

GRATIS
TIDNING

September 2006
Nummer 40

Game reactor

Skandinaviens största speltidning

www.gamereactor.se

Dead Rising

Hur många zombies kan
du slå sönder med en fisk?

PLUS Half-Life 2: Episode Two Battlefield: Bad Company Lego Star Wars II Call of Duty 3 Just Cause

CHEFREDAKTÖR Petter Engelin (petter@gamereactor.se)

REDAKTÖR Bengt Lemne (bengt@gamereactor.se)

ANSVARIG UTGIVARE Petter Engelin

GRAFISK FORM Petter Engelin

TEKNIKER Emil Hall

SKRIBENTER

Jesper Karlsson
Jonas Mäki
Mikael Sundberg
Anna Eklund
Roger Rosenlund
David Fukamachi Regnfors
Sophie Warnie de Humelghem
Erik Nilsson Ranta
Martin Forsslund
Kristoffer Hansson
Love Bolin
Sebastian Lind

PRENUMERATIONER www.gamereactor.se

ANNONSER Morten Reichel (morten@gamereactor.net)
Gamereactor Danmark 0045-45887600

ADRESS Hamngatan 10, 831 33 Östersund
063-10 11 23 (info@gamereactor.se)

INTERNET www.gamereactor.se

UPPLAGA 60 000 exemplar

PERIODICITET 10 nr/år (januari och juli uteslutna)

TRYCK Colorprint Danmark

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 ÅLDSGRÄNS:

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

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

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

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

09-06

Gamereactor fyller fyra!

Petter är mallig, och lite sentimental över det faktum att vi blir fyra år denna månad...

Det slog mig först häromdagen. Det var hela fyra år sedan vi skapade det första numret av Gamereactor. Fyra år idag. Fyra långa år. Tiden går snabbt när man ha roligt brukar det ju heta, och inget annat överanvänt ordspråk passar bättre här. De senaste fyra åren känns som fyra månader och mycket av det vi hittills har åstadkommit med Gamereactor känns som små steg i en utmål, massiv trappa där våra mål är noggrant utmärkta. Vi har växt sakta men säkert, bevisat för er läsare att vi dagligen kunnat leverera läsvärt material på Gamereactor.se och varje månad i form av en gratistidning. Ändå har vi så himla mycket kvar. För vi kan bli bättre på allt, och det är vår ödmjuka grundinställning till vad vi gör. Gamereactor har under de senaste fyra åren varit en produkt vi inblandade hela tiden varit stolta över, men vi har samtidigt aldrig varit nöjda utan hela tiden strävat efter mer, efter att bli bättre.

Starten på vårt femte levnadsår kommer därför att bjuda på två viktiga landmärken för Gamereactor. Nästa nummer av tidningen kommer nämligen att innehålla en helt ny design som vi arbetat fram under de senaste sju månaderna. Samtidigt som denna nya design släpps i pappersform lanserar vi också en helt ny version av Gamereactor.se, som vi vet att många av er väntat ihärdigt på. Papperstidningen kommer att formas om för att möta de önskemål ni kommunicerat under de senaste två åren. Mer innehåll, mer rörelse, mer fart och ökat läsvärde. Vår nya site kommer att göra detsamma. Alla de användarfunktioner vi fått förfrågningar om att inkludera har vi utvecklat. Alla de funktioner som vår nuvarande site saknar, som vi hade tänkt inkludera för snart tre år sedan men inte hann med att göra, likaså. Gamereactor.se 2.0 samt det vi kallar Nya Gamereactor släpps båda på samma dag - 9:e oktober. En dag för dig att anteckna i din almanacka. En dag som vi på redaktionen har sett fram emot länge nu.

Numret du håller i handen är ett fullspäckat. Vi har spelat fler kommande spel denna månad än vad vi gjort under de senaste sju månaderna. Det märks tydligt att hösten och spelvärldens högsäsong står för dörren då massor av stekheta förhandsversioner har börjat dimpa in på redaktionen. Längre fram i tidningen



kommer du bland annat att kunna läsa om våra förhandsintryck efter att ha testspelat bland annat Call of Duty 3, Dark Messiah of Might and Magic, Frontlines: Fuel of War, Half-Life 2: Episode Two, Family Guy, Killzone Liberation och The Witcher. Om det inte skulle räcka finner du mer än dubbelt så många läsvärda förhandstester, nyheter och recensioner på Sveriges största spelsite www.gamereactor.se.

Vi ses nästa månad!

Petter Engelin (Chefredaktör)

Medarbetare



Jonas Mäki

Det finns inte mycket som rubbar leendet som för det mesta sträcker sig från öra till öra på Jonas Mäki. Så länge det finns något nytt spel som Jonas kan lägga labbarna på när han kommer till redaktionen så är han nöjd med livet och det finns det ju allt som oftast. Mindre glad blev Jonas när han upptäckte att Ben & Jerry Phish Food inte alls innehöll fiskmat som han trodde. Falsk marknadsföring!



Mikael Sundberg

Mikael kan vara den snällaste och lugnaste människan på Jorden, förutom när någon talar illa om hans favoritspel. Då brakar det loss, med diverse upprörda utspel och skriftliga källor som bevisar hur rätt han har, vilket Jonas flitigt utnyttjar då han älskar att sätta fart på Mikael's temperament. Just nu försöker han arbeta upp tillräckligt med irritation för att ringa värden och få sitt knarriga köksgolv fixat, men ännu har han inte nått kokpunkten.



Bengt Lemne

Redaktionens flitigaste besökare av spelmässor tog sig en tur ner till Leipzig för att besöka Games Convention förra månaden. Tillsammans med valda delar ur de danska och norska Gamereactor-redaktionerna bilande han från Köpenhamn till Leipzig fram och tillbaka under loppet av tre knappa dygn. Närmare 18 timmar i en Ford Mondeo, två maratondagar på mässan, massor av danskt prat och lagom mycket tyskt öl innebar att redaktören sov 16 timmar när han återvände till Sverige.

HomeTV



- Det enkla sättet att se film och TV över Internet

SE FÖRSTA FILMEN GRATIS!!!

VÄRLDENS BÄSTA BIO WWW.HOMETV.SE

**MASSOR AV NYA FILMER
ATT VÄLJA BLAND**



DET HAR ALDRIG VARIT ENKLARE OCH BILLIGARE ATT SE FILM!

NU KAN DU SURFA IN PÅ WWW.HOMETV.SE OCH SE FILM DIREKT ÖVER INTERNET. FILMKVALITÉN ÄR OPTIMAL TACK VARE DEN SENASTE STREAMINGTEKNIKEN SOM INGÅR SOM STANDARD I EN NORMAL HEMDATOR. UTBUDET PÅ TITLAR ÄR MYCKET STORT SÅ DET FINNS ALLTID NÅGOT FÖR ALLA.

**DESSUTOM FÅR DU DET SENASTE NYHETERNA OCH SKVALLRET
FRÅN FILMINDUSTRIN.**

JACKIE CHAN FULL - JOHNNY DEPP LEGEND - PAMELA ANDERSSON STRIPP - TOM CRUISE & KATIE TAPPAT SITT BARN ? - PARIS HILTON SEANSTE NYTT - KIERA KNIGHTLEY LÄGGER AV - JESSICA SIMPSONS HEMLIGA MÖTEN MED BRAD PITT
MM.MM.MM.



WWW.HOMETV.SE

Brev & Mail

Gör din röst hörd på Gamereactors brevsida!

Saknas utmaningen i dagens spel?

Det är väl ingen hemlighet att de spel som släpps idag för det mesta är bra mycket enklare att klara än de var för 10-15 år sedan. Då krävdes det att man nötte in mönster, lärde sig bossar och spelade om spelen från början när livet tog slut. Nu handlar utmaningen i dagens spel inte om att klara ut själva huvudäventyret utan om att klara det på svåraste nivån eller att hitta alla små hemligheter som utvecklaren placerat ut. Det känns dock som jag har blivit lite lat. Jag spelar gärna ett spel på den enklaste eller näst enklaste svårighetsgraden och när jag har klarat det återvänder jag aldrig. Spelet samlar damm i bokhyllan, tills jag byter in det mot ett annat spel eller så blir det bara liggande. Så var det aldrig förr i tiden, men kanske beror det också på att jag har mindre tid numera och att spelande inte är lika viktigt. Men det tror jag inte för jag lägger mer pengar på att göra varje spelupplevelse så bra som möjligt. Jag ordnar med bästa möjliga bild- och ljudförutsättningar och hakar på allt som är nytt och hett. Ändå saknar jag den gamla skolans nötnade och därför har jag glatt mig åt spel som Ninja Gaiden och Ikaruga som på varsitt sätt blandar gammal utmaning med mycket som är nytt och fräscht. Jag hoppas att fler spelutvecklare inser att det går att blanda den typen av utmaning med nya fräscha idéer och tvinga oss att engagera oss lite mer i spelsoffan.

/Björn Lindström

Kommer det rollspel till DS?

Jag har haft min Nintendo DS i fem veckor nu, och jag känner att jag börjar tröttna på den. Alla spel jag har är roliga, men de räcker inte längre än några timmar. Så jag tänkte att jag kanske skulle skaffa ett rollspel, som räcker länge och som jag kan sätta mig in i riktigt ordentligt. Finns det något sånt?

/Calle

Vi kan rekommendera Mario & Luigi: Partners in Time, men annars har det varit lite tunnslätt med rollspel. Å andra sidan dröjer det inte alltför länge innan Final Fantasy III släpps och dessförinnan kommer Contact som ser lite intressant ut.

Wii banar väg för ny spelglädje?

Har ni precis som jag helt tappat bort spelglädjen på senare tid? Jag minns 1998. Det var guldåret för mig inom TV-spel. Det var då, som jag på allvar började utforska grottor i Zelda och samla stjärnor som Mario. Konsolen var naturligtvis Nintendo 64, och spelglädjen visade ingen hejd. Så fort jag kom hem från skolan åkte den igång. Var det inte som jag tidigare nämnt, Link eller Mario jag iklädde mig rollen som, var det Banjo i Banjo-Kazooie, någon av grabbarna/tjejerna i 1080 Snowboarding eller varför inte någon av aporna i Donkey Kong 64. Allt var lika roligt. Jag spelade hela tiden. Och vad som för mig kändes som en liten stund, var egentligen timmar, och jag gjorde bara paus för att äta middag (jag blev mer eller mindre tvingad), toalettbesök uteblev frivilligt. Det jag undrar nu, är helt enkelt vart denna spelglädje tagit vägen? Jag ägt Playstation 2, Gamecube och Xbox. Nu har jag en Xbox 360. Men det spelar ingen roll. Jag får likt förbannat mer spelglädje,



Utmanande spel

Insändaren Björn Lindström saknar riktig utmaning i spel, den typ av utmaning som Tecmos Ninja Gaiden bjuder på.

när jag dammar av Super Mario Bros eller Blades of Steel till NES. Det enda jag kan hoppas på nu, är att Wii skapar ny spelglädje. Och det tror jag också att den kommer göra, det bara känns så.

/Tobias Nolervik

Hur mycket pengar kan man lägga på spel?

Jag har längtat efter Playstation 3 länge nu. Det känns bara som att jag absolut måste ha en nu i höst, kosta vad det kosta vill. Och det kommer ju tydligen kosta en hel del. Jag har dock märkt att familj och vänner blir lite chockade när jag förklarar att det förmodligen kommer att gå på närmare tio tusen kronor när en extra handkontroll och en handfull spel införskaffats, vilket har fått mig att fundera kring vad som egentligen är accepterat. Hur mycket pengar kan man egentligen lägga på sin hobby, innan man är att betrakta som galning. Det är kanske bäst att sluta fundera på det och invänta den 17:e november och glömma vad det kostar...

/Werner

Från PSP till Nintendo DS

I somras hände det. Jag bestämde mig för att göra slag i saken och skaffa en Nintendo DS Lite, trots att jag alltid varit PSP-fan. Jag var på semester i Turkiet och insåg hur oerhört ickeportabel PSP egentligen är. Hade köpt med mig ett nytt spel och såg fram emot sköna stunder där under parasollen. Men icke. Spelet krävde tydligen en uppgradering av operativsystemet och Sony har bestämt att man måste koppla in PSP:n i ett vägguttag för att få göra det. Mitt problem var att jag varken hade laddare eller vägguttag där på stranden. Lyckligtvis träffade jag senare en annan kille på hotellet

som hade med en PSP och lyckades uppgradera operativsystemet. Det gjorde dock liten skillnad för i den extrema värmen dagen efter räckte fulladdade batterier ungefär två timmar innan batterilampan i skedet meddelade att det var dags att ladda om. Tiggde till mig en till sväng med batteriladdaren av samme kille igen, bara för att dagen därpå märka att enheten tycktes vara sönder. Det hade kommit sand i den, trots att jag varit försiktig när jag öppnat enhetens lucka. På kvällen var jag bedrövad men hittade faktiskt en butik som sålde Nintendo DS Lite och slog till direkt, komplett med New Super Mario Bros. Spelet krävde ingen uppgradering av operativsystemet, batteriet höll i över en vecka utan laddning trots värme och hur slarvig jag än var med enheten höll den för alla prövningar. PSP är helt enkelt inte en bärbar enhet egentligen, utan något avsett att spela hemma där man har tillgång till laddare, vägguttag och rena ytor. Men hemma vill jag ju helst spela på mina vanliga konsoler så där behöver jag ingen bärbar enhet. Nä, tacka vet jag Nintendo DS Lite.

/Nybliven Nintendo-kille

Dags för avvänjning...

Det verkar nästan som alla gamers jag känner spelar World of Warcraft och skiter i alla andra spel. Risken är dessutom överhängande att de som lyckats lägga av återkommer till Burning Crusade och att många nya hakar på. Själv är jag rastlös och vill hela tiden spela det senaste och hetaste. Det känns trist att polarna grottar ner sig i Warcraft-träsket för nu vill de sällan spela andra spel. Så jag hoppas att ni som läser detta börjar snegla lite på alla andra spel som kommer i höst, så jag inte behöver känna mig så ensam.

/Lone Ranger

TA CHANSEN
**VINN
PSP!**
TA CHANSEN



GAMEREACTOR PRESENTERAR

TEKKEN SWEDISH DARK RESURRECTION CHAMPIONSHIP 2006 / STOCKHOLM

STOR FINAL I STOCKHOLM 16 NOV

KVALIFICERINGSTÄVLINGAR RUNT OM I HELA SVERIGE!!!

7 OKTOBER: 12.00-16.00 ÖSTERSUND - GAME (Prästgatan 24)

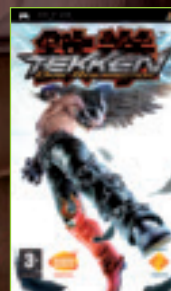
14 OKTOBER: 12.00-16.00 GÖTEBORG - EB GAMES (Femmanhuset)

21 OKTOBER: 12.00-16.00 STOCKHOLM - EB GAMES (Hamngatan 37)

28 OKTOBER: 12.00-16.00 JÖNKÖPING - EB GAMES (A6 Köpcentrum)

4 NOVEMBER: 12.00-16.00 MALMÖ - GAME (Södra Förstadsgatan)

11 NOVEMBER: 12.00-16.00 STOCKHOLM - GAME (Drottninggatan)



VINN EN FÖRHANDBOKNING PÅ EN PLAYSTATION 3!

Nordisk Film Interactive och Gamereactor i samarbete med Game och EB Games. Anmäl dig och läs mer om tävlingen på www.gamereactor.se/tekken. Du kan även anmäla dig i din lokala Game eller EB Games-butik.

ANMÄL DIG PÅ: [WWW.GAMEREACTOR.SE!](http://WWW.GAMEREACTOR.SE)

Tempo_Lista

RYKTES SPALTEN

Skräckspel från EA

EA har länge saknat ett riktigt starkt skräckspel och sägs nu ha påbörjat en enorm satsning på ett spel som ska bli rysamas rysare. Budgeten är det största ett EA-spel haft sedan svindyra Godfather. Spelet ska komma till PC, Playstation 3 och Xbox 360.

Virtual Reality till Wii

Vi trodde att Virtual Boy-floppen fått Nintendo att glömma alla tredimensionella hjälmar, men nu ryktas det om att idén fortfarande lever. Tydligt har Nintendo en virtual reality-hjälm på gång till Wii där dina huvudrörelser styr din figur och separata skärmar för vänster/höger öga garanterar tre äkta dimensioner.

Svagare Playstation 3

Flera utvecklare ryktas klaga över att de slutgiltiga specifikationerna till Playstation 3 är sämre än de utvecklingsenheter de gjort spelen på. Somliga menar att Playstation 3 har blivit närmare 10% nedgraderad prestandamässigt och att de nu måste plocka bort grafik ur sina spel.

Oblivion expanderar

Efter alla små uppgraderingar Bethesda gjort till Elder Scrolls IV: Oblivion, ryktas det nu om en riktig expansion. Bland annat kommer nya landområden att läsas upp med flera städer, varav en ska vara lika stor som Imperial City. Expansionen ska släppas sommaren 2007 både på DVD-skiva och för nedladdning.

Microsoft avser att köpa upp Rockstar?

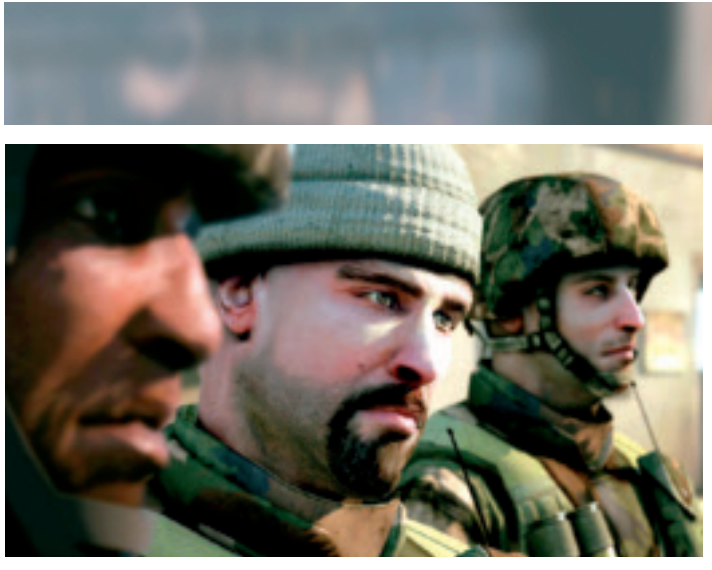
Sedan Microsoft köpte Rare har de inte använt sin enorma plånbok till några spektakulära uppköp. Nu ryktas det dock om att de vill köpa Rockstar för att säkra att Grand Theft Auto IV samt dess efterföljare ska släppas exklusivt till Windows Vista samt Xbox 360.

Killing Day nedlagt

Ubisofts Killing Day var ett av de snyggaste och mest intressanta spelen till Playstation 3 när det visades första gången. Nu sägs det dock att det inte var så mycket mer än ett koncept och att Ubisoft helt avslutat utvecklingen av både Playstation 3- och Xbox 360-versionen.

Marathon återvänder

Bungie sägs ha drabbats av en liten informationsläcka. De rapporteras nämligen ha påbörjat utvecklingen av ett nytt spel som inte är Halo-relaterat utan baseras på deras gamla actionklassiker Marathon. Spelet ska bli snyggare än Cryteks kommande Crysis och släppas till Windows Vista och Xbox 360.



Bara Battlefield

Sedan Electronic Arts klev in som huvudägare i svenska Digital Illusions har det varit Battlefield-spel för hela slanten. Vi hoppas trots detta att de snart gör ett nytt rallyspel.

Battlefield: Bad Company

Digital Illusions tar slagfältet till Playstation 3 och Xbox 360

Det svenska succéspelet Battlefield har dykt upp i en rad olika kostymer vid det här laget och när Battlefield: Bad Company nyligen visades upp stod det klart att Digital Illusions siktar på att göra en mer helhjärtad satsning på kampanjen för den ensamme spelaren.

Precis som namnet antyder så får vi följa ett kompani och handlingen sägs vara kryddad med mörk humor. Det betyder naturligtvis inte att Digital Illusions glömt bort flerspelarläget som ska bli lika djupt och

innehållsrikt som man kan förvänta sig av ett Battlefield-spel.

Digital Illusions jobbar för tillfället på Battlefield 2142 som släpps i höst till PC samt Battlefield: Bad Company och ett par andra icke tillkännagivna projekt. Battlefield: Bad Company använder studios helt nya Frostbite-motor och grafiken som de första bilderna bjuder på är av absolut toppklass. En viktig nyhet är hur de förstörbara miljöerna nu kommer att bli en viktig del av spelet:

- I en spelvärld som är förstörbar till 90% så är möjligheterna oändliga - slagfältet förändras hela tiden och tvingar spelarna att ständigt ändra taktik, säger Digital Illusions Karl Magnus Troedsson, producent för Battlefield: Bad Company och tidigare producent för Rallisport Challenge 2.

Battlefield: Bad Company släpps till Playstation 3 och Xbox 360 nästa år. Inom kort kommer det även släppas information om kommande versioner till PC och PSP.



Tempo_Notiser

Burnout 5 släpps nästa år till Playstation 3

Criterion och Electronic Arts låter meddela att vi får se en femte del i Burnout-serien nästa år. Knappast någon världssensation, men det intressanta är att Criterion valt att gå från det menybaserade upplägget till att skapa en stad (Paradise City) där spelaren fritt åker runt och antar olika utmaningar. Det har även spekulerats i att man kommer att kunna cruisa omkring online i staden på ett sätt som liknar upplägget i Test Drive Unlimited, men Criterion har inte bekräftat detta ännu så länge. Burnout 5 utvecklas till Playstation 3 och Xbox 360.



