hålla i den. Om man håller den på tvärs förvandlas den plötsligt till en helt vanlig handkontroll utan krusiduller, misstänkt lik kontrollen till 8-bitsmaskinen NES.



Med tillsatsen ansluten till fjärr/handkontrollen liknar faktiskt uppsättningen en så kallad nunchaku, vilket även Nintendo anser då de valt att kalla kombinationen för just det.

## Wii: HANDKONTROLLEN

Vi pekar ut varje knapp, varje funktion på handkontrollen till Nintendo Wii

### Powerknappen

Precis som till Xbox 360 är det möjligt att stänga av konsolen från soffan. Wii går dock bara i stand-by-läge och kan på det sättet behålla kontakten med Internet. Då kan exempelvis speluppdateringar laddas hem medan du sover.

### A-knappen

Den väl tilltagna A-knappen är det enda som påminner om Gamecubens udda knappsats. Att man valt att ha färre knappar beror helt enkelt på att man i Wii-spel inte ska behöva använda så många.

### Plus och minus-knapparna

Volyminvån i Wii-kontrollens inbyggda högtalare regleras med minus och plus-knapparna. Flera spel erbjuder även andra funktioner med dessa knappar som att man kan justera ljusstyrkan och svårighetsgraden.

### Knappkvaliteten

Knapparna är av betydligt bättre kvalitet än på de plastiga Gamecube-kontrollerna och fjädrar ordentligt. Istället för att klicka när de får i botten, finns en mjuk och behaglig känsla som faktiskt får dem att kännas som knapparna på en vanlig fjärrkontroll.

### Handkontrollsindikatorer

Wii-konsolen använder Bluetooth för att kommunicera med handkontrollen. Upp till fyra fjärrkontroller kan vara anslutna till en enhet, och vilken spelare man är visas genom de små lysande dioderna.



### Styrkrysset

Styrkrysset används förvånansvärt sällan till att spela med, utan nyttjas istället för att smidigt kunna bläddra i menyer både i och utanför spel. Dess utseende är identiskt med Nintendo DS Lite, för att ge en enhetlig design-känsla.

### Avtryckarknappen

Genom att sikta fjärrkontrollen mot din TV och trycka på avtryckarknappen B uppnås en riktigt skön pistolkänsla. Nintendo siktar dock högre än så och låter meddela att de ändå tänker släppa en ny version av deras ljuspistol Zapper till Nintendo Wii.

### Home-knappen

När helst du vill ändra dina Wii-inställningar, ladda hem spel till Virtual Console eller surfa lite på Internet med den inbyggda webbläsaren, klickar du på Home-knappen. Det tar dig direkt ut till konsolens menyer där man sedan enkelt navigerar vidare.

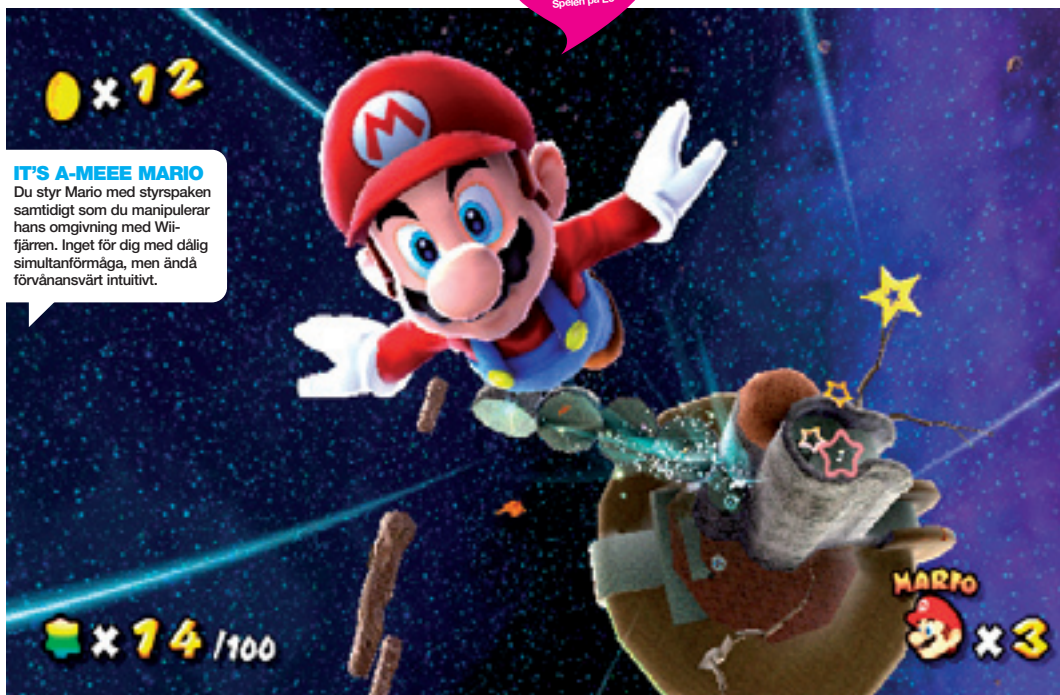
### Högtalaren

Handkontrollen innehåller en liten högtalare som gör spel långt mer interaktiva än någonsin förr. Det bästa exemplet på detta är tennis, där man nu alltså hör när bollen träffar racketen precis där man slår.

### Ej uppladdningsbart

Några uppladdningsbara batterimöjligheter för Wii-kontrollen kommer Nintendo inte att erbjuda. De menar att batterier ändå är så billiga idag att man skulle få 50 batterier för det pris som ett laddarpaket skulle kosta.





**IT'S A-MEEE MARIO**  
Du styr Mario med styrspaken samtidigt som du manipulerar hans omgivning med Wii-fjärren. Inget för dig med dålig simultanförmåga, men ändå förvånansvärt intuitivt.

# SUPER MARIO GALAXY

Rymden får påhälsning av världens kändaste rörmokare

Format **NINTENDO WII** Utvecklare **NINTENDO** Utgivare **NINTENDO** Speltyp **PLATTFORM** Premiär **VÅREN 2007**

Efter att ha envist tigit ihjäl alla rykten om Super Mario 128 i flera år visade Nintendo äntligen upp sin nya flaggskeppstitel med italienaren i huvudrollen. Vi på Gamereactor skrek oss hessa av glädje, slogs mot en hord tyska journalister och mutade oss förbi benhårda båsbrudar för att bibringa er läsare intryck från ett av mässans absolut bästa spel.

Våra farhågor att Mario skulle styras med någon krystad vifteteknik kom på skam då det visade sig att han faktiskt kontrolleras med styrspaken. Wii-fjärren används istället för att interagera med omgivningen. Peka på skärmen och det visas ett stjärnformat sikte med vilket du kan spänna katapult, skaka om i buskar eller bara allmänt ge italienaren en hjälpende hand. Med A-knappen kan Mario utföra alla de hopp och manövrer han lärt sig genom åren medan B- och Z-avtryckarna på nunchakun används för att centrera kameran samt

## "VÅR SEJOUR MED RÖRMOKAREN INGAV EN RENT BARNSLIG FÖRTJUSNING"

rumpslamma marken. Skakar du Wii-fjärren gör Mario en slags snurrörelse som används för att slå tillbaka projektiler samt aktivera de stjärnkanoner som finns utspridda i spelvärlden. På det hela taget en extremt lättfattlig kontroll som snabbt sätter sig i ryggraden. Efter att ha skakat några bjällror med Wii-fjärren och samlat upp regnbågsfärgade noter var vi alltså



### Excite Trucks (Wii)

Klassiska NES-spelet Excite Bikes andliga uppföljare Excite Trucks har tagits fram för att visa vilken känsla bilspel får med Wii. Fjärrkontrollen skall hållas i ändarna på samma sätt som man normalt håller i en ratt, varpå man sedan gör rattörelser i luften för att styra sin jeep. Excite Trucks var väldigt lättspelat men kändes spontant även lite fladdrigt i den tidiga version vi provade.



### Sonic Wildfire (Wii)

Sonic har helt lämnat utforskande därhän och hänger sig nu bara åt extremt hög fart och mängder av action. I Wildfire springer Sonic hela tiden automatiskt längs tydligt inihägnade banor. Ditt jobb begränsas till att hålla honom vid liv genom att titta kontrollen för att undvika faror och hoppa där det behövs. Urnyggt och supersnabbt sammanfattar Sonic Wildfire, som annars mest av allt påminner om Saturn-spelet Sonic R.

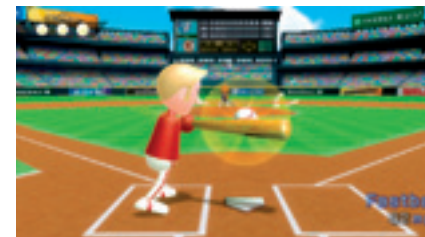
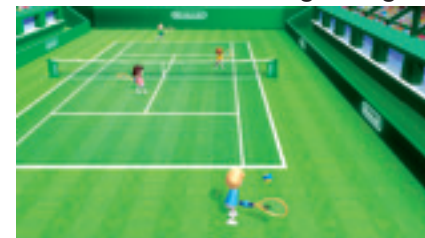
redo att snurra oss vidare till nästa asteroid. Borta är nämligen Super Mario Sunshines sömnligen semesterparadis och ersatt av, just det, en galax. Hela spelet utspelas i rymden på ett otal större eller mindre himlakroppar där varje asteroid har sitt eget tema. Allt från gräsplättar till isklot till sjöörvårskopp till mystiska ruiner till lavasjöar och trästugor med kaniner. Alla himlakroppar har också sin egen gravitation vilket gör att Mario bokstavligen talat kan springa 360 grader runt utan att trilla av. Begrepp som "upp" och "ner" får sig en grundlig knäck och det är tur att kameran hänger med i svängarna då vi själva blev rätt snurriga.

Tre bossar träffade vi på, en missilskjutande robotsnubbe, en jättespindel med tillhörande nät, samt en avslutande strid mot ett lavamonster. Ingen av fajterna var speciellt svåra, men alla tre demonstrerade effektivt olika moment i spelmekaniken. För att spöa spindeln skulle Mario greppa små gelépluttar som fanns utspridda runt nätet och sedan med Wii-fjärrens hjälp spänna dessa likt gumminsnoddar för att skjuta iväg den trinde rörmokaren mot sin åttabenade fiende.

Det räcker egentligen med ett enda ord för att sammanfatta Super Mario Galaxy: spelglädje. Massvis med ren, oförfalskad och lekfull spelglädje. Vår sejour med rörmokaren ingav en rent barnslig förtjusning och lämnade oss törstande efter mer. Det originella användandet av gravitation tillsammans med Wii-fjärren skaparen helt unik upplevelse, och när vi i slutet av demot greppade tag i vår första stjärna och Mario utbrast "You got a star!" kunde vi inte låta bli att känna att något stort är i görningen.

## Wii SPORTS

Finessrikt och väldigt roligt



Format **Wii** Utvecklare/Utgivare **NINTENDO**  
Speltyp **SPORT** Premiär **NOVEMBER**

Om jag någon gång spelat ett spel och känt att jag från första sekunden fattar exakt hur man ska göra, så är det Wii Sports. Spelet är en slags kompilation av flera populära bollsporter som helt utan krusiduller spelas med fjärrkontrollen som när man faktiskt utövar sporten i verkligheten.

Allt är oerhört förenklat, utan att för den sakens skull tära på själva spelbarheten. Ett bra exempel är tennis där upp till fyra personer kan spela samtidigt. Din spelare springer själv efter bollen och det enda du behöver göra är att drämma till bollen när den kommer farande med ett hårt och välriktat slag. Det gör att alla kan vara med och spela, för så svårt är det faktiskt inte att svinga Wii-kontrollen i luften. Tennis kändes klockrent och sedan man fått kläm på siktandet kunde man börja spela ut varandra och leverera tunga smashar mot kantlinjerna.

Förutom tennis finns även golf med på Wii Sports. Här är din digitala racket utbytt mot en digital golfklubba. Principen är dock densamma

## "GOLF VAR SPONTANT DET ROLIGASTE WII SPORTS-SPELET"

och det gäller att göra riktigt eleganta golfsvingar. När man börjar närma sig greenen byts din klubbba automatiskt ut mot en putter, varpå man istället ska göra försiktiga och varsamma puttar. Golf var spontant det roligaste Wii Sports-spelet.

Sist ut bland de visade spelen var baseball, vilket egentligen mest av allt var en homeruntävling där det gällde att slå så hårt och långt som möjligt. Det hela hade mest karaktären av ett minispel från Mario Party, men fungerade över all förväntan och nog var det lite spännande att försöka få till det där perfekta slaget som får bollen att lämna stadion.

Om det är något spel som verkligen visar Nintendos tanke om att spel ska vara något för alla... så är det just Wii Sports.



## RED STEEL

Skjut, fäkta, hugg - gör vad du vill, men vad du än gör så stå inte still!



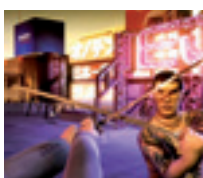
### LOVAR INTE GOTT

Vi vill och hoppas att Ubisoft får koll på såväl pickadoller som katanasvärd till hösten men är, tyvärr, långt ifrån övertygade.

Format **NINTENDO WII** Utvecklare **UBISOFT** Utgivare **UBISOFT** Speltyp **ACTION** Premiär **NOVEMBER**

**P**å pappret framstår Red Steel som det perfekta spelet att släppa till Wii; förstapersonsskjutare med inslag av svärdfäktning där såväl pistol som svärd styrs med Wii-fjärren. Ändå måste vi tyvärr utnämna det till en av mässans större besvikelser.

Ubisofts Wii-exklusiva titel kan i princip summeras i: "pojke möter flicka, flicka blir kidnappad av yakuza-killar, pojke skjuter och fäktar sig igenom yakuza-killarna och räddar flicka". I de delar av spelet som sköts med pistol styr höger hand vapnet och vänster hand styr, tjaaa, vänster hand. Du siktar med Wii-fjärren, går omkring med styrspaken och vänsterhanden öppnar dörrar och liknande. Lutar du höger-handen går det även att få till en riktig gangstastyle på vapnet. Visst fungerade det att sikta, men problemet var att Wii-fjärren var alldeles för känslig. Våra John Woo-komplex



### Samurajsvärd är bra grejor det...

Förutom kontrollsystemet talar Ubisoft gärna om de möjligheter som finns i Red Steel för att avväpna sina fiender och på så sätt vinna respekt och bättre bemötande av yakuza. Håller du in A-knappen går spelet in i freeze tag: tiden saktar ner och du får möjligheten att skjuta vapnet ur händerna på fienden. Du kan även lägga katanan mot en fiendes hals och på så sätt få honom att ge upp.

fick sig en grundlig törn då allt annat än små minutiösa rörelser resulterade i totalt kaos.

Inte heller svärdfäktandet kändes helt hundra. Istället för en förlängning av spelarens rörelser på

## "VI ÄR YTTERST SKEPTISKA TILL RED STEEL"

skärmen (som i exempelvis Wii Sports) väntade spelet på att du skulle göra rätt rörelse för att sedan avbilda den på skärmen. Wii-fjärren agerade alltså som en tillkrånglad knappats istället för en förlängning av spelarens rörelser. Endast ett fåtal svärdshugg fanns tillgängliga och det gällde för spelaren att göra exakt rätt för att spelet skulle uppfatta rörelsen som ett "hugg". Tråkigt, stelt och inte alls den totala samurajkrigsupplevelse som vi hade målat upp på förhand.

Grafiskt var Red Steel något av en blandad påse, vilket också kommer sig av att Ubisoft inte

fick tillgång till utvecklingskit från Nintendo förrän några veckor innan E3 (innan dess fick man hålla tillgodo med modifierade Gamecube-diton). Förstörbara miljöer och snygga ljuseffekter höll

till på pluskontot, medan minuskontot befolkades av ens egna vapen som betedde sig fjösigt och ryckigt samt en drös grovhuggna och pappdockeliknande fiender.

Det återstår helt enkelt mycket arbete för Ubisofts franska utvecklingsstudio om de ska få ordning på sitt röda stål. Teamet har talang och konceptet har viss potential, men frågan är om de både lyckas att få bukt på problemen med kontrollsystemet och samtidigt knäpa ihop ett välgjort och fångslande actionspel med bra story på de få månader som är kvar. Vi är ytterst skeptiska.

# SUPER SMASH BROS BRAWL

Nintendo bjuder på mer vansinniga favoritslagsmål med kulörta maskotar

Format **NINTENDO Wii** Utvecklare **NINTENDO** Utgivare **NINTENDO** Speltyp **SLAGSMÅL** Premiär **FÖRSTA KVARTALET 2007**

**S**uper Smash Bros Melee är det mest sålda spelet till Gamecube och att det skulle få en uppföljare till Wii var lika bergsäkert som illerskämt i Gamereactor. Enligt Nintendo var man så nöjda med föregångaren att man tagit det, för Nintendo, ovanliga beslutet att inte förändra så mycket. Super Smash Bros Brawl blir istället alltså mer av allt det gamla och kommer att kunna spelas med en hederlig Gamecube-kontroll.

Bland nyheterna märks såklart fler figurer och även en rejäl omdesign av de gamla. Ett exempel på sistnämnda är Link som slopat favoritfärgen limegrön men även sin lyckliga uppsyn till förmån för mörkgrön krigarluva och en hård bister blick. Alltså samma Link som vi återfinner i kommande Zelda-spelet Twilight Princess. Nintendos tuffe prisjagarinna Samus Aran kommer numera i två utföranden, både med rustning och iförd blå supertight kroppstrumpa. Det finns även ett otal nya figurer såsom elake Wario, Metaknight från Kirby och Pit från Kid Icarus. Dessutom gör ingen mindre än Solid Snake ett gästspel.

Precis som vanligt kretsar spelet kring helt hysteriska slagsmål där tur är en nästan lika viktig faktor som skicklighet. Banorna är



nedlusade med diverse bonusföremål, som att man nu kan åkalla en gosig labradorvalp från Nintendogs för att sprida död och förintelse omkring sig. Dessutom har Nintendo dragit nytta av att Wii är kraftfullare än Gamecube och bjuder på riktigt detaljerade figurer med mängder av snygga ljuseffekter.

Smash Bros-spelen har hittills utvecklats av Hal, men Nintendo har till Super Smash Bros Brawl värvat producenten Masahiro Sakurai som gjorde föregångarna. Han har fått ett helt eget team och obegränsade resurser för att garantera att även detta blir en mångmiljonsäljare. Av det vi fått se och höra finns faktiskt inget som talar emot att han skulle lyckas igen.



**MASTIGT ONLINELÄGE**  
Super Smash Bros Brawl kommer att innehålla ett mastigt onlineläge och Nintendo utlovar fullständiga rankinglistor, möjligheter att göra egna turneringar och en rad andra överraskningar.



Nintendo har låtit antyda att Solid Snake inte nödvändigtvis blir den enda inlånade figuren. Det har lett till en uppsjö av spekulationer och inte minst rykten, vilka bland annat säger att Sonic the Hedgehog och Master Chief ska vara med.



## METROID PRIME 3: CORRUPTION

Samus Aran återvänder till Nintendo Wii

Format **NINTENDO Wii** Utvecklare **NINTENDO** Utgivare **NINTENDO** Speltyp **ACTION** Premiär **2007**

**D**et första intrycket av Metroid Prime 3 är att det ser ut precis som de tidigare spelen. Det andra intrycket är att kontrollen känns otroligt mycket bättre.

Med hjälp av Wii-fjärrkontrollen går det att sikta fritt åt vilket håll som helst, vilket förstärks utnyttjas med fiender som anfaller både uppifrån och nerifrån. Att flytta siktet går snabbare än med den vanliga handkontrollen

och är mer precist än med en mus, men skulle du vilja använda den gamla låsningsfunktionen går det också bra. Det är rent nöje att slänga runt containrar med den förbättrade greppstrålen och sticka in kanonarmen för att låsa upp dörrar. Nu behöver vi bara ett grönt överdrag till Wii-fjärren och en röd virtual realityhjälm för att skapa den ultimata Metroid-upplevelsen (och den ultimata åksjukan).



## THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

Gamecube-äventyret kommer även till Nintendo Wii



Legend of Zelda: Twilight Princess är tänkt att bli det i särklass största Zelda-spelet hittills. Nintendo avslöjade för Gamereactor att de siktar på att göra det omkring 2-3 gånger så stort som Ocarina of Time, och att det ska ta åtminstone 70 timmar att klara även om man hastar igenom det.

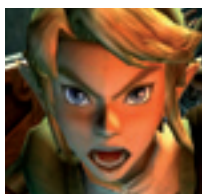
Format **NINTENDO WII** Utvecklare **NINTENDO** Utgivare **NINTENDO** Speltyp **ÄVENTYR** Premiär **NOVEMBER**

**D**et har ryktats fram och tillbaka, men under årets E3-mässa avslöjade Nintendo äntligen att man släpper en särskild Wii-version av det kommande Gamecube-äventyret **Legend of Zelda: Twilight Princess**. Spelet kommer vid en första anblick att bli identiskt med Gamecube-originalet, och Nintendo tänker inte använda den mer kraftfulla hårdvaran för att förbättra grafiken.

Istället siktar Nintendo på att göra Wii-versionen till en helt ny upplevelse genom fjärrkontrollen och alla de möjligheter den får med sig. Framför allt är det med Links klassiska pilbåge man märker de uppenbara fördelarna. Det är nämligen lättare än någonsin att sikta och genom att göra en pilbågsrörelse i luften gör man sig redo att skjuta. När man

sedan släpper iväg pilen hör man det välbekanta ljudet av hur bågsträngen skickar iväg projektilen mot sitt mål genom fjärrkontrollens inbyggda högtalare. Oerhört häftigt och något som verkligen lyfter ett redan lovande spel.

Lika förtjusta blev vi däremot inte över hur man förflyttar Link och slåss, där man läser fast sikten på sin motståndare med Z-knappen och styr kameran genom att flytta runt kontrollen. Twilight Princess utvecklades främst för att spelas med en vanlig Gamecube-kontroll, och det lyser stundtals igenom. Lyckligtvis kommer ju spelet faktiskt även till just Gamecube, så det finns valfrihet. För avvjueta nya Zelda måste man ju och spelet ser om möjligt ännu läckrare ut än på förra årets mässa då Gamecube-versionen visades upp.



### Varför just Zelda?

Producenten Shigeru Miyamoto hade jazzmusikern Francis Scott Key Fitzgerald som idol som ung. När han hörde att hans fru hette Zelda, tyckte Shigeru att det var ett perfekt namn för prinsessan i det allra första spelet och även ett bra sätt att hedra Fitzgerald på. Namnet Zelda kommer alltså från en jazzmusikers fru.

## WARIOWARE: SMOOTH MOVES

Mer vansinnigt partyloj



Format **NINTENDO WII** Utvecklare/Utgivare **NINTENDO** Speltyp **PARTY** Premiär **NOVEMBER**

**L**ake Wario bjuder återigen upp till digitalt vansinne med hundratals minispel där man får göra allt från att knuffa folk över stup till att stansa ut kakor ur en deg. För att verkligen återskapa känslan av att göra olika saker, ska man hålla i fjärrkontrollen på ett sådant sätt att det ger känslan av att faktiskt göra något annat. Ett exempel är när man under tre snabba sekunder ska balansera en tallrik på en pinne. Då lägger man helt enkelt fjärrkontrollen i sin handflata och balanserar exakt som om där funnits en pinne och en tallrik. Eller när man har fjärrkontrollen tryckt mot sina gungande höfter i ett fåfängt försök att hålla en digital rockring i luften.