Fortsatt trubbel för Duke Nukem Forever

Duke Nukem Forever är en unik följetong i spelvärlden. I nästan ett decennium har 3D Realms kämpat med att försöka färdigställa ett spel som gör den gamle greven rättvisa. Visst har andra spel försenats och vi har väntat på Too Human lika länge, men det unika med Duke Nukem Forever är att man faktiskt utvecklat spelet hela tiden under alla dessa år utan några egentliga pauser. Nyligen rapporterades det att ett tiotal personer ur utvecklingsteamet lämnat studion och det började ryktas om att projektet slutligen lagts ner. Kanske vore det på tiden, men enligt 3D Realms George Broussard är man nu mycket nära att antligen kunna släppa spelet. Vi tvivlar dock en aning på George som sagt samma sak i snart tio år.

Playstation 3 lever!

Sony har gjort sig kända för sina kryptiska och udda reklamslogans för Playstation. Vem har inte funderat på vad The Third Place egentligen handlar om? Nu har Sonys slogan för Playstation 3 i Europa avslöjats och det är kanske en ännu märkligare historia. "This is living" (översatt: det här är att leva), får oss snarast att tänka på en reklam för lyxösa sängar, en hotellkedja eller kanske mat eller dryck. Men det känns också som en omarbetning av Ken Kuturagis "It's live"-uttalande från förra året.

Ny PSP nästa år?

Det är ingen hemlighet att Sony hamnat lite på efterkälken jämfört med Nintendo DS, speciellt efter det att DS Lite lanserades. Nu gör ihärdiga uppgifter på nätet gällande att Sony förbereder en ny modell av PSP:n för lansering nästa år. Precis som tidigare rykten så talas det om ett inbyggt flashminne och en smärre storlek, men Sony har inte officiellt sagt något om detta. Ett annat alternativ för Sony vore att låsa upp den fulla processorkraften i PSP:n som hittills varit låst till 2/3-delar kapacitet för att spara batterikraft.

Nazister invaderar USA

I Fall of Liberty har utvecklaren Spark Unlimited (Call of Duty: Finest Hour) valt att skriva om historien. Winston Churchill blev 1931 påkörd av en taxi, i verkligheten innebar att han fick gå med käpp resten av livet, men i Fall of Liberty hade olyckan dödlig utgång. Utan Churchills ledarskap lyckades de allierade aldrig vända på kriget och 1945 hade tyskarna intagit hela kontinenten. När spelet börjar har nazisterna inlett en överraskande offensiv mot den amerikanska östkusten och de sköljer fram över USA. Spelet ska släppas i slutet av nästa år till PC, Playstation 3 och Xbox 360.

Mer tung hårdrock i Guitar Hero 2

Det är inte bara vi i redaktionen som älskar Guitar Hero. Det verkar som hela spelvärlden drabbats av gitarrefeber. Nu har Activision gått ut med en komplett lista med låtar från uppföljaren där du även kan kompa en kompiss riff genom att spela bas. Bland låtarna märks Sweet Child of Mine med Guns n' Roses, Heart-shaped box med Nirvana, War Pigs med Black Sabbath, Strutter med Kiss och Them Bones med Alice in Chains. Även låtar av Rolling Stones, Mötley Crüe, Van Halen, Stone Temple Pilots och Spinal Tap (!) kommer att finnas med.



Höstens färg är rosa!

Tre spelmaskiner i flickrumsfärg

Under ett par veckor utannonserades i tur och ordning rosa versioner av DS Lite, Playstation 2 och PSP för den europeiska marknaden. Tidigare har det inte varit alltför vanligt med spelmaskiner i rosa, men det är ett tydligt exempel på att spelföretagen försöker locka unga tjejer till respektive format. Sen är frågan om det verkligen är så att fler tjejer kommer att köpa en PSP eller DS Lite bara för att de numera finns i rosa, men det skadar inte med valfrihet. Nintendo DS Lite Pink släpps i svenska butiker den 27:e oktober, samma dag släpps PSP i rosa som är ett samarbete med sångerskan Pink. En speciell UMD-skiva med musikvideos och annat Pink-relaterat material kommer att ingå i ett paketet som i övrigt är utrustat som ett "value pack".

Slutligen kommer en rosa Playstation 2 lanseras den 8:e november komplett med två rosa Dual Shock 2 och ett rosa minneskort. Paketet kommer att bli några hundralappar dyrare än vad Playstation 2 normalt kostar. Nu väntar vi bara på att Microsoft följer i sina konkurrenters fotspår och lanserar en rosa Xbox 360!



Tempo_Vansinniga citat

Tokigt! Reggie har världens fulaste kläder!



"Vi vill passa på att tacka alla er som skrev snälla brev till oss om namnbytet dagen då det blev offentligt... båda två"

Nintendos amerikanske marknadsföringschef Reggie Fils-Aime skämtade till det när han under E3 kommenterade hatet mot namnbytet från Nintendo Revolution till Nintendo Wii.



Playstation 3 blir försenad!

Produktionsproblem bakom Sonys beslut

På E3-mässan i maj i år presenterade Sony stolt sina lanseringsplaner för Playstation 3. Konsolen skulle släppas den 11:e november i Japan och den 17:e november i Europa och USA, men den planen höll inte. På grund av problem vid produktionsstarten har man beslutat att skjuta fram Europa-premiären till mars nästa år. Enligt Sony handlar det om att utvecklingen av Blu-Ray-läsaren inte blev klar i tid. Sony vidhåller dock sitt optimistiska mål om att hinna skeppa sex miljoner enheter innan utgången av mars 2007, det talas dock om att premiärerna i Japan och USA kommer att vara oerhört begränsade och att så lite som en halv miljon maskiner kommer att finnas tillgängliga totalt för dessa marknader från dag ett.

Sony tog ett liknande beslut med PSP som lanserades i Japan i december 2004, USA mars 2005 och i Europa i september 2005 och vid fortsatta produktionsproblem är det inte otänkbart att Playstation 3-premiären i Europa skjuts ännu

längre fram. Beslutet kommer inte som en chock för de som följt utvecklingen de senaste månaderna. Det har rapporterats om en försenad produktionsstart för Sony och det faktum att konsolen inte visades upp alls på Games Convention i Leipzig nyligen var en tydlig fingervisning om att det inte var så viktigt med Playstation 3 i Europa den här hösten.

För konkurrenternas del innebär detta naturligtvis en möjlighet att bryta Sonys dominans av den europeiska marknaden som de haft sedan Playstation lanserades här. Microsoft hade planerat att störa Playstation 3-premiären genom att släppa det efterlängtda storspelet Gears of War samma dag. Nu blir Gears of War istället spelet som ska övertyga besvikna Playstation 3-köpare att strunta i Sonys konsol och köpa en Xbox 360. Nintendo har ännu inte presenterat sina premiärplaner för Wii, men vi räknar med att den kommer att släppas under hösten.



Fem minuter med...

Glenn Hysén och Henrik Strömblad. Radarparet från som kommenterar Champions League-matcher på TV3, TV6 och Viasat

Är det lättare att lära spelarna i FCZ att lira boll än att få Glenn Hysén att bli en fena på att spela Fifa 07?

Glenn: - Det är nog fan ganska lika. (skratt) Nu kommer du säkert skratta åt detta, men jag höll på lite med det för många år sedan. Man flyttade en vit linje fram och tillbaka och studsade en boll (Pong). Däremot spelar mina barn en hel del, jag har tre söner och två döttrar.

Har du spelat TV-spel någon gång, Henrik?

Henrik: - Jag kan inte säga att jag har spelat mycket, men jag spelar lite mot min son som är mycket intresserad. Sen minns jag att spelade hos mina kompisar när jag var liten, Commodore och Atari.

Det händer ju att ni är rätt kritiska mot vissa spelare eller lag under matcherna. Är det någon ni tänkt på eller anpassat när ni nu kommenterar ett spel?

Glenn: - Nja, vi har försökt hålla det på en normal nivå. Om det sitter en kille som är 12 år framför TV:n och man sågar hans skott och säger att "det var det sämsta jag sett". Det går ju inte att säga så, då kanske han börjar lipa.

Henrik: - Jag tycker nog det var väldigt fria tyglar ändå. Det finns en hel del negativa kommentarer också.

Hade ni något manus när ni spelade in kommentarerna i Fifa 07, eller hur fungerade det?

Glenn: - Vi fick ett manus där det stod om en speciell situation till exempel att laget ligger under. Sedan skulle vi säga samma sak, men på 10-20 olika sätt. Det är jävligt svårt att säga att det är ett bra skott på 25 olika sätt.

Henrik: - Men det var samtidigt kul. Otroligt roligt. Och med stor frihet. Vi

trodde att vi skulle få färdigskrivna manuskript, men vi fick väldigt fria tyglar. Vi fick mest direktiv om att köra som det låter på TV.

Men hur hittar man känslan när man inte har någon match att se?

Glenn: - Nej alltså det går på ren rutin bara. Men det är svårt att först göra det med inlevelse tio gånger. Sedan ska du göra det tio gånger till med samma inlevelse.

Henrik: - Det går inte att köra i tvåtimmarspass. Man måste ta pauser och hämta nya krafter med jämna mellanrum. Så kör man intensivt i 20-30 minuter kanske.

Ungefär hur länge arbetade ni med detta?

Henrik: - Vi körde under hela maj då som blev en rätt intensiv månad för oss med Champions League-final, Uefa-cupfinal och landslaget och allt vad det var. Men i stort sett en månad för mig och tre veckor för Glenn. Och då körde vi ungefär från nio till fem på dagarna.

Glenn: - Vi spelade in det samtidigt som jag höll på med den andra säsongen av FCZ också.

Slutligen, vem vinner Allsvenskan i år?

Glenn: - Hmm, IFK Göteborg. Jag har sagt det från början och måste hålla fast vid det även om det inte ser så ljus ut.

Henrik: - Jag tror faktiskt AIK håller hela vägen i år.

MÅNADENS MINUS

Försvunnen fart
Electronic Arts valde att plocka bort boost-knappen som gör att man kan tempoväxla i skridsko-åkningen i NHL 07. En klar försämring i våra ögon och varför ändra på något som varit en självklarhet i tio år?

Tysk snabbmat
När vi åkte till Games Convention i Leipzig fick vi det tveklaktiga nöjet att smaka på den tyska autobahn-maten. Kanske hade vi bara otur, men den ställen vi besökte var knappast några kulinariska milstolpar.

PS3 försenad
Det var inte helt oväntat, men visst känns det surt att det är så självklart att vi i Europa ska hamna på efterkälken? Det var precis samma sak med PSP och nu ska vi vänta fyra månader extra på Playstation 3 (minst). Sony testar verkligen vårt tålamod.

Valves optimism
Nog för att vi anser att Valve gjort några av tidernas absolut bästa spel. Men vi förlåter dem ändå inte för deras extremt trötsamma och allt för optimistiska inställning till releasedatum. Bara för någon vecka sedan skjut de upp releasen av Episode Two... suck...



40 jävla nummer!

Det känns helt sjukt att tänka på att vi gjort den här tidningen i fyra år nu. Det har varit en fantastisk resa enda sedan starten och vi känner att vi hela tiden utvecklas och blivit vassare. Till nästa nummer byter vi kostym och inleder vårt femte år, med en helt nydesignad tidning. Missa inte det!

Zombies

Ingen hjärna och ruttet kött. Det är klart man måste älska dessa vandrade maskbostäder och när vi spelat Dead Rising har vi dessutom hittat massor av nya fantasifulla sätt att döda de döda på.

Tokyo Game Show

Innan E3-mässan växte till ett monster var spelmässan i Tokyo minst lika viktig varje år. Nu känns det som mässan kommer få en rejäl knuff i rätt riktning i år och Sony utlovar 27 spelbara titlar till Playstation 3. Bland dessa finns Devil May Cry 4, Lair och Ridge Racer 7. Gamereactor finns på plats och rapporteringen följer du enklast på www.gamereactor.se från 22:a september.

GTR 2

Petter har varit alldeles lyrisk, snudd på psykotisk, över hur briljant svenska Simbins efterlängtrade uppföljare är.

MÅNADENS PLUS

Tempo_Nyhetskrönika

DET VÅRAS FÖR REKLAM I SPELEN

Kan annonser hålla spelpriserna nere i framtiden?



Det är inget nytt med annonser i spel. I onlinerollspel har det funnits sedan länge och vem minns inte Dole-bananerna i Super Monkeyball. Men när Microsoft köpte upp Massive, som utvecklar lösningar för annonsering i spel, och EA nyligen lät meddela att Battlefield 2142 och Need for Speed: Carbon kommer att ha annonser är det en tydlig vink om att vi i framtiden kommer att bombarderas med reklambudskap i spel.

I filmens värld har produktplacering varit naturligt under lång tid. När huvudrollsinnehavaren går och handlar i snabbköpet är det ingen slump att han stannar några extra sekunder framför en gigantisk pelare med ett visst tvättmedel. I spel har det tidigare varit så att utvecklare och utgivare fått be om lov eller till och med betala för att få möjligheten att avbilda ett varumärke eller en produkt i ett spel. Så är det inte längre, tvärtom. Det är inte svårt att förstå varför heller. När det blir allt svårare att värdera hur många som verkligen ser på TV-reklamen är spelen en möjlighet att trumma in ett budskap via produkt som konsumenten uppskattar under lång tid. Tänk dig att du spelar Battlefield 2142 mellan fem och tio timmar i veckan under månader och med jämna mellanrum ser ett reklambudskap. Sakta men säkert etsar sig budskapet fast i hjärnan och associeras med den positiva upplevelse du får av de intensiva striderna på slagfältet. En våt dröm för varje marknadsförare. Att målgruppen dessutom är ung och därför inte format sina konsumtionsvanor är naturligtvis ännu mer lockande.

Med tanke på att spelen idag blir allt dyrare att producera är reklamens intåg förmodligen ett måste för att spelpriserna inte ska rusa i höjden. Ni minns kanske att den floppande bärbara spelenheten Gizmondo, som väl mest blev känd tack vare de svenska chefernas kriminella företeelser som lanserades i en billigare version som finansierades genom att spelaren tvingades ta emot streamad reklam. Förhoppningsvis kommer framtidens spel inte bjuda på den typen av inkräktande annonsering, men jag skulle åtminstone inte störas så mycket av att en onlinelobby hade lite reklam-banners eller om laddningsskärmarna innehöll information om vad som bäst släcker en gamers törst. Om det är skillnaden mellan att betala 500 kronor och 700 kronor för ett spel i framtiden så kan jag acceptera det. Gränsen dras naturligtvis om det vore så att omgångarna i Battlefield 2142 avbröts för reklam.

_Bengt Lemne

NYA STA

GAMEREACTOR.SE 2.0 9 OKTOBER

Nästa månad smäller det, vi släpper både ny design på tidningen samt på vår nya site Gamereactor.se 2.0. Om du vill läsa mer om våra planer inför vårt femte år med Gamereactor, surfa in på www.gamereactor.se

NYA GAMEREACTOR

Grabbarna på redaktionen har skapat en ny site, proppad med härliga funktioner. Jag skulle gärna berätta mer men är lite upptagen just nu...

NYA
**Game
reactor**
GAMEREACTOR.SE 2.0 9 OKTOBER



50 CENT Bulletproof G-Unit Edition



**THE ULTIMATE 50 CENT EXPERIENCE.
HIS MUSIC. HIS VIDEOS. HIS GAME. NOW PORTABLE.**

TAKEDOWN ENEMIES WITH OVER 30 ALL NEW DRAMATIC COUNTER-KILL MOVES • WIDE VARIETY OF MELEE WEAPONS AND FIREARMS WITH NEW AUTO TARGETING SYSTEM
• GRAB ENEMIES AS SHIELDS, EXTRACT VALUABLE INFORMATION, AND STEAL THEIR VALUABLES • COMPETE AGAINST OR COOPERATE WITH FRIENDS IN 5 MULTIPLAYER MODES • CUSTOMIZE YOUR CHARACTER WITH AUTHENTIC G-UNIT® CLOTHING

• EXCLUSIVE G-UNIT EDITION DOCUMENTARY
• OVER 160+ TRACKS AND 16 MUSIC VIDEOS FROM 50 CENT & G-UNIT

HEADED STRAIGHT TO YOUR PSP® (PLAYSTATION®PORTABLE) SYSTEM SEPTEMBER 2006

www.50centbulletproof.com

www.50cent.com

18+
www.pegi.info



"50 Cent: Bulletproof G-Unit Edition" interactive game © 2006 Vivendi Universal Games, Inc. All rights reserved. Vivendi Universal Games and the Vivendi Universal Games logo are trademarks of Vivendi Universal Games, Inc. Developed by HighVoltage Games. All master recordings and music videos courtesy of Shady / Aftermath / G-Unit / Interscope Records. "PlayStation", "PS" Family logo and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Memory Stick Duo™ may be required (sold separately). All other trademarks are property of their respective owners. © 2003, 2004, 2005, 2006 Shady / Aftermath / G-Unit / Interscope Records. All rights reserved.

REAKTIONER

Varför måste jag försvara mig?

Love är trött på de ultra-stereotypa machoidealerna som regerar spelvärlden och har så gjort i 20 år...

Varför måste jag som spelare hela tiden försvara min hobby mot människor som inte accepterar spel som en kulturform? Varför måste jag hela tiden gå runt med ett försvarstal för hela spelmediet i bakfickan? Omvärldens negativa reaktioner på ens favoritsätt att koppla av är en ofrånkomlig bieffekt om man lämnat tonåren långt bakom sig och fortfarande gillar att spela.

Varje gång jag konfronteras med åsikten om att TV- och datorspel är bunden till en viss åldersgrupp eller typ av människa går jag direkt i försvarsläge. Min reaktion är ett försvarstal om hur spelet är den överlägsna underhållningsformen. Varje individ tolkar det hon eller han konsumerar, oavsett om det är film, böcker eller musik. Man kan som skapare av underhållning aldrig försäkra sig om att det färdiga verket inte förvandlas till något annat när det konsumeras. I spelvärlden är det ännu tydligare. Inget spel fungerar utan spelarens interagerande. Spelupplevelsen föds i ögonblicket spelaren rör sig i det universum som spelkaparen byggt upp. Det handlar om att tolka, det handlar om att direkt påverka slutresultatet. Detta är bara en anledning till att spelmediet tar underhållning till en ny nivå: konsumenten tillåts inte längre vara passiv.

Andra positiva effekter av spel som underhållning är dess monopol på att samtidigt träna konsumentens förmåga till logiskt tänkande, reaktionsförmåga, motorik och problemlösning. Allt detta i kombination med att fler sinnen än i någon annan medieform parallellt stimuleras gör att spelmediet som kultur och underhållningsform fullständigt krossar allt motstånd. Så brukar det låta när jag försvarar att jag gillar att sitta i min soffa och trycka på knappar.

Tyvär är verkligheten ganska långt ifrån teorin. När spelaren väl lärt sig att den gula nyckeln går till den gula dörren så är det ofta inte mycket kvar att lista ut. De lärdomar man får kan vanligtvis bara appliceras i andra virtuella miljöer. För ett par veckor sedan såg jag en kille testa ett nytt spel. Spelaren var så ung att han inte kunde läsa, vilket innebar att han tryckte förbi alla textinstruktioner i den inledande genomgången av spelets regler. Ändå tycktes han instinktivt snappa upp exakt hur spelet fungerade. Anledningen till att han lyckades var inte att spelets design var tillgänglig och intuitiv. Han hade helt enkelt lärt sig hur ett spel skall spelas. Det är ett ganska dåligt betyg på hur varierande olika spelvärldar ser ut.

Jag kräver inte att alla spel skall vara originella eller nyskapande. Men kanske att spelbranschen trampat upp en stig som är svår



Machoideal och stereotyper är ständigt närvarande i spelvärlden. Många är hårda, men inga är så hårda som killarna från Bad Dudes vs. Dragoninja

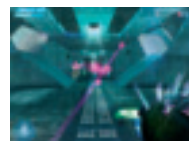
3 TIDLÖSA STEREOTYPER



Space Invaders
Space Invaders från 1978 är ett spel där spelaren har som uppgift att döda ondskefulla utomjordningar. Spelet blev en stor succé beredd väg för flera uppföljare. I dem sköt man också utomjordningar. Att låta spelaren avrätta utomjordningar på löpande band var ett populärt tema på den tiden.



Alien Breed
Alien Breed från 1991 är ett spel där spelaren tar rollen som en kille som har som uppgift att döda en hel massa ondskefulla utomjordningar. Spelet blev en stor succé på hemdatoren.