Eftersom spelet denna gång kräver att man använder hela kroppen är det nästan lika roligt att titta på andra som spelar Wario Ware: Smooth Moves som att spela själv. Det tar faktiskt inte speciellt många grenar innan konditionen börjar göra sig påmind medan tempot raskt skruvas upp.

Spontant kändes Wario Ware: Smooth Moves fullständigt klockrent och Nintendo visar prov på mer fantasi än vanligt när de i ett och samma spel använder fjärrkontrollen på mer än 200 sätt. Wario Ware: Smooth Moves lär bli en klockren stämningshöjare, oavsett om du drar fram spelet på släkträffen, förfesten eller med dina sedvanliga spelpolare.

## SUPER MONKEY BALL: BANANA BLITZ

Segas inglasade barnapor kommer givetvis att göra entré på Nintendo Wii och vi har redan provspelat



Format **NINTENDO WII** Utvecklare **SEGA** Utgivare **SEGA** Speltyp **PUSSEL** Premiär **NOVEMBER**

**A**tt Segas rullande apbollar skulle komma till Nintendo Wii kändes som en självklarhet och ingen var förvånad när spelet visades upp på årets E3-mässa. Nu krävs det verkligen en fast och darrfri hand för att kontrollera bollen och få den att hålla sig på banan.

Vinklar man fjärrkontrollen framåt ökar farten och man bromsar genom att vinkla spetsen uppåt. En nyhet är att man kan hoppa genom att trycka på a-knappen. Dessutom har Sega lagt till

bossar. I slutet av E3-demot ställdes man mot en pirat på en cirkelformad plattform. Piraten försöker putta på apan, medan det gäller att komma nära och hoppa upp på piratens känsliga område (stjärten). Mängder av nya mini-spel är också på gång. Vi testade allt från att flyga rymdskepp, sortera frukter i olika korgar, kasta dartpilar och hoppa hopprep. Tyvärr känns det att känsligheten i Wii-fjärrkontrollen kommer göra att spelet antingen dummas ner eller blir olidligt svårt.



Aliens turned Tommy's world upside down...

...Now he's about to return the favour.

# PREY

"It's an awesome, mind-bending experience." Xbox 360 - The Official Xbox Magazine

"A high-concept mix of mind-melting gravitational puzzles, beautiful graphics and intense FPS combat" - Games TM





## PLAYSTATION 3

Sonys framtidsmaskin var inte lika stark under E3-mässan som vi hade förväntat oss

□ Tillverkare **SONY** □ Premiär **JAPAN: 11 NOVEMBER. EUROPA OCH USA: 17 NOVEMBER** □ Pris **5000-6000 KRONOR**

**D**et senaste året har det varit en hel del pajkastning mellan diverse chefer och talesmän för Microsoft och Sony. Microsoft har menat att det varit viktigt att vara först ut på marknaden och ta initiativet den här generationen, medan Sony menade att det inte har någon större betydelse. Sonys starka män Ken Kutaragi och Phil Harrison har lugnt hävdad att nästa generation inte sätter igång förrän Playstation 3 lanserats och Microsoft har ifrågasatt Sonys vidlyftiga löften om grafik och upplösning.

Nu har vi spelat Playstation 3, sett med egna ögon hur mycket kraft som spelutvecklarna hittills lyckats pressa ur maskinen. De flesta spelen såg ut som Xbox 360-spel, något avgörande gap mellan de båda konsolerna kunde vi inte upptäcka. Gears of War är avsevärt mycket snyggare än något av de spelen som var spelbara till Playstation 3 på

årets E3-mässa till exempel.

Istället var den största överraskningen hårdvarubaserad, mer bestämt rörelsesensorn som sitter i handkontrollen. Att Sony arbetat på något som skulle kunna avvärpa gyrofunktion-

### "LYXVERSIONEN INNEHÅLLER EN 60 GB STOR HÅRDDISK"

nen i Nintendos Wii-fjärrkontroll har det länge ryktats om, men då talades det om ett tillbehör till Playstation 2. Sensorn känner av rörelser i sex riktningar, höger, vänster, framåt, bakåt, uppåt och neråt. Det enda spelet som demonstrerades med funktionen var Warhawk, där man styrde sitt flygplan genom att vinkla handkontrollen. Inte helt intuitivt till en början och man frågade sig varför inte fler spel visades



#### 15 premiärspel

Enligt Sonys Ken Kutaragi kommer det finnas omkring 15 spel vid premiären för Playstation 3. Bland dessa räknar vi med att finna flera av följande titlar: Call of Duty 3, Eye of Judgement, Fatal Inertia, Resistance: Fall of Man, Ridge Racer 7, Singstar, Tony Hawk Project 8, Untold Legends: Dark Kingdom och Warhawk.

upp med den nya funktionen. Uppenbarligen tyckte ju Sony att den var viktig då man offrat skakfunktionen till förmån för sensorn, men svaret fick vi kanske av en av Activisions programmerare. Enligt honom togs beslutet om handkontrollens rörelsesensor bara fem dagar innan E3 och ingen utvecklare (förutom Incognito, så klart) hade fått tillgång till den. Något som tyder på detta är att Insomniacs VD Ted Price berättade att man ännu inte börjat arbeta med handkontrollens funktioner och att man ännu inte fått någon ny kontroll till företaget. Även andra spelutvecklare har vittnat om att de inte alls kände till den nya funktionen, trots att de jobbat på Playstation 3-spel en längre tid.

Sony skrotade inte helt oväntat bumerang-konceptet som visades upp på årets E3-mässa för att istället göra små förändringar i designen av Dual Shock 2. De undre axelknapparna har vuxit till sig och påminner lite om avtryckarna på



Playstation 3 kommer att väga hela 5 kg...

Microsoft och Nintendos handkontroller. En annan förändring är att det inte längre finns någon inbyggd vibrationsfunktion. Enligt Sony beror detta på att vibrationer skulle påverka rörelsesensorn, men när Nintendo klarar av att kombinera sin gyrofunktion med vibrationer borde det väl inte vara omöjligt för Sony. Det handlar nog snarare Sonys tvist med Immersion som äger patentet till vibrationsfunktionen i handkontroller. Sony skippar vibrationerna för att slippa betala licenskostnaderna.

Den andra riktning tunga överraskningen, som Sonys presskonferens avslutades med, var lanseringsdetaljerna med premiärdatum och pris. Som ni kanske kommer ihåg så tjuvhöll Microsoft ganska länge på dessa uppgifter i fjol, medan Sony valde att avslöja allt redan nu. Lyxversionen av konsolen innehåller en 60 GB stor hårddisk, har HDMI-utgång, uttag för diverse minnesstandarder och inbyggd Wi-Fi samt kommer att kosta 599 euro, vilket förmodligen innebär omkring 6000 kronor i svenska

## "DEN STÖRSTA ÖVERRASKNINGEN VAR UTAN TVEKAN RÖRELSESENSORN SOM SITTR I HANDKONTROLLEN"

butiker. Den något stympade billigare versionen kommer att levereras med en 20 GB stor hårddisk (som kan uppgraderas), ingen HDMI-utgång, inga uttag för minneskort och för Wi-Fi krävs att man köper till en adapter. Den senare versionen kommer att kosta 499 euro vilket torde resultera i ett pris runt 5000 kronor här, om den versionen överhuvudtaget släpps här vilket ännu är något oklart. Priset har fått marknadsanalytiker att varna för att den höga nivån kan kyla av efterfrågan för hela spelbranschen, även om det kanske framförallt öppnar dörren för Microsoft och Nintendo.

Playstation 3 är en av de tyngsta spelkonsolerna genom alla tider med sina fem kilo, åt jämföra med den gamla Xboxens knappa fyra kilo och den smala Playstation 2:s 900 gram. Vad som är mer anmärkningsvärt är att Sony lovar att maskinen ska vara helt tyst. Återstår att se om de lyckas med den saken. Sony visade i år upp fler intressanta spel inför releasen av Playstation 3 än vad Microsoft visade upp på förra årets E3-mässa. Räcker det mot en allt starkare Xbox 360 och pånyttfödda Nintendo? Det återstår att se.

# RESISTANCE: FALL OF MAN

Utvecklarna bakom Ratchet & Clank laddar om i läcker Playstation 3-debut

Format **PLAYSTATION 3** Utvecklare **INSOMNIAC GAMES** Utgivare **SONY** Speltyp **ACTION** Premiär **NOVEMBER**



Förutom ett tungt singleplayerläge utlovar Insomniac att Resistance: Fall of Man kommer att innehålla åtta körbara fordon, maffiga dödsmatcher för upp till 32 spelare och ett co-op-läge.

**E**tt av de mest imponerande Playstation 3-titlarna på årets E3-mässa var tveklöst Insomniac Games kommande actionrökare Resistance: Fall of Man. Spelet blandar de extremintensiva eldstriderna från Call of Duty med storskaligheten från Half-Life 2 och skrällen från Resident Evil 4.

Resistance: Fall of Man gick tidigare under arbetsnamnet I-8 och visades för första gången upp under Sonys presskonferens under fjolårets mässa. Utvecklarna är desamma som bland annat skapade plattformsdraken Spyro och utvecklade samtliga Ratchet & Clank-spel. För även om klivet från sockersött plattformsparty med lurviga hjältar och fiender som hämtade ur Bollibompa är stort har det märkts under Ratchets framfart under de senaste åren att Insomniacs fäbless för vapen bara vuxit. Det glädlynta pungrättan har ju faktiskt gått från sprallig utdelare av ammunition gjord av frukt till fulltalig stridsmaskin med mer överdimensionerade gevär i sin arsenal än självaste Serious Sam.

I Resistance: Fall of Man är plattformshopp,

### Utomjordiskt hot

Chimera är en utomjordisk ras som i slutet på 40-talet invaderar jorden och tar över stora delar av Europa. Insomniacs Ted Price skvallrade för Gamereactor om att alla utomjordingarna en gång i tiden varit människor och sedan muterats av ett okänt virus. Detta innebär att alla människor som chimera besegrar i spelet, injiceras med viruset och därmed successivt återupplivas för att slåss på utomjordingarnas sida.



skojfriska medhjälpare och grälla färger ett minne blott. Blandningen mellan furiös action och skrikande skräck tillsammans med ursynig grafik innebär en upplevelse som utan tvekan kommer att innebära både en och två kollektiva droppor i byxorna.

Handlingen utspelar sig 1951, i en alternativ dåtid. Andra världskriget inträffade aldrig då en utomjordisk ras kallad chimera invaderade jorden och slog ut stora delar av Europa. Spelaren intar rollen som Nathaniel Hale, amerikansk ranger, och den sista överlevande medlemmen ur sin pluton. Nathaniel stöter på en grupp brittiska specialsoldater som startat en

## "TEMPOT ÄR HÖGT OCH GRANAT-SPLITTER REGNAR ÖVER SLAGFÄLTEN SOM STRÖSSEL"

underjordisk motståndsrörelse med avsikt att bekämpa de överlägsna utomjordingarna.

Insomniacs Ted Price demonstrerade två olika banor från spelet varav en var en krampaktigt liten tunnel proppad med chimera-soldater och den andra var ett storskaligt slagfält. Tempot är rusligt högt, granatsplitter, glas och delar av den söndertrasade omgivningen regnar över slagfälten som strössel. Resistance: Fall of Man kommer förutom de mest vanliga vapnen även att innehålla en hel del riktigt intressanta chimera-vapen som bland annat kan skjutas runt hörn, genom väggar och avfyra kraftfulla energipulser.

Vi ser mycket fram emot att få bekanta oss ytterligare med Insomniacs Playstation 3-debut.

## REVOLVER OCELOT

Ända sedan spelvärldens kanske skummaste am transplantation ägde rum styrs Revolver Ocelot av den bortgångne Liquid Snake. Ocelot har lyckats komma upp sig i graderna och styr organisationen Outer Heaven med järnhand. Tack vare sina obegränsade vapentillgångar utgör han Snakes främsta fiende i Metal Gear Solid 4.

Playstation 3

# METAL GEAR SOLID 4

Hideo Kojimas grånande superspion träder in i en ny generation...

Format **PLAYSTATION 3** □ Utvecklare **KONAMI** □ Utgivare **KONAMI** □ Speltyp **ACTION** □ Premiär **HÖSTEN 2007**

**D**et tål att sägas igen; världens coolaste spelhjälte är inte en vresig krigsgud, en grönbepansrad enmans-armé eller en demons avfälling utan Konamis storrökande superspion.

Vi har länge längtat efter att få reda på vad som hände med Solid Snake efter Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty och nu börjar det dra ihop sig för en slutgiltigt sammandrabbning - allt i det kommande Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots. Handlingen tar plats på en ännu ospecificerad plats, någonstans i Mellanöstern.



## Dåliga gener

Solid Snake blev till genom genexperimentet Les Enfants Terribles som hade som mål att skapa den ultimata soldaten genom massiv kloning. I Metal Gear Solid 4 har Solid Snake endast ett halvår kvar att leva, på grund av hans söndermanipulerade genuppsättning.

Den tidigare vitale toppspionen Solid Snake har blivit gammal och tungsint. I en inte allt för avlägsen framtid ser krigsföring ut på ett helt annat sätt än vad den ärrade krigskämpen är van vid och villig att acceptera. Krig förs inte längre av professionella soldater utan av fristående grupper, och nanoteknologin som blivit allt mer omfattande har sett till att krig har utvecklats till att vara manipulerade händelser i manipulerade omgivningar.

Konami snålar minsann inte på överraskningarna, och ett bevis på detta är att Snake har

fått nya tricks för att överleva den nya krigsföringens många faror. Dessutom gör flera karaktärer ur de äldre Metal Gear Solid-spelen comeback, bland andra Raiden, Naomi Hunter och inte minst Meryl Silverburgh som har blivit överhuvud för gruppen Foxhound.

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots är ett av spelen som vi njöt mest av att stifta bekantskap med under E3-mässan. Denna sista och avgörande del i Hideo Kojimas succéparad kommer att vara det främsta flaggskeppet till Playstation 3.

# MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

Peter Stormare är tillbaka som Mattias Nilsson...

Format **PLAYSTATION 3** Utvecklare **PANDEMIC** Utgivare **OKÄND** Speltyp **ACTION** Premiär **2007**

**P**andemics Mercenaries var det ultimata sandlådespelet. Begränsningen i vad man kunde göra var liten och möjligheterna att förstöra var stora. Lägg till en stenhård, svensk legosoldat vid namn Mattias Nilsson och du hade ett av tidernas läckraste spel - på papperet. I verkligheten gjorde den stela storyn inga underverk för spelglädjen och spelets enorma och ofta ödsliga ytor förtog lite av densamma.

Pandemic har dock inte kastat in handduken och är i full gång med uppföljaren. Mattias Nilsson är tillbaka med vikingaskägg,

spelets gång. Ingenting ska vara omöjligt. Scott visade en hel del imponerande delar av spelet som använder den senaste Havok-fysiken. Mattias beställde ner en buggy för att klara ett av spelets många uppdrag. Fordonet hade full fysik på alla delar och hjulupphängningen fungerade helt perfekt. Mattias körde fram bilen till en fiendepostering, sköt hål i en tankbil och antände den utsipprande bensinen nonchalant med sin Zippotändare. Uppdraget slutfört.

En het nyhet är ett riktigt läckert samarbetsläge. Scott visade stolt upp en av de nya karaktärerna, Nina Navarro, som tillsammans med Mattias skulle spränga en oljerigg. Mattias

## ”EN HET NYHET I MERCENARIES 2 ÄR ETT RIKTIGT LÄCKERT SAMARBETSLÄGE”

attityd och sjuhelsikes stor bössa. Kärnvapenhotet från Nordkoreas halvgalna diktator är utbytt mot oljekris i Venezuelas kokande djungler. Gerillan har tagit kontrollen över landets rika oljefyndigheter och är beredd att ställa till med en hel massa oljefinansierat elände.

Enligt producenten, Scott Warner har Pandemic främst ett mål under utvecklingen av Mercenaries 2, nämligen att kunna svara ja på alla frågor som spelaren ställer sig under

klättrade ombord på riggen, planterade sprängmedlet, allt medan Nina skyddade honom från en helikopter. Efter att Mattias var klar flög Nina närmare varpå han kunde använda sin äntherake för att hänga sig fast i helikoptern som flög bort samtidigt som oljeriggen exploderade. Mattias tackade för räddningen genom att klättra upp till helikopterdörren, rycka ut Nina och slänga ner henne i havet. Så det handlar inte bara om samarbete i Mercenaries 2: World in Flames...



Raiden kommer tillbaka i Metal Gear Solid 4 och är en av Hideo Kojimas personliga favoritkaraktärer. Enligt Kojima själv är Raiden missförstådd i västvärlden, och det ska tydligen bero på hans amerikanska röstskaådespelare som har en alldeles för feminin röst.



Att det är förstörelse är det som driver Mercenaries 2 är det ingen tvekan om. Spelet använder sig av fysikmotorn Havok 3.0 (Half-Life 2 använde sig av Havok 2.0) och ser riktigt läckert ut.

# SONIC THE HEDGEHOG

Sonic fyller 15 år, detta är hans jubileumsspel...

Format **PLAYSTATION 3 / XBOX 360** Utvecklare **SONIC TEAM** Utgivare **SEGA**  
Speltyp **PLATTFORM** Premiär **HÖSTEN 2006**

**S**egas klarblå maskot Sonic fyller 15 i år och Sonic the Hedgehog till Playstation 3 och Xbox 360 är tänkt som det stora jubileumsspelet. Det ska bli den stora revanschen efter några mindre lyckade Sonic-spel de senaste åren som Sonic Heroes och Shadow the Hedgehog.

Den största överraskningen under testspelningsen på årets E3-mässa var utan tvekan Sonics nya kompis Silver the Hedgehog. Silver använder sig av telekinesi för att lyfta och kasta omkring objekt på fienderna runt omkring honom. Silver kan även med hjälp av telekinesin förmå sig själv att sväva under längre perioder. Det tog några minuter att komma underfund med spelkontrollen, men när den satt kändes det hela mycket gediget. Vi spelade igenom en bana med Silver där han bekämpade robotar i en raserad stad som tycktes vara på väg att sjunka ner i bubblande lava. Vid det här laget har Sonic fått en hel drös vänner, men Silver känns betydligt mer genomarbetad än de flesta av hans föregångare där många karaktärer som Big the Cat, Amy och robotarna varit rätt trista att spela med.

Uppläggsmissigt verkar annars Sonic the Hedgehog ha en hel del gemensamt med Sonic Adventure-spelen och de senare Sonic

**"DETTA ÄR TÄNKT SOM DEN STORA REVANSCHEN EFTER NÅGRA MINDRE LYCKADE SONIC-SPEL DE SENASTE ÅREN"**

Heroes och Shadow the Hedgehog. Vackrare grafik, fysikpussel, högre hastighet och djupa avgrunder att falla ner i. Positivt är att det verkar som Sonic Team återgått något till rötterna när det gäller att skapa alternativa rutter för Sonic och hans kompisar att ta sig fram på. Just detta var även ett adelsmärke i de tidiga tvådimensionella Sonic-spelen som släpptes till Mega Drive.

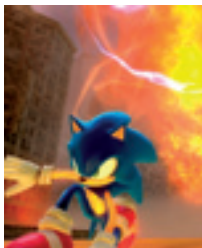
Naturligtvis gick det även att testa en bana med Sonic i huvurollen på årets E3-mässa. Banan kan beskrivas som en vidareutveckling av Green Hill Zone, med lite mörkare tema och ruiner. Sonics rörelseschema var sig likt sedan tidigare, men farten var nästan lite överdrivet uppskruvad. Återigen stod Dr. Eggmans

robotar på menyn när det gällde fiender och som vanligt handlar det om målsökande hoppattacker för att förvandla dessa till skrot. Sonic surfade också omkring på vindbyar och grindade längs räcken.

Sonic the Hedgehog känns på förhand bra mycket bättre än de senaste årens Sonic Heroes och Shadow the Hedgehog, men det finns en del att slipa på. Framförallt kändes kontrollen lite ryckig när man styrde Sonic i höga farter och det krävs i alltför hög utsträckning att man memorerat en bana för att man ska kunna avnjuta den som det är tänkt.

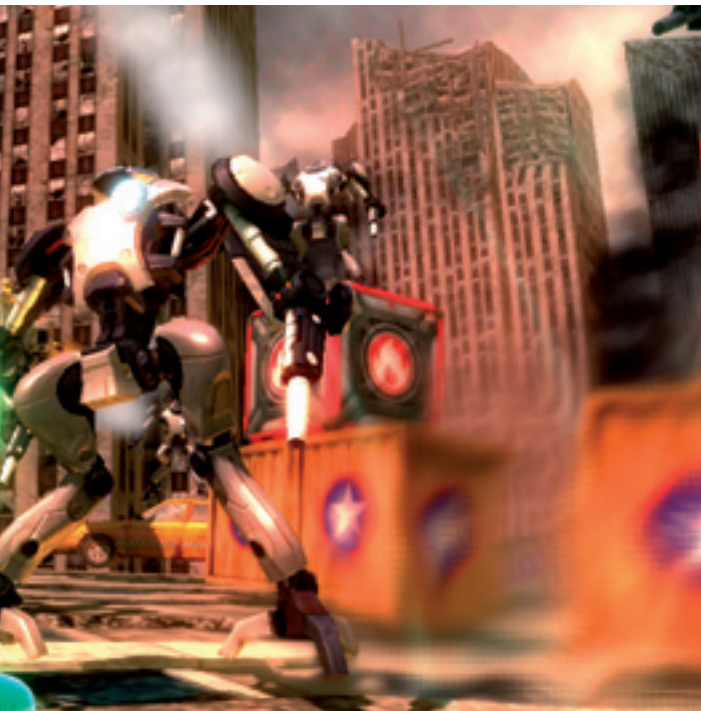
## Sonic fyller moppe

När Sega lanserade Mega Drive var man i stort behov av en ny maskot. En utmanare till Mario. Visserligen hade man den apliknande prinsen Alex Kidd, men även om han varit med i ett par bra spel så hade han inte mycket att erbjuda jämfört med Nintendos rörmokare. Inspirerade av den snabba processorn i Mega Drive skissade karaktärsdesignern Naoto Ohshima fram den blå igelkotten och Yuji Naka och hans team (sedermera Sonic Team) blev 1991 klara med spelet som kom att symbolisera det kaxiga Sega som under ett par år utmanade Nintendo på allvar i början av 90-talet.



## SMASKIG FYSIK

En viktig ingrediens i Sonic the Hedgehog är fysiken. Framförallt är det den nya bekantskapen Silver the Hedgehog som med sin telekinesi flyttar objekt och orsakar explosioner, som drar nytta av det nya fysiksystemet



## FINAL FANTASY XIII

Square Enix laddar om...

Format **PS3**  Utvecklare/Utgivare **SQUARE ENIX**  
 Speltyp **ROLLSPEL**  Premiär **2008**



I kommande Final Fantasy Versus XIII till Playstation 3 är huvudpersonen en ung man av kunglig börd.

**S**quare Enix avtäckte äntligen det ambitiösa projektet Final Fantasy XIII: Fabula Nova Crystallis på årets E3-mässa, och man sparade verkligen inte på krutet utan drömde till ordentligt med överraskningssvärdet. Fabula Nova Crystallis-projektet visade sig nämligen utgöra inget mindre än två Final Fantasy XIII-spel till Playstation 3, och ett mobilspel.

De två spelen till Playstation 3 är kallade Final Fantasy XIII och Final Fantasy Versus XIII, och inte helt överraskande står Tetsuya Nomura (Final Fantasy X, Kingdom Hearts) för båda spelens karaktärsdesign och regi. De två spelen utspelas i samma värld, men spelen har inget med varandra att göra. Inte heller kommer de två spelen spelas likadant, och Square Enix ska tydligen jobba hårt med att de två spelsystemen inte ska smitta av sig på varandra.

Final Fantasy XIII tar plats i en sedvanligt futuristisk värld och huvudpersonen är, för

### ”HUVUDPERSONEN ÄR EN UNG KVINNA MED MYCKET SKINN PÅ NÄSAN”

ovanlighetens skull, en ung kvinna med mycket skinn på näsan. Stridssystemet kommer att vara actionorienterat, men fortfarande textbaserat, och Square Enix ämnar att integrera striderna sömlöst för att få fram en rapp spelupplevelse.

I Final Fantasy Versus XIII är huvudpersonen däremot en ung man som är av kunglig börd. Hans familj har skyddat kungadömet's magiska kristaller i årtusenden, och nu har uppgiften fallit på hans axlar. Till skillnad från vad namnet antyder, utvecklas Final Fantasy Versus XIII inte till att bli en onlinetitel, rent av kommer spelet inte ha några onlinefinesser alls. Något som vi fann lustigt är att Versus XIII utvecklas av teamet som gjorde den datoranimerade Final Fantasy-rullen Advent Children och, hör och häpna, teamet bakom Kingdom Hearts 2.

Med Final Fantasy XIII och Final Fantasy Versus XIII till Playstation 3 har Square Enix kopplat greppet om nästa generation. Om spelen blir så bra som vi tror att de blir, är det bara att spänna fast sig inför den stundande resan som går i den glassiga grafikens tecken.

#### HEJ DÅ YUJI NAKA!

Yuji Naka, som var producent för det första Sonic-spelet och sedan dess lett utvecklingsstudio Sonic Team offentliggjorde i samband med E3-mässan att han lämnat Sega efter 20 år. Hans nya studio Prope finansieras dock till viss del av Sega så det är troligt att Nakas spel även i fortsättningen bär Sega-loggan.

## GENJI 2

Historiskt korrekta jättekraabor



Format **PS3**  Utvecklare/Utgivare **GAME REPUBLIC/SONY**  Speltyp **ACTION**  Premiär **NOVEMBER**

**Y**oshiaki Okamoto och hans Game Republic återvänder till det feudala Japan med uppföljaren till Playstation 2-spelet Genji. När

spelets amerikanske producent under Sonys presskonferens menade på att spelet innehöll historiska slag för att sekunden senare bekämpa en tiometer stor jättekraaba var det många som inte kunde låta bli att hänskratta.

Hur det är ställt med det historiskt korrekta, låter vi vara osagt, men spelet bjuder den här gången på en form av tag team-strider där du när som helst kan byta mellan ett antal krigare som du har till ditt förfogande.

## WARHAWK

Ett flygplan i dina händer

Format **PS3**  Utvecklare/Utgivare **INCOGNITO/SONY**  
 Speltyp **ACTION**  Premiär **VINTERN**

**K**ommer du ihåg Warhawk som släpptes för 11 år sedan till Playstation? Nu är Incognitos flygspel på gång igen. Det som särskiljde

Warhawk från alla andra Playstation 3-spel på årets E3-mässa var att det var det enda spelet som utnyttjade rörelsesensorn i handkontrollen. Genom att vinkla handkontrollen så styrde man jetplanen och det hela krävde en hel del övning innan det kändes naturligt.

Förhoppningsvis väljer Sony att även bjuda på en traditionell styrning med den vänstra analoga spaken för vi blev inte helt sålda på upplägget. I samma anda som Panzer Dragoon-spelen markerade man måltavlor för att sedan sända iväg missiler, men du har även kulsprutor till ditt förfogande. Grafiken imponerade även om det bara var en begränsad demobana vi fick testa på.



# E3 2006

Gamereactors rapport från världens största spelmässa



Altair betyder "flygare" och syftar på örnens gestalt. Altair själv har en karaktäristisk siluett med sin långa kappa, kniven monterad på underarmen och det faktum att han saknar ett ringfinger.

# ASSASSIN'S CREED

Ubisoft lämnar den persiske prinsen bakom sig för att utforska arabiska lönnmördare

Format **PLAYSTATION 3** Utvecklare **UBISOFT** Utgivare **UBISOFT** Speltyp **ACTIONÄVENTYR** Premiär **MARS 2007**

**O**rdet assassin kommer från sekten Hashshashin som verkade i Mellanöstern mellan år 1090 och en bit in på 1300-talet. Namnet ska antingen komma från grundaren Hassan eller vara ett nedsättande ord som syftar på att de använder hasch, något som dock är osannolikt med tanke på deras religion och deras fokuserade tillvägagångssätt. Oavsett vilket var assasinerna fruktade för sin hängivenhet och yrkesskicklighet. Och yrket var, förstås, att döda med politiskt syfte, därav ordets moderna betydelse.

I Assassin's Creed tar Ubisoft upp berättelsen om detta mystiska folk och deras inblandning i världshistorien. Vi får följa Altaïr, en ung assassin som hamnar i en konspiration som ska komma att avgöra framtiden för hans folk. Spelet äger rum under sommaren 1191, framåt slutet av det tredje kristna korståget till Jerusalem. Rikard Lejonhjärta och hans motståndare, den berömda Saladin, kämpar om makten, och samtidigt försöker assasinerna staka ut en framtid i denna kaotiska tid.

Som synes är Assassin's Creed djupt grundat i historien, till skillnad från utvecklarnas tidigare Prince of Persia-spel. Även om det grundläggande upplägget kan se likartat ut, kunde de två spelen egentligen inte vara mer



Spelet använder ett intuitivt kontrollsystem där de fyra knapparna styr handlingar med armarna, vapen, huvudet eller benen. Du kan sedan justera rörelserna analogt med axelknapparna, och på så sätt försiktigt tränga dig förbi någon eller helt enkelt knuffa dem åt sidan, eller fokusera ditt sikte mot målet så att allt annat suddas ut.

teknik. Altaïrs hinder ligger främst i folkmassornas naturliga rörelser. Att ta sig fram till sitt mål är relativt enkelt, och ofta går det helt

## "ASSASSIN'S CREED, ÄR AV DET VI HITTILLS SETT, ETT MAGNIFIKT EPOS"

olika. Där prinsen följde en utstakad bana för att ta sig vidare har Altaïr en hel värld att utnyttja. Varje hus, varje tak, varje avsats är bara ett möjligt steg på vägen mot målet. Tänk dig Thief-spelen blandade med Grand Theft Auto, så kommer du lite närmare.

Det finns inte heller några svärdfällor, roterande sågblad eller annan anakronistisk

enkelhet att promenera fram genom folkhavet, för att sedan sätta fart mot sitt mål. Altaïr använder enbart en kniv för sina uppdrag, men så är han också riktigt bra på att använda den. Trots sitt yrke är han inte grym - han tar sig ofta tid att ta farväl av sitt offer på ett hedersamt sätt, innan han beger sig iväg. Men då har det hela blivit lite svårare. När folkmassan är i panik kan det



Den nya spelmotorn som utvecklats av Ubisoft själva ger teamet möjlighet att skapa stora ytor med upp till sextio intelligenta personer som följer sina egna regler och reagerar på vad du gör.



### Tre olika städer

Spelet utspelas i tre olika städer: Acre, Damaskus och Jerusalem. Mellan dessa finns större landtyr med utrymme för hästjakter, men du kan också välja att resa direkt mellan städerna.



### Extrem rörlighet

Den persiske prinsen var den mest rörliga och animerade spelkaraktären någonsin, men Altaïr har fem gånger så många rörelser till sitt förfogande. Till exempel kan han utnyttja varje utsprång bredare än fem centimeter för att klättra på.



### Vän eller fiende...

Den organiserade religionen, här med korsriddarna som representanter, står för raka motsatsen till assasinernas motto. Därför är det inte oväntat att de är fiender i spelet. Det ska dock påpekas att Lejonhjärta själv sägs ha anlitat assasinerna vid ett tillfälle, så allt är knappast svart eller vitt.

bli omöjligt att ta sig fram. Folk kan till och med försöka stoppa honom aktivt, samtidigt som vakter störtar fram. Då gäller det att utnyttja all sin list. Kanske är det enklast att klättra upp på ett hus och fly takvägen, men tänk på att vakterna är nästan lika smidiga och kan följa efter. Kanske kan du försöka slåss, men Assassin's Creed är realistiskt och ett rejält hugg sätter stopp för din fortsatta karriär. Kanske kan man dyka in i en gränd, men springer du på någon som inte tycker om dig kan du hamna i ännu större trubbel. Tack vare spelets avancerade artificiella intelligens kan det löna sig att utföra sidouppdrag för att vinna befolkningens tycke och därmed få oväntad hjälp, som när vi fick se Altaïr i sin vita dräkt gömma sig bland vitklädda munkar. Men det innebär också att du inte kan göra vad som helst; om du börjar klättra upp på tak kan du räkna med att folk stannar för att titta, och kanske drar till dig oönskad uppmärksamhet.

Mottot för assasinerna och för själva spelet har varit "ingenting är sant, allt är tillåtet". Med detta i åtanke kan vi vänta oss både en spännande handling och en spännande värld att utforska helt på egen hand. I mars nästa år ska det släppas till Playstation 3, men att döma av Ubisofts tidigare spel så lär det dyka upp även till Xbox 360 och PC senare under året.

Assassin's Creed, är av det vi hittills sett, ett magnifikt epos under utveckling av en briljant studio. Ett spel som blandar maffig action och intuitiv kontroll med en historisk trovärdighet som får stora delar av redaktionen att nästan göra på sig av förtjusning. Vi kommer att följa Altaïrs historia med mycket stort intresse i kommande nummer, lita på det...

# E3 2006

Gamereactors rapport från världens största spelmesse

## GEARS OF WAR

Epics actiondräpare ser bara bättre och bättre ut. Så här tyckte vi efter att ha testat det



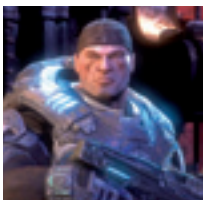
### BÖRJADE SOM DEMO

Gears of War började faktiskt sin bana som grafikdemonstration för Epics Unreal 3-motor. Idag vet vi att det färdiga spelet faktiskt är lika ofattbart detaljerat som de första bilderna antydde och ingen möda har sparats på de små detaljerna.

Format **XBOX 360** Utvecklare **EPIC GAMES** Utgivare **MICROSOFT** Speltyp **ACTION** Premiär **OKTOBER**

**A**tt Gears of War är ett extremt viktigt spel för Microsoft, kanske till och med det viktigaste efter Halo 3, står klart sedan spelet både inledde deras presskonferens under E3-veckan och dessutom fick i särklass mest tid. Och det är inte svårt att förstå varför. Det räcker med att titta på spelet för att inse att det grafiskt skäpar ut allt spelbart som hittills visats till nästa generations konsoler. Men spelet har mer att erbjuda än så.

Under E3-mässan fick vi chansen att hårdtesta Gears of War, i synnerhet dess multiplayer-läge i sju hårdkokta matcher, och insåg att det faktiskt backar upp den osannolikt snygga ytan med ett minst lika imponerande innehåll. För er som inte följt Gears of War, är det spelet som en gång användes för att visa vad Epics kraftfulla och numera välanvända Unreal 3-motor gick för. Precis som exempelvis Far Cry har det alltså startat sin bana som en grafikdemonstration, vilket delvis förklarar dess



### Stenhård hjälte

Marcus Fenix, huvudpersonen i Gears of War, är en dekorerad hjälte från pendulum-krigen, som av oklar anledning lämnade sin post vid ett tillfälle. Det upptäcktes som att han deserterade och han blev fångslad samt dömd till döden. Marcus kamrat Dom fritar honom dock innan straffet verkställs, varpå de båda ansluter sig till organisationen COG för att slå tillbaka hotet från de invaderande locust-styrkorna en gång för alla.

sanslösa grafik. Gears of War utspelas långt in i framtiden på planeten Sera, som mänskligheten sedan länge koloniserat och förvandlat till ett riktigt mönstersamhälle. Men fred varar inte för evigt och kampen om ett nytt bränsle ledde till ett långt och utdraget krig. Kriget fick de redan knappa resurserna att sina ännu fortare och all infrastruktur rasade samman i vad som kommit att kallas Pendulum-krigen.

Pendulum är dock bara bagateller jämfört med det hot som finns i hålor långt under marken, en ras som vilat i hundratals år för att en dag göra sig av med alla människor som de anser ockuperat deras planet. När de väl träder fram ur underjorden med full kraft inser mänskligheten (för sent) att de har att göra med en fiende långt utöver det vanliga och av den en gång så blomstrande planeten återstår snart bara några få fästen och ändlösa ruiner. Den ödesdigra dagen kallas Emergence Day och varelserna får namnet locust.

Gears of War ses ur ett traditionellt tredje-

personsperspektiv, men med samma kontrollschema som i exempelvis Halo där ena analogspaken används för förflyttning medan den andra styr spelets kamera. Det utzoomade perspektivet tillför en hel del, inte minst eftersom man då hela tiden vet exakt hur huvudpersonen Marcus Fenix rör sig medan han kämpar sig framåt. Marcus kan till exempel smidigt kasta sig mellan olika typer av skydd, han kan sträcka upp armen ovanför en vägg för att skjuta mot fienden i blindo, smidigt hoppa över olika typer av hinder, springa hopkrupen eller kasta sig framåt för att undvika kulsvärmar bara för att nämna en liten del av alla sanslöst snygga animationer.

Ett sådant rikt rörelseschema medför alltför ofta betydligt att spelkontrollen blir rörig och får en lång invåningsperiod. Men Epic och producenten Cliff Bleszinski har helt lyckats undvika de traditionella fällorna, för Gears of War är nämligen löjligt lättspelat och faktum är att alla ovan nämnda finesser plus en hel del



Under spelets gång kommer du tilldelas följeslagare som gör att ni ibland är upp till fyra personer. Dina kamrater är ytterst kapabla att ta hand om sig själva och agerar smart.

mer därtill, utförs genom ett enkelt tryck på A-knappen. Normalt brukar den här sortens strömlinjeformade lösningar för spelkontrollen innebära att figuren mellan varven lever sitt eget liv, och att man riskerar att göra något man inte vill. Därför blev vi positivt överraskade över att man hela tiden hade full kontroll över Marcus trots att spelet, med sin enastående detaljrikedom, stundtals ser ut som en film mer än ett spel.

Gears of Wars multiplayer-stöd har varit en varit en välbevarad hemlighet, och därför var vi naturligtvis mycket spända på vad man hade att erbjuda. Ett taktiskt gruppbaserat actionspel som Gears of War med dess alltför tunga grafik

#### Äckliga fiender

Ingen vet egentligen vad locust är, eller var de ursprungligen kommer ifrån. Klart är i alla fall att de bott under marken så länge att de utvecklats ljuskänslighet och finns i en rad olika utföranden. Drone är standardsoldaten och den du kommer ha det tveksamma nöjet att drabba samma med mest, medan de tio ton tunga samt oerhört kraftfulla brumak lyckligtvis är mer ovanliga.



och ett spelsystem utvecklat för att möta horder av fiender, skulle mycket väl kunna bli en besvikelse spelmässigt i multiplayer. Lyckligtvis har Epic jobbat hårt även på denna del av spelet och grafiken är något bantad för

multiplayer-stödet i Gears of War, så är det att motorsågen är aningen för effektiv. Som en följd av framtidens högteknologiska rustningar tål man nämligen oerhört mycket stryk samt att man inte dör av att livet tar slut. Vill du vara

## ”AV DEN EN GÅNG SÅ BLOMSTRANDE PLANETEN ÅTERSTÅR BARA NÅGRA FÅ FÄSTEN OCH ÄNDLÖSA RUINER”

att bibehålla en stabil skärmuppdatering, samt att man hittat en helt egen stil på striderna. Rent generellt utspelas nämligen multiplayer-battaljer i Gears of War på oerhört små banor. Tanken är att man ska gruppera sig väl, kanske förbereda någon överraskning och försöka lura fram fienden eller flankera dem.

Totalt sett har man redan från start tillgång till fyra olika vapen, vilka man smidigt växlar mellan på digitalkrysset. Allra roligast är Lance Rifle som förutom att vara en synnerligen tung automatkarbin, dessutom har en motorsåg istället för en bajonett monterad. De explosiva granaterna man har när man spelar igenom storyn är i multiplayer-läget utbytta mot rökditen, vilket gör att man bokstavligen talat kan lägga ut dimridåer. Fienden vet ju inte om du gör det för att luras, eller om du verkligen ämnar göra en överraskningsattack. Och skulle de få för sig att skjuta mot röken röjer de ju var de sitter.

Om man ska säga något negativt om

säker på att du lyckats döda en motståndare, måste du gå fram till din honom och trycka på X-knappen för att utdela det dödande slaget. Gör du inte det kan en medspelare till den sänkte rusa fram och hela denne till stridbart skick igen. Grejen är dock att motorsågen är omedelbart dödande oavsett rustning eller kvarvarande energi om man kommer tillräckligt nära, vilket man kan göra relativt enkelt eftersom man tål så pass mycket stryk som man gör.

Sammantaget är Gears of War ett av de spelen vi ser fram allra mest emot just nu. Det är verkligen ännu snyggare i rörelse än på bild, det har ett genialiskt controlschema, ljudet är oförsäkamt bra och spelupplägget både skrämmande och skrämmande intensivt. Det är kort sagt inte svårt att förstå varför Microsoft väljer att plöja ned så mycket pengar i produktionen av Gears of War, som mycket väl kan komma att bli lika outhärligt för Xbox 360-ägare som självaste Halo 3.

#### SMARTA DETALJER

I Gears of War är omladdningen av ett vapen ett spelbart moment, där man genom ett välutöjat tryck på RB-knappen kan ladda om betydligt snabbare. Missar man läser sig vapnet och värdefulla sekunder går förlorade.



# BIOSHOCK

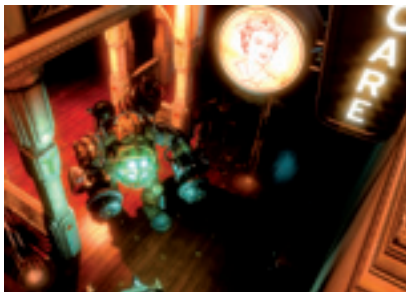
Utvecklarna bakom System Shock 2 återvänder...

Format **PC / XBOX 360** Utvecklare **IRRATIONAL GAMES** Utgivare **TAKE 2** Speltyp **ROLLSPEL** Premiär **2007**

**D**et finns spel som lyckas bjuda på unika, märkliga världar som fascinerar och får spelaren att helt försjunka i ett äventyr. Världar som känns större än spelet i sig. Det är sällsynt och tyvärr känns det som att dessa världar blir alltmer sällsynta. Kanske var det därför som Bioshock skilde sig från mängden och blev ett av de mest hyllade spelen på årets E3-mässa.

För Rapture, som Irrational Games undervattensvärld heter, lämnar ingen oberörd. En framtidsidyll byggd med 40- och 50-talens designmässiga ideal. Lyxigt med marmor och träpaneler, men utan praktisk hänsyn tagen till vattnets förmåga och vilja att tränga in för att återta det utrymme som människorna i Rapture byggt sig under ytan. Resultatet är ett paradisi slaget i spillror med ett ekosystem olikt något annat. Du snubblar över en värld som inte liknar något annat när ditt plan störtar ner i havet. Bränslet brinner på vågorna och du ser en märklig fyr resa sig ur havet en bit bort. Väl där hittar du en farkost som tar dig ner under ytan till staden Rapture.

Irrational Games har en lång rad högkvalitativa spel på sin meritlista, senast Freedom Force vs The Third Reich och SWAT 4, men frågan är om inte System Shock 2 är deras mest uppskattade spel. EA äger idag System Shock-licensen, men det hindrar inte Irrational från att skapa ett spel i samma anda med biologin och genetiken som tema istället för teknologi och storföretag. Det relativt fria upplägget och rollspelselementen är ingredienser som återkommer, men den här gången är du om möjligt ännu friare. Det går



Handlingen i Bioshock upptäcker spelaren genom att ta del av döda människors minnen och dagböcker. När spelaren startar vet du i stort sett ingenting och jakten på sanningen blir den viktigaste motivationen.

nämigen närsomhelst att laborera och byta ut sina övermänniskliga förmågor i Bioshock. De olika förmågorna gör att du kan välja en rad olika sätt att handskas med ett problem. Ammunition och vapen är något som ständigt är en snålt tilltagen resurs så det gäller att utnyttja sina förmågor och omgivningarna för att om möjligt undvika konfrontationer med Raptures invånare. Överallt ligger lemlästade kroppar utspridda och de varelser som numera utgör Raptures ekosystem är allt annat än människor.

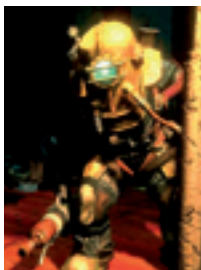
Ett exempel är den lilla flickan som kryper ner ur ventilen och klättrar ner längs hennes beskyddares dykardräkt. Han är en "big daddy" och det är hans uppgift att skydda den henne. En uppgift han tar mycket allvarligt på. Hon är en "little sister", framställd för att ta till vara på och skörda genetiskt material från döda kroppar. Med sin beskyddare tätt bakom sig skyddar hon fram till närmaste döda kropp, halar upp något som liknar ett stort sugrör som hon sticker in i kroppen och börjar sörpla. Hennes beskyddare vankar av och an bakom

## "DEN LILLA FLICKAN KRYPER NER UR VENTILEN OCH KLÄTTRAR NER LÄNGS HENNES BESKYDDARES DYKARDRÄKT"

hennes och håller du dig inte på avstånd så attackerar dykaren dig med full kraft.

Det går att använda olika kemikalier för att lura säkerhetssystem och varelser. Exempelvis kan man lura en automatiserad och beväpnad säkerhetskamera att tro att en Splicer (överdrivet gendopad galning som klättrar uppe i taket) är du. Den öppnar således eld och du slipper slösa ammunition på splicern. Det går också att kasta en doft på exempelvis en "big daddy" som gör att splicern attackerar. Medan de båda börjar strida kan du smita förbi. Naturligtvis kan du även välja att hacka dig in i säkerhetssystemen för att använda dessa till din fördel.