Halo
Halo från 2002 är ett spel där man tar rollen som en mystisk hjältesoldat. Spelaren har som uppgift att döda en rejäl drös med ondskefulla utomjordningar. Spelet blev en succé i TV-sofforna. Halos framgångar möjliggjorde uppföljare där man också sköt utomjordningar. Att döda utomjordningar är väldigt populärt nu för tiden.

att lämna. Jag kan också njuta av att döda folk i spel, men måste allting handla om det? Jag kan rada upp mängder av exempel på spel som inte handlar om att döda, men på varje Super Monkey Ball, Nintendogs och Katamari går det tio Halo, Half-Life och Onimusha. Actionhjältar med stora vapen är en norm. I min egen spelhylla ser det inte heller speciellt ljusst ut. Rollspel där karaktärsutveckling och berättelsen alltid får ta ett steg åt sidan till förmån för rå monster-slakt. Plattformsspel där man för att oskadliggöra sina fiender helt enkelt hoppar på dem. Fightingspel där muskulösa män slåss mot lättklädda flickor. Var jag än tittar

”Actionhjältar med stora vapen är en norm. I min egen spelhylla ser det inte heller speciellt ljusst ut. Rollspel där karaktärsutveckling och berättelsen alltid får ta ett steg åt sidan till förmån för rå monsterslakt”

ser jag diaboliska monster, stora svärd, gigantiska skjutvapen och ett förvånansvärt stort antal samurajdemoner. Till och med favoritspel som Ico och Shenmue har våldet som en viktig byggsten. Spelmediet idag lider fortfarande av våldsfixering och en sexistisk kvinnosyn.

På sjuttioalet sköts det utomjordningar i Space Invaders, idag skjuter vi dem i Halo. Jag tycker att det finns för mycket förlorad potential. När vi vill ta upp exempel på spel som försöker bredda målgruppen talar vi ofta om Singstar, Nintendogs, Brain Training och The Sims. Antalet spel som riktar sig till människor som varken uppskattar krig, drakar eller utomjordningar ökar. Om man inte uppskattar grabbiga ideal finns det idag fler gener än sport och pussel. Men utvecklingen går frustrerande långsamt. Vi ser det som en självklarhet att det skall finnas film och böcker

för alla smaker och åldrar. I media kan vi läsa artiklar om unga tjejer som spelar The Sims och japanska affärsmän som springer ut och köper Nintendo DS för att spela Brain Training. Anledningen att artiklarna överhuvudtaget publiceras är att de handlar om avvikelser från en väl inarbetad norm. Sådana exempel är inget annat än festliga undantag som bekräftar regeln.

När jag skall räkna upp spel som jag älskar alla aspekter av märker jag hur tunnsladda de är. Jag vill inte behöva ha överseende med usla röstskådespelare, tveksamma ideal och pojkrumsestetik. Jag vill ha spel som är vackra, intressanta och

engagerande. Jag vill inte behöva stänga av intelligensen för att till fullo kunna njuta av mitt spelande. Om det är någon som säger till dig att Gordon Freeman är en frisk fläkt som antihjälte så kan du vara säker på att personen är helt indoktrinerad av det rådande spelklimat. Bara för att man är rödhårig och har glasögon är man inte automatiskt machoidealets antites. Jag har spelat Half-Life; något går snett i ett laboratorium och sen spenderar man resten av spelet med att slakta monster.

Mitt motstånd har brutits ned och när omgivningen konfronterar mig med sina förutfattade meningar om spel så orkar jag inte längre värja mig. Deras uppfattning är alldeles för lik verkligheten. Nästan alla spel runt omkring mig är fortfarande gjorda för en ung publik av det manliga könet.

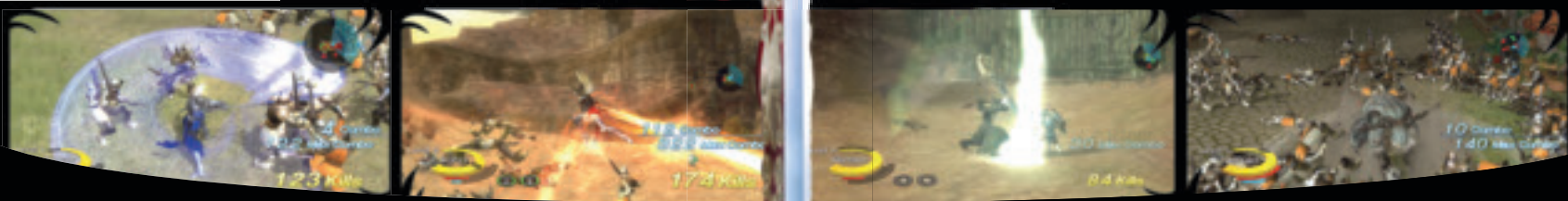
Love Bolin

EN GRIPANDE SAGA
ETT URÅLDRIGT FÖRRÄDERI
EN STRID FÖR ALLA STRIDERS SLUT



FANTASTISK ACTION

FENOMENALA STRIDER



12+

www.pegi.info



PHANTAGRAM

ONLY ON
XBOX 360



XBOX 360

Beta-test

Gamereactor förhandstestar kommande spel

Innehåll

Frontlines: Fuel of War, The Witcher, Dark Messiah of Might and Magic, Killzone: Liberation, Half-Life 2: Episode Two



Unreal Engine 3

Unreal 3-grafiken levererar snygga actionsekvenser. Att Kaos Studios även lyckats bra med fysiken gör inte upplevelsen sämre på en fläck.



Konceptet med flytande fronter som flyttas beroende på hur striderna går känns fräscht och har potential att lyfta spelet över mängden.

Format PC, PLAYSTATION 3, XBOX 360 | Utvecklare KAOS STUDIOS | Utgivare THQ | Speltyp ACTION
Premi i SEPTEMBER 2007

Frontlines: Fuel of War

Desert Combat-skaparnas första riktiga fullpristitel är ett riktigt hederligt onlineinferno...

Trauma Studios gjorde något väldigt speciellt på sin tid. De skapade Battlefield 1942-modifikationen Desert Combat som blev oerhört populär. Så poppis att Digital Illusions köpte upp den lilla New York-baserade studion och ryktena kom raskt i gungning om att amerikanerna skulle få göra en modifiering till Battlefield 2. Nu blev det inte så utan Trauma fick i stället arbeta med research till Battlefield 2 och Digital Illusions lade sedan ner hela rasket efter bara sex månader. Frank DeLise, Traumas grundare, gav dock inte upp och bildade istället Kaos Studios. Han samlade personer som arbetat bland annat med F.E.A.R. och Battlefield 2 i det nybildade företaget och lyckades på kuppen sluta ett avtal med utgivaren THQ vilket säkrade utvecklingen av företagets första riktiga spel - Frontlines: Fuel of War.

Året är 2024 och världens oljereserver håller på allvar att ta slut. Krig utbryter om de sista kvarvarande dropparna av det svarta guldet och du har chansen att kasta dig rätt ut i frontlinjen. Världens supermakter har delats upp i ett öst- och ett västblock där Kina och Ryssland utgör det väldiga östblocket och Europa och USA samsas i västblocket. Kampen om de sista dropparna olja är obönhörligt hård och striderna böljar fram och tillbaka över stora områden och frontlinjen flyttas hela tiden beroende på vilket block som lyckas bäst på slagfältet. Det är ditt jobb som fotsoldat att se till så att fronten hela tiden flyttas fram så du och dina polare hela tiden har tillgång till tillräckligt mycket energi för att kunna fortsätta ert korståg mot totalherravälde över jordens flytande fossila bränslen. Man undrar om de hört talas om etanol? Nåväl, spel med större logiska luckor än så har gått och blivit årets spel otaliga gånger så det ska man kanske inte gnälla över.



FÖRSENAT - Timeshift

Vi hade faktiskt trott att vi skulle kunna recensera Saber Interactives kommande actionspel i det här numret. Men spelets release sköts på framtiden av utgivaren Vivendi som tyckte att kvalitén behövde vässas några snäpp.



UTANNONSERAT - Heroes of Might & Magic V: The Hammer of Fate

Det kommer knappast som något överraskning att Ubisoft planerar en expansion till Heroes of Might & Magic V till PC. I november smäller det.



Stora ambitioner

Kaos Studios granskade hela genren noga innan de satte igång utvecklingen av Frontlines. Allt för att hitta saker som de ville göra bättre i sitt eget spel. Om de lyckades får vi reda på under hösten 2007.



Frontlines bjuder på en skön blandning av både strid i bebyggelse och slakt i skogen. Alla miljöer är klart snyggare än i de onlinespel som idag finns på marknaden.

Eftersom Frontline utspelar sig om sisådär en 20 år så har även vapentekniken utvecklats. Man kan grovt säga att Kaos Studios har tagit dagens militära vapen och fordon för att sedan piffa till dem lite så där hemtrevligt framtidssnyggt. Man kan se fram emot att få ratta nästa generation av Hummer och en riktigt läckert uppgraderad version av attackhelikoptern Comanche. För att det ska kännas helt Robocop-futuristiskt så bjuder man även på fjärrstyrda och obemannade minifarkoster. Allt ifrån små radiostyrda bilar med stridsvagnsminor som djävulskt kan detoneras rakt under en inte oansenligt förvånad besättning till små ettriga helikopterliknande tingestar som enkelt tar sig in bakom fiendens linjer och in i befästningar för att leverera sin dödliga last. Kaos Studios har lagt framtidstänket på en lagom nivå och spelets teknologi känns riktigt intressant utan att för den skull ge ett allt för urflippat intryck.

En finurlig del av spelet är att krigsfronten (därav spelets namn) hela tiden flyttas beroende på hur bra eller dåligt det går i skyttegravarna. Precis som i Far Cry onlinedelar och i Unreal Tournament så kräver uppdragen ofta att man ska försvara eller anfälla vissa platser i en viss ordning. Först måste man spränga bron och sedan förstöra fiendens luftvärn för att till sist demolera en ledningsbunker. Den här tripp

trapp trull-strategin brukar fungera riktigt bra i andra spel och matcherna böljar ofta fram och tillbaka mer intressant än i, till exempel Battlefield 2, där vem som helst kan anfälla vilken strategiskt plats som helst - när som helst. Något som kan göra den mest välplanerade Battlefield-matchen till en riktig kletig soppa av frilansande belgiska tonårssoldater som skriker fula ord i hörlurarna på språk man inte trodde fanns.

Spelet hakar även på trenden att spelaren ska kunna utvecklas och bli bättre ju längre man spelar. Battlefield 2 har ett liknande system där man låser upp nya vapen vart efter man stiger i graderna. Här har man tagit ett steg längre mot rollspelskaraktären och låter spelaren istället låsa upp egenskaper hos sin karaktär. Det kan handla om att kunna begära in luftunderstöd när man sitter som mest i skiten eller något annat nyttigt. Att Kaos verkligen har lagt ner tid på spelarens valfrihet märks också i hur man väljer sin karaktär. Det finns fem huvudklasser att välja mellan. De är varianter på de gamla hederliga; infantri, recon, armour tech, demolition och support tech. Så långt inget nytt under solen. Vad som gör det hela lite mer intressant är att det under varje klass finns fem olika profiler för vapen och andra tillbehör - totalt 25 kombinationer. Nu kändes det väl i ärlighetens namn som om alla inte var helt genomtänkta, men valfrihet ger det onekligen.

Frontlines ensamkampanj luktar rätt mycket botfight á la Battlefield, men Kaos Studios producent Joe Halpern verkar riktigt ärlig när han hävdar att även den delen ska ge den mest ärrade förstapersonssoldaten valuta för pengarna. Spontant kan man fråga sig om Frontline verkligen har något nytt att erbjuda inbitna Battlefield- och Unreal Tournament-spelare. Visst levererar Unreal 3-motorn riktigt snygga stridsscener och visst märks det att Kaos Studios har fokuserat på onlinespel, men vi hittade kanske inte riktigt det där lilla extra som får oss att tappa hakan av förtjusning. Något som vi förmodligen kommer att få äta upp hösten 2007 när det kan visa sig att Frontlines: Fuel of War verkligen är det spel som tar förstapersonsrigandet till nästa nivå.

._Martin Forsslund

Gamereactor säger: Mycket talar för att Frontlines: Fuel of War kommer att bjuda på furiöst onlinekrigande av hög kvalitet.

Beta-test

Gamereactor förhandstestar kommande spel



UTANNONSERAT - Brothers in Arms D-Day

Istället för att konvertera något av de två första Brothers in Arms-spelen till PSP så väljer Ubisoft att skapa ett helt nytt äventyr som utspelar sig under landstigningen i Normandie. Ett samarbetsläge utlovas också när spelet släpps i november.



Knappast fullärd

Geralt de Riv är redan i början av spelet en mycket känd och fruktad witcher. Det betyder inte att han är fullärd och under spelets gång kommer han att utvecklas för att kunna tackla de allt större hinder som ställer sig i hans väg.

Format PC □ Utvecklare CD PROJEKT □ Utgivare ATARI □ Speltyp ROLLSPEL □ Premi r JULI

The Witcher

Från Polen kommer ett av nästa års mest lovande rollspel till PC. Vi har träffat teamet

Geralt de Riv är en witcher, en man med övermänniskliga egenskaper och förmågor som jagar monster för pengar. Som barn rövades Geralt bort för att tränas upp och med magi muteras till den övermänniskliga krigare han är idag. Med kattlika ögon ser han i mörkret, hans övermänniskliga reaktioner gör det möjligt att med svärdets hjälp avvärja pilar som skjuts mot honom och han åldras inte. Andrzej Sapkowskis fantasyvärld bjuder på allt man kan förvänta sig av fantasy, magi, alver, dvärgar, men här finns det inga klara gränser mellan det goda och det onda.

Världen påminner på det sättet mer om vår egen tid där egoism, rasism (mellan arterna i det här fallet), miljöproblem och terrorism existerar. Sapkowski är en av Polens populäraste författare och hans berättelser om Geralt de Riv har hittills sålt i över tre miljoner exemplar i nio länder. Huvudpersonen Geralt är precis som Sapkowskis värld varken genomgod eller ond. Han slåss inte mot monster för äran

eller några grandiosa ideal, han gör det för pengarna. Men han är inte heller någon typisk anti-hjälte utan tar sig tid att hjälpa människor och han har vänner på de mest oväntade ställen. Geralt har en rad olika förmågor som gör honom lämpad för strid och han är skicklig med sina svärd. Stridssystemet är ett av de områden där CD Projekt visar mest ambition. Du sköter striderna helt med hjälp av musen. Genom att klicka på fienden så låses du i en cirkel runt honom som du kan röra dig i, därefter gäller det att med musknappen utdela svärddugg, tre rytmiska klick så genomför de en enkel kombination. Geralt har även tillgång till fem typer av magi, exempelvis eldbollar eller en skyddande aura som uppgraderas under spelets gång. Det går även att slåss mot flera motståndare på en gång då man kan skada flera fiender med en och samma attack. Stridssystemet ser på förhand väldigt lovande ut då det kombinerar enkelhet med djup, samtidigt som det tvingar en att vara aktiv när man spelar. Geralt är som



UTANNONSERAT - Toca Race Driver 3 Challenge

Codemasters släpper ett nytt Toca Race Driver till PSP under vintern och snarare än en konvertering av konsolspelen så är detta en uppföljare till PSP-spelet. Spelets titel anspelar på det nya karriärläget World Challenge.



UTANNONSERAT - Cannon Fodder

Det är på tiden att denna klassiker återupplivas och PSP känns som ett bra format att göra det på. Codemasters planerar att släppa Cannon Fodder till PSP i början av nästa år och vi hoppas att de även släpper spelet till Nintendo DS.



Den Oscars-nominerade polske kortfilmsregissören Tomek Baginski (The Cathedral, 2002) har regisserat spelets förenaderade mellansekvenser (cirka tio minuter), medan de flesta mellansekvenserna i spelet använder sig av spelmotorn.

sagt en mästertlig fäktare och använder helst ett svärd i varje hand, men han kan hantera alla vapen som finns i spelet inklusive pilbågar och yxor. Det ena svärdet som Geralt använder är gjort av silver och lämpar sig bäst till ödöda monster, medan svärdet av stål är bäst lämpat att hugga ner människor. Totalt finns det sex olika stilar som du kan använda när du slåss med dubbla svärd, som är olika effektiva beroende på fienderna du möter. Du kan även modifiera dina svärd genom att förse dem med magiska stenar eller etsa in magiska runor.

Spelet använder sig av en kraftigt modifierad version av Biowares Aurora-motor (från Neverwinter Nights) och det är kanske inte så underligt, med tanke på att CD Projekt varit utgivare för en lång rad av Biowares rollspel till PC innan de började utveckla egna spel för tre år sedan. The Witcher är deras första projekt.

CD Projekt har format spelvärlden efter Sapkowskis böcker och sneplat på arkitekturen i städer som Prag för att hitta en medeltida känsla i allt från städer, till fästningar och slott. Spelet är vackert, kanske inte på samma nivå som The Elder Scrolls IV: Oblivion, men trots det imponerande. I Sapkowskis värld lever fem witchers, de håller samman i ett gille och i början av spelet attackerar deras fästning utan förvarning. Det blir Geralts uppgift att undersöka varför de blivit attackerade och det leder honom ut på ett många gånger större äventyr där han blir en bricka i ett spel om makten. Geralt har förlorat minnet och försöker samtidigt ta reda vad det är som hänt honom och hur det kommer sig att han hamnat mitt i röran.

Handlingen i The Witcher kan leda till tre olika slut på spelet och genom spelarens val formas äventyret åt en rad olika håll. Ett exempel på detta är när Geralt beger sig

ut i skogen för att ta reda på varför fästningen attackerats. Han återvänder med en fånge och nu måste han avgöra vad de ska göra med honom. Ska han släppa honom lös för att få informationen, tortera honom, döda honom snabbt eller använda ett sanningsserum som kommer att driva fången till vansinne? I The Witcher finns det inte bara ett val och varje tillvägagångssätt har både bra och dåliga konsekvenser. Släpper Geralt fången får han visserligen information om vem som gav rövorna i uppdrag att attackera, men fången återvänder till sin mästare som senare i spelet tar livet av Geralts käresta. Ett annat val är rådfråga övriga witchers om vad som ska göras, de ger dig olika alternativ men tillåter dig inte att släppa fången fri. Om du dödar honom kvickt räddar du din käresta, men du får ingen information. Genom tortyr och sanningsserum får Geralt information som man kanske inte helt kan lita på och det är naturligtvis de mest inhumana alternativen. På det här sättet påverkar besluten din spelupplevelse på ett sätt som det är svårt att förutse. Siktet är inställt på att skapa ett äventyr som spänner över cirka 50 timmar, men det låter som det kan finnas orsak att spela igenom spelet en andra gång för att uppleva ett alternativt äventyr.

Jag imponerades av det jag fick se av The Witcher på årets Games Convention och även om det är för tidigt att säga om detta kan bli nästa riktigt stora rollspel till PC, så går det redan nu att konstatera att potentialen finns där.

_Bengt Lemne

Gamereactor säger: Med en oerhört genomarbetad spelvärld och ett annorlunda och intressant stridssystem ser The Witcher ut att bli något utöver det vanliga.



UTANNONSERAT - Battalion Wars 2

Advance Wars-serien har skördat stora framgångar till Gameboy Advance och Nintendo DS, men lika strålände gick det inte för Gamecube-spelet Battalion Wars. Trots detta är Kjuu tillbaka med en uppföljare till Wii. När det ska släppas är ännu oklart.

Beta-test

Gamereactor förhandstestar kommande spel



Konsolversioner

Till Xbox 360 och Playstation 3 kommer det att komma paket med Half-Life 2 och de två första episoderna. Portal och Team Fortress 2 kommer att bli nerladdningsbara via Xbox Live och Sonys nätverk.

Format PC/XBOX 360/PLAYSTATION 3 Utvecklare VALVE Utgivare EA Speltyp ACTION Premi r FEBRUARI

Half-Life 2: Episode Two

Gordon Freemans kamp mot det utomjordiska hotet fortsätter i februari...

City 17 är en raserad siluett av staden den en gång var. Ur askan reser sig spillorna av mänskligheten. Ikonen för Combines förtryck, Citadellet, är förstört och förvandlat till en hög med högteknologiskt murbruk. Förrädaren Breen är undanröjd och City 17 och det kringliggande området har gått förlorat för den oheliga alliansen. Combines centralkommando har fått rycka in för att reda upp situationen i regionen. Rebellerna har tagit sin tillflykt till landsbygden som omger staden, och Combine satsar allt sitt krut på att slå ut de kvarvarande styrkorna. Med Striders, helikoptrar och massor av soldater till sitt förfogande är de nu fast beslutna om att en gång för alla krossa Gordon och kompani.

Episod One visade sig vara en besvikelse för oss på Gamereactor. Trots förbättrad teknik, och mer, bättre och djupare interaktion mellan Gordon och Alyx kan vi ändå inte komma över det faktum att Episode One saknade den storskalighet och intensitet som Half-Life 2 bjöd på.

Redan tidigt på förhand märks det dock att betydligt mer krut har lagts på Episode Two. Det Gamereactor fick uppleva på Games Convention-mässan i Leipzig nyligen innehöll frenetiska strider mot Combine där underbart modellerade ladugårdar och hus som sköts till småsmulor av aggressiva Striders. Dessa bataljer har visat sig vara betydligt mer storskaliga än vad vi hittills har fått uppleva i Half-Life-universumet. Landsbygden är inte bara vidsträckt, utan bjuder dessutom in utmärkta vägar för Gordons nya fortskaffningsmedel som mest ser ut som en bil ihoptejpad med en annan bil, och en byggnadsställning. Valve vill återinföra känslan vi spelare fick när vi reste från plats till plats längs kustlinjen i Half-Life 2.

Förutom massor av nytt mod har rebellerna nu fått än mer hjälp av de

utomjordiska Vortigaunts. Rasen som i det första spelet kallades Alien Slaves, befriades ju av Gordon på planeten Xen. Denna mystiska ras som i Half-Life 2 ofta förekom i olika rebellbaser, blandar sig nu alltså i stridandet. Med hjälp av kraftfulla direktattacker och fördömande områdesexplosioner är dessa taniga varelser mycket kompetenta soldater vid Gordons sida. Relationen mellan Gordon och Alyx fortsätter, G-Man återkommer och sätter fler griller i våra huvuden, och det visar sig snart att våra hjältar fann något i Citadellet som kommer att få oanade konsekvenser för alla inblandade.