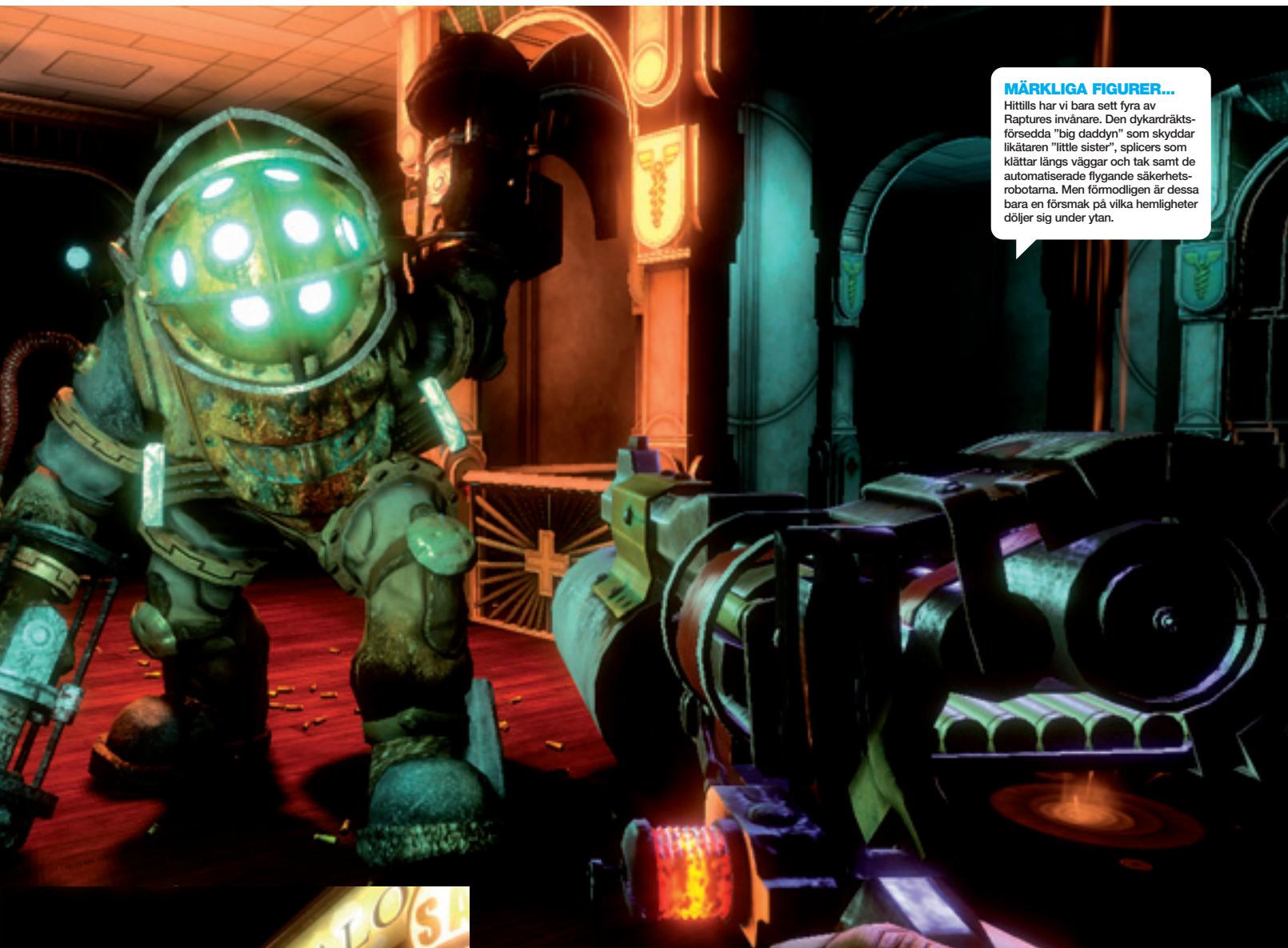
Irrational Games började jobba på Bioshock på ett konceptstadium för nästan fyra år sedan, och för 1,5 år sedan började ett fullskaligt team arbeta på spelet. De använder sig av en kraftigt modifierad version av Unreal 3-motorn samt fysikteknologin Havok 3.0. Framförallt har Irrational lagt ner oerhört mycket tid på att utveckla vatteneffekter vilket verkligen syns. Utvecklingen har skett med tre ledord; valfrihet, inlevelse och rädsla. Spelaren ska kunna göra vad han vill, världen ska vara något som ingen sett förut och du ska bli mer uppskrämd än någonsin tidigare. Även om vi ännu bara fått oss ett litet smakprov av vad Bioshock kommer att bjuda på känns det redan nu oerhört lovande.



### Undervattensvärld

Staden Rapture (undervattensvärlden som äventyret i Bioshock utspelas i) byggdes i slutet av 40-talet av en grupp idealister som trodde sig skapa ett utopiskt samhälle under havsytan. Här finns allt man kan förvänta sig att finna i en vanlig stad som bostäder, affärer och nöjen. Det fanns dock ingen vapenindustri under ytan så när saker och ting började gå snett skapade invånarna vapen av det mesta de kunde hitta.





**MÄRKLIGA FIGURER...**  
Hittills har vi bara sett fyra av Raptures invånare. Den dykardräktsförsedda "big daddyn" som skyddar likätaren "little sister", splicers som klättrar längs väggar och tak samt de automatiserade flygande säkerhetsrobotarna. Men förmodligen är dessa bara en försmak på vilka hemligheter döljer sig under ytan.



# FORZA 2

Microsofts Gran Turismo-dödare återvänder, nu i högupplöst tillstånd

Format **XBOX 360** Utvecklare **MICROSOFT** Utgivare **MICROSOFT** Speltyp **RACING** Premiär **OKTOBER**

Vi vet inte speciellt mycket om Forza Motorsport 2, inte mycket alls. Microsoft visade endast upp en förrederad filmsekvens på årets E3-mässa istället för den maffiga testbana som det hade ryktats om på förhand. Filmen från spelet bjöd på en kort sekvens där en BMW M5, en Corvette Z06 och en Nissan 350Z nöter asfalt längs en ovalbana, klädda i världens alla sponsordekal.

Microsoft har hittills avslöjat att uppföljaren kommer att innehålla närmare 300 bilar, över 60 olika banor, nya bilmärken som Lamborghini samt möjligheten att fotografera sina bilar (som i Gran Turismo 4). Förvänta dig förutom detta högupplöst grafik att dö för, onlinestöd för upp till 12 spelare samtidigt och ännu mer realistisk bilfysik. Petter skrattar redan våldsamt...



## ARMY OF TWO

EA rekryterade utvecklare från Ubisofts Splinter Cell-team, detta är deras första egna spel



### PLAY IT AGAIN, SAM

Teamet bakom Army of Two innehåller mer än halva teamet bakom Ubisofts Splinter Cell: Chaos Theory. Även i det spelet kunde man spela med en kompis och hjälpas åt med allt från bombdesamerering till att klättra upp på platser dit Sam Fisher inte kunde ta sig på egen hand.

Format **PLAYSTATION 3 / XBOX 360** Utvecklare **EA** Utgivare **EA** Speltyp **ACTION** Premiär **VÅREN 2007**

**L**egosoldater verkar vara den nya tidens spelhjältar. Kanske för att vi spelare blivit för cyniska för att köpa alla nobla hjältesagor och tillrättalagda krigsscenario. Electronic Arts nystartade Montreal-studio, som bland annat innehåller avhoppade medlemmar från Ubisofts Splinter Cell-team, har skapat ett spel sprängfyllt med smarta spelmekaniska nymodigheter och aggressiva legoknektar.

Precis som namnet antyder så handlar Army of Two om tvåsamhet på slagfältet. Din polare är allt du kan lita på och detsamma gäller för honom. För att skapa en trovärdig relation mellan spelaren och den datorstyrde kompanjonen har teamet jobbat hårt på den artificiella intelligensen. Det betyder att din partner minns hur du skött dig tidigare och därför kan han välja att ta kommandot eller vägra följa dina order. Ett exempel på detta var när vi ville att partnern skulle ställa sig med ryggen mot vår rygg för att skjuta ner fienderna som kom från alla håll. "Tror du att det här är en actionfilm!", var svaret som kom från hans läppar. Ett försök senare så gjorde han som vi



### Kaxig datorpartner

Legosoldater behöver naturligtvis inte följa några regler för hur de ska se ut på slagfältet och en viktig del av Army of Two är alla möjligheter du har att påverka hur du och din utrustning ser ut. Relationen med din partner är något annat som utmärker spelet eller som Alain Tascan och Reid Schneider (exekutiv producent och producent) uttryckte det: "Det här är det första spelet någonsin där en datorstyrd karaktär ger dig fingret om han inte gillar det du gör."

ville och det var ett tydligt exempel på att Army of Two inte är något realistiskt och taktiskt actionspel. Här handlar det om överdriven, adrenalinstinn action där du tål både en och annan kula. Apropå detta så kan man rädsla en

## "EN AV DE HÄFTIGASTE SEKVENSERNA SOM VISADES UPP FRÅN SPELET VAR DET SIMULTANA PRICKSKYTET"

sin fallna kamrat genom hjärtlungräddning. När denna inleds ser man hur partnern springer från ljuset i slutet av en tunnel i skärmens övre vänstra del. Lyckas du hålla rytmen klarar han sig, annars ramlar han och förs mot ljuset. Om din partner är skadad kan du hålla upp honom så ni skjutandes kan stappla framåt i bästa Hollywood-stil.

En av de häftigaste sekvenserna som visades upp var det simultana prickskytet. Två fiender stod och pratade med varandra på en plattform ett hundratal meter från legosoldaternas position. Nu visades två kikarsikten, spelaren sa till datorn att han skulle räkna ned,

den datorstyrde kompanjonen ville annorlunda då det slutat illa förra gången och började istället räkna ned själv. På det här sättet kunde båda målen tas ut samtidigt.

Men du är inte begränsad till att spela med

datorn, utan naturligtvis kan du även spela med en polare online eller via delad skärm. På två skärmar simulerade utvecklaren hur samarbetsläget kommer att fungera över Xbox Live. Soldaterna firar ned varandra med lina, meter för meter, och lyfte upp varandra för att kunna kika upp genom ett raserat tak. Det fanns hela tiden olika små samarbetsmoment att utföra. Konceptet känns väldigt fräscht och grafiken i spelet imponerade stort. EA:s ambitiösa projekt ser redan nu mycket lovande ut och med tanke på att studion innehåller ett flertal nyckelpersoner bakom Splinter Cell-spelen är vi väldigt förhoppningsfulla.



# MotoGP'06

A UNIQUE ANGLE ON RACING



Game and Software ©2006 THQ Inc. MotoGP™ '06 and ©2006 Dorna Sports, S.L. MotoGP and related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are the exclusive property of Dorna Sports, S.L. and/or their respective owners. Used under license. All Rights Reserved. Developed by Climax Racing. Climax Racing and its logo are trademarks and/or registered trademarks of Climax Racing Ltd. THQ and the THQ logo are trademarks or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360 and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.



[WWW.MOTOGP.THEGAME.COM](http://WWW.MOTOGP.THEGAME.COM)



Jump in



## TOO HUMAN

Futuristiskt röv bland nordiska gudar i rustningar och överdimensionerade maskiner

Format **XBOX 360** Utvecklare **SILICON KNIGHTS** Utgivare **MICROSOFT** Speltyp **ACTION** Premiär **VINTERN**

**U** 14 år har producenten Dennis Dyack drömt om att få göra Too Human. Ett spel som tar sin början när människan står på randen till utrotning, och gudar måste agera för att förhindra katastrofen. Tusentals år har gått och världen som vi känner den existerar inte längre. Alla maskiner är sedan länge bortglömda och försvunna som ett resultat av en lång och hård istid. Men maskinerna har cyniskt nog fortsatt utveckla sig själva, för att en dag slå tillbaka mot de människor de en gång skapades att tjäna.

Trots det mäktiga dystopiska temat och den oväntat omfattande bakgrundshistorien, är Too Human ett väldigt renodlat actionspel i samma skola som framför allt Devil May Cry. Du spelar som Balder i hans uppdrag att rädda mänskligheten och är beväpnad med både närstridsvapen och diverse puffror. Precis som i Capcoms actionrökare, Lost Planet, finns spektakulära attackmöjligheter där man kan hugga till en fiende så de flyger upp i luften, varpå man pepprar dem fulla med bly medan de faller ned.

Det unika med Too Human är dess kontrollschema, där man faktiskt sköter alla



### Odens son Balder

Too Human anspelar väldigt mycket på vår nordiska mytologi och huvudpersonen är faktiskt ingen mindre än Odens son Balder. De andra gudarna i Pantheon tycker att han är alldeles för mjukig som bryr sig så mycket om människorna, vilket gett spelet dess namn Too Human.

slagsmål med den högra analogspaken. Det fungerar hyfsat, men känns lite som nyskapande för nyskapandets egen skull. Spelets kamera är tänkt att sköta sig helt själv så man aldrig ska behöva justera vinklarna under de mest hektiska actionsekvenserna. Tanken är såklart god, men ännu finns mycket kvar att göra för kameran var faktiskt spelets enskilt största problem när Gamereactor provspelade.

Too Human kommer att ha ett väl utbyggt Xbox Live-stöd, där upp till fyra personer kan samarbeta sig fram genom äventyret. Under spelets gång kommer det ges möjlighet att utveckla den egna spelfiguren, så möjlighet finns att bygga en välbalanserad trupp bestående av snabba eller superstarka kämpar och de som är bra på att använda specialförmågor. Det kommer även att finnas mängder av vapen

såsom yxor, svärd, laserpistoler samt andra hokus pokus-prylar med olika styrkor och svagheter så varje person ska kunna ha sin egen favorit.

Tyvärr kändes det sammantaget som att den version av spelet som visades under E3 inte riktigt höll måttet. När vi konfronterade Dennis Dyack med detta, svarade han att spelet ännu var långt ifrån färdigt och att han var medveten om bristerna.

Too Humans ofärdiga känsla i kombination med Silicon Knights höga ambitioner gör att vi misstänker att Too Human inte kommer att släppas förrän någon gång nästa höst. Och självfallet tar vi hellre ett bra spel senare än ett sämre tidigare, inte minst eftersom Dyacks evighetsprojekt på pappret faktiskt har en hel del potential.



Too Human är en 14 år gammal speldid som Silicon Knights velat realisera till bland annat Playstation. Tidiga bilder från den första spelbara, 8 år gamla versionen av spelet existerar.



### MÅNGA FIENDER

I den färdiga versionen siktar Silicon Knights på att kunna ha 50-100 superdetaljerade fiender som troll, goblins och högteknologiska robotar på skärmen samtidigt. Trots det lovar man en silkeslen skärmappdatering.



## INDIANA JONES

Harrison Fords piskar skurkar... igen

Format **PC / PS3 / XBOX 360** Utvecklare **LUCASARTS**  
Utgivare **LUCASARTS** Speltyp **ACTIONÄVENTYR** Premiär **2007**

**N**ästa år är det tänkt att nazistjägaren och äventyraren Indiana Jones ska återvända till biodukarna och inte helt oväntat så jobbar Lucasarts på ett spel med samma hjälte. Spelet har dock inget med handlingen i filmen att göra och intressant nog så är det första gången på flera år som Lucasarts satt ihop ett internt utvecklingsteam. Lucasarts talar gärna om teknologin de utvecklat till Indiana Jones och om hur piskan kan användas på olika sätt i slagsmål och för att ta sig fram. Bland annat demonstrerades en slagsmålsekvens ovanpå en spårvagn i San Francisco. Spelet har ännu inte fått något officiellt namn, men utspelar sig 1939.

# AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

Crom, skänk mig styrka eller dra åt helvete. Vi har spelat nya Conan



### ÄTA BÖR MAN...

Att få i sig riktigt med protein är en viktig del av Age of Conan. Utan mat i magen blir man lätt utmattad vilket givetvis är ett stort minus om man hamnar i en svärdfight med en isken stråtrövare.

Format **PC** Utvecklare **FUNCOM** Utgivare **FUNCOM** Speltyp **ONLINEROLLSPEL** Premiär **NOVEMBER**



### Massor av våld...

Conan the Cimmerian som han heter ursprungligen, skapades av Robert E. Howard redan på trettiotalet. Ständigt återkommande ingredienser i serien är onda häxmästare, fagra junfrur och en jätta massa våld. Det kommer dock inte att gå att spela som barbaren själv i spelet. Det skulle ju resultera i sjukt många Conans.

**M**ed undantag för Marv i Sin City måste Conan Barbaren vara historiens argaste seriehjärte. Stor, ful, sanslöst våldsam och sådär lagom steroidstinn. Det är därför Funcoms kommande onlinerollspel får det att rycka längtansfullt i yxhanden på oss.

Conan har aldrig handlat om djupa intriger eller finstämd romantik utan om våld, våld och åter våld. Norrmännen har tagit tillvara på detta skippat pekaklicka-hysterin till förmån för ett stridssystem som påminner mycket mer om God of War och andra renodlade actionspel. Det är möjligt att attackera olika delar av sin motståndares kropp, en rik uppsjö avslutande moves finns tillgängliga och den skickliga svärdssvingaren kan få till rejäla kombinationer med tillhörande blodsutgjutelse. Förutom ren

mano-a-mano går det även att slåss från hästryggen (ju högre fart desto mer skada, he he), gå ihop i stridsformationer samt ge sig ut i regelrätta slag och belägringar.

Själva världen är så långt ifrån gulliga orcher eller pillemariska alver som det bara går att komma. Visst är det fantasy och visst finns det både magi och demoner, men det är ändå hela tiden människan i fokus i Conans värld. Och hon är inte särskilt snäll.

Spelet börjar som en renodlad enspelarfärd där du som förrymd galärslav ska stiga i graderna men efter de första tjuo nivåerna öppnar hela onlinevärlden upp sig och de följande sextio nivåerna tillbringas i full frihet. På det här sättet strävar Funcom efter att alla som ger sig ut online ska ha kommit in i spelsystemet.

# OVERLORD

Humoristiskt actionäventyr



Format **PC / Xbox 360** Utgivare **CODEMASTERS**  
Speltyp **ACTIONÄVENTYR** Premiär **JULI 2007**

**D**en holländska spelutvecklaren Triumph Studios, som tidigare skapat Age of Wonders-spelen, är tillbaka med ett spel som vid första anblick kan misstas för ett nytt Fable. Likheterna finns där, men Overlord har även en hel del annat att bjuda på och det handlar inte om vara ond eller god, bara om hur ond du vill vara.

Ondskans furste är bortgången, men av någon anledning verkar hans undersåtar tro att du är den nya "overlorden". Det visar sig ha sina fördelar och varför inte slå in på den vägen? Genom spelet använder och utnyttjar du dessa småjävlar till att utföra uppgifter och plundra hus och människor på vägen mot ondskans tron.

Det finns olika typer av undersåtar som har olika styrkor och kvaliteter, ungefär som i Pikmin, och under äventyrets gång kommer totalt cirka 60 småjävlar sälla sig till dig. Overlord osar av god humor (vilket är ytterst sällsynt i spel), ser ut att bjuda på härlig grafik och är därmed definitivt ett spel att hålla ögonen på framöver.



Småjävlarna som du kommanderar runt plockar på sig olika rustningar och hattar (?) som de hittar under äventyrets gång.

# TEST DRIVE UNLIMITED

Eden Studios kommande racingspel är ett mycket ambitiöst sådant. Vi har provspelat det... igen



Format **PC / XBOX 360** Utvecklare **EDEN STUDIOS** Utgivare **ATARI** Speltyp **RACING** Premiär **SEPTEMBER**

**F**rihetskänslan finns där, solen smeker den nyvaxade Gallardon och palmerna svischar förbi i hysterisk takt. Det går att köra vart man vill, krocka med vad som helst och utmana nästan vilken som helst av de datorkontrollerade motståndarbilarna.

Miljön är härligt somrig (såklart, vi är på Hawaii) och möjligheten att köpa sitt eget hus, bga sitt egna garage och utmana andra över Xbox Live får det att kittlas i racingtarmen hos oss på redaktionen.

Vad som däremot inte känns speciellt bra alls i den E3-version som vi på Gamereactor testat är faktiskt bilfysiken. Bilarna känns lite väl tunga, gravitationen väl överdriven och friktionsfysiken lämnar även de en del att önska. Körkänslan är operativ och stel och kollisionerna orsakar på tok för lite skada på den egna bilen.

Kanske kan Eden Studios rätta till dessa orosmoln, vi hoppas i alla fall det då resten av Test Drive Unlimited faktiskt känns som ett av de mest ambitiösa racingspelen någonsin.

## LOST PLANET

Sanslös action, frost och total minnesförlust i Capcoms nya

Format **XBOX 360** Utvecklare **CAPCOM** Utgivare **CAPCOM** Speltyp **ACTION** Premiär **FEBRUARI 2007**



### Maffigt Live-läge

Capcom har stora planer för Xbox Live i och med Lost Planet. Bland annat ska man kunna spela igenom spelet med en kompis i co-op-läget. Spelet byter då karaktär en aning så man måste hjälpa varandra under äventyret genom att exempelvis öppna dörrar den ena inte kan passera eller döda bossar som kräver beskyttning från två olika håll samtidigt. Capcom utlovar också enorma dödsmatcher med upp till 31 mänskliga motståndare. Dessutom finns idéer om att erbjuda nedladdningsbart material för både spelets story samt multiplayer.

**C**apcoms Lost Planet ett av de allra största överraskningarna under årets E3-mässa och bjöd på oväntat grym action, stor variation och inte minst grafik av absolut toppklass. Storyn kretsar kring Wayne, skjutglad yngling som drivs av ett hämndbegär, men kommer inte ihåg vem han jagar då en minnesförlust rensat hans hjärna från användbar information.

Äventyret utspelas genomgående i frusna och snötäckta omgivningar, vilket ger spelet en ordentlig särprägel på mer än ett sätt. I Lost Planet är nämligen alla snöstormar, isberg och laviner inte bara kulisser, utan kölden gör att du måste bära en speciell dräkt för att inte ögonblickligen frysa ihjäl. Denna dräkt konsumerar dock mycket energi och du måste kontinuerligt jaga monster för att se till att hålla värmen igång. Hela tiden anges temperaturen i skärmens vänstra hörn så du ser hur kallt det är där du befinner dig. Ett utkyllt men isolerat garage är naturligtvis inte fullt lika kallt som att stå mitt på tundran med vinden vinande.

Lost Planet spelas i tredjeperson med ett lite annorlunda kontrollschema. Den största skillnaden mot andra spel i genren är att man inte kan rotera kameran själv på den högra analogspaken, utan sköter detta via LB/RB-

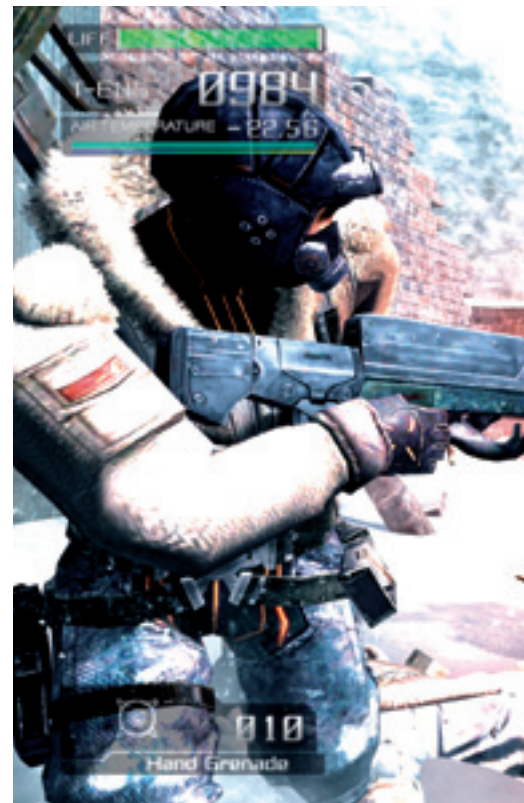
## "KÖLDEN GÖR ATT DU MÅSTE BÄRA EN SPECIELL DRÄKT FÖR ATT INTE FRYSA IHJÄL"

knapparna. Istället rör man huvudpersonen Wayne helt fritt med den vänstra analogspaken och siktar med den högra. Wayne blickar alltid åt det håll man har siktet, vilket får det att se brutalt coolt ut när han exempelvis flyr från ett överdimensionerat monster och ändå beskjuter det efter bästa förmåga medan han stirrar vilt över sin egen axel. Dessutom har man en änterhake som ger möjlighet att komma åt

högt belägna platser, något som kan nyttjas både i strid och för äventyrande.

Hela tiden sker tempoväxlingar där man lugnt pulsar fram i snön, hittar ett djupfyst lik eller kanske finner ett vapen dolt i snön som måste grävas fram. Plötsligt bryts lugnet och helt enorma actionscener tar vid, där gigantiska underjordiska monster dyker upp samtidigt som horder av flygande bestar och små underhuggare attackerar. Spektakulära explosioner och ett virrvarr av fiender gör att spelet ser mycket läckert ut. Dessutom använder sig Capcom av en effekt som ger oskärpa när huvudpersonen rimligtvis inte kan uppfatta allt som sker omkring honom, något som gör ett redan snyggt spel ännu snyggare.