Inte nog med att Episode Two ser ut att bli det spel som Episode One inte blev, vi kommer även att få massor av extramaterial av absolut toppklass. Team Fortress 2 som visades första gången 1999 har nu fullkomligt arbetats om, och har en betydligt mer säregen stil. Istället för stereotyp massproducerat stridsplattaction i bästa Battlefield 2-stil, är det numera en stilistisk konvertering av det gamla Team Fortress Classic, fast med störtskön serietidningsstil som hämtad ur amerikanska 60-tals-blaskor. Dessutom har Valve den goda smaken att även skicka med ett splitternytt spel vid namn Portal där spelaren löser uppgifter med hjälp av ett vapen som helt enkelt skapar portaler. Klart inspirerat av Prey, ska man i Portal placera portaler runt om i omgivningen för att lösa pussel. Vår puls skenar iväg varje gång vi tänker på vad som väntar i Episode Two, och det känns som att Valve återigen ska bevisa varför de är världens bästa spelutvecklare.

Jesper Karlsson

Gamereactor säger: Episode Two är näst överst efter Halo 3 på vår önskelista.



KICK SOME BRICK.



RELIVE ALL THE ACTION OF THE ORIGINAL TRILOGY.



MIX AND MATCH YOUR FAVOURITE CHARACTERS.



BUILD AND RIDE YOUR FAVOURITE VEHICLES.

ON SEPTEMBER 13, THE FORCE BUILDS WITH YOU.



GAME BOY ADVANCE



PlayStation 2

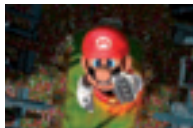


LucasArts and the LucasArts logo are registered trademarks of Lucasfilm Ltd. © 2006 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. or TM as indicated. All rights reserved. LEGO, the LEGO logo and the Minifigures are trademarks of The LEGO Group. © 2006 The LEGO Group. NINTENDO GAMECUBE, THE NINTENDO GAMECUBE LOGO, GAME BOY ADVANCE AND NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All rights reserved. "PS", "PlayStation", "PSP", "UMD" and "△⊗×□" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360 and the Xbox and Xbox 360 logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft.

LEGOSTARWARSII.COM

Beta-test

Gamereactor förhandstestar kommande spel



UTANNONSERAT - Mario Strikers Charged

Förra året släpptes Mario Smash Football. Ett klart underhållande och lagom oseriöst fotbollspel med Mario och hans vänner. Konceptet uppdateras till Nintendo Wii och det kommer även vara spelbart online.



Format PSP Utvecklare GUERRILLA GAMES Utgivare SONY Premi r OKTOBER

Killzone Liberation är varken snyggt eller spelmässigt lyckat och känns såhär på förhand som en besvikelse. Under de två månaderna som återstår innan spelets release kan dock Guerrilla hinna åtgärda de mest uppenbara problemen.

Killzone Liberation

Guerrillas framtidskrig fortsätter på PSP, men Petter är långt ifrån förhoppningsfull...

Jag är stormförtjust i Killzone. Älskar designen, atmosfären, tempot och karaktärerna. Jag gav därför Playstation 2-spelet 9/10 i betyg, trots vissa tekniska brister. När Guerrilla nu tagit steget över till PSP och därmed även slopat halva spelkonceptet har inte bara jag utan även övriga på redaktionen varit mycket skeptiska.

Och det har under de senaste veckorna visat sig att våra tvivel på Guerrillas helomvändning var befogade, förhandsversionen av Killzone Liberation lovar dessvärre inte särskilt gott. Problemen i den nästintill färdiga förhandsversionen är många, dryga, och stora delar av spelet känns väldigt illa genomtänkta.

Handlingen i Killzone Liberation tar vid exakt efter det första spelets slut. Helghasts arméer har tunnats ut och för att återfå ett taktiskt övertag har en ny albinogeneral, vid namn Metrac, beordrat styrkorna att slåss smartare, mer strategiskt och framförallt börja ta oskyldiga som gisslan i kampen mot Vektras arméer. Spelaren intar rollen som Templar, igen, och det traditionella förstapersonsperspektivet är nu utbytt mot en distanserad, isometrisk tredjepersonsvy. Det spelmässiga är därför helt annorlunda än i Playstation 2-spelet och kretsar nu kring betydligt mer strategi. Templar har nämligen en medföljande soldat till sitt förfogande som han efter eget huvud kan placera ut vid ett flertal på förhand angivna punkter på banan. Tack vare detta upplägg är speltempot i Liberation lågt och det gäller att försöka att överraska de sporadiskt utplacerade helghast-soldaterna snarare än att storma fram med fullproppade magasin (som jag gjorde i Playstation 2-spelet). Likt Brothers in Arms gäller det ofta att placera ut sin medhjälpare för att lägga nedtryckande eld för att sedan kunna avancera.

Detta fungerar dock inte alls särskilt bra i Liberation eftersom banorna är snitslade gångar låsta av staket, fällda träd, lådor, tunnor eller annat bråte. Man kan alltså väldigt sällan välja mer än en väg som oftast är en smal stig fram till de nedgrävda Helghast-soldaterna. Detta tillsammans med det faktum att spelkontrollen känns slapp och ofärdig gör att jag är mer än lovligt oroad för den slutliga kvaliteten. Att styra runt en mikroskopiskt minimal Templar i Guerrillas mörkbruna skyttegravar och hela tiden stanna för att dels reglera ens eget bångstyriga sikte eller för att markera ut nya punkter

för ens medhjälpare att inta, är inte alls vad jag hade väntat mig av det här spelet.

Actionsekvenserna känns platta, striderna händelselöst enformiga och den taktiska biten saknar helt belöningsystem och blir därför nästan enbart en irritationsfaktor. Inte heller grafiken imponerar såhär på förhand utan bjuder istället på ganska fula, intetsägande miljöer och klumpigt formgivna karaktärer. Tillsammans med ologisk och allt för linjär bandesign innebär detta att våra förväntningar inför den slutliga versionen nu är väldigt lågt ställda...

_Petter Engelin

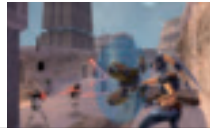
Gamereactor säger: Efter tre timmar tillsammans med Killzone Liberation är ingen av oss speciellt hoppfulla inför det färdiga spelet. Det känns helt enkelt inte särskilt roligt...





UTANNONSERAT - Metro 2033: The Last Refuge

Ryska 4A Games har påbörjat jobbet med det postapokalyptiska actionspelet Metro 2033: The Last Refuge som ska släppas till PC och Playstation 3 år 2008. Det dröjer med andra ord ett bra tag innan vi får testa Metro...



UTANNONSERAT - Star Wars: Lethal Alliance

Ubisoft arbetar med ett actionspel till Nintendo DS och PSP som utspelar sig mellan episod tre och fyra. Du kontrollerar twi'leken Rianna och hennes droid Zeo i Lethal Alliance som ska släppas i december.



Parabellum

Format PC/XBOX 360 Utvecklare **ACONY** Utgivare **OKÄNT**
Speltyp **ACTION** Premiär **JULI**

Tyska Acony har inte valt att göra det enkelt för sig när man gått ut och sagt att Parabellum är spelet som ska ersätta Counter-Strike. Det är inget som låter sig göras i en handvändning och det räcker inte bara med att göra något som är riktigt bra, det måste komma med något helt nytt som verkligen övertygar inbitna Counter-Strike-fantaster. Vi är av naturliga skäl skeptiska till att de kommer att lyckas, men ett bra spel kan det ändå bli. Parabellum bygger på Unreal 3-motorn och ser riktigt läckert ut. Det är uppbyggt för att spelas av klaner och tanken är enkel. En sida är terroristerna och den andra bekämpar dessa. Staden är indelad i ett rutnät av kartor som fungerar som en rond och terroristerna har gömt en atombomb i en utav dessa. Klockan tickar neråt tills atombomben oskadliggjorts eller smält. Miljöerna är urbana med tunnelbanestationer och industriområden.



Silent Hill Origins

Format PSP Utvecklare **CLIMAX** Utgivare **KONAMI**
Speltyp **SKRÄCK** Premiär **VINTERN**

Det var många som trodde att Silent Hill Origins innan det avtäcktes på riktigt skulle bli någon form av återberättelse av det första spelet i serien, men så är inte alls fallet. Istället tar historien sin början i händelserna som leder fram till det utspelar sig i Silent Hill. Det är inte heller Team Silent som ligger bakom utvecklingsarbetet, även om Akira Yamaoka gjort musiken som vanligt, utan brittiska Climax som tidigare bland annat skapat Moto GP-spelen och Sudeki. Rent spelmässigt har teamet sneglat på Resident Evil 4 då kameran placerats bakom axeln och det verkar vara ett något mer actionorienterat spel än tidigare. Vi testade ett kortare demo av spelet där vi bland annat fick besöka ett mentalsjukhus och det kan utan tvivel bli ett intressant mellanspel för fans av serien innan det är dags för spel nummer fem...



Sid Meier's Railroads

Format PC Utvecklare **FIRAXIS** Utgivare **TAKE 2** Speltyp **STRATEGI** Premiär **20 OKTOBER**

En gång i tiden var det Sid Meier som drog igång det virtuella tågbaneyggandet med Railroad Tycoon i början av 90-talet. Nu har Sid bestämt sig för att återvända till rälsläggande och som alltid när strategispelens gudfader är i farten är det inget som görs halvdant. Spelet kretsar kring järnvägens gyllene tidsålder från pionjärerna till 1970-talet och det gäller att konkurrera med andra tågforetag i en rad olika länder. Den bakomliggande ekonomin som styr din framgång är väldigt avancerad och du kan exempelvis välja att köpa aktier i ett konkurrerande tågbolag för att så småningom ta över verksamheten eller bygga järnväg som tvingar konkurrenterna att hyra in sig på din räls vilket ger dig lättförtjänta slantar. Själva järnvägsbyggandet är numera helt fritt och det handlar bara om att dra och klicka. Du behöver inte lägga olika sorters rälsbitar då allt anpassas efter miljön per automatik.



Family Guy

Format PS2/PSP/XBOX Utvecklare **HIGH VOLTAGE**
Utgivare **TAKE 2** Speltyp **PLATTFORM** Premiär **NOVEMBER**

Familjen Griffin är inte riktigt som andra familjer. Den som har funderat ut att familjen ska ha en guldfisk som är förälskad i frun i huset måste förmodligen ha låtit sig inspireras av någon ört som inte är helt laglig. Det har släppts en hel del spel baserade på den teknade familjen Simpsons äventyr, men nu är det alltså dags för familjen Griffin att änta spelens värld. Spelet har tre separata handlingar som sammanfaller och korsar varandra ungefär som ett TV-program. Den något maniske babyn Stewie möter sin rival och halvbror Bertram i en kamp om att ta över världsherraväldet. Familjefadern Peter försöker i sin tur stoppa Mr. Belvedere, som han fått för sig har hemska planer för världen. Det är upplagt för massor av humor och förhoppningsvis har High Voltage också lyckats sätta ihop ett minnesvärt spel.



Canis Canem Edit

Format PLAYSTATION 2 Utvecklare **ROCKSTAR**
Utgivare **ROCKSTAR** Speltyp **ACTION** Premiär **20 OKTOBER**

Rockstar har beslutat sig för att byta namn på spelet som tidigare kallades Bully här i Europa. Vi misstänker att det är för att hålla Hem och Skola samt antimobbingsorganisationer lugna, men det nya latinska namnet låter rätt korkat i våra öron. Ordagrant betyder titeln hund äter hund (engelskans dog eat dog) och är skolan Bullworth Academics motto. Canis Canem Edit inte alls är speciellt moraliskt förkastligt, det går exempelvis inte alls ut på att mobba eller slåss, snarare tvärtom. Det gäller att försvara kompisar och stå upp emot mobbarna, även om det i sin tur betyder att man måste ta till nävarna när de inte lyssnar. Enkelt beskrivet handlar det om ett Grand Theft Auto på skolgården. Lite trist är det också att Xbox-versionen ställts in, men det är helt enkelt så att spelen till konsolen idag säljer så dåligt att man som utgivare inte tycker det är värt mödan att konvertera spel till Xbox.



Destroy All Humans 2

Format PS2/XBOX Utvecklare **PANDEMIC STUDIOS**
Utgivare **THQ** Speltyp **ACTION** Premiär **20 OKTOBER**

Crypto är tillbaka och han är numera utrustad med en penis! Japp, du läste rätt. Den lilla grå utomjordingen återvänder till i en nyklonad skepnad och i samklang med 60-talets fria kärlek har han skaffat sig puffra mellan lären. Detta kommer att ge upphov till en hel del humor i uppföljaren till fjolårets småkultiga spel från Pandemic Studios. Upplägget i Destroy All Humans 2 är annars identiskt med det första spelet, det gäller att infiltrera och rasera mänskligheten i en öppen spelvärld enligt Rockstars förlaga. Spelet har inspirerats mycket av den tidens spion- och agentfilmer och Crypto kommer bland annat att behöva charma en förförlisk risk agent. Vi var inte helt nöjda med förra årets spel, men förhoppningsvis har Pandemic lyssnat till kritiken och vässat uppföljaren. För konceptet och handlingen är något vi verkligen gillar.

Beta-test

Gamereactor förhandstestar kommande spel



UTANNONSERAT - Sega Mega Drive Collection

Sega knusslar inte när de samlar ihop sina gamla spel. I Sega Mega Drive Collection finns över 30-talet spel inklusive Ecco the Dolphin, Golden Axe, Phantasy Star II, III och IV, Shinobi III, Sonic the Hedgehog 1 och 2. Samlingen släpps till Playstation 2 och PSP i slutet av året.



Intensiva strider

Tack vare spelets förstapersonsvy och stridssystem känns striderna betydligt mer intensiva än i de flesta andra rollspel. Och spelet är dessutom oerhört snyggt!

Format PC Utvecklare ARKANE STUDIOS/KUJU ENTERTAINMENT Utgivare UBISOFT Speltyp ROLLSPEL Premi r 13 OKTOBER

Dark Messiah of Might and Magic

Trött på långsamma och krångliga rollspel där en onödigt tjock regelbok står i vägen för spelglädjen? Sebba har provspelat Dark Messiah of Might and Magic och gillar det...

Might and Magic-serien må vara en riktig långkörare som hängt med i 20 år vid det här laget. Men det hindrar inte det senaste, Dark Messiah of Might and Magic, från att vara ett steg i en ny riktning för den välrenommerade rollspelsserien. Det lite långsammare tempot har kastats bort till förmån för ett våldsamt actionrollspel sett ur förstapersonsvy som ges kraft av grafikmotorn Source - samma som för Half-Life 2. Vid en första anblick liknar spelet en Oblivion-klon, men utöver den välpolerade ytan är det inte mycket spelen har gemensamt.

Eftersom Dark Messiah of Might and Magic är minst lika mycket actionspel som rollspel är spelvärlden uppdelad i olika nivåer som för handlingen framåt. Det finns alltså ingen stor och sammanhängande värld att springa runt i. Eftersom banorna är relativt små har utvecklarna kunnat koncentrera sig på att göra dem riktigt väldesignade och det finns stora möjligheter att interagera med omgivningen på ett sätt som få rollspel erbjudit tidigare. Redan tidigt i spelet lär man sig att dra nytta av omgivningen man befinner sig i och spelets inledande banor är designade på ett sätt så att man får prova på alla möjligheter innan man kastas ut i det riktiga äventyret.

En sak som imponerar direkt är hur öppna alla nivåer är. Oavsett vilken spelstil du föredrar går alla uppdrag att slutföra på en rad olika sätt och med lika tillfredställande resultat varje gång. För de mindre tålmodiga som är ute efter rå action finns inget som hindrar från att bara springa rätt ut och banka vettet ur varenda levande varelse man ser. Samtidigt är banorna lika väl anpassade för de som hellre smyger i skuggorna och mördar i lönnod eller de som helst av allt bränner krutet på flashiga magier som skulle göra Gandalf grå av avund vilken dag som helst (om han nu inte var grå från början, så klart).

Spelaren ikläder sig rollen som Sareth - en lärling som tränats sedan barnsben för att besegra en stor ondska känd som "The Dark Messiah". Medan handlingen knappast vinner några priser för nytänkande är sättet man kontrollerar Sareth betydligt mer intressant. Borta är de traditionella klasserna som krigare, tjuv och magiker. Istället väljer man fritt vilka färdigheter Sareth ska lära sig genom att samla på sig färdighetspoäng som man sedan fritt kan distribuera mellan fysiska, magiska och blandade tekniker. Man kan antingen satsa på att göra honom till mästare inom ett



UTANNONSERAT - Assassin's Creed (Xbox 360)

Efter mycket om och men har Ubisoft officiellt bekräftat att det ytterst lovande Assassin's Creed kommer att släppas till Xbox 360 samtidigt som det kommer till PS3. Spelet förmodas även komma till PC, men ännu har det inte bekräffats.



FÖRSENAT - Half-Life 2: Episode Two

Det var inte helt oväntat att Valve skulle försena Half-Life 2: Episode Two och på Games Convention i Leipzig bekräftades det att spelet inte släpps förrän nästa år. Förhoppningsvis behöver vi inte vänta speciellt många månader in på nästa år.



Underhållande och skoningslöst våldsamma strider är vardagsmat i Dark Messiah of Might and Magic. När blodet sprutar åt alla håll och kanter känns det som att 18-årsgränsen är befogad



visst område eller att lära honom lite av varje. Poäng som läggs på fysiska tekniker ger honom nya stridstekniker och mer skicklighet att slåss med svärd och båge, medan exempelvis magiska tekniker ger tillgång till nya magier och besvärjelser. Ju mer avancerad man blir inom ett visst område, desto mer kostar det så klart att förbättra karaktären till nästa nivå.

Det har skrivits mycket om att utvecklarna lånat Valves berömda Source-motor och det är naturligtvis något man drar nytta av i allra högsta grad. För de med tillräckligt kraftfulla datorer är det en vacker värld fylld med avancerade shader-effekter, bumpmapping och andra helt oförståeliga tekniska termer, men huvudsaken är i alla fall att dessa gör så att spelet ser snyggt ut! Inomhusnivåerna bjuder exempelvis på dunkelt upplysta grottor där skuggor och ljussättning är allt medan utomhusmiljöerna imponerar med storskaliga områden, gnistrande klara havsvågor som slår in mot stranden och jättelika berg som tornar upp sig vid horisonten. Även alla fiender man stöter på ser otäck bra ut vilket höjer inlevelsen ytterligare ett snäpp de gånger man har oturen att stå öga mot öga med en ofräsck orc med taskig andedräkt och tillhörande spikkclubba.

Ett av spelets allra starkaste kort är fysikmotorn som verkligen utnyttjas till sitt yttersta. Hela spelet är mer eller mindre uppbyggt med fysiken i centrum, då en hel del av problemlösningen är baserad kring den. Ett exempel från mitt eget spelande var när jag fick syn på en vakt som hindrade min framfart. Istället för att bara rusa fram och börja slåss noterade jag en hylla med stora tunnor som han stod precis under. Genom att krypa lite närmare och sedan sätta en välriktad pil rätt på repet som höll hyllan uppe kunde jag få hela hyllan med tillhörande tunnor att krasa rätt ner i huvudet på den intet ont anande vakten, och så enkelt var det problemet löst. Spelet kryllar av liknande situationer där man genom att tänka till lite extra ofta kan komma på en alternativ lösning till att bara gå på ren kraft och det finns imponerande många lösningar den påhittige spelaren kan använda sig av. Lådor, oljelampor och alla möjliga prylar kan plockas upp och kastas och att frambesvärja en åskattack mot en fiende som befinner sig i vatten har sällan varit lika tillfredställande.

Dark Messiah of Might and Magic är riktigt våldsamt och det förstärks ytterligare av fysikmotorn som på ett otäck realistiskt sätt skildrar döda fiendekroppar som faller till marken. Avhuggna kroppsdelar och visuella effekter som blodstänk som fastnar på svärdet och gnistor som yr när två klingor möts är vardagsmat. Samtidigt är spelet inte på något sätt den simpla "hack n' slash"-upplevelse som det kanske förefaller vara. Det märks att utvecklarna hos Arkane Studios verkligen ansträngt sig för att göra spelets strider till något annat än bara hjärndöda hacka-och-slä-fester. Genom att lära sig nya stridstekniker får man fler sätt att anfälla på och utöver vanliga attacker kan man även utföra kraftfullare sådana som tar längre tid att ladda upp. Möjligheten att använda sköld, parera, sparka och avvärja fienden finns också.

Medan franska Arkane Studios var de som började utveckla spelet ifrån grunden är det brittiska Kuju Entertainment som fått äran att ta Might and Magic ut på nätet. Potentialen för ett Dark Messiah of Might and Magic online känns på förhand helt enorm, och det beror till största delen på upplägget. Eftersom man ville bevara spelets rollspelsartade natur samtidigt som konceptet behöver anpassas till onlinespel har en



Med en frisk blandning av slagsmål, magi och upp till 32 spelare samtidigt lovar spelets onlineläge gott. Vågar vi hoppas på ett nytt Battlefield fast med tomtar och troll istället för häriga soldater?

intressant spelidé växt fram. När man spelar mot andra kan man inte längre välja fritt mellan styrka, magi och smygande - utan istället finns ett flertal karaktärsklasser som alla är specialiserade på en specifik sak. Detta för att stärka lagandan och göra så att spelarna tvingas kompensera varandra för sina styrkor respektive svagheter. I ett spelsätt som har mycket gemensamt med vår svenska stolthet Battlefield kan upp till 32 spelare utkämpa stora slag i form av människor mot odöda. Totalt finns det fem klasser att välja mellan och dessa är krigare, lönnmördare, präst, bågskytte och magiker och för att lyckas behövs en ytterst välbalanserad grupp för att ta hand om alla situationer som kan uppstå.

Fullversionen av Dark Messiah of Might and Magic utlovar drygt tolv actionpackade nivåer för att föra den klichéartade handlingen framåt. Av det vi testat hittills verkar spelet erbjuda en löjligt intressant enspelarkampanj samtidigt som flerspelarläget mycket väl kan bli ett nytt Battlefield fast i fantasy-förklädnad. Om allt går vägen har vi förhoppningsvis en rykande färsk recension i nästa nummer av Gamereactor Magazine. Tills dess får ni vila ögonen på dessa bilder av spelet som kan komma att lysa upp många mörka höstkvällar för alla PC-spelare som är intresserade av action och rollspel i en skön kombination!

Sebastian Lind

Gamereactor säger: Actioninfluert rollspel i förstapersonsvy som dessutom drivs av Valves Source-teknologi. Vad kan gå fel?



CALL OF DUTY 3

Infinity Ward har lämnat över ansvaret för den tredje delen i Activisions miljonsäljande spelserie till Treyarch, och vi berättar allt du vill veta...

□ Format PS2 / PLAYSTATION 3 / WII / XBOX 360 / XBOX □ Utvecklare TREYARCH □ Utgivare ACTIVISION □ Speltyp ACTION □ Premiär 17 NOVEMBER



Trots att hela spelet egentligen utspelar sig i norra Frankrike är miljöerna i Call of Duty 3 väldigt varierade med både ruinstäder, skogar och naturfärgtvis ett krigshärjat Paris.

Precis efter den berömda landstigningen vid Normandie den 6:e juli 1944 startar handlingen i Call of Duty 3. Närmare tre miljoner allierade steg iland i ett av de största slagen i världshistorien. Målsättningen i Call of Duty 3 är att ta sig till Paris och påbörja vad som nästan ett år senare ska bli slutet på kriget. Eftersom striderna denna gång förs i västra Europa är ryssarna inte med. Istället har de ersatts av kanadensiska och polska trupper, medan de amerikanska och brittiska kvarstår. Totalt sett kommer det finns 14 stora kampanjer att sig igenom, fördelade på de 88 dagar det tog för de allierade att skicka hem nazisterna från Paris.

Call of Duty-serien har blivit en enorm framgång för Activision. Tvåan som släpptes förra hösten har idag sålts i över tre miljoner exemplar och är det bäst sålda

spelet till Xbox 360 samt även det spel som Xbox 360-ägare spelat mest online. Dessutom är de multiplayer-expansioner som kommit de mest nedladdade via Xbox Live Marketplace. Ni kanske märker att jag inte nämner PC-versionen. Den sålde också bra, men uppenbarligen inte tillräckligt bra för att Call of Duty 3 ska släppas till PC. Ett mycket märkligt beslut, då serien startade till PC och trean ändå ska konverteras till format som Playstation 2 och Wii. En stor skillnad gentemot föregångaren är att man helt bytt utvecklare. Infinity Ward jobbar just nu med ett hemligt Call of Duty-spel till PC, medan äran att utveckla trean istället gått till Treyarch som tidigare gjort Ultimate Spider-Man och Call of Duty 2: Big Red One.

Med en ny utvecklare kommer såklart nya idéer och en av de saker Treyarch jobbat mest med är att göra

Call of Duty 3 mindre linjärt än sina föregångare. Det ska finnas flera vägar mot samma mål och inte minst olika sätt att lösa de problem man ställs inför. Dessutom har Treyarch förändrat spelbarheten så man får göra annat än att bara skjuta samt försökt ge spelet mer filmisk känsla. När Gamereactor provspelade startade spelet med en åktur bak i en lastbil. En av dina kamrater var lite sen och kutade efter lastbilen för att försöka hinna ikapp och klättra ombord. En enorm explosion avbröt den korta avslappnade introduktionen och lastbilen tumlade av vägen medan allt svartnade för din spelfigur. När han sakta slog upp ögonen igen hade helvetet brutit loss i form av ett enormt tyskt bakhåll.

Explosioner överallt. Konstant tung eldgivning. Döda kroppar vart man än såg. Du hjälps upp av två kamrater, varpå Call of Duty 3 tar sin början på riktigt. Det är svårt



Partikeleffekter...

Förstörelsen är denna gång inte helt förutbestämd, utan du kan själv pulverisera omgivningarna närhelst det passar dina ändamål eller bara för att det är så förbaskat kul.



Att dagen D var en lyckad operation berodde till stor del på Hitler själv. Han underkände Rommels plan om att backa upp försvarslinjerna mot Atlanten med pansardivisioner. När Hitler insåg sitt misstag var det redan för sent och de allierade hade fått fotfäste på den nordfranska kusten.

att föreställa sig intensiteten i Call of Duty 3 utan att ha provspelat det. Treyarch talar mer än gärna om hur man sneglat på de bästa arkadspelen för riktigt snabba, maffiga och actionfyllda händelser. För att verkligen få till den där känslan i magen av att man befinner sig på en fullständigt livsfarlig plats, lastar man på med grafiska effekter som väggar som sprängs, torn som rasar samt mängder av bråte och splittr som viner genom luften. Det blir liksom aldrig stilla utan det

”TREYARCH HAR JOBBAT HÅRT MED ÄR ATT GÖRA CALL OF DUTY 3 MINDRE LINJÄRT ÄN SINA FÖREGÅNGARE”

kommer bara mer, mer och mer..

Call of Duty 3 släpps till praktiskt taget alla format (utom PC då), från gamla trotjänare som Playstation 2 till Xbox 360 och även Wii. Spelet är dock ungefär detsamma till dem alla innehållsmässigt och det som skiljer dem åt är det tekniska. För Call of Duty 3 är ett krävande spel. Bland annat rör sig kläder nu trovärdigt, gräs viks undan när du kommer trampande, fysikmotorn är fantastisk och ljuseffekterna slår allt vi tidigare sett i spelväg. Treyarch har glädjande nog även valt att låta spelaren själv förstöra en del av omgivningarna. Sitter ett gäng nazister och hukar bakom några tunnor kan du nu spränga tunnorna i bitar för att därefter göra proceduren kort med brunskjortorna.

Oturligt nog för dig vet även fienden detta. De träbord och staket du gömde dig bakom i Call of Duty 2 är inget att räkna med denna gång. Kulor från gevär penetrerar dem enkelt medan granater får dem att fullständigt pulveriseras. Överhuvudtaget är den artificiella intelligensen något som kraftigt förbättrats till Call of Duty 3. Fienden kommer inte längre springande en och en om de inser att du har övertaget. Istället grupperar de sig och gör massiva anfall, eller i värsta fall lägger sig själva i bakhåll och väntar ut dig. Battle Action heter en annan ny funktion som Treyarch gärna talar om. I praktiken är det samma typ av minispelsliknande sekvenser vi sett i spel som Shenmue och Resident Evil 4. När Gamereactor provspelade fanns ett moment där en nazist försökte slita av vår krigare från en pansarvagn. För att undkomma skulle man ihärdigt trycka på L/R-knapparna tills han tappade taget. Battle Action kan komma att inträffa när man minst anar det och är ett smart sätt att göra andra moment än skjutandet



Allt gräs fyller denna gång en funktion för själva spelbarheten och har fått en alldeles egen fysikmotor som gör att stråna viker sig om man går på dem. Det gör att en prickskytt kan få sikte på soldater som smyger bara genom att gräset svajar där de sakta ålar sig framåt.



Call of Duty 3 innehåller långt fler fordon än sina föregångare. Bland annat finns den fruktade tyska pansarvagnen Tiger II inkluderad. Den var svidande överlägsen och de allierade lyckades förstöra färre enheter än vad nazisterna förlorade på grund av exempelvis motorhaveri.



Vergeltungswaffen

Ett av dina uppdrag blir att leta rätt på var nazisterna avfyra sina vedergällningsvapen (Vergeltungswaffen).



Stor möda har lagts ned på att ge vapnen ett mer trovärdigt utseende samt göra så de faktiskt fungerar som sina verkliga förlagor. Dessutom har striderna gått hårt åt dem, och både repor och allmänt slitage syns tydligt.

spelbart. Ett exempel på detta är när du smyger omkring bland till synes öde ruiner, bara för att överraskas av en rasande nazist som kastar sig på dig och attackerar med kniv. Då hjälper inte ditt skjutdon, utan det blir istället hederligt handgemäng med dödlig utgång.

Förutom alla nya funktioner vill man ju som spelare ha mer av allt det gamla eftersom Call of Duty-spelen varit så förbaskat underhållande. Därför har Treyarch

tagit ifrån tårna och inkluderat körbara jeepar, flera nya pansarvagnar och till och med båtar. Kronan på verket är dock den klassiska tyska motorcykeln med tillhörande sidovagn, komplett med en monterad kulspruta. Dessutom finns fler vapen, vilka alla nu också sägs uppträda mer som sina verkliga förlagor. Det ger större skillnader och gör att det blir viktigare än förut att hitta ett vapen man trivs med. Eftersom Call of Duty 2 blev en så stor Xbox Live-succé har onlinestödet fått



Om en fiende får slut på ammunition eller smyger sig på dig får du förbereda dig på slagsmål. Bästa sättet att överleva är att knuffa bort din fiende och snabbt likvidera honom med en välriktad kula.

långt mer resurser denna gång. Treyarch tycks ha sneplat precis lagom mycket på Battlefield-konceptet och erbjuder nu stora slag med olika typer av krigare. Det finns lätt och tungt beväpnade soldater, prickskyttnar, pansarbrytande enheter och naturligtvis sjukvårdare. För att uppmuntra folk att välja även mindre actionfyllda yrken, kommer man belönas med högre ranking om man spelar exempelvis en supportroll framgångsrikt. På det sättet hoppas man få en bra mix av soldater som tar sig an varandra i klassiska spelsätt som dödsmatcher eller Capture the Flag, men även flera nya varianter.

Säga vad man vill om Treyarch, men de är långt ifrån lika begåvade som erkänt skickliga Infinity Ward som gjort båda tidigare Call of Duty-spelen samt till stora

”SITTER ETT GÄNG NAZISTER OCH HUKAR BAKOM NÅGRA TUNNOR KAN DU NU SPRÄNGA TUNNORNA I BITAR”

delar även det första Medal of Honor. Treyarch har hittills gjort mest medelmåttiga spel och även fått stora projekt nedlagda som actionspelet Trinity där man skulle spela skarpskjutande superhjälte. Det är därför såklart lite oroande att de gör Call of Duty 3 eftersom de tidigare inte levererat spel av yppersta klass. Av det Gamereactor fått se och spela tycks de dock ha hittat alldeles rätt denna gång. Call of Duty 3 ser ut att vara precis lagom konsolanpassat, supersnyggt och innehålla nog mycket variation för att kännas som en äkta uppföljare istället för en uppgradering. Det skulle förvåna oss om trean inte blir minst lika populärt som tidigare spel i serien och frågan är om inte Call of Duty, precis som fallet var vid Xbox 360-premiären, blir spelet som säljer mest när Playstation 3 lanseras. Call of Duty har hela tiden legat steget före konkurrensen och blandar historisk akkuratess med vansinnig action. Det finns inget som tyder på att det framgångsreceptet skulle misslyckas till denna tredje del som lär bli en minst lika stor succé som sina föregångare.

_Jonas Mäki

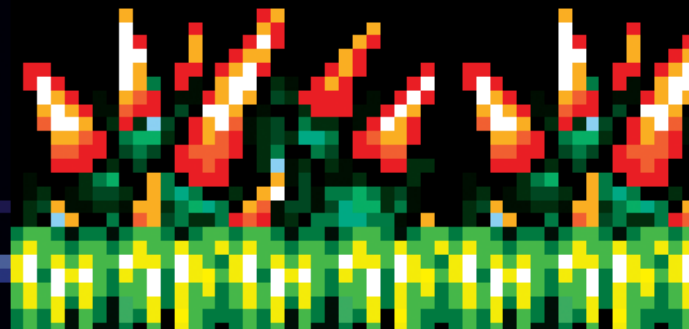
NYA GAMER

GAMEREACTOR #40 9 OKTOBER

Nästa månad smäller det, vi släpper både ny design på tidningen samt på vår nya site Gamereactor.se 2.0.
Om du vill läsa mer om våra planer inför vårt femte år med Gamereactor, surfa in på www.gamereactor.se



NYA
**Game
reactor**
GAMEREACTOR #40. 9 OKTOBER



NYA GAMEREACTOR

Grabbarna på redaktionen har skapat en ursnygg ny design på tidningen. Jag skulle vilja prata mer om designdetaljerna men måste koncentrera mig på att svälja den här lilla snärtan...



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



GTR 2 - FIA GT Racing Game

Petter har kört skiten ur sin Lotus Elise, och älskat varje sekund av det...

Information

Plattform PC
Utvecklare Simbin Interactive
Utgivare Atari
Speltyp Racing/simulation
Premiär 29 september
Antal spelare 1-32
Rek. Ålder 3 år
Testad version Guld
Plus Fantastisk bilfysik, grym spelkontroll, sanslöst realistiskt, läckert upplägg, snygg grafik, bra ljud.
Minus Lite för blek fartkänsla...

Det är svårt att förbättra något som är så förbaskat bra att ordet perfektion bäst beskriver dess briljans. Fysiksystemet i det första spelet var det enda att ens komma nära den nivå av simulering som Papyrus klassiska GP Legends en gång levererade.

GTR var ett snudd på perfekt spel som, sånär som på aningen ruffig grafik och lite för mild fartkänsla, gav spelaren en noga uttänkt och extremt välgjord bild av hur en GT-bil verkligen uppför sig. Nu är GTR 2 här, och Simbin har förfinat, förbättrat och småputsat lite överallt för att än en gång bjuda på en racingupplevelse mer krävande, mer intensiv och mer realistisk än något annat spel du någonsin testat.

Det första som slår mig i GTR 2 är

hur noga Simbin lyssnat noga till den begränsade kritik de fick för det första spelet. Vissa klagade på att förarvyn utanför bilen var dålig, att laddningstiderna var för långa, att grafiken var lite väl primitiv och att det var snudd på omöjligt att köra någon av bilarna med hjälp av enbart tangenterna. I min recension nämnde jag att grafiken faktiskt kunnat varit snyggare, men de andra minuspoängen var inget jag upplevde som negativt under mina 30 timmar tillsammans med GTR. Att sitta utanför bilen då man kör en renhårig simulator kommer, för mig, inte ens på fråga och att försöka styra bilen med tangentbordet lät lika dumt då som det gör idag. Simbin har dock ändrat detta, bilen är nu betydligt närmare kameran, det är nu enklare att styra med

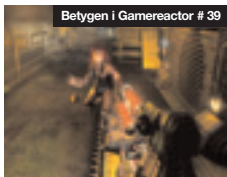
tangenterna och laddningstiderna är kortare. Check.

De har också putsat ganska mycket på spelets grafik som dock inte når upp i samma klass som exempelvis Project Gotham Racing 3 men bjuder på extemt välgjorda bilmodeller, snygga banor och nya vädereffekter. GTR 2 är den snyggaste renodlade racingsimulator som gjorts, med flera hundra procents marginal.

Vädret spelar betydligt större roll i GTR 2 än vad det gjorde i det första spelet. En oväntad regnskur kan orsaka totalt kaos ute på banan där motståndarna spinner, sladdar och snurrar runt. Simbins fysikprogrammerare har gjort ett fantastiskt bra jobb med att simulera blöt asfalt och det begränsade grepp som bilar av den här typen har i sådana

En 2:a åsikt

Att försöka hänga på Petter några varv runt Monza, eller Spa-banan i Belgien - är fullständigt hopplöst. Men trots det, och trots att jag suger rätt hårt på det här spelet rent allmänt - är det svårt att värja sig mot GTR 2. Inställningsmöjligheterna, körskolan, bilfysiken och det förbättrade kollisionssystemet får även mig att fastna i GT-cirkusen. 8/10
_Martin Forslund



Betygen i Gamereactor # 39

Prey
PC 8/10

Saint's Row
Xbox 360 8/10

Tekken: Dark Resurrection
PSP 8/10

Juiced Eliminator
PSP 8/10

Ninety-Nine Nights
Xbox 360 7/10



Enchanted Arms
Xbox 360 6/10

Cossacks II: Battle for Europe
PC 6/10

Glory of the Roman Empire
PC 5/10

Gangs of London
PSP 3/10

Cars
GC, PS2, Xbox 1/10



Att välja rätt bil
Simbin har lyckats simulera de mest utmärkande och extremt karaktäristiska dragen hos de olika bilarna i spelet liksom de små härliga detaljerna.

Simbin har gjort förändringar i fysiksystemet för bilarnas däck, vilket gör att man enklare kan stäva vid höga hastigheter när den tenderar att överstyra. Vid lägre hastigheter är det nu också lättare att kontrollera bilarna, ett av problemen i det första spelet som nu åtgärdats. Bilarna har nu också, rent generellt, utrustats med bättre grepp mot underlaget vilket gör att man uppmuntras att köra lite mer aggressivt i GTR 2 än i GTR.

förhållanden.

En annan stor nyhet i GTR 2 (som många av de som köpte de första spelet önskade sig) är tillkomsten av en körskola. Utformad i samförstånd med dels Simbins kreativa konsult och delägare Henrik Roos (gammal GT-räv med ett gäng vinster bakom sig), men även med andra aktiva förare i den verkliga cirkusen är detta ett perfekt sätt för nybörjare att lära sig grunderna i hur man kontrollerar en bil av den här typen.

Bilfysiken har också genomgått några förändringar. Bilarna är exakta kopior av sina verkliga förebilder. Massor med vridmoment, massor med peakeffekt och fysikuträkningarna för såväl moment som friktion, tyngd och gravitation är fantastiskt exakta och verklighetstroga. Det går som vanligt helt utmärkt att hela tiden känna vilken del av bilen tyngdpunkten befinner sig i eller vilka av däckerna som har bäst grepp. Det går att



Körskolan

Precis som i exempelvis Gran Turismo består körskolan i GTR 2 av en rad olika utmaningar som går från enkla till svårare och måste alla klaras av på en viss tid. Man lär sig att bromsa i rätt ögonblick, välja rätt spår i kurvorna, växla rätt för att vinna maximal acceleration samt att köra om på ett smart sätt beroende på vilken bana man tävlar på. I slutändan är denna nyhet ett strålande tillskott till ett redan superbt spelupplägg och tillåter för ickeinitierade att ganska snabbt lära sig grunderna.

bromsa hårt inför en kurva, knycka till lätt vid kurvans start och provocera ut bilens bakända. Det går lika bra att bromsa tidigare, välja ett snävt spår och gasa sig ur kurvan. Det sisträmnda är enklare och såklart att föredra (inte särskilt många GT-förare åker på ställ, trots allt) men Simbins fysikmotor tillåter en att köra sin bil på det sätt man själv anser lämpligt, även om ett sätt alltid är det snabbaste.

Däckfysiken är väl den delen av spelets fysikmotor som förändrats mest. I det första spelet var det ibland svårt att få bilen att göra som man ville i lägre hastigheter, vilket nu åtgärdats i form av ett mer detaljerat och bättre avvägt system för att räkna ut hur däckerna reagerar mot underlaget. Reagerar man instinktivt inför en omkörning eller tvingas kasta sig åt sidan efter att någon av de framföriggande bilarna snurrat går det i GTR 2

att parera och ofta hämta igen sig från en otäck sladd eller dylikt medan man i det förra spelet nästan alltid satt som klistrad mot raketet.

Det enda lilla klagomål jag faktiskt har beträffande spelets bilfysik och allt som hör själva körningen till är det faktum att fartkänslan fortfarande är lite väl låg. Att köra 265 km/h med en Maserati MC-12 känns sällan så snabbt som det borde göra. I övrigt är GTR 2 en fantastiskt härlig upplevelse som ingen racingintresserad bör missa. Med bättre grafik, ny körskola, mer realistiskt väder och förbättrad bilfysik har Simbin än en gång bevisat att de är bäst i världen på det de gör.

Petter Engelin

9/10

Grafik 8 Spelbarhet 10 Ljud 9 Hållbarhet 9
En fantastisk racingsimulator

En 3:e åsikt

Bättre väggrepp, snyggare grafik, bättre kollisioner, bättre motståndarna, nya vädereffekter och en välkommen körskola för de med för tung gasfot (läs: mig). Det är svårt att önska sig något mer... faktiskt. Simbin har gjort den igen, och jag är stolt som tusan över att vara svensk... 9/10

Jesper Karlsson

**Tokarga poliser**

Poliserna i Just Cause är helt tokiga och använder mer än gärna överväld för att sätta stopp för Ricos framfart. Här har en av dem spättat ut med sin motorcykel i havet...

Det finns en mängd olika fordon på San Esperito, närmare bestämt 110 stycken. Bland bilarna är de lila sportkärorna bäst, de är dock svåra att stjäla då de tillhör ett av öns kriminella gäng.