För att summera är Lost Planet ett spel väl värt att hålla utkik efter när det släpps tidigt nästa år. Det ser ut att bli ytterligare en fjäder i hatten för masterproducenten Keiji Inafune.



### FÖRVUXNA INSEKTER

Huvudpersonen Wayne får slåss emot både mänskliga snöpirater och akrid, vilka mest påminner om förvuxna insekter. De har alla en gul fläck någonstans på kroppen, vilken innehåller den energi Wayne behöver för att överleva i det karga klimatet och är självfallet även det ställe där beskyttning gör mest skada.



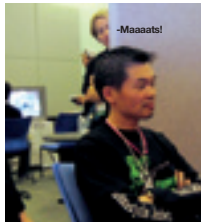
Ett japanskt actionspel förlagt till framtiden vore inte komplett utan att man vid något tillfälle får styra en robot. I Lost Planet använder snöpiraterna en sorts robotliknande rustningar kallade Vital Suits, vilka du givetvis kan erövra och använda.

#### MASSOR MED VAPEN

För ovanlighetens skull använder fienden samma vapen som man själv gör. Nya skjutdon hittar man dolt i snön eller tar från nedskjutna fiender. Hela den traditionella ensemblen av automatkarbiner, hagelbrukare och diverse granater finns tillgängliga. Liksom i Halo kan man dock bara bära två vapen åt gången, vilket gör att man måste prioritera ordentligt.



Läs mer om de hetaste, kommande spelen på: [WWW.GAMEREACTOR.SE](http://WWW.GAMEREACTOR.SE)

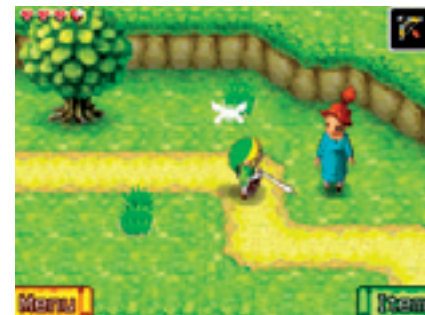


#### Keiji Inafune

Keiji Inafune är en mycket meriterad man inom Capcom och började sin bana där redan 1987. Då jobbade han med det allra första Street Fighter, men blev snart förflyttad till Mega Man-teamet. Där designade han alla figurerna och sedan dess har han varit involverad i samtliga Mega Man-spel. Därefter har han även varit med i utvecklingen av Onimusha samt Resident Evil 2 och 4. För närvarande jobbar han med zombie-spelet Dead Rising och Lost Planet till Xbox 360.

## ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

Link debuterar på DS



Format **DS**  Utvecklare/Utgivare **NINTENDO**  
 Speltyp **ÄVENTYR**  Premiär **NOVEMBER**

**N**yss uppvaknad på en okänd ö med saknade vänner och ett skeppsbrott dunkande i huvudet är det dags för vår grönklädde hjälte att återigen ge sig ut äventyr. Inte så värst upphetsande kanske du tänker, men under den bekanta ytan har det faktiskt hänt en hel del.

Nintendos paroll sedan en tid tillbaka är ju "new ways to play" så visst hade vi förväntat oss att DS:ns alla funktioner skulle komma till rejäl användning. Ändå kom det som en smärre chock för oss när det stod klart att Link inte alls styrdes med styrkorset utan med tryckpennan. Den lilla krabaten springer helt sonika mot det ställe där du pekar och ska det till att slåss räcker det med att klicka på den fiende som ska attackeras. När det är dags att ge sig ut på sjön drar man upp kursen på sitt sjökort vilken båten sedan automatiskt följer under färden, spelaren

### "LINK STYRS MED TRYCKPENNA"

får istället full frihet att manövrera den bastanta kanon som finns ombord.

The Phantom Hourglass går i samma teknade stil som Wind Waker och blandar två- och tredimensionell grafik på ett alldeles underbart vis. Den övre skärmen upptas av kartan, som med ett knapptryck tas ner till den nedre tryckkänsliga skärmen ifall spelaren vill göra anteckningar om nycklar, låsta dörrar eller liknande. Flera pussel använder sig just av anteckningsfunktionen, till exempel fanns det fem stenar utplacerade på en karta med nummer. Genom att anteckna var de fem numrena fanns, kunde man förbinda dem på kartan och få till ett mönster som man sedan skulle rita på en dörr som då öppnades.

Trailern andades otäckt mycket Wind Waker-rip off så det var med något skeptiska fingrar vi lade vantarna på Links bärbara äventyr. De första intrycken är dock överraskande positiva, även om vi ännu inte är helt sålda på det nya kontrollsystemet. Spontant gläds ändå vi på Gamereactor åt nytänkandet och hoppas att Links första dubbelskärmda äventyr slår ut i den potentiella blom som det visade upp på mässgolvet.



# E3 2006

Gamereactors rapport från världens största spelmässa



# HALO 3

Huka er Sony och alla gurglande covenant, Master Chief är tillbaka!

■ Format **XBOX 360** ■ Utvecklare **BUNGIE** ■ Utgivare **MICROSOFT** ■ Speltyp **ACTION** ■ Premiär **2007**

**B**ungie har kämpat hårt för att hemlighålla alla detaljer om Halo 3. När det väl visades på E3 var det dock väl värt all väntan och vi fick se en planet svårt sargad av covenanternas framfart, en Master Chief klart märkt av alla krig, en enorm dold jordisk artefakt, en Cortana som verkar ha mer än en skruv lös och info om att det slutgiltiga kriget drar igång 2007.

Halo 3 kommer att ta vid där föregångaren slutade. Cortana är fortfarande fast hos mystiska flood-varelser Gravemind, som tycks

ha gjort allvarliga saker med hennes hjärna. Detta medan Master Chief själv befinner sig en hel galax bort och alltså lyckats återvända till Jorden, bara för att inse att det sista motståndet är besegrat och att planeten är helt utlämnad till covenanternas valde. Vad covenanterna verkligen vill åt och om de lyckats lösa sitt stundande inbördeskrig utgör spelets handling.

Dessutom sägs det att vi i Halo 3 äntligen ska få veta sanningen om de mystiska och sedan länge försvunna forerunners, som en gång skapade Halo-ringarna.

Bungie själva är måna om att poängtera att allt som visades i deras E3-trailer är riktig spelgrafik och att spelet faktiskt i slutändan kommer att bli ännu snyggare. Det bevisade man i ett slutet rum efter presskonferensen, där Gamereactor fick prova på att styra omkring kameran i själva trailern. Dessutom avslöjade man att denna del av trailern faktiskt kommer att vara med i spelet i modifierad form, vilket alltså innebär att Master Chief kommer att få sin i särklass tuffaste strid där hela universums öde vilar på hans väl bepansrade axlar.

# E3 2006

Gamereactors rapport från världens största spelmässa

## SPORE

Will Wrights mest ambitiösa skapelse någonsin fortsätter att imponera



### LÅNA SPORES

Om du fastnar för någon persons artistiska förmågor kan du till och med välja att ladda hem allt de skapat. Spore är som en stor informationscentral där din kreativitet kommer andra till gagn och vice versa.



Format **PC (övriga format kommer senare)** □ Utvecklare **MAXIS** □ Utgivare **EA** □ Speltyp **SIMULATION** □ Premiär **VÅREN 2007**



### 60 miljoner sålda

Frågan är om Will Wright visste vad han satte igång när The Sims lanserades år 2000. En uppföljare och sjuttio expansioner senare har spelserien sålt i 60 miljoner exemplar, vilket får alla utom Mario att blänga avundsjukt på simmarna. Om Spore blir en lika stor framgång är kanske tveksamt, men det är utan tvivel minst lika revolutionerande.

**W**ill Wright är ett geni, så enkelt är det. Det handlar inte om att han skapat framgångar som The Sims och Sim City utan snarare om hur han

designar spel. Spore är spelet där universum anpassar sig efter din stil, smak och taktik. En levande värld i utveckling som skördar kreativiteten från spelare från hela världen för att fylla ditt universum med sånt som passar just dig. Medan de flesta speldesigners tänker på hur de ska skapa nästa häftiga vapentrend eller skapa balanserade flerspelarbanor så håller Will Wright på att skapa något som utmanar all vår fantasi.

Spore tar dig på en resa från några få celler, vidare till en varelse som man ledsagar genom evolution, civilisation och slutligen galaktiskt korståg. Will Wright ägnade en stor del av visningen åt att visa upp den flexibla editorn med vilken du kan skraddarsy alla delar av spelet. Du väljer strukturer på varje yta, placerar kroppsdelar som ögon eller munnar och har

total frihet att skapa. Under varelsfasen innebär det att du jagar villebråd som ger dig DNA-poäng vilka du efter en lyckad parning kan använda för utveckla din art. Men senare i spelet handlar det om att designa byggnader

## "SPORE VERKAR KUNNA BLI ETT RIKTIGT DRÖMSPEL DÄR SPELARENS KREATIVITET GES HUVUDROLLEN"

och farkoster på samma sätt. Dina skapelser komprimeras ner till några få kilobyte och sparas för att sedan skickas ut till andra spelare. Dessa kan sedan stöta på dina skapelser i sitt universum och vice versa. Vilka skapelser som kompletterar ditt universum beror på din smak och vilka val du själv gör.

Den sista fasen i Spore uppstår när din art forskat fram ett rymdskepp som du använder för att kolonisera nya planeter med och färdas till andra solsystem där du kan träffa på annat intelligent liv. Will Wright styr sitt rymdskepp till

en liten planet som härbärgerar liv. Han skickar upp lite fyrverkerier och varelserna nedanför börjar tillbe rymdskeppet. Men Will Wright ville hellre provocera dem och började bombardera planetens yta med laserstrålar. "Nu blev det lite

som ett Peter Molyneux-spel", skrockade Wright samtidigt som han förklarade att Spore i den galaktiska fasen kommer att bjuda på olika uppgifter som spelaren ges, exempelvis handels- och räddningsuppdrag.

Spore verkar kunna bli ett riktigt drömspel där spelarens kreativitet ges huvudrollen. Will Wright har också avslöjat att spelet är på väg till ett flertal olika konsoler inklusive bärbara format.

Vi behöver knappast påpeka att Spore är ett av de kommande spelen vi väntar mest på...

# THE CITY NEEDS A SAVIOUR



**URBAN CHAOS**  
RIOT RESPONSE™

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

**18+**

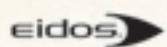
[www.pegi.info](http://www.pegi.info)



PlayStation.2



rocksteady™



© 2006 SOE Games Ltd. Urban Chaos™ and Riot Response™ are trademarks of Eidos Interactive Ltd. Eidos and the Eidos logo are trademarks of SOE Entertainment Group plc. All rights reserved. Developed by Rocksteady Studios Ltd. "PS2" and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. All Rights Reserved.

## ALONE IN THE DARK

Ataris kultklassiska skräckserie tar klivet till nästa generation



Format **PC / PS3 / XBOX 360** Utvecklare **EDEN** Utgivare **ATARI** Speltyp **SKRÄCK** Premiär **VÅREN 2007**

**E**dward Carnby är tillbaka, och han har helvetet i hämlarna. Eden Studios har fått i uppdrag att återställa skräckgenrens ufader till sin forna glans. Carnby befinner sig i nutidens New York City, där något läskigt har legat och pyrt under ytan och nu är redo att explodera.

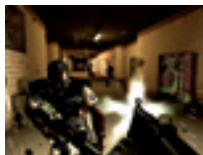
I den första delen av spelet vi fick se Edward jagas av ett mörkt väsen som rör sig likt en blodådra genom asfalt, betong, trä, stål, vad som än finns i dess väg. Det är omöjligt att fly från, även om vår hjälte gör sitt bästa.

Monsterutbudet är som hämtat från de vidrigaste mardrömmar man kan tänka sig. Hittills har vi fått se monster med farligt långa knivblad till naglar och olika typer av människor som fått sin mänsklighet förvridd till egenkännlighet. Grafiken präglas av stämningsfulla miljöer och slemmig, vidrig fiendedesign som ska väcka avsky hos spelaren, något som fungerar väldigt bra på det här stadiet. Eden Studios har satsat på mer realism i miljöerna, och har även sett till att alla omgivningar är fulla av interaktivitet och korrekt fysik. Central Park

spelar en nyckelroll i spelet, och Eden vill ge spelaren lite mer frihet än vad som normalt är fallet i skräckgenren.

Spelet är dessutom uppdelat i episoder om 30-40 minuter där varje del avslutas på ett nervkittlande och spännande vis, något som är tänkt att locka spelaren att spela spelet lite i taget för att få en känsla av att medverka i en TV-serie. Totalt kommer Alone in the Dark bestå av tio episoder, men ytterligare delar kommer sedan släppas för nedladdning. Fordon är en väsentlig del av spelet och bilkörningen i kombination med fysiken kommer att vara en nödvändighet när det kommer till att fly från den ondska som trängt fram ur djupet. Exakt hur Edward Carnby har överlevt hoppet från 1920-talet fram till idag utan att åldras och dessutom ändrat utseende flera gånger på vägen hit, är fortfarande ett mysterium vi väntar på att höra mer om.

Alone in the Dark överraskade oss mycket positivt och såg inte bara rysligt snyggt ut utan verkade även bjuda på en och annan fräsch idé.



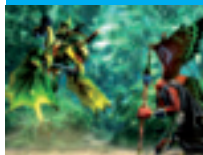
### FEAR, Extraction Point (PC)

Extraction Point fortsätter direkt där det första spelet slutade och spelaren kommer att få tampa med den nu frivigna mardrömsungen Alma i valda delar runt om i staden. Explosionen förstärkte hennes paranormala färdigheter som hon nu använder till att skapa ännu mer förstörelse. Mer vapen, fler fiender, mer blod, mer ammunition, mer röv, mer slow motion, mer mer mer mer! Extraction Point släpps i höst.



### Supreme Commander (PC)

Kommer du ihåg Total Annihilation-spelet? Nu är Chris Taylor tillbaka med en andlig uppföljare där vi får storskaliga framtidsstrider på land, till havs och upp i luften. Mängden av enorma kryssare, tanks och laser-sprutande stålbestar som fyller skärmen imponerar. Supreme Commander ser väldigt lovande ut.



### Eye of Judgment (PSP)

Det enda spelet som visats upp till nästa generations Eye Toy är kortspelet Eye of Judgment. Med hjälp av ett hundratals olika kort som det gäller använda för att utkämpa strider mellan olika monster. Kameran identifierar de olika korten och de representeras av monster på spelplanen, med hjälp av handen kan du sedan instruera monstren att attackera.

## CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUIN

Det ser bra ut, mycket bra...



Format **DS** Utvecklare/Utgivare **KONAMI**  
Speltyp **ACTIONÄVENTYR** Premiär **NOVEMBER**

**C**astlevania: Dawn of Sorrow är ett av de bästa spelen till Nintendo DS, men uppföljaren ser ut att bli ännu bättre. Det är åtminstone det intryck vi fick

efter att ha testat Portrait of Ruin. Spelet är en uppföljare till Megadrive-spelet Castlevania: The New Generation och utspelar sig under andra världskriget. Som om det inte vore nog med nazister och annat otyg tänker nämligen ett par lömska vampyrsysstrar återuppliva Dracula, och vampyrjägaren Jonathan och häxan Charlotte slår sig ihop för att stoppa dem. Jonathan Morris tillhör inte Belmont-familjen, men han lär sig snart att använda den berömda vampyrdräparpiskan.

Den nya finessen i Portrait of Ruin är alltså att man kan skifta mellan de två karaktärerna och utnyttja deras olika färdigheter. Ni som spelat (och njutit av) det dolda spelläget i Dawn of Sorrow vet ungefär hur det fungerar. Men här är spelet byggt med utgångspunkt från två karaktärer och innehåller en del smarta pussel. Namnet Portrait of Ruin syftar på att man utforskar magiska världar inuti olika tavlor, vilket på så sätt ger mer variation än bara det gamla dammiga slottet. Spelet bjuder också på fantastisk musik signerad Michiru Yamane, ännu snyggare grafik med tredimensionella bakgrunder och utsökta animationer (vi gillar hur Charlotte flyger på sin kvast för att nå lite högre), och den alltid lika perfekta kontrollen.

## METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS

Sex år efter incidenterna i Metal Gear Solid 3: Snake Eater återvänder Big Boss, nu i bärbart format...



Format **PSP** Utvecklare **KONAMI** Utgivare **KONAMI** Speltyp **ACTION** Premiär **NOVEMBER**

**S**ex år efter incidenterna i Metal Gear Solid 3: Snake Eater, återvänder Big Boss i ett helt nytt äventyr till PSP. Denna gång måste Big Boss färdas till Sydamerika, där utbrytargruppen Fox har startat en revolt som skördar oskyldiga människoliv. Det visar sig dock att det finns mer oöveligheter under ytan, där allt i slutändan handlar om den kärnkraftsdrivna överroboten Metal Gear...

Metal Gear Solid: Portable Ops största dragplåster är spelets onlinemöjligheter, där du

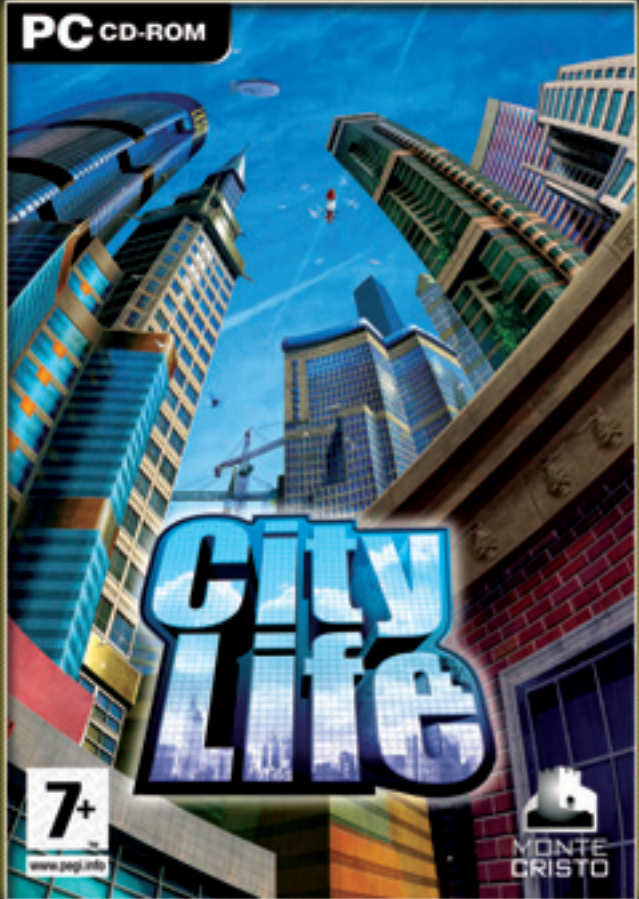
ansluter dig till andra spelare för att göra dig av med motståndare i svettiga dödsmatcher. Du kommer också att kunna byta gruppledare med dina vänner tack vare onlineläget.

Med potential att knyta ihop några lösa trådar i handlingen från det strålände Metal Gear Solid 3: Snake Eater, massor med smart smygande och en intressant onlinelösning kommer Metal Gear Solid: Portable Ops att bli en titel att räkna med till PSP. Vi förbereder oss för mer storstilt pangande med världens coolaste orm.



# CITY LIFE

PC CD-ROM



7+

www.pegi.info



MONTE CRISTO

# RED ORCHESTRA

OSTFRONT 41-45



RP

PC CD-ROM SOFTWARE

BOLD

# UTE 19. MAJ

## FunSOFT

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

# MASS EFFECT

I en ljus och vacker framtid väntar ett mörker som vill förintaa allt som lever



#### GRYM ANIMATION

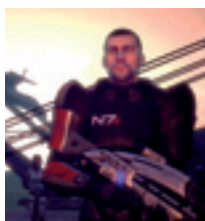
Animationerna och ansiktsuttrycken som Mass Effect bjöd på var förmodligen de mest imponerande vi hittills bevittnat i ett spel, någonsin. Konversationerna kommer att spela en viktig roll i spelet och att tyda ansiktsuttryck och känslor är en stor del av Mass Effect.

Format **XBOX 360** □ Utvecklare **BIOWARE** □ Utgivare **MICROSOFT** □ Speltyp **ROLLSPEL** □ Premiär **VINTERN 2006/07**

**F**ramtiden är ljus och behaglig. Den är vacker och mänskligheten har nått nya höjder när det kommer till teknologi, konst och arkitektur.

Ordning och reda regerar i de kända delarna av vårt universum och vi har bekantat oss med en rad andra intelligenta livsformer som bebodde de närliggande solsystemen.

De klichéartade framtidsdystopierna vi vant oss vid i spelens värld är som bortblåsta när den kanadensiska spelutvecklaren Bioware sjösätter sitt mest omfattande och ambitiösa spelprojekt någonsin. Efter fantastiska spel som Baldur's Gate och Star Wars: Knights of the Old Republic har de nu valt att bygga upp en helt egen värld från grunden. Världen är välordnad och det avspeglar sig i den rena och optimistiska designen av allt från rymdskepp till inomhusmiljöer. En FN-liknande organisation upprätthåller ordningen i den vidsträckt kända rymden och det är som kommandör Shepard, ledare för en intergalaktisk polisstyrka, som du får reda på att allt inte står riktigt rätt till. Året är 2183 och den ljusa framtiden överskuggas av en mörk hemlighet. Du får reda på att en ras av överlägsna livsformer som en gång dominerade



#### Starkeman Shepard

Du är en galaktisk polis med oinskränkta befogenheter, som har makt över mängder av människor och utomjordingar i de yttre regionerna av galaxen. Till din hjälp har du ett stort rymdskepp kallat Normandy och här samlar du även dina följeslagare. Kommandören själv formar du helt efter eget tycke och smak, både när det gäller utseende och förmågor. Personligheten formar du genom känslomässiga val i konversationer samt genom handling. Resultatet handlar inte bara om att vara ond eller god utan du kan även vara god men snål eller ond och givmild för att nämna några exempel.

galaxen med häpnadsväckande teknologi i ett slag utrotades för 50 000 år sedan. Vad som är mer allvarligt är att utrotningen är cyklisk och snart är det mänskligheten och våra nyvunna vänner som står inför hotet om total utplåning. Hotet kommer från tomrummet, rymdens vakuum där inget biologiskt liv kan överleva,

## "MASS EFFECT VAR UTAN TVEKAN ETT AV DE MEST LOVANDE SPELEN PÅ ÅRETS E3"

men så kommer hotet också från en syntetisk livsform. Allt som byggts upp under årtusenden kan vara på väg att raseras och det är upp till dig att försöka rädda dig själv och galaxen från fara.

Som rymdpolis är du domare och bödel i en och samma person och du har stora möjligheter att påverka din omgivning och spelupplevelse genom ord och handling. Kommandör Shepard sitter mitt i den galaktiska smeten och som spelare får du skraddarsy honom eller henne både utseendemässigt och egenskapsmässigt. Det finns tre startklasser i Mass Effect; combat, tech och bionics (som tillåter dig att använda kraften i mörk energi), men du kan själv

bestämna hur din karaktär utvecklas under spelets gång. Shepard och hans två följeslagare befinner vi oss i någon form av nattklubb. Han är i behov av information och precis som i vilken film som helst så sitter bartendern på informationen vi behöver. Till skillnad från i Knights of the Old Republic så påverkas

kompanjonerna och kommenterar hur du väljer att agera i konversationer och kontakter med galaxens invånare. Under äventyret stöter du även på kompanjoner som bosätter sig på ditt skepp Normandy, precis som i Knights of the Old Republic och totalt kommer mellan åtta till tio följeslagare finnas med i det första spelet. De har unika personligheter och ditt inflytande över dem kommer att bero på hur du väljer att forma din person. Konversationerna är något som har förändrat sig en hel del jämfört med Knights of the Old Republic och istället för att välja olika fraser ur en lista så väljer du mellan en rad olika känslomässiga reaktioner. Det finns maximalt sex olika alternativa reaktioner som i sin tur



Bioware siktar på att själva huvudäventyret i Mass Effect ska bli 30 timmar långt, men i likhet med The Elder Scrolls IV kommer det finnas mängder av sidouppdrag och planeter att utforska

resulterar i att Shepard yttrar en fras eller handlar på något sätt.