Just Cause

Svenska Avalanche debuterar med ett atmosfäriskt och explosivt actionspel

Information

Plattform PC, PS2, Xbox, Xbox 360

Utvecklare Avalanche Studios

Utgivare Eidos

Speltyp Action

Premiär 22 september

Antal spelare 1

Rek. Ålder 18 år

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

Plus Enorm frihet, härlig atmosfär, god variation, ursnygg grafik, bra spelkontroll.

Minus Töntig story, saknar multiplayer-stöd, Playstation 2-versionen är inte särskilt bra.

Jag trodde ärligt talat att det här spelet skulle bli riktigt dåligt. När jag såg en snabb

demonstration av spelsystemet och grafikteknologin för drygt ett år sedan såg Just Cause högst tveklaktigt ut. Och efter True Crime, Driver 3, The Getaway 2, Driver: Parallell Lines och Gudfadern har den här typen av spel känts mindre och mindre attraktiva. Men precis som jag skrev i förra numrets ledare, hade jag fel - och överbevisades ilsnabbt då förhandskoden av Just

Cause damp ned i redaktionen brevlåda.

Äventyret kretsar kring Rico Rodriguez, hårdför CIA-agent vars uppdrag är att på egen hand störta den korrumperade regeringen på ön San Esperito. Vädret är varmt, luften kvav och havets ljusgröna vatten lockar till våghalsiga dyk från en stulen helikopter. Efter bara några timmar med Just Cause har jag och min salsadoftande Antonio Banderas-look-a-like till spelhjärte lyckats skapa mer förstörelse än

självaste Fidel Castro. Vi har stulit hundratals bilar, mejat ned massor av poliser, retat upp två av de lokala knarkkartellerna, fritagit öns gerillaledare från ett hårt bevakat fängelse samt svävat omkring i vår moderiktigt svarta fallskärm och bara njutit av utsikten.

Just Cause är som ett vykort. Ett solparadis proppat med roliga leksaker där spelaren själv får välja. Frihet och möjlighet har varit två nyckelord i utvecklingen i vad som känns som den naturliga utvecklingen av Rockstars

En 2:a åsikt

Jag är inte lika förtjust i Just Cause som Petter är. Låt mig börja med att säga det. Spelet är inte så snyggt som han hävdar enligt mig och uppdragen är ofta rena kopior av uppdragen från GTA: Vice City. Den omfattande spelvärlden och den sköna spelkontrollen väger dock upp betyget. 7/10
_Jesper Karlsson



San Esperito är en av de största spelvärlden vi någonsin upplevt och det är härligt att bara glida omkring och ställa till med maximalt vansinne på ön.



Grafiken i framförallt PC och Xbox 360-versionen är jättesnygg och bjuder på lika stora delar välgjord modellering som härlig ljussättning. Växtligheten på ön är också imponerande och kan nästan mäta sig med vegetationen i Oblivion. Playstation 2-versionen av Just Cause är dock sämre än de andra upplagorna både grafiskt och spelmässigt.



De lokala gängen och den lilaklädda knarkkartell som håller till på ön är nästan alltid knivigare att handskas med än polisen. De är nämligen extremt aggressiva och givetvis hutlöst skjutglada.



Gamereactor frågar utvecklarna

Hur kom ni fram till handlingen i spelet?

- Storyn började som en berättelse där Rico var en fångslad racingförare som släpptes ur fängelset för att befria San Esperito. När kalkonullen xXx kom ut märkte vi att det skulle vara lite väl likt filmen och beslöt oss att ändra karaktären till en stilig latino-agent med expertis inom området regimer och i synnerhet hur man störtar dem. Storyn innehöll då inte bara knark och massförstörelsevapen utan även en kidnappning av påven, som vi tog bort.

bästsäljande spelkoncept.

Spelkontrollen är klockren. Att styra Rico är en ren fröjd och hans färdigheter överglänsar enkelt konkurrenter som Tommy Vercetti och Harry Tanner. Rico har tillgång till 28 skjutvapen och sin fallskärm. Han kan hoppa mellan biltak, göra kommandorullningar, köra flygplan, motorcyklar, båtar, vattenskotrar och räds inte för något.

Rico och jag avser att mörda öns president och avsätta den regering som enligt CIA:s källor rustar för kärnvapenkrig. Vägen dit är lång, och krokig och det krävs att man som spelare allierar sig med en eller två parter på ön för att enklare kunna utföra sina uppdrag. Jag smörar lite för öns gerilla och hjälper dem frigöra ett par hårt hållna byar. Och vips så hjälper de mig då jag sticker för att spränga ett par hangarer.

Bortsett från det faktum att Rico kan stjäla valfritt fordon och skjuta ihjäl vem han vill, är likheterna med Grand Theft Auto ganska få. Visst, spelstrukturen är öppen och dynamisk, vilket innebär att man dels kan lösa spelets 25 uppdrag på det sätt man själv tycker känns bäst,

men även ägna sig åt ett hundratal mindre sidouppdrag mellan varven. Förutom detta lever Just Cause på helt egna meriter, inte minst i direkt jämförelse med ett spel som exempelvis Saint's Row som trots allt är ett ogenerat plagiat av Grand Theft Auto: San Andreas.

Just Cause bjuder på en rik, härlig atmosfär, ett strålände speltempo och en väldigt belönande spelkontroll. Det grafiska imponerar stort, framförallt i PC och Xbox 360-versionerna med enorma miljöer helt befriade från laddningstider och berikade med tät, lummig vegetation som närmast för tankarna till The Elder Scrolls IV: Oblivion.

Jag gillar verkligen det här spelet. Även om mindre minus finnes. Uppdragen tenderar ibland att bli lite väl händelselösa men det är samtidigt svårt att inte njuta av den härliga sandlåda som Avalanche byggt åt oss...

Petter Engelin

8/10

Grafik 8 Spelbarhet 8 Ljud 7 Hållbarhet 8
Solssemester i Sydamerika

Lego Star Wars II: The Original Trilogy

Traveller's Tales har tagit sig en originaltrilogin

Plattform ALLA Utvecklare Traveller's Tales Utgivare Lucasarts Speltyp Plattform
Premiär Ute nu Antal spelare 1-2 Testad version PS2, PAL Rek. ålder 3 år

Jag har spelat Lego Star Wars II: The Original Trilogy flera dagar i sträck. Killen brevid mig i spelsoffan har hoppat upp och ned, härmat ljudet av Lukes lasersvärd med munnen (oavbrutet) och ropat "schjuh hannh då Pettedhh" säkert 1900 gånger. Nej, det är inte Jonas Mäki jag syftar på utan min flickväns sexårige son som fullkomligen älskar Lego Star Wars.

För det är lätt att se varför Traveller's Tales blockiga Star Wars-parodier är så briljanta som barnspel. Man kan aldrig dö (eller ja, man kan dö men vaknar alltid upp igen), ingenting är tidsbegränsat och filmernas originaldialog har ersatts av smågulligt mummel som mest påminner om Bollibompa-pingvinen Pingu.

Vi har klarat det första spelet säkert 15 gånger, jag och sonen. Han har dessutom spelat igenom det ett flertal gånger själv, samt med sina kompisar - vilket gör honom till lite av en expert. Detta märks snabbt då vi startade upp recensionsversionen av Lego Star Wars II: The Original Trilogy tidigare i veckan då han nämligen visste exakt vart vi skulle och hur vi skulle bära oss åt för att avancera innan jag ens hunnit se mig om i spelets miljöer.

Nu har vi riggat snubbeltråd för gigantiska AT-AT:s på isplaneten Hoth, lärt oss använda kraften på ett starkare sätt av Yoda på Dagobah samt smiskat stormtrupper hos Lando i molnstaden ovanför Bespin. Vi har även blivit av med handen i striden mot pappa Darth samt plockat ihop massor av charmiga Legoprylar av delar som blivit över efter våldsamma explosioner.

Lego Star Wars II: The Original Trilogy innehåller enbart några väldigt futtiga förbättringar i själva spel-systemet i jämförelse med det förra spelet och inga alls beträffande det grafiska. Kameran är fortfarande ofta riktigt jobbig, pusslen ibland väl ologiska och vissa delar av upplägget för enformigt.

Men medan jag ser detta och sitter och retar mig på flertalet penibla missar i utvecklingen, skriker min soffkompis sig hes över "huhd häftitth det äddh"... och då vet jag att detta är ett lika bra barnspel som det första Lego Star Wars var.

Petter Engelin

7/10

Grafik 7 Spelbarhet 7 Ljud 6 Hållbarhet 7
Ett lyckat barnspel



En av de största spelmässiga nyheterna i Lego Star Wars II är att figurerna nu kan slåss samt kasta granater (granatkastandet är begränsat till ett fåtal figurer dock). Spelet innehåller också betydligt fler hemligheter än det första äventyret.

Recensioner

Test Drive Unlimited

Ataris ambitiösa solsemester bjuder på stor frihet och ursnygg grafik, dock inte utan problem



Snyggt som attans

Test Drive Unlimited är supersnyggt, men bjuder inte på några som helst skador på den egna bilen, nattkörning eller vädereffekter. Vilket var saker vi helt klart förväntat oss.



Information

Plattform Xbox 360
Utvecklare Eden Studios
Utgivare Atari
Speltyp Racing
Premiär 29 september
 (PC, PS2 och PSP-versionerna släpps 17 november)
Antal spelare 1-100
Rek. Ålder 3 år
Testad version PAL
Plus Massiv spelvärld, massor av bilar, urläckert grafik och snygg presentation.
Minus Enformiga tävlingar, korkade poliser.

Det lät på förhand helt fantastiskt. Att kryssa fram på solsmekta landsvägar i total frihet över en 1500 kvadratkilometer stor ö i några av världens mest exotiska bilar. Köpa ett hus, möta polare på nätet, bilda racingklaner, utmana andra och bara njuta av den första mixen mellan onlinerollspel och racing någonsin.

Och visst, Test Drive Unlimited är oerhört ambitiöst, extremt snyggt och superstilt presenterat. Onlinedelen är välgjord, bilarna är många och tävlingar finns det gott om. Problemet är dock att själva körningen inte är fullt lika underhållande.

Test Drive Unlimited har varit under utveckling i mer än två år. Studion bakom Ataris samtliga V-Rally-spel står för produktionen som varit oerhört

ambitiös och där det på förhand efterlängtnade onlineläget varit den största utmaningen.

När Unlimited börjar landar man på Hawaii, eller närmaren bestämt ön Oahu, där man genast slängs ned i en hyrbil för en halvtimmes husvisningar. När man väl valt ett hus i rätt prisklass gäller det att köpa sig en bil. Till en början finns endast ett väldigt begränsat utbud tillgängligt och de bilar som finns att köpa (Alfa Romeo 157, Golf GTI och Audi TT) är sega som sirap. Ett antal vunna tävlingar senare har man pengar att byta bil, eller åtminstone hyra någonting lite kraftigare, för att allt eftersom klättra i rang och till slut nå de allra mest exotiska sportkärorna.

De olika tävlingarna har delats in i tre olika kategorier. Dels det traditionella

landsvägsloppet mot tre eller fyra motståndare, dels tidsbegränsade tävlingar utan motståndare och dels hastighetstesterna hämtade från Project Gotham Racing 3. Test Drive Unlimited är strukturerat kring en slående detaljerad GPS-karta som enkelt nås genom ett tryck på det digitala styrkrysset. De tävlingar som finns utplacerade på vägar du redan besökt kan man delta i omgående, medan de andra kräver att man kör dit.

Onlinedelen fungerar på samma sätt, med den stora skillnaden att vägarna då befolkas av andra vinstugna förare som när som helst, var som helst, kan utmana dig på en vald sträcka. Det går att slå vad om pengar eller tävla enbart om ära och berömmelse. Det låter väl bra? Nästan lite för bra för att vara sant.

En 2:a åsikt

Medan jag inte lägger samma vikt vid hur bilarna beter sig, eller hur de skiljer sig från varandra, har jag haft roligare med Test Drive Unlimited än vad Petter och Martin har haft. Fartkänslan är grym, grafiken fantastisk och onlinedelen lockar till mer. Det räcker gott för mig, även om poliserna är korkade och tävlingarna enformiga. **8/10**
 _Jonas Mäki



Det går alldeles utmärkt att hyra olika bilar på soliga Oahu, framförallt om man inte har råd att köpa dem. Diverse uthyrningställen bjuder på ett rikt utbud av sportbilar som blir dina i en tiodagarsperiod för cirka tusen dollar.

För även om Test Drive Unlimited absolut inte är ett dåligt racingspel så finns här tillräckligt med problem för att betyget ska stanna på en svag sju.

Trots att ambitionen som ligger bakom Test Drive Unlimited är uppenbar, känns det ofta som om Eden Studios glömt bort att det, förutom all härlig grafik och det omfattande onlineläget, också måste vara roligt att tävla i ett racingspel. Och i Test Drive Unlimited är det faktiskt lite småtrist.

Allt tävlande kretsar kring landsvägs-körning vilket också innebär att man aldrig behöver memorera några kurvor eller egentligen slita med att lära sig kontrollera sin bil. Istället handlar allting om blixtnasba reaktioner för att idiotsnabbt kunna veja för alla de datorstyrda civilister som likt drönarbilar masar sig runt på Oahus alla vägar. Varje tävling i hela spelet ser likadan ut, gasa fullt, bromsa måttligt i kurvorna, och se upp för framföriggande trafik. Ett par stygga kollisioner med slöa medtrafikanter senare och du har förlorat loppet, en frustration som inte hör ett seriöst racingspel till utan snarare Grand Theft Auto-världen med all dess flamsiga kriminalitet. Det finns ingen spänning i att späta fram längs kustvägen i 260km/h och se palmerna svischa förbi, det finns inte samma pirriga maggropskänsla, som i andra racingspel centrerade kring tävling på landsväg (exempelvis Need for Speed: Hot Pursuit eller Test Drive 4). För även om Eden lyckats förbluffande väl med att blanda semirealistisk bilfysik med

arkadmässig fartkänsla, är bilarna lite för tunga, körningen lite för stel och händelselös. De mest karaktäristiska dragen hos de olika bilarna är dock fångade, Nissan 350Z är vridstark, sladdreturer som mest kan förlikas med pisksnärtar samt känns lite tung i framvagnen - precis som på riktigt.

Mer positivt inställd är jag såklart till grafiken, även om Oahus utseende i spelet är lite för realistiskt. Missförstå mig rätt nu, fotorealistisk grafik är en dröm för alla racingspelsfanatiker (mig inkluderad) men Oahu är oftast mörkgrönt och molnigt, snarare än pastellgrönt och supersoligt som jag vill att mitt Hawaii ska vara. Bilmodellerna är supersnyggt gjorda, detaljerade och perfekt återskapade från sina verkliga förebilder. Oahus vidsträckta vägar imponerar också stort med superb vegetation och en silkeslen skärmuppdatering (inte minst online). Jag kan däremot tycka att det är både tråkigt och märkligt att både vädereffekter och riktig dygnrytm saknas då nattkörning med bländande helljus hade varit att önska... också.

Test Drive Unlimited är ett tekniskt sett strålande spel med något stel körkänsla och småtrista tävlingar. Det är helt klart ett bra racingspel, men det såg helt fantastiskt ut på pappret.

Petter Engelin

7/10

Grafik 9 Spelbarhet 7 Ljud 7 Hållbarhet 8 Bra, men inte jättebra

Yakuza

Segas påkostade maffiaäventyr bjuder både på våldsdramatik och ett billigt Japan-besök

Plattform Playstation 2 Utvecklare Sega Utgivare Sega Speltyp Action Premiär 15 september Antal spelare 1 Testad version PAL Rek. ålder 18 år

Yakuza har beskrivits som ett japanskt Grand Theft Auto, men det kunde inte vara längre från sanningen. Däremot är det ett japanskt svar på Grand Theft Auto. Istället för enorm frihet, spontana bilkrascher och långa eldstrider mellan kontainrar i hamnen bjuder Yakuza på en tajt handling, extempolerad grafik och massor av hederliga nävslagsmål.

Kazuma Kiryu, en kille med klara drag av John Travolta, tillhör Fumaklanen och ska just få starta sin egen familj inom maffian när hans bästa vän råkar i trubbel. Som världens bästa polare tar Kazuma på sig skulden och sitter sedan av tio år i fängelse. När han kommer ut år 2005 har världen förändrats men maktkampen rasar vidare, samtidigt som 10 miljarder yen försvinner från klanens kaffekassa. Gissa om läget är spant.

Trots ytliga likheter med Rockstars gangsterspel är Yakuza ett klassiskt japanskt actionäventyr med rollspelsinslag. Det hela har tydliga drag av Segas tidigare storsatsning Shenmue, med omgivningarna så detaljerade att de praktiskt taget ger dig en väldig billig semester till Japan. I den stadsdel som spelet utspelar sig i finns massvis av kvartersaffärer, spelhålor, krogar och uteställen. Ständig natt råder, men överallt kryllar det av folk som vandrar runt, vilket gör spelet levande på ett sätt som Grand Theft Auto bara kan



Ett kul sidospår går ut på att ragga upp värdinnorna på de lokala barerna. Yuzu, en kurvig dam som gillar frukt och dyra viner, skickar numera regelbundna SMS till mig, fylla med smilies.

drömma om. De flesta sköter bara sina egna affärer, men det finns också gott om smågangsters som gärna tigger stryk med jämna mellanrum.

Kazuma är förstås en riktig hårding och tvekar inte att dela ut både en och tolv fläskläppar. Om det inte räcker med vanliga slag och sparkar kan du också plocka upp delar av inredningen och drämma till med en ölback, en parkbänk eller kanske ett prydnadsvärd. Det är kul att slåss, men tyvärr är det ibland svårt att få Kazuma att rikta sig mot fienden, med skuggboxning som följd.

Handlingen berättas i sjukt snygga sekvenser utan onödiga sidospår. Det hela känns genomtänkt och professionellt, förutom det faktum att samtliga karaktärer är otroligt fula i mun. Trots det är berättelsen fylld med intressanta personligheter som den lilla hemlösa flickan Haruka och den misslyckade polisinspektören Date. Om man inte genast springer vidare till nästa markerade punkt på kartan finns också små sidohandlingar, som när jag stötte på en dam som mer än gärna bjöd mig på misstänkt bubblig vin på en sjaskig krog.

Om man bortser från en del kameraproblem och långa laddningstider är Yakuza ett utmärkt äventyr med massor av action. Liksom Shenmue har det sina brister, men det övergripande intrycket är ett otroligt påkostat spel som måste upplevas.

Mikael Sundberg

8/10

Grafik 9 Spelbarhet 6 Ljud 8 Hållbarhet 8 Shenmue 3, fast ändå inte...

Recensioner

Dead Rising

Delar av teamet bakom Resident Evil 4 tar konsten att döda zombies till en helt ny nivå...



Du är ful som en häst!

Det är inte bara tillhyggen man kan plocka upp, utan som sig bör i ett stort köpcentrum finns gott om klädfaffärer. Du hittar nya plagg i dem alla och kan välja om du vill slakta zombies iförd färgglada barnkläder, rosa aftonklänning eller varför inte ett trendriktigt hästhuvud.

Information

Plattform Xbox 360

Utvecklare Capcom

Utgivare Capcom

Speltyp Action

Premiär Ute nu

Antal spelare 1

Rek. Ålder 18 år

Testad version PAL

Plus Enorma mängder fiender, hundratals olika vapen, härligt spelsystem, intuitiv spelkontroll.

Minus Dåligt system för sparfiler, mycket laddningstider.

Vi som älskar klassiska zombiefilmer har hittills varit förvisade till Resident Evil-spelen om vi velat slakta odöda, trots att det egentligen är ett helt annat koncept. Zombiefilmer är makabra, innehåller oerhört mycket blod och fler sanslösa avrättningar än alla Mortal Kombat-spel i världen. Och det är precis här Dead Rising kommer in i bilden. För med kraften i Xbox 360 bjuder Capcom upp till klassisk zombie-action med tiotusentals arma odöda som planlöst vandrar runt i ett enormt köpcentrum i en amerikansk avlägsen småstad.

Du spelar journalisten Frank som fått nys om allt detta, varpå han ger sig iväg för sitt livs scoop. Frank får dock snabbt mer än han någonsin kunnat ana när allt spårar ur och zombierna tar över helt.

Din uppgift i spelet blir inte bara överleva, utan helst även komma undan hela den sanslösa situationen med en riktigt bra story. Ja, plus att döda så många zombies som det över huvud taget går på så makabra sätt som möjligt.

Det vore lätt att avfärda Dead Rising som ett ganska monotont actionspel där man bara slår på allt som rör sig. Även om beskrivningen tekniskt sett är korrekt, så erbjuder Dead Rising saker som vida överträffar allt jag tidigare upplevt i spelväg. Det mest påtagliga är givetvis de enorma mängderna zombies man har det tivelaktiga nöjet att träffa på. Inte sällan drabbar man samman med hundratals fiender på en och samma gång och de tycks finnas exakt överallt. Lyckligtvis är zombies varken

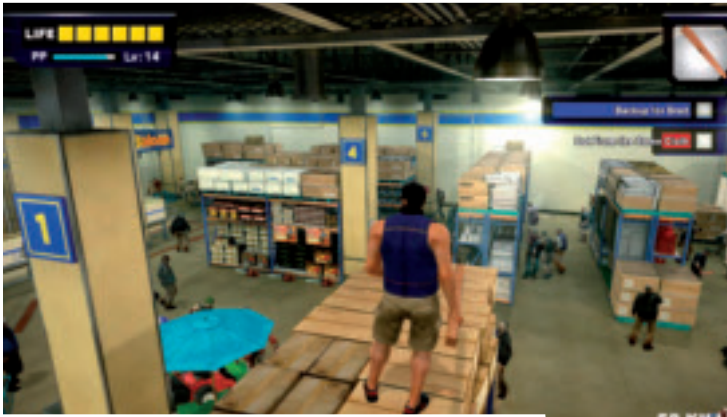
särskilt smarta eller snabba och Frank kan plocka upp allt han hittar för att pulverisera dem.

Just där ligger det verkligt unika med Dead Rising som får det att kännas som ett relativt nyskapande koncept. Inne i det enorma köpcentret finns nämligen hundratals butiker och varje sådan är givetvis till bredden fylld med potentiella tillhyggen. Till exempel är sportavdelningarna fulla med direkt livsfarliga prylar som golfklubbor, musikaffärerna erbjuder dödliga tillhyggen som akustiska gitarrer, i matvarubutikerna finner man tunga vapen som vattenmeloner och trädgårdshandlarna har outhärligheter som enorma häcksaxar. Du kan till och med glida in i musikaffärer och slita åt dig en trav CD-fodral att kasta på anstormande zombies.

En 2:a åsikt

Jag är inte lika förtjust i Dead Rising som Jonas är, främst av två orsaker. Dels anser jag att systemet för att spara sin framfart är så korkat utformat att jag vid upprepade tillfällen stängt av konsolen i ren protest. Sedan tycker jag också att det tenderar att bli väl enformigt och att spelmekaniken borde varit mer ombytlig och mångbottnad. 6/10

_Martin Forsslund



För att överleva striderna med alla zombies krävs att man åter mellan varven. Det är möjligt att ta med sig käk man hittar, men du kan bara bära med dig en handfull prylar åt gången så då får du prioritera bort några av dina favoritvapen istället.

Capcom har lagt ned ett oerhört arbete på alla föremål och trots att man kan slakta zombies med allt från parkbänkar till fotbollar och motordrivna gräsklippare känns inget ogenomtänkt. Varje vapen har sin egen funktion, hastighet, styrka och inte minst ljudeffekt. Det ger spelet en enorm variation och lyckan är fullständig när man flyr undan ett tiotal blodtörstiga zombies genom att krossa ett skyltfönster, bara för att finna att man hamnat i en järnvaruhandel med ett stort urval av motorsågar.

Trots att räknaren som håller koll på hur många odöda krabater som jag dräpt på brutalaste möjliga vis sedan länge passerat 20 000 offer, är det fortfarande lika roligt att avliva zombies på löpande band. Jag krossar skallar med släggor, sliter av kroppsdelar som om jag plockade frukt och tillfredsställer sadisten i mig fullt ut. Men som om inte det vore nog skoj och som bara för att försäkra sig om att verkligen fångsla spelaren till max har Capcom slängt in extra moment som riktigt engagerande bossfigurer, möjligheten att leka hjätte genom att rädda folk som av mystisk anledning ännu inte blivit zombies samt

en oväntat välskrivna story.

Ni har för länge sedan räknat ut det, men jag gillar verkligen Dead Rising. Det har precis det jag gillar med ett spel såsom omedelbar spelglädje och lättbegriplig spelkontroll som ändå känns utmanande. Dessutom är äventyret lagom långt och återspelningsvärdet mer än godkänt. Det gör att jag helt kan se förbi petitesseer som att systemet för sparfiler inte är så bra som det borde vara och att grafiken faktiskt hade kunnat vara bättre. Dead Rising är ren spelglädje och det överskuggar allt sådant.

Om du bara ska köpa ett spel till din Xbox 360 innan Gears of War kommer i höst är det Dead Rising du ska satsa på. Capcom har utvecklat ett blodigt actionspel som kommer att få varenda träkmåns att le. Ett spel som använder kraften i Xbox 360 till annat än bara högupplöst grafik.

Jonas Mäki

8/10

Grafik 7 Spelbarhet 8 Ljud 8 Hållbarhet 8
En död zombie är en bra zombie

El Matador

Hårdför superpolis i enmanskrig mot knarkkartell

Plattform PC Utvecklare Plastic Reality Utgivare Cenega Speltyp Action
Premiär 15 september Antal spelare 1 Testad version Guld Rek. ålder 16 år

El Matador, tjurfåktaren. Benhård, tatuerad knarkpolis med grov whiskeyröst som skickas till Sydamerika för att hjälpa till att störta landets tyngsta knarkkung. Furiös tredjepersonaction med oändliga mängder olika skjutvapen, slow motion-effekter, övergivna fabrikslokaler, smutsiga gränder och dueller på hustak. Det doftar så mycket Max Payne att jag vid vissa tillfällen brister ut i skratt.

För om det är något som utvecklarna Plastic Reality gjort riktigt bra, så är det att plagiera vissa delar av Remedys tunga actiondräpare. Victor Corbet (El Matador) rör sig som Max Payne, siktar som Max Payne, hoppar som Max Payne, pratar som Max Payne och aktiverar mer än gärna en slow motion-effekt precis som Max Payne brukar göra.

Att kopiera någonting bra behöver dock inte alls betyda att det per definition blir dåligt. El Matador har en hel del förtjänster såsom detaljerad grafik, rolig fysikmotor, sköna vapen och täta miljöombyten. Vad som däremot inte alls fungerar särskilt bra är den artificiella intelligensen, den dåligt optimerade grafikmotorn och de långa laddningstiderna. Det färdiga spelet är ganska buggigt och eldstriderna blir till slut oerhört enförmiga.

I Max Payne var spelbarheten centrerad kring användandet av Bullet Time, möjligheten att sakta ned tiden. I El Matador märks det tydligt att detta



Grafiken i El Matador ser ut som den i Max Payne med skillnaden att Plastic Reality inkluderat ett ganska komplicerat system för realtidsljus som ger fungerar riktigt bra.

tillförts i efterhand, efter själva grunden färdigställt, då det inte på något sätt blir enklare att göra sig av med spelets extremt träffsäkra fiender om tiden nästan står stilla.

Fienderna träffar med precis vartenda skott, oavsett hur man gör, vilket Plastic Reality kompenserat med att utrusta spelaren med sanslösa mängder skottsäkra västar och tålig hy som resulterar i en tafflig obalans. Stort plus för vapnen, igen, dock. Grym känsla i alla gevär och pistol och utbudet är frissframkallande bra.

Petter Engelin

6/10

Grafik 7 Spelbarhet 6 Ljud 5 Hållbarhet 6
Max Payne wannabe



Recensioner

Samurai Shodown V

Gamla samurajer bråkar i SNK:s fightingrepris

Plattform Xbox Utvecklare SNK Playmore Utgivare Ignition Speltyp Slagsmål Premiär 25 september
Antal spelare 1-2 Testad version Xbox, PAL Rek. ålder 12 år



Samurai Shodown V utspelar sig, ologiskt nog, innan det första spelet i serien.

För tre år sedan släpptes Samurai Shodown V till Neo-Geo, en konsol från 1990. Det är därför inte konstigt att spelet känns ålderdomligt när det nu släpps till Xbox, sent omsider. Om man bortser från det pixliga utseendet bjuder dock SNK:s samurajslagsmål på en hel del bra action och några av fightingvärldens bästa karaktärer. Haohmaru är fortfarande lika stenhård och Nakoruru

är fortfarande lika söt, och bland de nya kämparna märks särskilt den Crouching Tiger-flygande fäktaren Yun-Fei och den tre meter långa barnätande bjässen Kusaregedo. Spelets alla karaktärer ger ordentligt med variation och flera uppsättningar av superattacker bidrar med taktiska valmöjligheter.

Tyvärr är spelet inte särskilt balanserat och animationen känns hackig, mycket på grund av att SNK har återanvänt grafik sedan 1995. Det är fortfarande ett helt okej spel för slagsmålsälskare som vill ha omväxling från Street Fighter Anniversary Collection, men i Japan spelas redan den betydligt bättre uppföljaren.

Mikael Sundberg

6/10

Grafik 5 Spelbarhet 6 Ljud 6 Hållbarhet 6
Okej samurajslagsmål till budgetpris

Ultimate Ghosts 'n Goblins

Världens bästa riddare och hans kalsonger är tillbaka

Plattform PSP Utvecklare Capcom Utgivare Capcom Speltyp Action Premiär Ute nu Antal spelare 1
Testad version Europeisk Rek. ålder 7 år



Det är 21 år sedan Ghost'n Goblins hade premiär i japanska arkadhallar. Nu som då handlar spelet om den modige riddaren Arthur som måste rädda en ungmö kidnappad av en osedvanligt ond demon. Det gamla spelet var svårt, oerhört svårt. En träff och man tappade rustningen och fick bekämpa ondskan iförd vita kalsonger, en träff till och man var död. Spelet var ju trots allt gjort för att man skulle mata in mynt på löpande band när livet tog slut.

För att göra en lång historia kort är det mesta, för att inte säga allt, sig likt i denna uppgraderade PSP-version.

Visserligen har man i tidens anda nu fler vägar att välja på men stammen är densamma. Man springer längs tvådimensionella banor fullständigt

nedlusede med fiender, plockar upp vapen och... dör. Just dör gör man väldigt ofta för svårighetsgraden är helvetisk.

För många kommer Ultimate Ghosts 'n Goblins förmodligen att upplevas som en absolut mardröm. Spelet är designat för att man ska dö, det ger längre hållbarhetstid. För en gammal grönig spelare som mig själv känns det dock befriande primitivt.

Ultimate Ghosts 'n Goblins är en kvarleva från 80-talet med fräsch grafik och brutal utmaning. Och jag gillar det.

Jonas Mäki

7/10

Grafik 7 Spelbarhet 7 Ljud 8 Hållbarhet 7
Helvetiskt svårt... men roligt

Suikoden V

Strålande berättande i Konamis femte del...

Plattform Playstation 2 Utvecklare Konami Utgivare Konami Speltyp Rollspel Premiär 29 september
Antal spelare 1 Testad version NTSC Rek. ålder 12 år

Suikoden är ingen högbudget-spelserie och lär aldrig bli det, men det kostar heller inte mycket att skriva en trovärdig, spännande och rolig berättelse och att befolka den med hundratjugo av de mest genomtänkta och trevliga karaktärerna någonsin.

Vi reser till drottningdömet Falena i söder, där den unge prinsen har en hel del att oroa sig för. Snart ska den traditionella gladiatorkampen hållas där hans lillasysters framtida make ska utses, och flera rivaliserande hus försöker slå sig in i tronföljden. Till råga på allt har drottningen själv inte varit sig lik sedan den dagen för två år sedan då hon använde den mäktiga solrunan för att utplåna ett uppror. Inte världens mest originella utgångspunkt kan tyckas, men redan efter några timmar kommer några oväntade vändningar som ger det hela en rejäl emotionell vurpa.

Tidigare spel har ibland slarvat med berättandet och bara slängt in nya hjältar att använda allt eftersom, men varenda person i Suikoden V har en tydlig motivation att delta i kampen och framför allt en gedigen introduktion. Det beror dels på en fantastisk karaktärsdesign, men mest på en dialog som är den bästa jag har sett sedan Lucasarts gamla äventyr. Den bjuder både på en del rena gapskratt, skämt som levereras med perfekt timing och lättsamma upptåg, och en massa djup tragedi som riktigt svider i hjärtat. Jag



Suikoden V ägnar mycket tid åt att bygga upp karaktärerna och sätta grunden för historien innan det hela brakar loss på allvar.



skrattar högt när den stoiske riddaren upprepade gånger konstaterar att han tänker dumpa sina fienders avskryvda lik i diverse vattendrag, och prinsessans gladlynta livvakt som hela tiden driver med den lilla flickan är ett synnerligt trevligt sällskap. När jag väl fallit för karaktärerna är jag hjälplös inför alla hemskheter de råkar ut för, och bitvis är berättandet det bästa jag har upplevt på år och dar.

I grunden är det ett ytterst traditionellt japanskt rollspel där man går från A till B, spöar fiender på vägen, upplever lite handling i de obligatoriska mellansekvenserna, handlar lite prylar och upprepar det hela i sextio timmar. Men det hela är extremt smidigt och polerat och kompletterar handlingen på ett bra sätt.

Det finns helt enkelt inte mycket att klaga på. Suikoden V är det bästa rollspelet till Playstation 2 och ett av mina favoritspel, trots att grafikmotorn haltar. Den välgjorda musiken och överlag utmärkta röster bidrar till att förstärka det spelet gör bäst, att berätta en fängslande historia med mycket djup och mycket känsla.

Mikael Suikodberg

9/10

Grafik 5 Spelbarhet 9 Ljud 9 Hållbarhet 9
Ett fantastiskt rollspel...

REALISM HAS BEEN REDEFINED

WARNING!

**GTR2 MAY SERIOUSLY
DAMAGE YOUR PERCEPTION
OF OTHER RACING GAMES**

GET CLOSER
**GET
REAL**



**Game
reactor**

"En fantastisk
racingsimulator."
Betyg: 9 av 10



"Det billigaste och
roligaste alternativet
till en egen Ferrari."
Betyg: 90%

COMING SEPTEMBER 06
WWW.GTR-GAME.COM

**SIMBIN
DEVELOPMENT TEAM**

GTR 2 FIA GT Racing Game - Produced by AAA Capital Game Production and Sales GmbH & Co. Fonds Nr. 1 K - © 2006 SIMBIN DEVELOPMENT TEAM AB. Developed and Published by SIMBIN DEVELOPMENT TEAM AB. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. Under the official license of the FIA GT CHAMPIONSHIP.

ATARI

Recensioner

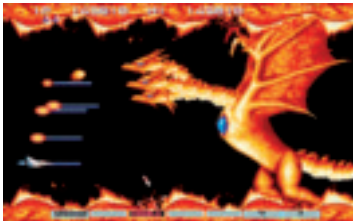
Gradius Collection

Konami bjuder på fem stentuffa Gradius-spel...

Plattform PSP Utvecklare Konami Utgivare Konami Speltyp Action Premiär Ute nu
Antal spelare 1 Testad version Europeisk Rek. ålder 3 år

Alla fans av klassiska shoot'em up har nu en solklar anledning att köpa sig en PSP, för det blir inte mer klassiskt än Gradius. Till råga på allt finns fem spel med på skivan, från det första spelet från 1985 till Gradius Gaiden från 1997 och Gradius IV från 1998. Upplägget är identiskt i samtliga spel, med bara smärre förändringar i vilka vapen du har att välja mellan. Men det spelar ingen roll. Redan från början var Gradius närmast perfekt med en balanserad, hård men rättvis utmaning.

Trots att spelen är tio-tjugo år gamla



Oavsett version bjuder Gradius på vansinnig utmaning. Nerver av stål och fingrar av lättmetall är en klar fördel.

imponerar tekniken. Var och varannan minut stöter jag på nya skärmstora monster, brinnande omgivningar och massvis med laserstrålar åt alla möjliga håll. Det är förstås inte riktigt i klass med det ultraläckra Gradius V, men nästan. På tal om det hade jag gärna haft med även det femte spelet i den här samlingen, samt sidospelet Life Force, men man kan ju inte få allt här i världen. Med fem spel, som tack vare alla inställningsmöjligheter kan justeras från "svårt" via "toksvårt" till "absolut självmord", är Gradius Collection ett mycket välkommet bidrag i min PSP-samling. Tack vare en generös autofire slipper jag också trycka högertummen ur led, vänstertummen som ska styra skeppet är det dock värre med. Men det är ett kärt besvär.

Mikael Sundberg

8/10

Grafik 8 Spelbarhet 9 Ljud 8 Hållbarhet 8
Knivskarp action och en värkande tumme

NHL 07

Electronic Arts har helrenoverat sitt hockeyspel

Plattform PC, Playstation 2, PSP, Xbox och Xbox 360 Utvecklare EA Utgivare EA Speltyp Sport
Premiär Ute nu Antal spelare 1-4 Testad version Xbox 360, PAL Rek. ålder 3 år

Det brukar vara samma visa varje år. Några små justeringar och tillägg, men NHL-spelen från Electronic Arts har byggt på samma hyfsat stabila grund under många år. Till årets säsong har man vänt upp och ner på det mesta och resultatet är inte så bra som jag hade hoppats på.

Den första och mest omedelbara förändringen är kontrollupplägget som liksom många andra av EA:s sportserier flyttat från knapparna på ovansidan av handkontrollen till de analoga styrspakarna och axelknapparna. I all enkelhet betyder det att du sköter passningar med den högra sidans axelknappar och gör slagskott, dragkott och skottfinter med den högra spaken.

För mig kändes detta nästan som att lära om allt från början, men efter ett tag satte det sig och fördelarna blir tydliga när man verkligen får till det och lyckas med en läcker fint eller ett perfekt slagskott. Den här skulle kunna vara upptakten till en hyllning för det finns mycket här som är bra, men EA har även fattat en hel del korkade beslut i årets spel som helt klart drar ned betyget.

Det första och mest anmärkningsvärda är att det inte längre går att åka



I Xbox 360-versionen finns inte Elitserien med.

med turbofart. Mer realistiskt enligt EA, men hockey handlar för mig om tempoväxlingar. Resultatet blir att det är svårt att ta sig förbi försvarare på egen hand och hamnar man på efterkälken i försvarsarbetet är det bara att snällt åka efter och titta på (om man inte är inom hakningsavstånd). Lika allvarligt är den bristande artificiella intelligensen.

Jag ser NHL 07 som lite av ett experiment från EA:s sida. De har inte lyckats fullt ut, men det finns något att bygga vidare på till nästa år. Förhoppningsvis återfinner man flytet för annars kommer NHL 2K-serien skrinna ifrån dem som en Pavel Buré i fornstora dagar.

Bengt Lemne

6/10

Grafik 7 Spelbarhet 5 Ljud 8 Hållbarhet 6
Ett skär framåt, två skär bakåt

American McGee presents: Bad Day L.A.

Mannen bakom Scrapland är tillbaka...

Plattform PC, Xbox Utvecklare Enlight Software Utgivare Lexicon Entertainment Speltyp Action
Premiär Ute nu Antal spelare 1 Testad version PC, Guld Rek. ålder 16 år

Vi har ofta sagt att Gordon Freemans första arbetsdag på Black Mesa var den värsta dagen som någon någonsin upplevt, men frågan är om inte Anthony Williams är snäppet värre. Inte nog med att ett terroristkapat flygplan fullt med kemiskt avfall kraschar på motorvägen i hans hemstad, snart blir det jordbävning, meteoritnedslag och allt tänkbart otrevligt som medierna varnar om dagligen. Just den vinklingen är riktigt välgjord i Bad Day L.A. med glimten i ögat. Mellansekvenserna är roliga och när en förbipasserande främling, som blöder kraftigt, säger "Bush varnade oss för att det här skulle hända" är det nästan, nästan på samma satiriska nivå som exempelvis South Park.

Tyvärr håller inte det spelmässiga samma standard. I grunden går det ut på att ta sig genom en lång bana, fylld med fiender (oftast terrorister i matchande gröna dräkter) att bekämpa och människor att antingen rädda eller bekämpa dem också. Producenten American McGee skröt om att spelet hade riktiga banor och inte var en Grand Theft Auto-kopia, men i gengäld är det brutalt linjärt där uppdragen måste lösas i tur och ordning innan du kan nå banans slut. Till en början är Anthony bara beväpnad med ett järnrör



Man kan tro att gamle id Software-medarbetaren American McGee är världens störste patriot, men enligt honom själv beror namnet på att hans mamma var en nerökt hippie...

och en brandsläckare, men ganska snart får han lägga vantarna på tunga vapen och det moraliska dilemmat kan börja: skjuta de förgiftade zombiemänniskorna för att få bonusföremål, eller spraya dem rena med brandsläckaren? Oavsett vilket blir det snabbt enformigt, för de flesta betar sig rätt slumpmässigt, och medan jag är i färd med att begå hjältedåd är det alltid något pucko som inte gillar mig som står och slår mig i nacken. Det hela känns slumpmässigt, särskilt då terroristerna återskapas på sina bestämda platser efter ett litet tag om du inte kommit vidare. Det känns ofta som om jag egentligen inte kan påverka huruvida Anthony dör eller inte, vilket är ett rätt stort problem.

Det märks att Bad Day är utvecklat av en studio som inte riktigt har den talang och budget som behövs för att göra ett så här omfattande spel rättvisa. Grafikstilen är medvetet enkel och det kan jag acceptera, däremot är det fasligt mycket små grafikbuggar inklusive horribel kollisionsprogrammering. Komplettera detta med stiltig animation och hela spelet blir lidande även spelmässigt. Det är synd, för jag hade gärna velat se mer av den uppkäftige och ironiske Anthony, men nu är det inte riktigt värt att kämpa sig igenom de medelmåttiga spelsekvenserna för att få se mer av den roliga handlingen. En animerad serie hade varit ett bättre val.

Mikael Sundberg

5/10

Grafik 4 Spelbarhet 5 Ljud 6 Hållbarhet 5
Kul samhällskritik men mediokert spel

LIVE BUILD REIGN



Research and build mighty wonders such as the Circus Maximus.



Over 30 resources and services to extract, create and provide—never a dull moment!



Train gladiators and beasts for the arenas. One of many ways to keep your population happy!



For the first time in a city builder, look inside all the buildings and see what's going on.



Open up trade routes in the empire and export your city's surplus goods.