Bartendern trilskas lite och vill inte berätta var personen vi söker befinner oss och nu står vi inför ett val. Ska vi försöka övertala honom, muta honom eller kanske reagera aggressivt. Det sistnämnda alternativet blir vårt val och Shepard drar sitt vapen och riktar det mot den numera rätt spaka sileriska (utomjordisk ras) bartendern som stammande på burkig engelska berättar var vi kan finna personen i fråga. Shepards kvinnliga partner säger något stil med att "det är vi som ska skydda medborgarna och

att det inte är speciellt lyckat att hota dem med vapen", medan den andre partnern grymtar gillande efter att ha sett din uppvisning. På det här sättet får du hela tiden feedback på dina handlingar i Mass Effect och det handlar inte bara om att vara ond eller god, det finns gråzoner samt möjlighet att exempelvis vara självisk eller våldsam. Eftersom dialogerna och karaktärernas reaktioner är en viktig del av själva spelmekaniken i Mass Effect har Bioware lagt ner ett hästjobb på ansiktsanimationer, uttryck och läppsynkronisering. Faktum är att ögonrörelserna och blinkningarna är kusligt verklighetstroga. Ruskigt imponerande.

Precis som i Knights of the Old Republic väljer du var du och din besättning ska färdas härnäst på galaxkartan. Men till skillnad från i Biowares gamla spel finns det nu betydligt många fler planeter att välja mellan och mängder av solsystem att utforska. Förutom planeterna där själva huvudstoryn utspelar sig finns det mängder av andra varierande världar att besöka och ännu fler kommer att finnas tillgängliga för nedladdning efter det att spelet



#### Bioware

Den kanadensiska studion startade nyligen en filial i Austin, Texas där ett nytt onlinerollspel är under produktion. Studions leds av James Ohlen, som var en av nyckelpersonerna bakom det första Star Wars: Knights of the Old Republic.



För tillfället utvecklas Mass Effect bara till Xbox 360, men producenten Casey Hudson var inte helt främmande för att spelet även skulle komma att släppas till PC om Microsoft ville det. Mass Effect planeras att bli en trilogi som ska släppas i sin helhet under de närmaste fem åren.



Turerna kring New York-killarna som skapade den populära Desert Combat-moden till Battlefield 1942 har varit många. Förra året köptes de upp av svenska Digital Illusions som sex månader senare lade ned studion.

## FRONTLINES: FUEL OF WAR

Läckert oljekrig i Desert Combat-skaparnas regi

Format **PC / PS3 / XBOX 360**  Utvecklare **KAOS STUDIOS**  Utgivare **THQ**  
 Speltyp **ACTION**  Premiär **VINTERN 2007**

**F**örra året köptes spelstudion Trauma upp av Digital Illusions och vi trodde att de skulle skapa någon form av expansion till Battlefield 2. Så blev det inte då Digital Illusions valde att lägga ner studion efter bara sex månader.

Då klev THQ in i bilden och med deras pengar bytte Trauma namn till Kaos Studios

vars första projekt är något som till stor del liknar Battlefield. Frontlines utspelar sig år 2024 när oljereserverna är slut och världen splittrats i två stridande koalitioner.

Spelsystemet bygger på att koncentrera striderna till en tänkt front där du och dina lagkamrater strider sida vid sida och naturligtvis finns det både massor av fordon samt en del finurliga framtidsvapen.

# 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



**Berest monsterslaktare**  
I Titan Quest reser du inte bara runt i Grekland och dess tillhörande övärld utan faktiskt runt om i hela Medelhavsområdet och även i Asien. Platser som den kinesiska muren, Knossos labyrint och de hängande trädgårdarna i Babylon finns med i spelet.

## Titan Quest

Blizzards Diablo har fått en arvtagare med grekiskt och egyptisk påbrå

### Information

**Plattform** PC  
**Utvecklare** Ironlores  
**Utgivare** THQ  
**Speltyp** Rollspel  
**Premiär** 30 juni  
**Antal spelare** 1-6  
**Rek. Ålder** 12 år  
**Testad version** Guld

**Plus** Läckra nya grepp i en stagnerad genre, fantastisk grafik, fängslande spelbarhet.

**Minus** Små skillnader mellan klasserna, några klasser är överflödiga, höga systemkrav.

**J**ag hatar att vara beroende av andra människor. Speciellt när det handlar om den minskande tid jag har över till att fördjupa mig i de spelvärldar jobbet som spelrecensent kräver. Jag vet visserligen att flera av mina mest minnesvärda stunder som spelare har handlat om massiv krigsföring mot mänskliga motståndare i Ghost Recon Advanced Warfighter eller i koordinerade massangrepp i World of Warcraft, men jag hade gärna sluppit all väntan.

När det blir för mycket snack, för mycket hängande och mer av fritidsgård än spelande trycker jag snabbt på escape. Så medan den större delen av spelvärlden är samlade i Blizzards

onlinevärld, saknar jag den dag då ett annat Blizzard-spel fanns överst på tronen. Jag saknar känslan av att själv slakta horder av monster i Diablo II utan att behöva någon annan persons hjälp. Titan Quest har den senaste tiden varit lösningen på mitt behov av vara ensam i en spelvärld och om du delar samma känsla som jag kan det vara lösningen även för dig. Valet att spela tillsammans med andra finns givetvis, men då handlar det också just om att spela och ingenting annat.

I en bransch till bredden fylld av kloner och kopior, säger det verkligen något om talangen hos Blizzard att ingen sedan Diablo II lanserades för sex år sedan lyckats skapa ett spel som nått

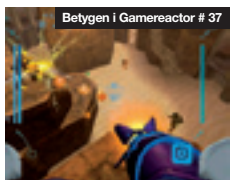
upp till samma nivåer inom genren. Konceptet var inte speciellt komplicerat, men spelet höll sådan kvalitet att det sålde miljoner och fortsätter att sälja som smör i budgetversioner. Många av försöken att kopiera framgången sedan har glömts bort, kanske framförallt därför att de inte bidrog med något nytt. Men det är här Titan Quest skiljer från andra Diablo-kopior.

Efter att skapat och döpt en man eller kvinna kliver man in i en värld, som istället för att blott var en kopia av Midgård, har hämtat inspiration från de gamla legenderna från antikens Grekland och Egypten samt andra i spelsammanhang sällan utforskade vyer. En värld som bjuder på färggranna

### En 2:a åsikt

Titan Quest är ett Diablo i nya kläder, det är inget om att hymna om. Men Ironlores har lyckas med konststycket att skapa ett mycket djupt actionrollspel som är mer än bara ännu en klon. Möjligheten att kombinera olika klasser, den enorma mängden vapen och föremål samt fiender och en fantastisk värld är orsaker nog att plocka fram plånboken. 8/10

**\_Bengt Lemne**



**Betygen i Gamereactor # 37**

**Metroid Prime: Hunters**  
Nintendo DS / Nintendo

**Dreamfall**  
PC, Xbox / KE Media

**Buzz: The Big Quiz**  
Playstation 2 / Sony

**Auto Assault**  
PC / NCSoft

**Tetris DS**  
Nintendo DS / Nintendo

9/10

8/10

8/10

8/10

8/10



**Hitman: Blood Money**  
PC, PS2, Xbox, Xbox 360 / Eidos

**Urban Chaos: Riot Response**  
PS2, Xbox / Ubisoft

**Me & My Katamari**  
PSP / Namco

**Super Princess Peach**  
Nintendo DS / Nintendo

**Full Spectrum Warrior: TH**  
PC, PS2, Xbox / THQ



**And 1 Streetball**  
PS2, Xbox / Ubisoft

**Monster Hunter Freedom**  
PSP / Capcom

**X-Men: The Official Game**  
PC, PS2, Xbox, Xbox 360 / Activision

**Tourist Trophy**  
Playstation 2 / Atari

**Rampage: Total Destruction**  
GC, PS2 / Midway

6/10

7/10

5/10

5/10

2/10



### Flexibelt spelsystem? jajjbox!

Det finns åtta olika skicklighetsklasser i Titan Quest och utav dessa kan du som spelare välja att kombinera två. Detta gör spelsystemet långt mer flexibelt än andra spel i samma genre och du kan skapa en tjuv som bemästrar magi, en krigare med ett husdjur eller en helare som även är en mästartjuv. Totalt blir det olika 36 kombinationer att laborera med. Du kan hitta både relikor och amuletter i spelet. Relikerna är små delar av ett vapen som en gud rört vid, medan amuletter fås av djur och har magiska egenskaper.

skogar, torra öknar, mörka grottor och mycket annat och lyckas med konststycket att kombinera flera olika scener i varje värld. Det betyder att en bana bjuder på flera olika typer av omgivningar och variation förnöjer ju som bekant. Det finns visserligen ett övergripande tema på varje del av världen, men den variationsrika designen gör mycket för spelupplevelsen samt upptäckarglädjen.

Precis som fallet är med andra spel i den här genren så är Titan Quest mer eller en uppdaterad version av det klassiska Gauntlet och största delen av spelet handlar således om att utrota en lång rad olika fiender, som nästan alltid befinner sig i ett massivt numerärt överläge. Jakten på bättre utrustning och vapen är den största drivkraften. I Titan Quest händer det dock inte att en svärm mygg tappar en gyllene rustning när man dräpt dem, utan fienderna kan bara tappa den utrustning och de vapen de bär på. Förutom att det känns mer autentiskt, så ger det ytterligare motivation att jaga ikapp den där fienden som på en magisk rustning för att förhoppningsvis kunna plocka den från hans kalla döda kropp.

Om det är jakten på ny utrustning och vapen som är beroendeframkallande, så är det de eviga striderna och utformningen av din karaktär som utgör själva spelbarheten och här finns det också några nyheter. Då man tidigare fick bestämma sig från början om man ville vara ett troll, en krigare, en amazon eller liknande, har teamet

bakom Titan Quest låtit sig inspireras av hur Guild Wars skrivit om regelboken och det är således möjligt att kombinera vitt skilda klasser. Det betyder att du både kan vara bra på närstrider, samtidigt som man fortfarande kan utrota fienderna på avstånd med hjälp av magiska besvärjelser. Systemet innebär att du har friheten att spela spelet precis som du själv känner för istället för att tvingas rätta sig efter de mallar som utvecklaren skapat. Tyvärr har Ironlore dock inte lyckas skapa tillräcklig variation mellan vissa av klasserna och vissa kombinationer är klart starkare än andra.

Det som Titan Quest i framtiden bör bli ihågkommet för är inte den formidabla grafiken, som levererar läckra och nyttiga effekter under striderna. Det är heller inte karaktärssystemet, som låter dig blanda olika klasser. Istället bör det bli ihågkommet som den första seriösa utmanare till en kung som stöttit ohotad på sin tron de senaste sex åren. En utmanare som har en del nya idéer och höjer sig över andra kloner och kopior. Det finns tyvärr ett par smärre skönhetsfläckar, men om du precis som jag längtat efter att vada genom horder av fiender i bästa Diablo-stil är det här ett spel du ska kika närmare på.

**\_Thomas Nielsen**

**8/10**

Grafik 9 Spelbarhet 8 Ljud 7 Hållbarhet 8  
Ett härligt actionrollspel

## New Super Mario Bros

### Mario återvänder till sina pannkaksplatta rötter

Plattform Nintendo DS **Utvecklare** Nintendo **Utgivare** Nintendo **Speltyp** Plattform **Premiär** 30 juni  
**Antal spelare** 1-4 **Testad version** Amerikansk **Rek. ålder** 3 år

**I**n te sedan 1992 och Super Mario Land 2 har Mario ägnat sig åt klassiskt plattformshoppande i två dimensioner. Tydligen var det dags att ändra på det, tyckte Nintendo, och satte samma personer som en gång gjorde de klassiska Mario-spelen på att göra ett nytt. Och resultatet kunde inte ha blivit mycket bättre, för det här är precis den sorts Nintendo-magi som fick de flesta av oss att börja spela spel TV-spel överhuvudtaget.

New Super Mario Bros är utformat som en bra Greatest Hits-skiva där man får det bästa från allt tidigare utgivet kompletterat med lite nytt material. Följaktligen får man återigen hoppa upp i flaggstänger i slutet av varje bana, samla eldblommor, klättra på vinrankor, stampa på goombas och inte minst hoppa på hundratals plattformar. Och i slutet på varje värld vankas en borgbana komplett med ett klassiskt Bowser-möte på en bro. Och det är roligt, fruktansvärt roligt. Den där känslan av att man bara inte kan stänga av sin Nintendo DS infinder sig direkt och man vill ha mer av alla vansinnigt uppfinningsrika banor samt avslöja alla deras hemligheter.

För hemligheter finns det gott om. Varje bana har till exempel tre dolda stjärnmynt. Till en början är de lätta att hitta, men det blir snabbt knivigare. Och hittar du inte alla, kan du heller inte ta del av alla låsta passager på den Super Mario Bros 3-liknande kartan. Dessutom finns mängder av dolda vägar att hitta. Faktumet är att det inte



Grafiken i New Super Mario Bros är sanslöst välgjord och givetvis typiskt Nintendo-charmig.

ens går att göra allt på första försöket och man missar både banor och hela världar i jakten på Peach. Det ger såklart ett fantastiskt återspelningsvärde där man kan gå tillbaka och hitta så mycket nytt att det nästan är ett helt spel i sig.

Utöver ett alldeles sanslöst bra plattformsäventyr har Nintendo även klämt ned lite multiplayerinnehåll och diverse minispel. De utgör ett trevligt komplement som kan underhålla kortare stunder, men känns just som komplement. Dessutom är de flesta minispelen bara lätt uppfärd versioner av de vi såg i Super Mario 64 DS.

Som du förstätt har jag fallit pladask för Marios tvådimensionella återkomst. Detta är ett underbart bra spel som passar perfekt nu i sommar. Det är också det bästa som släppts till Nintendo DS.

**\_Jonas Mäki**

**9/10**

Grafik 9 Spelbarhet 10 Ljud 8 Hållbarhet 8  
Mario i absolut toppform



Det finns två nya svampar i New Super Mario Bros. En som gör Mario lika stor som skärmen och låter honom riva allt i sin väg. Den andra är raka motsatsen och förvandlar Mario till en liten pyssling som kan gå ned i supersmala rör och springa på vatten.



## Recensioner

# Street Fighter Alpha Anthology

Petter och Mikael har slagits om vinnartiteln i den efterlängtrade samlingen av Capcoms Alpha-spel



### Arkadoriginalet

Den version som inkluderats av Street Fighter Alpha 3 är arkadoriginalet och innehåller därmed inget av det bonusmaterial som bland annat Street Fighter Alpha 3 Max till PSP bjöd på.

## Information

**Plattform** Playstation 2

**Utvecklare** Capcom

**Utgivare** Capcom

**Speltyp** Slagsmål

**Premiär** 7 juli

**Antal spelare** 1-2

**Rek. Ålder** 12 år

**Testad version** PAL

**Plus** Fyra underbara, klassiska slagsmåls-spel i arkadperfekta utföranden.

**Minus** Street Fighter Alpha 3 Max saknas.

**J**ag hade egentligen tänkt inleda den här recensionen med orden "Det var länge sedan jag hade såhär roligt med ett slagsmåls-spel", men det hade varit att ljuga. För du som läst Gamereactor under det senaste året vet mycket väl hur besatt jag varit i Tekken 5 och hur jag spenderat flera timmar varje dag med att finslipa mina tekniker. Men nu är det slut med det. Nu får Tekken 5 vila. För när jag för drygt en månad sedan bytte Kazuyas avslappnade kraftslag mot Kens vilda eldbollar och Namcos tredimensionella grafikkaos mot Capcoms pannkaksplatta retroslagsmål kom jag omedelbart på hur oerhört mycket jag saknat några av spelen i denna strålande samling.

Det känns skönt att vara fast i slagsmålsträsket igen. För även om Tekken 5 förtrollade mig fullständigt har jag egentligen inte njutit riktigt av något spel i den här genren på över fem år. När min Dreamcast dog på grund av överhettning i februari 2001 hade jag spelat säkert 3000 matcher i Street Fighter Alpha 3. Sedan dess har Capcoms



Street Fighter Alpha Anthology innehåller Street Fighter Alpha: Warrior's Dream, Street Fighter Alpha 2, Street Fighter Alpha 2: Gold, Street Fighter Alpha 3 och Super Gem Fighters Mini Mix.

pixliga kämpar fått klara sig utan min uppmärksamhet, tyvärr. För även om vi ständigt beskriver vår enorma kärlek till vad vi i vår Topp-100-lista kallade "världens bästa slagsmålsspel"; Street Fighter III: Third Strike, har Alpha-spelen ändå alltid legat mig närmast om hjärtat. När jag nu möter gamla vänner (och

ovänner) i jämna prestigematcher på samma premisser som för 15 år sedan står tiden stilla, och uttrycket "Det är som att cykla" har aldrig känts mer passande. Bara minuter efter det att Street Fighter Alpha Anthology anlände hit till redaktionen slogs jag och Sundberg så svetten sprutade, och trots

## En 2:a åsikt

Som vi har slagits Petter och jag. För även om vår korpulente chefredaktör skulle slå mig till molekyler i verkligheten är han min lilla biaatch när det vankas pixelperfekta retroslagsmål i Capcoms svultstiga Alpha-samling. Väl sammansatt, tekniskt komplett och fullt av gömda påskägg. **8/10**  
\_Mikael Sundberg



I Street Fighter Alpha Anthology finns inga laddningstider alls, samtliga av spelen presenteras på exakt samma sätt som de gjorde i arkadhallarna när det begav sig och ljudet är lika krispigt primitivt som vi kommer ihåg det.



#### Gömt bonusinnehåll

Det är inte bara de fem arkadspelen som finns med i Street Fighter Alpha Anthology. Det går också att läsa upp alternativa versioner av Alpha 2, Alpha 2 Gold samt Alpha 3, där den sista är mest intressant då vi återigen får spela med Guile och grabbarna från hemversionerna. Utöver detta finns även Hyper Street Fighter Alpha, som blandar inställningar friskt från samtliga serier. Vem är starkast, Alpha 3-Akuma, Street Fighter 2-Guile eller kanske Marvel vs Capcom-Dan? Bara att prova sig fram.

att det var fem år sedan jag senast slängde en Hadoken i Street Fighter Alpha 2 Gold sitter timingerna perfekt. Jag låser Mickes Vega i hörnet med en jämn ström ljusblå eldbollar och slår snyggt ned honom med min Dragonpunch då han ivrigt försöker avancera mot mig med Vegas akrobatiska hopp.

Den enorma precision som riktigt bra Street Fighter-spelande kräver går inte att bestrida, framförallt inte efter hundratals matcher i Street Fighter Alpha 3 mot min gamla vän och kollega Jonathan Leijonberg vars Ryu jag kämpat mot i jämna uppgörelser ända sedan Street Fighter II: Turbo till Super Nintendo. Vi vinner varannan match ungefär, och den koncentrationsnivå som jag befinner mig på under dessa bataljer går inte att jämföra med något annat. Det enklaste sättet att beskriva det är väl isåfall ordet trans.

Street Fighter Alpha Anthology innehåller arkadperfekta versioner av Street Fighter Alpha: Warrior's Dream, Street Fighter Alpha 2, Street Fighter Alpha 2: Gold, Street Fighter Alpha 3 och Super Gem Fighters Mini Mix. Det sistnämnda är samma lekfulla pjojslagsmål som gick under namnet Pocket Fighter i arkadhallarna. Förutom charmig estetik i samma goda anda som Super Puzzle Fighter II Turbo är

dock Super Gem Fighters Mini Mix bara utfyllnad i en i övrigt superb samlingsvolym innehållande fyra fantastiska pixelslagsmål.

Rent tekniskt är samtliga av titlarna i Street Fighter Alpha Anthology i väldigt bra skick. Den emulering som sker fungerar perfekt och i direkt jämförelse med arkadoriginalen existerar här varken sjunkande skärmuppdatering eller bortplockade animeringsrutur. Något som må låta självklart då spelen är upp till åtta år gamla, men varken Playstation 2, Xbox eller Gamecube är speciellt bra på att hantera tvådimensionell, spritebaserad grafik.

I skrivande stund har jag en liten men ändå betydlig blåsa på min vänstra tumme efter tusentals kastade eldbollar och lika många X-lsm-baserade avslutningar. Det är lätt att bli överdrivet nostalgisk en sådan här gång och älska ett spel i en efterlängtat samling endast på gamla meriter, men faktum är att Street Fighter Alpha 3 står sig utmärkt mot dagens slagsmål, och till skillnad från i Tekken 5 vinner ingen någonsin på ren tur...

**Petter Engelin**

## 9/10

Grafik 8 Spelbarhet 9 Ljud 5 Hållbarhet 9  
Härtsläende supersamling

# Syphon Filter: Dark Mirror

Sonys specialagent Gabe Logan debuterar på PSP

Plattform PSP Utvecklare Sony Bend Utgivare Sony Speltyp Action Premiär 30 juni  
Antal spelare 1-8 Testad version Europeisk Rek. ålder 16 år

**J**ag vet inte hur många terrororganisationer med världsherravälde som mål jag bekämpat i spel genom åren, men jag vet att ingen gör det bättre än Syphon Filter-seriens hårdföre superagent Gabe Logan. I det senaste Syphon Filter-äventyret har en grupp osympatiska figurer som kallar sig Red Section kommit över domedagsvapnet Dark Mirror och det är återigen dags att låta mynningsflammorna övertala terroristerna om att lägga ned verksamheten.

Precis som sina föregångare handlar det om tredjepersonsaction, där man styr Logan genom varierade banor med inslag av både smygande och vansinniga eldstrider. Banorna är väldigt fria och som spelare har man goda möjligheter att hitta en egen stil för hur man vill lösa de uppgifter man ställs inför. Kanske fokusera på smygande och knäckta nackar eller varför inte lite vildsint skjutande. Den valfriheten förstärks ytterligare av faktumet att man inför varje uppdrag har möjlighet att påverka vilken utrustning man vill ha med sig.

Spelets story är uppdelad i väldigt korta segment, vilket passar det bärbara formatet perfekt. Inför varje uppdrag får man en tydlig beskrivning av hur man ska göra medan korta ursnygga mellansekvenser sätter an stämningen av att det faktiskt är något riktigt viktigt man håller på med. Syphon Filter: Dark Mirrors grafik hör överhuvudtaget till det absolut bästa jag sett till PSP, med mörka suggestiva

miljöer som känns så genomarbetade att det konkurrerar med Splinter Cell till Playstation 2.

Utöver det spännande, men aningen korta, äventyret finns stöd för multiplayer. Dels finns olika varianter på hederliga dödsmatcher, men även något kallat Objective där man tilldelas ett mål att utföra medan de andra spelarna försöker hindra dig.

Spelkontrollen är tyvärr inte helt perfekt, mest beroende på att PSP saknar dubbla analogspakar. Det har Sony löst genom att erbjuda möjligheten att låsa fast sikten på sin motståndare, vilket dock gör att nybörjare lite för enkelt kan döda någon mer rutinerad. Sammantaget känns multiplayerstödet som ett trevligt tillägg, men det är helt klart för storn man köper spelet.

Syphon Filter: Dark Mirror har inte samma ödesmättade stämning och speldjup som exempelvis Metal Gear Solid och Splinter Cell. I gengäld är detta klart bättre anpassat för det bärbara formatet med enklare spelkontroll och snärtigare dialoger.

Om du saknat ett spännande actionspel i tredjeperson till din PSP kan du sluta leta nu och istället hjälpa Gabe Logan att dräpa turbanklädda terrorister i hans häftigaste äventyr hittills.

**Jonas Mäki**

## 8/10

Grafik 9 Spelbarhet 8 Ljud 8 Hållbarhet 7  
Grym agentaction

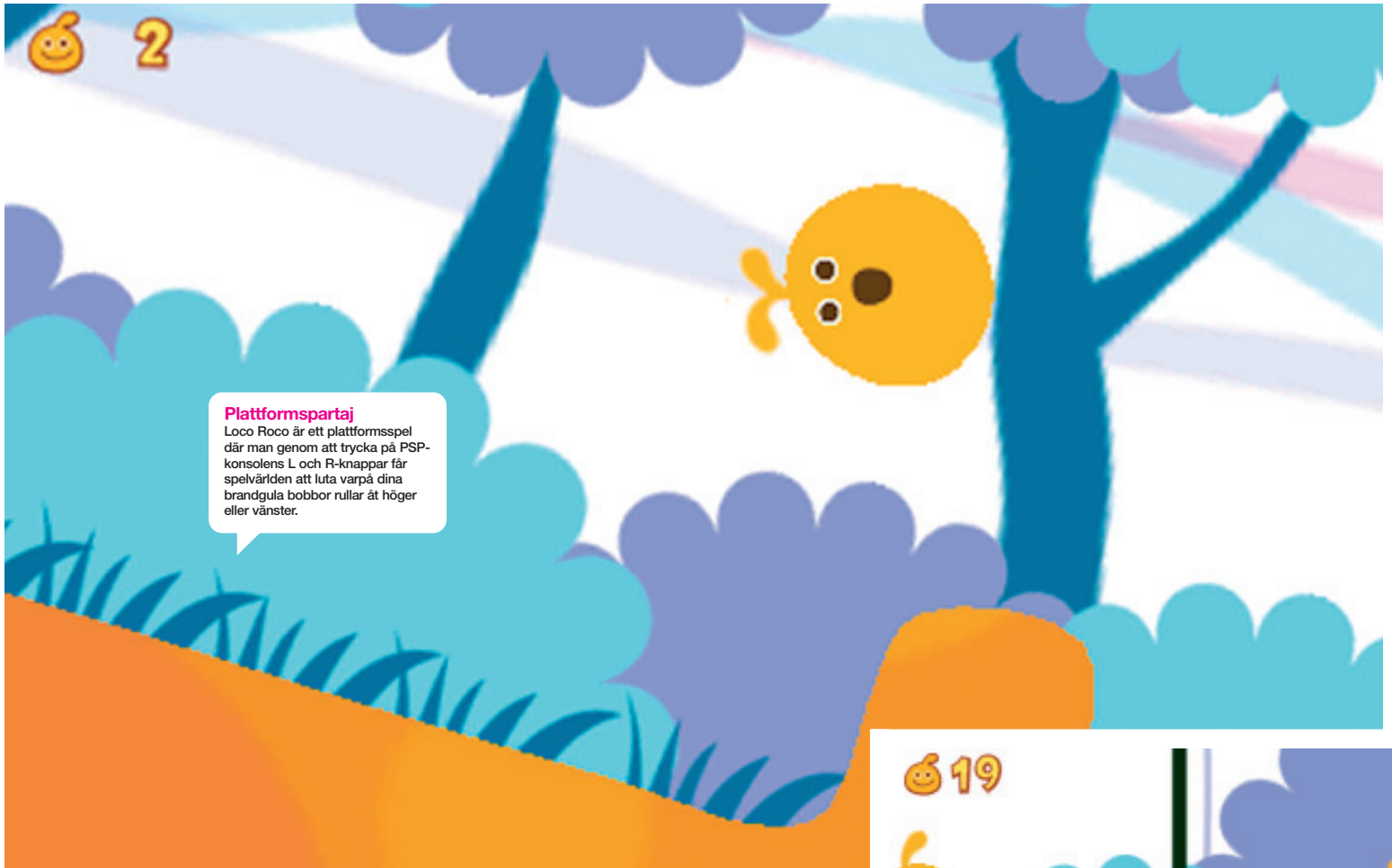


Syphon Filter: Dark Mirror är ett mycket utmanande spel där ingen fiende drivs av någon dödsångest. Tvärtom kommer de kämpa till sista blodsdroppe och du kommer ofta att få bita i det berömda gräset.



# Loco Roco

Tokrolig plattformssaction med små gulliga slemblobbar. Sommarens mest oemotståndliga spel är här!



### Plattformspartaj

Loco Roco är ett plattformsspel där man genom att trycka på PSP-konsolens L och R-knappar får spelvärlden att luta varpå dina brandgula bobbor rullar åt höger eller vänster.

## Information

**Plattform** PSP  
**Utvecklare** Sony  
**Utgivare** Sony  
**Speltyp** Plattform  
**Premiär** 23 juni  
**Antal spelare** 1  
**Rek. Ålder** 3 år  
**Testad version** Europeisk  
**Plus** Fantastisk design, underbart upplägg, originell idé och med superb musik.  
**Minus** Lite för enkelt.

**L**oco Roco är kärlek vid första ögonkastet. Redan på titelskärmen, där ett gäng små gula loco roco studsar runt på logotypen, inser jag hur genial formgivningen är. Vad som ser extremt simpelt ut på bilder är en superanimerad, organisk värld fylld med små detaljer. Spelet ser ut som en explosion i en godisfabrik och är så sött att Benke måste ta en extra insulinspruta. Det hela har klara drag av de lagom nerknarkade serierna som vi sjuttioalister och åttioalister uppfostrades med innan Disney tog över fullständigt. Tänk Barbapappa, tänk Professor Balthazar, tänk Boktipset.

Det finns sex olika sorter loco roco, med olika färger, personligheter och sångröster. En gul snäll barn-loco, en rosa flick-loco, en blå brummande pappa-loco, en svart glad-loco och så vidare. Jo, hela tiden medan du spelar sjunger dina locoroco med i

bakgrundsmusiken. När de gått ihop till en stor blobb är det en enda röst, men ibland måste du splittra upp dem i en hög småblobbar som då sjunger i kör. Det är lika fascinerande som bedårande. De små livan har mer personlighet än de flesta spelheltar där de studsar runt, gungar, sjunger och stojar, styrda av en slumpmässig men konsekvent intelligens.

Det hela går ut på att ta sig till slutet på banan och att äta så många smaskiga bär som möjligt på vägen för att växa till en riktigt stor och mysig loco roco. Spelmässigt påminner det om Mercury och lite om PC-spelet Elastomania. En del av finessen med Loco Roco är att du inte styr blobbarna direkt. Istället tiltar du hela banan fram och tillbaka med axelknapparna så att de rullar dit du vill. Genom att hålla ner bågge knapparna kan du dra ner hela världen för att sedan få dem att hoppa. Med den enkla kontrollen som grund får du sedan utforska fyrtio enorma och innehållspäckade banor. Bandesignen påminner i sitt upplägg både om de fartfyllda flipperspelen i Sonic 2 och de hemlighetsfyllda banorna i Super Mario World. Fantasien är närmast obegränsad och varje bana bjuder på nya sätt att ta sig vidare. Ibland är det stora öppna



Loco Roco går förstås att spela på svenska och är lika kul för gammal som ung. Ett per

ytor, ibland är det precis plattformande bland färliga spikbollar, ibland går det nästan av sig själv genom halkiga rörlidningar. Det är glada pinnar som lyfter dig vidare, det är taggiga kuggghjul som delar upp dig i småbitar, arga ugglor som tuggar dig som ett annat tuggummi vilket gör din loco roco fyrkantig och svårare att studsas, det är lömska klor som lyfter upp dig och kastar dig någonstans, det är luftströmmar, klubbiga tak, plattformar

## En 2:a åsikt

Min första intryck var: Puckad idé. Min slutliga åsikt är: Lika originellt som beroendeframkallande. För även om Loco Roco är enformigt och för enkelt är det ändå oerhört roligt. **8/10**  
 \_Petter Engelin

### Idé om rullande bobbor...

Producenten Tsutomu Kouno har tidigare jobbat med exempelvis Ico. Han fick idén till Loco Roco efter att ha ritat en hög små blobbar med ögon och sedan blobbar som rullar nerför en sluttning. Han insåg att där fanns en lysande spelidé och presenterade spelet för Sony, men han var tvungen att göra en avancerad demo för att bevisa hur kul spelet skulle kunna bli.





Perfekt spel för alla som är tio år eller någonsin har varit det.

som välter, tånjbara omgivningar som tyngs ner och hundratals andra varianter. Hela tiden med samma perfekta fysik och känslan av att det är en väldigt flexibel liten blobb som åker runt.

Att klara Loco Roco är inte särskilt svårt. Det finns visserligen en del fiender, de kolsvarta och arga moja som ser ut som sura mustascher, som gärna tuggar i sig lite av ditt lilla studsande sångkollektiv. Men de går att besegra

med en resolut knuff, och efter bara några timmar har jag åkt genom alla banorna. Men då har jag missat det mesta av hemligheterna och att utforska allt helt och hållet tar åtskilliga timmar till. Gömda på banorna finns byggdelar som du kan använda för att bygga ett alldeles eget loco-hus. Det här läget visar sig vara ordentligt påkostat och påminner lite om det klassiska The Incredible Machine där du måste bygga plattformar, sätta upp fläktar och studs mattor, och få en ensam, okontrollerbar loco roco att åka dit du vill. Slutsatsen är att spelet håller minst hela sommaren, även om jag gärna hade sett lite fler banor.

Loco Roco är helt enkelt ett "må bra"-spel som alla måste spela. Om du tycker att det ser fånigt eller tråkigt ut är det bara ett bevis för att du är en kall och hemsk människa som behöver spela det. Det är en frisk fläkt bland alla spel som bara går ut på att döda, krossa och förinta. Inget annat spel ger samma känsla av mys, som om man skulle råka falla ner i en container med garnnystan.

Om alla spelade Loco Roco skulle det definitivt inte finnas några krig. Öka antalet loco roco och skapa fred i världen!

**Mikael Sundberg**

**9/10**

Grafik 9 Spelbarhet 9 Ljud 9 Hållbarhet 8 Sommarens skönaste spel

# Dr. Kawashima's Brain Training: How Old is Your Brain?

Vi har motionerat våra hjärnor i Nintendos nya

Plattform Nintendo DS Utvecklare Nintendo Utgivare Nintendo Speltyp Pussel Premiär 9 juni Antal spelare 1-16 Testad version Amerikansk Rek. ålder 3 år

**J**a, jag vet att det kan verka som en helknäpp idé. Vem sjutton skulle frivilligt betala för att räkna matematik och lösa andra hjärnstimulerande problem på sin lediga tid? Jag kan erkänna att jag var skeptisk till spelidén i början, men om sanningen ska fram är Dr. Kawashima's Brain Training helt genialisk. Låt mig förklara varför.

Det Brain Training går ut på är, i all enkelhet, att erbjuda människor enkla övningar som stimulerar hjärnan på bästa tänkbara sätt. Att spelet är revolutionerande råder det inga tvivel om, för hur ofta utvecklar neurologer spel som inte är ämnade att försoffa? Enligt doktor Kawashima är en halvtimme per dag allt som behövs för att ha möjligheten att trimma din hjärna och få den mer alert, och doktors digitala alter ego finns till och med i spelet som din aldeles egna coach.

När du spelar Brain Training håller du DS-enheten som en bok, där du skriver dina svar på pekskärmen. Att på snabbast möjliga sätt lösa hundra mattetal, läsa högt och komma ihåg trettio slumpmässigt utvalda ord är några av övningarna som anses ha bäst effekt för att stimulera hjärnans frontallob. En gång om dagen väljer du att se hur pass ung din hjärna är, den bästa åldern är 20 enligt doktorn, och spelet lagrar alla dina framgångar i form av grafer. Du kan till och med kolla upp hur det har gått för dig under ett helt år genom att bläddra tillbaka i statistiken.

Att upp till fyra personer kan träna sina hjärnor på en och samma kasset

är hur piffigt som helst, tack vare de fyra profilplatserna. Ibland drar Kawashima till med roliga ritövningar som bonus och ju fler man är, desto fler utföranden får koalor, Afrika och lokomotiv. Synd att jag inte kan visa er hur Jonas anser att just Afrika ser ut. Ingen vacker syn.

Dessvärre är Brain Training absolut inte ett spel som passar alla. Det är inte ämnat att spelas i mer än just en halvtimme om dagen, och att man endast har sin egen hjärna som med- eller motspelare kan nog uppfattas som irriterande för high score-jagande ungdomar. Ett annat litet minus är att de, visserligen få, övningar som styrs med rösten inte riktigt fungerar så bra som jag skulle vilja. Spelets strooptest är den sämsta övningen, eftersom spelet anser att "blue" ska uttalas "blooh" med en fet betoning på den sista stavelsen.

Dr. Kawashima's Brain Training är ett spel med makalös livslängd som dessutom underhåller samtidigt som det gör nytta. Jag trodde faktiskt inte att jag någonsin skulle pröjsa för att få räkna matte under tidspress, men Nintendo har lyckats galant med att kombinera nytta med nöje. Brain Training är ett askul litet tidsfördriv som bevisar att TV-spel kan vara nyttigt och stimulerande på en och samma gång.

**Sophie Warnie de Humelghem**

**8/10**

Grafik 5 Spelbarhet 8 Ljud 8 Hållbarhet 9 En trimmad hjärna är en glad hjärna

**Daily Training** Back More

This training will help your **basic brainpower.**

NIN	Brain Age: <b>57</b>
mike	Brain Age: <b>53</b>
JANE	Brain Age: <b>40</b>
satoru	Brain Age: <b>22</b>

Själva grejen med Brain Training är att spelet, med enkla men effektiva övningar, låter dig trimma dina sömniga gamer-hjärnceller. Upp till fyra personer kan ha en egen profilplats på spelkassetten, och ju fler man är desto roligare blir spelet.

## Recensioner

# Rise of Legends

Rise of Legends är tillbaka i fantasykostym

Plattform PC Utvecklare Big Huge Games Utgivare Microsoft Speltyp Strategi Premiär Ute nu  
Antal spelare 1-8 Testad version Guld Rek. ålder 12 år

**A**io är en fantastisk variationsrik värld. Här finns Vinci-riket, ett vetenskapens kungadöme med huvudpersonen i kampanjen, Giacomo i spetsen. Här finns även det mystiska Cuotl-riket och det magiska riket Alin. Aio är skådeplatsen för Brian Reynolds (Civilization II) senaste realtidsstrategispel och uppföljaren till det lysande Rise of Nations från 2003.

De allra flesta realtidsstrategispel bygger på spegelprincipen. Den ena fraktionen har en enhet, och nästa fraktion har en snarlik enhet att kontra med. Det finns naturligtvis undantag, men frågan är om inte skillnaderna mellan fraktionerna i Rise of Legends är de största någonsin. De finns tre fraktioner vars enheter och styrkor skiljer sig markant från varandra. Vinci-fraktionen fokuserar mycket på basbyggnad och teknologi, Alin använder magi och bygger på stora mängder "billiga" enheter, medan Cuotl är mystiker med väldigt starka hjälteenheter vars förmågor kan avgöra hela strider. Frågan man ställer sig är givetvis hur balanserat det hela är, men för den som bennästr sin fraktion verkar det alltid finnas sätt att kontra motståndarens styrkor.

Även om Rise of Legends värld och enheter känns inspirerade så kan detsamma inte sägas om kampanjens handling. Uppdragens upplägg känns

lite förutsägbart tråkiga och jag hade hoppats på ett mer nyskapande upplägg. Strategikartans funktion från Rise of Nations får en undanskymd roll då kampanjerna är linjärt upplagda och man därför inte får samma återspelningsvärde som i Rise of Nations.

Grafiken och designen håller annars toppklass, vilket tyvärr inte kan sägas om ljudeffekter och röster.

Jämfört med Rise of Nations är det en besvikelse, men söker du ett strategispel som försöker sig på och lyckas med att bjuda på radikalt olika fraktioner så ska du definitivt testa Rise of Legends.

**\_Bengt Lemne**

**7/10**

Grafik 8 Spelbarhet 8 Ljud 6 Hållbarhet 6  
Ojämnt men ändå köpvärt



I slutet av en match mot datorn förstör Cuotl-styrkorna en Vinci-bas. Resurser och städer är väldigt viktiga i Rise of Legends.

Flat Out 2 blandar grovgruset från det första spelet med stadsracingen från Criterions Burnout-spel.



## Flat Out 2

Supersnygg vansinnesracing med god variation

Plattform PC, PS2, Xbox Utvecklare Bug Bear Utgivare Empire Speltyp Racing Premiär Ute nu  
Antal spelare 1-4 Testad version PS2, PAL Rek. ålder 3 år

**F**lat Out var en frisk fläkt i en genre där trötta upprepningar av redan uttjatade koncept hör till vardagsmaten. När Bug Bear nu återvänder är Flat Out vida förbättrat, utökad och så pass mycket bättre att flera av de senare årens mest uppmärksammande arkadracingspel faktiskt ställs i skamvrån.

Förutom smutsigt folkrace innehåller Flat Out 2 stadsracing i exakt samma våldsamma anda som Criterions Burnout-spel. Blandningen är strålande

och innebär givetvis att här finns en sanslös mängd variation.

60 välgjorda banor, 34 roliga bilar, skumpig bilfysik, superläcker grafik, idiotiskt tempo och helt förstörbara miljöer bildar ett ljuvligt racingspel som passar perfekt i sommarvärmen.

**\_Petter Engelin**

**8/10**

Grafik 9 Spelbarhet 8 Ljud 8 Hållbarhet 8  
Läcker vansinnesracing

## Table Tennis

Rockstar Xbox 360-debuterar med bordtennis

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

**A**tt göra ett spel baserat på pingis är såklart ytterst otacksamt. Sporten är intimt förknippad med nedgångna gymnastiksalar och är totalt oglamourös. Det här vet såklart Rockstar och har därför tagit i från tårna för att göra spelet så bra att det ska vara helt outhärligt för alla Xbox 360-ägare.

Och faktum är att man lyckats nästan fullt ut. Table Tennis innehåller nämligen ett unikt spelsystem som verkligen gör denna ursnabba sport rättvisa. Bordtennis på hög nivå bygger ju som bekant helt på teknik samt luriga skruvar, och varje knapp motsvarar därför ett skruvslag. Genom att ge bollen olika färger beroende på hur du skruvat, har motståndaren några tiondelar på sig att uppfatta hur de bäst returnerar den. Det är dock lättare sagt än gjort och brutal reaktionsförmåga är därför vägen till framgång i Table

Tennis. Utöver det finns ett smart system för servar, en välgenomtänkt funktion för kantbollar och möjlighet att göra sanslösa räddningar på bollar man trodde var förlorade. Dessvärre är inte rörelseschemat helt perfekt och din spelare liksom hoppar fram snarare än gör mjuka rörelser. Det stör helheten en aning.

Rockstars Xbox 360-debut Table Tennis är ändå sammantaget en glad överraskning och det eminenta Xbox Live-stödet är pricken över i. Jag kommer att spela åtskilliga timmar digital pingis i sommar, och jag kan faktiskt rekommendera dig att göra detsamma.

**\_Jonas Mäki**

**8/10**

Grafik 7 Spelbarhet 8 Ljud 8 Hållbarhet 8  
Klockren ping pong-simulator



Xbox Live-stödet i Table Tennis är riktigt bra och bortsett från servarna finns inget lagg att tala om. Det går att spela både vänskapsmatcher och miniturneringar och det är givetvis utmanande att klättra på världsrankingen.

#### Hon vägrar att dö

Alyx och Gordon arbetar tillsammans under hela äventyret vilket gör att striderna ofta blir för enkla, framförallt då Alyx inte kan dö och har obegränsad mängd ammunition.



## Half-Life 2: Episode One

Chockerande kort fortsättning på Gordons kamp mot utomjordingarna...

### Information

**Plattform** PC  
**Utvecklare** Valve  
**Utgivare** EA  
**Speltyp** Action  
**Premiär** Ute nu  
**Antal spelare** 1  
**Rek. Ålder** 18 år  
**Testad version** Guld

**Plus** Underbart bra grafik, strålände manus, riktigt bra ljud, bra tempo, läcker design.

**Minus** Helt vansinnigt kort, klaustrofobisk band-design, inget nytt multiplayerinnehåll, saknar storyelement.

**S**nacka om snopet. I 18 månader har jag väntat på fortsättningen på mitt absoluta favoritspel. I 32 timm ar jävlades jag med min köplats på registreringstjänsten Steam för att kunna starta spelet. Nu, 3 timmar och 18 minuter efter det att jag tryckte på "Play Game" är det över...

Jag brukar inte vara den som klagar på korta spel (jag är faktiskt en av få som förespråkar det då evighetsspel som exempelvis The Elder Scrolls IV framkallar svåra panikattacker hos mig) men detta är faktiskt under all kritik.

Episode One tar sin början direkt efter det att Gordon Freeman och Alyx Vance sprängt reaktorn i det hotfulla citadellet. I spelets inledande sekvens är det Alyx och hennes robothund Dog som gräver fram Gordon under högar av bråte. Timmarna som följer handlar om

hur Gordon och Alyx evakuerar City 17 som nu delvis ödelagts av de stridigheter som ägde rum i Half-Life 2. Äventyret börjar med att de båda ger sig tillbaka in i citadellet för att förstöra den huvudsakliga energikällan och beslagta information om Combinetruppernas ondskefulla planer för världsherravälde. Jag får se hur G-Man hålls kvar mot sin vilja och hur stora delar av Combines styrkor nu bara återstår i form av splittrade, vilseledda fraktioner utan understöd.

Men mycket mer än så är det inte, tyvärr. För där Half-Life 2 bjöd på sanslös storskalighet, ljuvlig variation och underbart härlig atmosfär känns Episode One krampaktigt klaustrofobiskt, oambitiöst och stundtals riktigt tråkigt. Pusslen är variationer på redan använda sådana från Half-Life 2,

fienderna är förvånansvärt få och det känns som om jag hela tiden springer om kring på sömniga banor som aldrig skulle platsat i Half-Life 2.

Samspelet mellan Gordon och Alyx, det rappt och roligt skrivna manuset, Gordons alla underbara vapen och den geniala grafiken tillhör självklart spelets yttersta styrkor medan mycket annat känns som en besvikelse.

Jag hoppas verkligen inte att Valve blivit för bekväma i sin briljans, för om jag inte visste bättre skulle jag tro att det var fallet med Half-Life 2: Episode One.