CIV CITY ROME

www.civilization.com



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



Topplistor

Var med och rösta: www.gamereactor.se

Månadens mest spelade

Redaktionens nuvarande fem favoriter

Plats	Speltitel	Format	Utgivare
01	GTR 2 PC / Atari		
	Den oförlåtande simulatorn sällar verkligen agnarna från vetet i redaktionen. De som verkligen kan ratta en sportbil och de som bara tror att de kan det. Benke och Jonas är sämst, Martin och Petter bäst.		
02	Suikoden V Playstation 2 / Konami		
	Egentligen är det väl mest Mikael som spelat Suikoden V den här månaden, men han har spelat desto mer. Lite av en revansch för Konami efter en mindre lyckad fyra och ett spel som alla rollspelsfans bör titta närmare på.		
03	Dead Rising Xbox 360 / Capcom		
	Ett köpcentrum fullt zombies har under månaden sysselsatt stora delar av redaktionen. Det är absolut inget perfekt spel, men det går bara inte att le när man utforskar alla sätt som man kan bekämpa odöda på.		
04	Just Cause PC, PS2, Xbox, Xbox 360 / Eidos		
	Just Cause är ett sånt där spel som bara inbjuder till att man ska ha riktigt riktigt roligt. Kan jag ta mig dit genom att kasta mig från klippan eller klarar jag av att kapa den där helikoptern som flyger ovanför mig?		
05	Yakuza Playstation 2 / Sega		
	I brist på Shenmue 3, som förmodligen aldrig kommer att släppas, har vi spelat Yakuza den här månaden. En japansk tolkning av GTA-spelens frihet från Sega som sysselsatt både Mikael och Benke den sista tiden.		

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	Guitar Hero II Playstation 2 / Activision		
	Faktum är att vi vid det här laget har två trasiga plastgitarer på redaktionen och vi längtar efter den röda gitarern som följer med tvåan. Vi kommer att spela YYZ (Rush) tills fingrarna blöder.		
02	Battlefield: Bad Company PS3, Xbox 360 / EA		
	Det var väl ingen hemlighet att svenska Digital Illusions jobbade på ett Battlefield-spel till nästa generations konsoler, men nu är det officiellt. Den nya Frostbite-motorn ser ut att vara något utöver det vanliga.		
03	Call of Duty 3 PS2, PS3, Wii, Xbox, Xbox 360 / Activision		
	Vissa tycker kanske att det där med andra världskrigsspel är helt utjatat vid det här laget, men inte vi. Ätminstone inte när spelet är så ambitiöst och lovande som Treyarchs kommande produktion.		
04	Half-Life 2: Episode Two PC, PS3, X360 / EA		
	Vi var visserligen besvikna på Episode One, men Valve vill med nästa episod kompensera oss och alla andra som tyckte att innehållet i Episode One var i snällaste laget. Gordon regerar alltid superhårt.		
05	Bioshock PC, Xbox 360 / Take 2		
	Irrationals kommande actionspel kommer att få oss att rysa både av välbehag och obehag när vi undersöker hur det kom sig att undervattensstaden Rapture gick från utopi till ett levande skräckkabinett.		

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



GRANDIA
Saturn/Playstation, 1997/2001

1997 rådde konsolkrig som aldrig förr mellan de japanska jättarna Sony och Sega. Square släppte megahiten Final Fantasy VII till Playstation och det såg mörkt ut för rollspelstörstande japaner med en Saturn i sin ägo. Grandia var därför spelet som skulle konkurrera med Squares storsäljare och bevisa att Playstation inte hade ensamrätt på alla bra konsollspel. Men blev det inte så, som vi kan konstatera i efterhand. Medan Grandia hade svårt att toppa en halv miljon sålda exemplar gjorde Final Fantasy VII segertåg världen över och sålde i mångmiljonupplagor. Aren gick innan det utannonserades en Playstation-konvertering - men då hade Square redan avslöjat de första detaljerna om Final Fantasy VIII och ett sunkigt gammalt Saturn-spel kändes inte längre särskilt hett. Trots detta hittade Playstation-versionen av Grandia hela vägen till Sverige år 2001 och förutom att det är ett riktigt bra och välgjort rollspel är det främst spelets brokiga historia som fascinerar oss än idag.

Försäljningslistor

För mer detaljerad försäljningsstatistik varje vecka www.gamereactor.se

Försäljningstoppen Sverige (augusti)

Plats	Speltitel	Format	Utgivare
01	World of Warcraft PC / Vivendi		
02	GTA: Liberty City Stories PS2 / Take 2		
03	New Super Mario Bros DS / Nintendo		
04	The Sims 2 Kul för familjen: prympaket PC / EA		
05	Battlefield 2 PC / EA		
06	FIFA Fotbolls-VM 2006 PS2 / EA		
07	Half-Life 2: Episode One PC / EA		
08	The Sims 2 Arbetsliv PC / EA		
09	The Sims 2 PC / EA		
10	Heroes of Might & Magic V PC / Ubisoft		

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



Försäljningstoppen USA (juli)

Plats	Speltitel	Format	Utgivare
01	NCAA Football 07 PS2 / EA		
02	NCAA Football 07 Xbox 360 / EA		
03	New Super Mario Bros DS / Nintendo		
04	NCAA Football 07 Xbox / EA		
05	Chromehounds Xbox 360 / Sega		
06	Lord of the Rings: BFME II Xbox 360 / EA		
07	Prey Xbox 360 / Take 2		
08	Guitar Hero PS2 / Activision		
09	Cars THQ / PS2		
10	Naruto: Ultimate Ninja PS2 / Namco Bandai		

Statistik från NPD Funworld.



Försäljningstoppen Japan (augusti)

Plats	Speltitel	Format	Utgivare
01	Final Fantasy III DS / Square Enix		
02	New Super Mario Bros DS / Nintendo		
03	Tamagotchi Corner Shop 2 DS / Namco Bandai		
04	SD Gundam G Generation PSP / Namco Bandai		
05	Cuisine Navigator DS / Nintendo		
06	Brain Training 2 DS / Nintendo		
07	Animal Crossing: Wild World DS / Nintendo		
08	Fist of the Northstar Pachislot PS2 / Sega		
09	Brain Training DS / Nintendo		
10	Rhythm Tengoku GBA / Nintendo		

Statistik från Famitsu.



VINN BATTLEFIELD 2142 + ETT X-FI FATALITY!

Tävla med Gamereactor och vinn ett ex av Battlefield 2142 och ett Creative Soundblaster X-Fi Fatality-ljudkort!

1. Vad hette det första Battlefield-spelet?

1: Battlefield 1942 X: Battlefield 1974 2: Battlefield 2140

2. Vad heter utvecklarna bakom Battlefield?

1: Digital Illusions X: Digital Conclusions 2: Digital Solutions

Skriv ned rätt svarsalternativ, märk ditt brev eller mail med "2142" och skicka det till tavling@gamereactor.se eller till: Gamereactor, Hamngatan 10, 831 33 Östersund. Glöm inte att skriva ned ditt eget namn och adress.



Battlefield-spelen vi nu ger bort till dig som kan svara på frågorna ovan är signerade av Marcus Nilsson som är Senior Producer för spelet!



Den ultimata ljudupptraderingen för PC-spel. Creative's Sound Blaster X-Fi Fatalty FPS levererar Xtreme Fidelity-spelande till PC. www.europe.creative.com

Gubbarna i Iron Maiden är gamla som gatan idag, men bättre än de varit på väldigt länge.



Fantastiskt!

Petter slår fast att Iron Maiden äntligen är tillbaka...

Iron Maiden

A Matter of Life and Death

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

Efter plågsamt bortglömda och underskattade Seventh Son of a Seventh Son slutade jag lyssna på Iron Maiden, bandet vars musik präglade hela min uppväxt. Fear of the Dark var ytterst medelmåttig, Blaze Baily tänker jag inte ens kommentera och Brave New World innehåller enbart ett fåtal bra låtar. Dance of Death var bra, men inget som fick mig att återvända.

Men Iron Maiden är nu tillbaka, bättre än de varit på oerhört länge. För A Matter of Life and Death är utan tvekan det bästa Iron Maiden presterat sedan hårdrocksmästerverket Peace of Mind och en lika härligt kompromisslös återblick i tider då jag hade avklippta T-shirts och

ringar i öronen som det är en fräsch och nytänkande hårdrocksskiva från en grupp bestående av extremgamla gubbar.

För det tog inte länge för Iron Maiden att återta sin plats på hårdrockstronen när Bruce Dickinson och Adrian Smith återvände till det splittrade bandet i början av 1999. Men ingen av de två senaste skivorna har ens varit nära att övertyga lika mycket som gruppen gjort på scenen de senaste fem åren (igen). Skivorna Brave New World och Dance of Death kändes tjatiga och Maiden verkade kämpa med att återfinna sin gamla form.

När nu A Matter of Life and Death har snurrat ett fyrtiotal gånger i min stereo står det klart att Dickinson och kompani hittat formen igen, och skapat en skiva som jag aldrig hade kunnat förvänta

mig.

Från de slingrande, jämna och varierade tonerna i Brighter Than a Thousand Suns till de svepande, pampiga kompositionen i For the Greater Good of God är A Matter of Life and Death en skiva från ett band som utstrålar massor av musikalisk mognad och stort självförtroende

Visst, Nicko McBrain spelar fortfarande fel flera gånger i varje låt, tempoväxlingarna är fortfarande stundtals malplacerade, Seve Harris basspel är lika standardiserat som det alltid varit och Bruce Dickinson överskattar regelbundet sitt eget röstregister (även om hans pipa fortfarande är imponerande mångsidig) men A Matter of Life and Death är en skitbra skiva, helt enkelt... och jag kallar mig än en gång för hårdrockare. **8/10**



Audioslave

Revelations

Genre **Rock**
Premiär Ute nu
Text Petter Engelin

När det stod klart att Soundgarden-sångaren Chris Cornell skulle slå sina påsar ihop med Rage Against the Machine (minus Zack de la Rocha) i oktober 2000 skrek jag av lycka.

Den självtitulerade debutplattan var en experimentiell men ändå lättlyssnad och extremsvängig rockhistoria med superba låtar som Cochise, Show Me How To Live, I Am The Highway och Like a Stone. En platta jag anser vara en av de allra bästa i min skivsamling. När Audioslave nu återvänder med gruppens tredje skiva låter det inte alls lika bra.

Titelspåret Revelations och avslutningen Moth är två fantastiskt bra låtar, resten av skivan förlitar sig mycket mer på rytm än riff, till skillnad från de två tidigare plattorna, och Cornell har styrt gruppen mer mot semi-aggressiva, utrötta blandningar av rock, funk och soul.

På låten Original Fire sjunger Cornell; "the original fire is dead and gone" och jag förstår precis vad han menar... **5/10**



The Mars Volta

Amputecture

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

Visserligen tyckte jag redan från början av The Mars Voltas karriär att de var på snudd till sjukligt pretentiösa och deras musik mest kändes utmattande, smått plågsam och... otroligt välskriven. Ja, Omar Rodriguez och Cedric Bixlars projekt efter splittrandet av At the Drive In var något nytt och fräscht som tog experimentell musik till helt nya nivåer. Med tredje plattan Amputecture kör grabbarna i stora drag på samma koncept som var aktuellt på debuten Deloused in the Comatorium och dess uppföljare Frances the Mute, även om exakt allt på Amputecture känns större, mer komplicerat och definitivt mycket explosivare. Experimentell, progressiv rock, psykedelia och hektiska sambarytmer gör Amputecture till en mycket minnesvärd, originell och speciell upplevelse. **8/10**



Teriyaki Boyz

Beef or Chicken

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

När jag för första gången hörde Teriyaki Boyz i kalkonfilmen The Fast and the Furious: Tokyo Drift, så var jag inte direkt imponerad. Visserligen kan det bero på att filmen varbrutalt supervärdelös och det smittade av sig på exakt allt, inklusive de rappande japanerna. Men nu när Teriyaki Boyz släpper debutplattan Beef or Chicken har jag ändrat uppfattning, helt och hållet. Albumet är uppbyggt på det sättet att varje spår är producerat av olika celebra artister inom hiphop och electronica, bland annat DJ Shadow, Daft Punk och Adrock, och just att Adrock är med känns så skönt ironiskt då Teriyaki Boyz mest låter som den japanska motsvarigheten till Beastie Boys.

Teriyaki Boyz har bland det skönaste rap-flowet jag har hört, sköna texter man inte förstår och alla producenter hjälper till att skapa en väldigt lekfull platta. Jag tar det för vad det är, en skoj platta med lite småafflig humor och avslappnad stil. **7/10**



Mando Diao

Ode to Ochrasy

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

Allt är sig likt, men det låter faktiskt bättre. Mando Diaos blandning av garagerock och britpop har inte ändrats något väsentligt sedan första plattan Bring 'em in, men bandet har utan tvekan utvecklat och hanterat musiken med grymmare precision. Mando Diao lyckas på Ode to Ochrasy verkligen övertyga att de faktiskt är en av Sveriges bästa poprock-akter och framför melodier som antingen är sockersöta och vackra, eller rockiga och attitydfrika. En blandning som hindrar albumet från att bli tråkigt och monotont, och istället framstår det bara som en väldigt jämn tillställning. Av 14 spår känns knappt något som onödigt utfyllnad och en röd tråd av seriösa texter, hjärta och själ går genom hela plattan där Gustaf Noréns sång står ut mest och är väldigt självsäker. **7/10**



SID MEIER'S
CIVILIZATION IV
 WARLORDS



NEW CIVILIZATIONS: Six new civilizations, wonders, buildings, vassal states and unique units.

NEW LEADERS: Ten more of history's greatest military leaders.

NEW SCENARIOS: Six additional scenarios including Alexander's conquests, the rise of Rome, Genghis Khan, the Vikings and more.

NEW WARLORD UNIT: A new great person unit-the Warlord. Capable of changing the course of history through military might.

MUCH MORE!: Expanded features, cool gameplay tweaks, and all the post-release patches and additions (including the Pit Boss) for Sid Meier's Civilization IV.



WWW.CIVILIZATION.COM



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





Mediokert

Anna har sett den tredje filmen och saknar originalregissören

X-Men: The Last Stand

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

För oss som följt alla turer kring den tredje X-Men-filmen har det varit något av en emotionell bergochdalbana. De djupa suckarna när det stod klart att Bryan Singer, fältherren bakom de två första filmerna, lämnade regissörssvaret till förmån för andra superhjälteaktmarker förbyttes till förväntansfulla utrop när trailern äntligen dök upp. En trailer som om den inte lovade guld och gröna skogar i alla fall indikerade att vi skulle få se en mörkare film med en hel drös nya mutanter. Så här i efterhand kan man konstatera att bergochdalbanefärden slutade någonstans mellan illamående och eufori utan att egentligen vara i närheten

av någon av ytterligheterna. Och redan där borde det ringa några varningsklockor hos nyttillkomne regissören Brett Ratner. För en avslagen åktur är inget man skriver hem och berättar om, såvida man inte har nyhetstorka.

Människornas rädsla för mutanter har dragits till sin yttersta spets och fullskaligt krig lurar bakom hörnet. Något som påhejas av Magneto och hans gäng men som till varje pris vill beivras av människorna i Xaviers ringhörna. Någonstans mittemellan befinner sig Jean Grey, numera åter-född som Dark Phoenix vars krafter i högsta grad kan komma att påverka utgången av konflikten för den sida som lyckas locka över henne.

Bland de nya, mest spektakulära, mutanterna återfinns Juggernaut, Angel och Beast där samtliga

känns som karaktärer som hade lämpat sig bättre i ett pilotavsnitt till en TV-serie än något att berika vad som skulle vara den stora finalen i X-Men-sagan. Den missberäkningen gör att det gamla gardet med Wolverine och Storm i spetsen tvingas dra ett tyngre lass än vad som skulle behövas i den bästa av superhjeltevärldar.

Så länge Ratner avhåller sig från att fingra på bromsen och låter effektbygget skena iväg med scener som när Magneto förvandlar San Franciscos mest kända landmärke till salsa eller Jean Gray smular sönder ett hus med sin bärsärkartelepati är den här filmen ett stabilt och fullgott actionnummer. Men vad som hade behövts istället för alla nya karaktärer är en mutant med egenkapen att teleportera tillbaka Bryan Singer. **6/10**



Omen

Genre **Rysare**
Premiär 27 september
Text Anna Eklund

Talmystikens popularitet går inte att ta miste på. Är det inte Da Vinci-Koden som värvat anhängare med hjälp av dunkla konspirationer så är det den senaste nyinspelningen som ska marknadsföras med hjälp av en bunt sexor. Och visst kan Omen årgång 2006 behöva lite extra draghjälp för att inte gå vilse i den remakeepidemi som härjar fritt utan botemedel.

Paret Thorn förlorar sin son och fifflar istället till sig en ny grabb som substitut. Damien som han heter visar sig vara en riktig satunge, bokstavligen alltså. För att man inte ska missa att det faktiskt är en nyinspelning har man slängt in referenser till diverse moderna katastrofer. I övrigt är den snudd på identisk med originalet vilket gör att den logiskt nog har samma förtjänster. Det vill säga makabra dödsfall, lysande filmmusik och ett ultraatmosfäriskt foto. Dock kan man ju fråga sig vad man tvunget skulle med en remake som inte verkar ha något annat syfte än att leka Följa John, förlåt, Följa Damien. **6/10**



Firewall

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

Förutom att ge hackers svettiga mardrömmar är datasäkerhets-experten Jack Stanfield (Harrison Ford) den perfekta familjefadern. Något som utnyttjas av Bill Cox och hans råbarkade kumpaner som tar familjen som gisslan för att tvinga Jack att bryta sig in i säkerhetssystemet på banken där han arbetar och lassa över några hundra miljoner till Cox's konto.

Det var alltså Firewall som var titeln denna gången även om konceptet med dubbelspel, tidsmarginal som håller på att rinna ut och Ford som ensam tvingas rädsla sin utsatta kärnfamilj känns igen från filmer som Jagad och Patrioterna. I den här långsökta och bitvis tomgångskörande thrillern är det istället Paul Bettany som står för grannlåten som psykopatisk utpressare. Antingen får Harrison Ford hjälp av en viss Spielberg och den gamla hatt- och piskutrustade arkeologen att återuppliva karriären eller så bör han få hjälp med att fylla i pensionsblanketterna. **5/10**



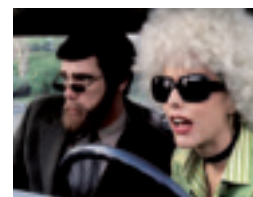
The Matador

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

I The Matador möter vi en sliskigt mustaschpydd Pierce Brosnan som spelar Julian Noble, en lönnmördare som ifrågasätter den livsstil som hans jobb medfört. Sällskapssjuk och ensam på en bar i Mexiko korsas hans vägar med den betydligt mer värtade affärsmannen Danny vilket blir början på en hjärtlig men inte helt okomplicerad vänskap. Framförallt inte när Julian börjar involvera Danny i sitt yrkesmördande.

Längs resans gång hinner The Matador tangeras de allra flesta genrer i filmlexikonet vilket dels gör den svårkategoriserad men även vag ifråga om vad som egentligen är tänkt att uppnå.

Som en småhumoristisk historia om manlig vänskap och uppvisning i udda personkemi flyter den på som tequila. Som cool och dialog-präglad actionthriller är den dödsdömd och en hänvisning till Kiss Kiss Bang Bang är härmed utfärdad istället. **6/10**



Fun With Dick and Jane

Genre **Komed**
Premiär 7 oktober
Text Anna Eklund

Fun With Dick and Jane är något så ovanligt som en nyinspelning där originalet faktiskt inte är en skräckfilm. Nu hindrar det förvisso inte huvudrollsinnehavarna, tillika det äkta paret, från att tycka att deras liv tar en skräckartad vändning när Dick plötsligt blir av med jobbet. För att hålla räkningar och vräkningar borta blir det att söka nytt arbete, lättare sagt än gjort visar det sig och desperata tider kräver som bekant desperata åtgärder. Och en Jim Carrey i rollistan kräver inte mycket till regissör utan brukar kunna kokka soppa på de mest skrala manusspikarna. Något som inte behövs denna gången då Fun With Dick and Jane är en följksam och lagom satirisk tillagad komedi-anrättning. Smilgroparna får gymnastisera en del tillsammans med Dick och Jane i deras påhittighet i jakten på att återfå sin forna ekonomiska glans. **7/10**



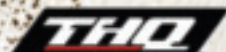
COMPANY^{of} HEROES

**SOLDIERS WILL FIGHT FOR YOU,
HEROES WILL DIE FOR YOU.**

IN STORES AUTUMN 2006



Command and
Win with Intel®
Technology!



© 2006 THQ Inc. Developed by Relic Entertainment. NVIDIA, the NVIDIA Logo, GeForce and "The Way It's Meant to be Played" Logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. Intel, the Intel logo, Intel Core and Core Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. THQ, Relic Entertainment, Company of Heroes and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.



© 2006 NINTENDO. ALL RIGHTS, INCLUDING THE COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO, MUSIC AND PROGRAM, RESERVED BY NINTENDO. TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2006 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

20 YEARS OLD BUT FRESHER THAN EVER!



NINTENDO DS Lite

New Super Mario Bros.

Join the brothers in a brand-new 2006 adventure based on the 20 year old unique gameplay experience. And everybody can join in: invite your friends to jump and run with you and play against one another wirelessly. There are also 27 brand-new mini games waiting to be discovered.