**\_Petter Engelin**

## 6/10

Grafik 9 Spelbarhet 7 Ljud 9 Hållbarhet 2  
**Alldeles på tok för kort**

### En 2:a åsikt

Ny fräsch ljusteknik och nya läckra effekter kan tyvärr inte dölja det faktum att Episode One är en knappt fyra timmar lång flört mellan Alyx och Gordon. Medan deras relation fördjupas och växer sig starkare saknar resten av spelet de där stora ögonblicken som gjorde Half-Life 2 otroligt bra. 6/10

**\_Jesper Karlsson**

# 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>New Super Mario Bros</b>	DS / Nintendo	
	Vi hade nästan trott att Nintendo helt hade övergivit det klassiska tvådimensionella plattformshoppande, men efter ett drygt decennium är det dags för comeback och vem kan motstå den stundtals gigantiske rörmokaren?		
02	 <b>Loco Roco</b>	PSP / Sony	
	Vänster, höger, hopp, separera och rulla ihop. Så kan man sammanfatta sommarens tokroiligaste spel. De senaste veckorna har stora delar av redaktionen njtit av helmysiga spelstunder med Sonys gula bobbor.		
03	 <b>Street Fighter Alpha Anthology</b>	PS2	
	Peters absoluta slagsmålsfavorit är utan tvivel Street Fighter Alpha 3 och givetvis har Capcom nya samling gått varm på redaktionen. Dock har han fått ohälsosamt mycket stryk av både Micke och Mäki.		
04	 <b>Mashed: Fully Loaded</b>	PS2, Xbox / Empire	
	Ett av de spelen som vi spenderat överlägset mest tid med här på redaktionen är Mashed. Spelprincipen är samma som i Codemasters Micro Machines-spel och lämpar sig säkert perfekt för fyra spelare.		
05	 <b>Flat Out 2</b>	PC, Playstation 2, Xbox / Empire	
	Uppföljaren till den finskutvecklade folkracefesten har den senaste månaden bjudit på en hel del sanslösa spelstunder. Som till exempel då Petter rammade in Jesper i ett utedass, som sedan sprängdes. Obetalbart.		

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

## Månadens mest efterlängta

Redaktionens nuvarande fem önskespel

Plats	Speltitel	Format	Utgivare
01	 <b>Gears of War</b>	Xbox 360 / Microsoft	
	Efter att ha testspelat Epics kommande actiondräpare grundligt på årets E3-mässa är vi sanslöst ivriga inför att få recensera det färdiga spelet. Den brutala motorsågsbajonetten får oss att mysa av välbehag.		
02	 <b>Super Mario Galaxy</b>	Nintendo Wii / Nintendo	
	När vi för första gången fick chans att provspela nästa stora Mario-äventyr kändes det lika underbart intuitivt och sanslöst charmigt som när vi testade Super Mario 64 för första gången... Galaxy kommer att totalregera.		
03	 <b>Mass Effect</b>	Xbox 360 / Microsoft	
	Rollspelsmästarna Bioware är tillbaka med ett spel som tar konceptet från Knights of the Old Republic till helt nya nivåer. En ljus och vacker framtid är på väg att gå mot sin undergång och vi kan inte vänta.		
04	 <b>Bioshock</b>	PC, Xbox 360 / Take 2	
	Irrational Games blandar skräck och action med rollspelselement i den spirituella uppföljaren till System Shock 2. Utan tvivel den mest fantasifulla spelvärld vi såg på årets mässa och ett spel vi längtar mycket efter.		
05	 <b>Assassin's Creed</b>	Playstation 3 / Ubisoft	
	Från teamet bakom de senaste årens Prince of Persia-spel kommer Assassin's Creed. En resa bakåt i historien till korstågens tid nere i Mellanöstern och en chans att pröva på livet som lönnmördare. Sanslöst lovande...		

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

## Månadens retrospel



### SUPER MARIO LAND

Gameboy / 1989

Tillsammans med Gameboy lanserade Nintendo även en helt ny sidohistoria med Mario. I Super Mario Land hade det gamla Svampriket bytts ut mot Sarasaland, prinsessan Peach bytts ut mot Daisy och skräcködlan Bowser bytts ut mot rymdpiraten Tatanga. Anledningen var att Metroids pappa Gunpei Yokoi producerade spelet istället för Shigeru Miyamoto, och han ville ge Mario en omstart.

Allt från omgivningarna och musik var helt nytt, och även om spelets grafik var svart/vit kändes Super Mario Land riktigt fräscht. Mario fick åka ubåt, besöka antika kinesiska miljöer och slåss mot Påsköns jättehuvuden. Till skillnad från Marios andra äventyr hade Super Mario Land betydligt färre fiender och den stora utmaningen låg i krävande plattformshoppande på de sinnrikt utformade banorna. Super Mario Land känns som en bortglömd pärla och det enda som återstår av Super Mario Land idag är att man kan spela som Daisy i de senare Mario Party-spelen.

## Försäljningslistor

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

### Försäljningstoppen Sverige (maj)

Plats	Speltitel	Format	Utgivare
01	<b>Heroes of Might &amp; Magic 5</b>	PC / Ubisoft	
02	<b>World of Warcraft</b>	PC / Vivendi	
03	<b>The Sims 2 Kul för familjen: prympaket</b>	PC / EA	
04	<b>Buzz: The Big Quiz</b>	PS2 / Sony	
05	<b>Battlefield 2</b>	PC / EA	
06	<b>The Sims 2 Arbetsliv</b>	PC / EA	
07	<b>The Sims 2</b>	PC / EA	
08	<b>Guild Wars Factions</b>	PC / NCsoft	
09	<b>FIFA Fotbolls-VM 2006</b>	PS2 / EA	
10	<b>Hitman: Blood Money</b>	PC / Eidos	

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



### Försäljningstoppen USA (maj)

Plats	Speltitel	Format	Utgivare
01	<b>Kingdom Hearts II</b>	PS2 / Square Enix	
02	<b>Ghost Recon Advanced Warfighter</b>	Xbox 360 / Ubisoft	
03	<b>The Elder Scrolls IV: Oblivion</b>	Xbox 360 / Take 2	
04	<b>Major League Baseball 2K6</b>	Xbox 360 / Take 2	
05	<b>Battlefield 2: Modern Combat</b>	Xbox 360 / EA	
06	<b>Tomb Raider Legend</b>	Xbox 360 / Eidos	
07	<b>The Godfather</b>	PS2 / EA	
08	<b>MLB '06: The Show</b>	PS2 / Sony	
09	<b>Major League Baseball 2K6</b>	PS2 / Take 2	
10	<b>Tomb Raider Legend</b>	PS2 / Eidos	

Statistik från NPD Funworld.



### Försäljningstoppen Japan (maj)

Plats	Speltitel	Format	Utgivare
01	<b>New Super Mario Bros</b>	DS / Nintendo	
02	<b>Tetris DS</b>	DS / Nintendo	
03	<b>Brain Training 2</b>	DS / Nintendo	
04	<b>Pro Evolution Soccer 6</b>	PS2 / Konami	
05	<b>Brain Training</b>	DS / Nintendo	
06	<b>Animal Crossing: Wild World</b>	DS / Nintendo	
07	<b>Jikkiiyou Powerful Pro Baseball</b>	PS2 / Konami	
08	<b>English Training</b>	DS / Nintendo	
09	<b>Pokémon Ranger: Diamond &amp; Pearl</b>	DS / Nintendo	
10	<b>hack//G.U. Vol. 1: Rebirth</b>	PS2 / Namco Bandai	

Statistik från Famitsu.



# VINN JUICED ELIMINATOR (PSP)

Tävla med Gamereactor och PSP-versionen av racingspelet Juiced!

**1. Vad heter utvecklarna bakom Juiced?**

1: Criterion X: Rage 2: Juice Games

**2. Hur kraftfull är en Nissan 350Z?**

1: 280 Hk X: 180 Hk 2: 380 Hk

**3. Vilken tillverkar bilmodellen Civic?**

1: Mazda X: Honda 2: Toyota

Skriv ned rätt svarsalternativ, märk ditt brev eller mail med "Juiced" 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.





## Phoenix *It's Never Been Like That*

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

*It's Never Been Like That* är en perfekt titel på den här skivan, för indiepopgruppen Phoenix har aldrig låtit såhär. Fransoserna visar med sin nya platta upp en lite renare och fräschare sida. Mysigare än flanelskjortor och solnedgångar, där självbiografiska kärlekstexter möter toksnälla, dansvänliga indie-melodier. De lite rockigare avvikelserna finns också här, och lyckas som vanligt uppenbara sig i precis rätt tillfälle och byta av det rara popmönstret med lite jävlar anamma.

Även om Phoenix förra album *Alphabetical*, som var bandets egentliga genombrott, rosades internationellt av en enig kritikerkår, så var det inget jag riktigt fastnade för. Musiken kändes lite för monotont, lite vilsen och väldigt väldigt vanligt.

*It's Never Been Like That* är däremot allt som *Alphabetical* borde varit. Och lite till. Phoenix har verkligen hittat sitt sound, och det låter helt enkelt förbaskat bra. Sommaren och strandens soundtrack, männe? **9/10**



## Primal Scream *Riot City Blues*

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

Skotska Primal Scream har alltid stått ut med sitt säregna sätt att blanda elektronisk, dansant klubbmusik och mer alternativ pop. Medan plattor som *Screamadelica* tog över dansgolven världen runt, så fungerade bland annat *Sonic Flower Groove* som ett nyskapande 60-talsnostalgiskt och harmoniskt pop-album.

Nu när det sjunde studioalbumet *Riot City Blues* har anlänt lägger Primal Scream delvis technon på hyllan och fokuserar istället på popmusik av det lite svängigare slaget, med klara influenser från Rolling Stones och Amerikansk blues. Snäva riff och bluesbasgångar täcker upp det mesta av ljudbilden, och kompletterar Primal Screams indieoptoner förträffligt. Visserligen når ingen av låtarna på *Riot City Blues* upp till samma standard som exempelvis klassiska *Velocity Girl* eller tidiga *Silent Spring*, men som helhet är detta album jämnt, fräscht och riktigt bra. **8/10**

# Avskalat

Sonic Youth har lugnat ned sig avsevärt på nya plattan

## Sonic Youth

### *Rather Ripped*

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

Det är ju egentligen ganska roligt att mitt första riktiga möte med Sonic Youth var resultatet av att jag gick vilse. Platsen var Roskilde, temperaturen var ungefär 463 plusgrader och jag var törstig som en nysprungen häst.

I jakten på vätska sögs jag in av det mest hypnotiska ljud jag någonsin hört, och istället för en törstsläckande dryck blev det ett sprängfyllt, stekhet tält med ett gäng galningar som fullkomligt slaktade moddade elgitarrer med hembyggda pedalar. Det totala ljudet byttes hastigt ut mot 70-talsnostalgisk pop, som i sin tur transformerades

till progressiv rock. Efter en hop andra genrebyten, två timmar senare, gick jag därifrån med resten av publiken, nöjd och glad.

Redan med *Confusion Is Sex* (1983) visade Sonic Youth upp sin speciella originalitet. De tog Amerikas undergroundscen med storm då de demonstrerade alternativa interpretationer av såväl punk- och indierock som noise och andra mer experimentella stilar, något som senare utvecklades och förfinaades. Till slut mynnade det ut i kalasalbumet och rockmilstolpen *Daydream Nation*.

Nu, ungefär 20-talet album efter debuten, kan jag konstatera att Sonic Youth blivit lite mer vågade, moderniserat sin musik som nu inte

alls känns lika originell. På *Rather Ripped* är de plågsamma gitarrerna delvis utbytta, och istället bjuds det på minimalistiska, lättihågkomliga popmelodier. Visserligen finns det små noise-moment som för tankarna tillbaka till tidigare album, men tråkigt nog känns de bara som utfyllnad.

*Rather Ripped* är dock absolut inte en dålig skiva. Hoppyttringen av de varma gitarmelodierna, de sköna trummorna och på snudd till svåruthärdliga, trötta men känslomässigt starka sångprestationerna ger en vemodig men ändå trevlig känsla.

*Rather Ripped* är inte en av gruppens bästa plattor, långt ifrån, men heller inte en av de sämsta. **7/10**



## Busta Rhymes *The Big Bang*

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

Jag är en översvenne, en blek stackare med lika mycket street-cred som Anders Lundin, men när jag lyssnar igenom Busta Rhymes nya platta känner jag mig märkligt mycket gangsta. Anledningen är enkel, för *The Big Bang* är en sån där riktigt skön hiphop-platta där allt känns professionellt planerat. De allra mest framstående rapparna i dagsläget trängs om gästplatserna och alla stereotypiska gangster-fasoner känns så otroligt medvetna, nästan på gränsen till självironiska. *Celebra* producenter som Dr. Dre och Eric Sermon kryddar med originella rytmer, och texterna är nästintill briljant. Rapartister som Obie Trice, Q-Tip och Raekwon kompletterar Bustas ilsna rap som låter bättre än någonsin, och skönsjungare som Mariah Carey och Mary J Blige tillför en grym harmoni och variation. **8/10**



## Hoobastank *Every Man For Himself*

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

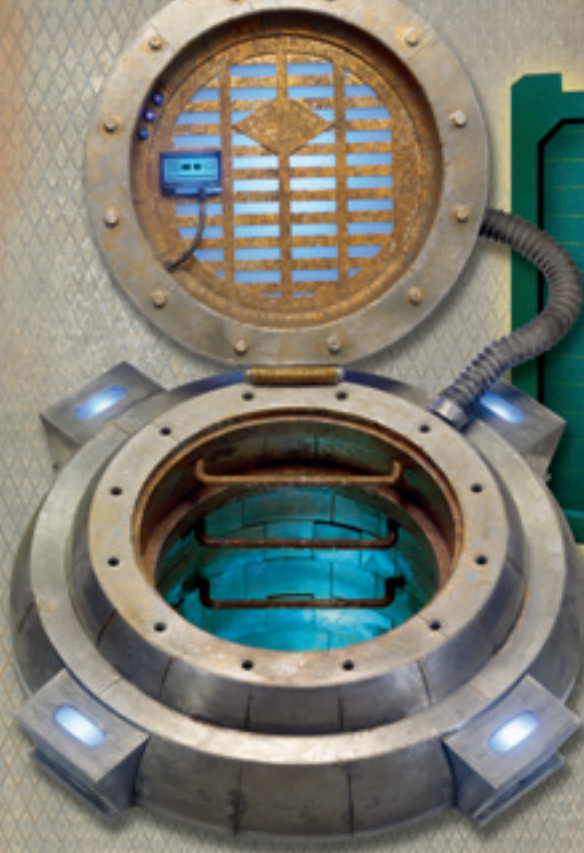
Till en början låter det här inte så pjåkigt. Inte pjåkigt alls faktiskt. De första två spåren *Born to Lead* och *Moving Forward* bjuder på punkig rockattityd och melodios finslipning som känns precis lagom lättlyssnat och opersonligt. Men det blir sämre... mycket sämre.

De tio låtarna som följer är bland de mest radiokåta och repetitiva jag någonsin haft missnöjet att stöta på, tyvärr. *Every man for himself* är också en platta med total avsaknad av variation, vilket är resultatet av att Hoobastank försökt blanda så mycket olika utförandesätt och musikstilar de möjligtvis kan i hoppet om att skapa något fräscht. Hopkoket blir som en järngrå sörja av meningslösa melodier. *Every Man For Himself* känns ungefär lika kul som ett stort, kliande halseksem. **3/10**

12+

www.pEGI.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  
PRIME  
HUNTERS**



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™



## Fantastiskt

Anna Eklund har njutit i stora drag av Miranda Julys regidebut

### Me and You and Everyone We Know

Genre **Dramakomedi**  
Premiär Ute nu  
Text Anna Eklund

Visst är det något speciellt med debuten. Fråga bara Miranda July, hon borde veta. Ända sedan Me and You and Everyone We Know gick upp på diverse filmfestivaler har det bankats hejdlöst på djungeltrumman om att något utöver det vanliga varit i görningen. Och innan Zach Braff hunnit haspla ur sig "Independentdänga" hade July skaffat sig just en tvättäkt sådan.

Christine är en obotlig dagdrömmare som definitivt inte står med bägge fötterna på jorden. Den ensamstående tvåbarnspappan Richard är inte redo för någonting, och definitivt inte att börja dejta. Men ibland är sannolikheten osannolik och

ljuv musik uppstår när de bägge stöter på varandra i en skobutik där Christine är i full färd med att sätta strumpor på sina öron.

Har det inte framgått redan så tål det att upprepas och huggas i sten; Me and You and Everyone We Know är inte som andra filmer. Genren går förvisso att spåra till bitterljuva dramakomedier där Garden State och Happiness finns i tätklungan. Men Miranda Julys säregna och välskakade cocktail är minst lika hjärtvärmande och underfundig. Dessutom bemästrar hon den klassiska balansakten att aldrig bli så allvarsam att det blir tungrott men heller aldrig så lättamt att det blir för muntert. Och så har vi det där med skådespelet, det sägs att unga barnskådisar är den svåraste kategorin att regissera och ge instruktioner till. Någon måste ha glömt

berätta det för July som inte har några som helst problem att dra ut topprestationer från de bägge barnen. Vidare anses det vara riskabelt att som regissör spela huvudrollen i sin egen film eftersom man riskerar att tappa helhetsperspektivet. Men July har slagit dövörat till även där och ger ett begåvat porträtt av konst-nären Christine som en slags kvinnlig variant av Napoleon Dynamite.

Miranda Julys debut förkroppsligar den där känslan som man aldrig klarar av att definiera, symboliserar det där man inte riktigt kan sätta fingret på och hyllar alla de där vardagsögonblicken som passerar förbi utan att man hinner märka det. Världsklass. Jag tycker det. Ni kommer tycka det. Och alla vi känner kommer tycka det. **9/10**



### V för Vendetta

Genre **Actionthriller**  
Premiär 27 juli  
Text Anna Eklund

München, Good Night, and Good Luck och Syriana är bara några aktuella exempel på filmer med en politisk agenda. Samtidigt vet vi sedan tidigare att filmatiseringar av serietidningar har en förkningsfrekvens i kanintempo. Slår man ihop de två fenomenen får man V för Vendetta, en adaption baserad på seriegurur Alan Moores dystopi om ett totalitärt Storbritannien där en maskerad frihetskämpe med tilltalsnamnet "V" inleder en enmansrevolt för att störta den korrupta regeringen.

James McTeigues debutfilm är en frisk fläkt i en sedan lång tid tillbaka överbefolkad och urholkad actiondomän. Trots publikfrämjande ändringar från serieförlagan känns filmatiseringen som det mest subversiva och medryckande som Hollywood spottat ut sig på många år. Och 1984-författaren George Orwells ande svävar antagligen omkring och ler belåtet. V för Vändigt bra. **8/10**



### Saw 2

Genre **Thriller**  
Premiär 21 juni  
Text Anna Eklund

När seriemördaren Jigsaw återvänder för ytterligare en sadistisk holmgång möts han föga förvånande inte av jubel och röda mattor. Istället stöter han på en välkomstkommitté i form av den hårdføre poliskommissarien Eric Matthews som inte har några problem med att fängsla honom. Men maktförhållandet ändras tämligen omgående när det visar sig att Jigsaw gillat en dödsfälla för Matthews som där tiden håller på att rinna ut.

Till skillnad från förra Saw-filmen har betydligt fler karaktärer inkluderats vilket gör att man går miste om den klaustrofobiska känslan från den första filmen. Annars är det samma visa som förra gången; skådisarna verkar lida av svårartad scenskräck. Å andra sidan finns det även här en överraskande slutkläm väl värd att vänta på. Och konceptet har inte hunnit bli tröttsamt riktigt ännu. **6/10**



### Brokeback Mountain

Genre **Drama**  
Premiär 12 juli  
Text Anna Eklund

Det tog förvisso åtskilliga decennier innan machokulturens stenhårda patent kunde brytas inom den jämntyrista västerngenren. Men med facit i hand så var det värt all väntan. Ang Lees stillsamt tränande kärleksdrama om två homosexuella cowboys som träffas på en bergssluttning i 60-talets Wyoming är värd alla lovord och Oscarsgubbar som den överrösts med.

Det smärtsamt begåvade skådespelet från Jake Gyllenhaal och framförallt Heath Ledger fungerar symbiotiskt med Lees mästerliga regi där det viktigaste många gånger är det som inte sägs och det som inte görs men som ändå kan anas i den undertryckta vreden, dolda längtan och naturromantiken. Att den utspelar sig under en längre tidsperiod gör att den får ett episkt melankoliskt skimmer över sig som aldrig är i närheten att bli billigt sentimentalt. Brokeback Mountain är en film att förvara i bröstinnerfickan, så nära hjärtat som möjligt. **9/10**



### Into the Blue

Genre **Action**  
Premiär 5 juli  
Text Erik Nilsson Ranta

Sportdykaren Jared, hans flickvän Sam och två vänner hittar spår efter ett gammalt sjörövarskepp under en dykartur. Skeppet sågs ha skatter värda ett par 100 miljoner dollar och kompisgänget börjar drömma om ett liv fullt av rikedomar. Knarksmugglande skurkar vars plan kraschar i närheten av fyndplatsen är inte lika glada och snart hamnar Jared och kompani i ett spel på liv och död.

Into the Blue överraskar direkt. Detta genom att inte inkludera David Hasselhoff i förtexterna. För det här är väl ett 2 timmar långt avsnitt ur serien Baywatch? Så känns det i alla fall då manusarbetet är överdrivet blekt, rakt igenom. Regissören John Stockwell försöker ändå göra det bästa av situationen. Han kombinerar pulshöjande stunder med fina undervattensscener där form av Paul Walker och Jessica Alba plaskar runt bland hajar och banditer. Into the Blue blir aldrig mer än måttligt underhållande, men det är ju åtminstone bättre än ingenting. **5/10**

# A HAIRY HERO...

## ...AND HIS BALLS ARE ON THE LINE

In this brand spanning new platform adventure, Aiai may look like your everyday Super Monkey. But he's got a secret weapon – his balls. They can burst into flames, turn wooden, become sticky – whatever it takes to stop the evil Naysayers and re-unite the 5 monkey worlds.

*His balls are big. But the adventure is enormous!*



• New magical ball abilities



• 5 new worlds to explore

# SUPER MONKEY BALL ADVENTURE

## OUT NOW



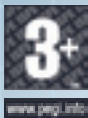
PlayStation 2



www.sega.co.uk

© 2006 SEGA Corporation. SEGA, the SEGA logo and SUPER MONKEY BALL ADVENTURE™ logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved. "PlayStation" and "PS2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PSP" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo, Nintendo GameCube and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo.

Finns att köpa i välsorterade butiker.



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

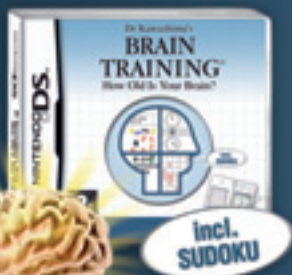
# WHAT DID YOU HAVE FOR LUNCH THE DAY BEFORE YESTERDAY?

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.



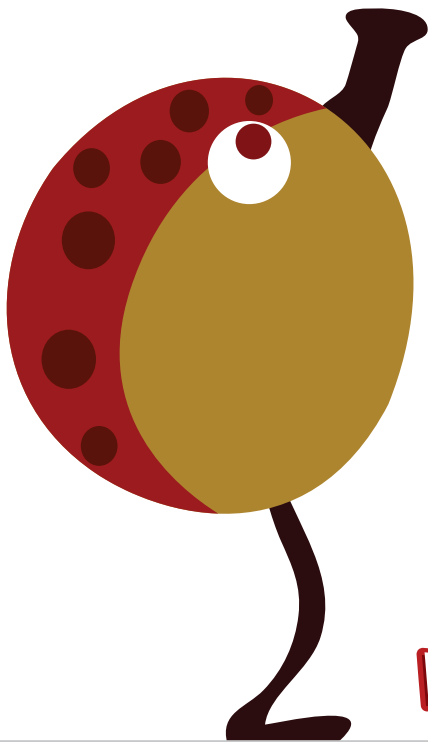
NINTENDO DS .lite

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



□□□□

# LocoRoco™



**LOCOROÇO: SPELET  
SOM FÅR DIG ATT LE.  
EXKLUSIVT TILL PSP.**



**LocoRoco.com**

[yourpsp.com](http://yourpsp.com)



™, ®, "PlayStation", "PSP" and "UMD" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. ® is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.  
LocoRoco™ and LocoRoco.com are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. LocoRoco is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.



**Game  
reactor**  
[www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)