

GRATIS
TIDNING
Oktober 2006
Nummer 41

Game reactor

Skandinaviens största speltidning

ereactor.se

ARMY OF TWO

Möt världens två absolut hårdaste actionhjältar

SCARFACE
BURNOUT 5
BATTLEFIELD 2142
RAINBOW SIX VEGAS
DEVIL MAY CRY 4

SUPER MARIO GALAXY

Vi berättar allt om vinterns hetaste comeback

KANE & LYNCH

En psykopat, en mördare och en kasse rökgranater

TJOCKCHOKKI
80
SIDOR!



**WHICH SIDE ARE YOU
FIGHTING FOR?**



WWW.SPLINTERCELL.COM



www.pegi.info



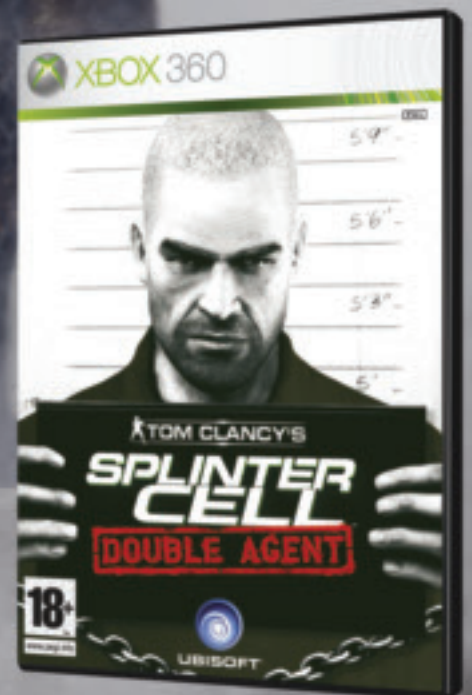
PlayStation 2



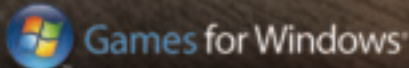
UBISOFT

© 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell: Double Agent, Sam Fisher, the Soldier icon, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Microsoft, Xbox, Xbox 360, and Xbox Live are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. TM, ® and Nintendo GameCube are trademarks of Nintendo. © 2007 Nintendo. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Online play requires Internet connection and Network Card (NIC) for PlayStation 2 (each sold separately). The Online icon is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc.

TOM CLANCY'S
**SPLINTER
CELL**
DOUBLE AGENT



Coming October



Command and Win with Intel Technology!



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

IN STORES AUTUMN 2006



COMPANY^{of} HEROES



SVERIGES GLADASTE REDAKTION!

Här är vi, Sveriges gladaste tidningsredaktion och ett team proppfyllt av speltokar som gör allt för att varje månad bjuda dig på högkvalitativ läsning.

CHEFREDAKTÖR Petter Engelin (petter@gamereactor.se) **REDAKTÖR** Bengt Lemne (bengt@gamereactor.se)
ANSVARIG UTGIVARE Petter Engelin **GRAFISK FORM** Petter Engelin **ILLUSTRATIONER** Petter Engelin **FOTO** Jonathan Leijonberg **TEKNIKER** Emil Hall **SKRIBENTER** Jesper Karlsson, Jonas Mäki, Mikael Sundberg, Anna Eklund, David Fukamachi Regnfors, Sophie Warnie de Humelghem, Erik Nilsson Ranta, Sebastian Lind, Love Bolin, Martin Forsslund, Kristoffer Hansson **INTERNET** www.gamereactor.se **PRENUMERATION** Teckna ett eller två år på www.gamereactor.se **UPPLAGA** 60 000 exemplar **PERIODICITET** 10 nr/år (januari och juli uteslutna) **TRYCK** Colorprint Danmark **DISTRIBUTION** Pan Nordic Logistics **ANNONSER** Mollgan & Co 08-317600 (leif.persson@gamereactor.se)

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.



KONTAKTA OSS
GAMEREACTOR
Hamngatan 10, 831 33
Östersund 063-101123
info@gamereactor.se
www.gamereactor.se

TESTAD VERSION:

Vid varje recension 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 recenserat NTSC-versionen av ett speciellt spel.

ÅLSKVÄRT SPEL:

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

REKOMMENDERAD ÅLDERSGRÄNS:

Vid varje recension i Gamereactor informerar vi om spelets rekommenderade 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.

Dark Messiah™

MIGHT AND MAGIC®

släpp Lös
DIN VREDE



GÖR DIN RÖST HÖRD PÅ GAMEREACTORS BREVSIDA

SKRIV & VINN
Import Tuner Challenge

XBOX 360 / GEN-II
Sugen på att mörda din egenstylade Supra längs nattsvarsta stadsgator? Skriv då en sjukhelvetes insändare och skicka in till adressen till höger.



MÅNADENS BREV



DEN FÖRSTA KÄRLEKEN Insändaren David Gustafsson skriver om hur förrädisk ens egen spelsmak kan vara och hur nya spelförändringar är beroende av ett tekniskt avancemang.

Den första kärleken är den största kärleken

Med spel är det i mångt och mycket som med kärleken. Spelen man får en relation till tidigt under sin spelkarriär vägrar liksom att släppa taget om en, trots att åren har gått och mängder av spel har fått TV-skärmen att lysa upp. Därför kan smaken när det gäller spel också vara något förrädisk. Mitt exempel för att belysa detta är

Super Mario 64 vs. Super Mario Sunshine. 1997, när det första tredimensionella Mario-äventyret släpptes i Sverige, var detta med 3D lika nytt och utforskat som låt oss säga rörelsekänsliga handkontroller i dag. Barn som var för unga för att ha ägt någon tidigare spelkonsol fick Super Mario 64 i händerna och fick sitt livs dittills största teknologiska upplevelse. Spelvetraner som vid det laget redan uppnått vuxen ålder vidhöll att Super Mario Bros från 1985 alltför mycket åt alla riktningar i Mario-serien. Detta kunde naturligtvis inga av de nya 3D-pionjärerna förlika sig med. För dem skulle Super Mario 64 etsa sig fast som den första kärleken.

Jag tillhör den förmodligen ganska smala skara som hoppade över hela Nintendo 64-generationen. När Nintendo Gamecube kom till Sverige 2002 blev jag positivt överraskad

av alla snygga screenshots på spelfodralens baksidor och slog till direkt. Super Mario Sunshine blev min TV-spelsrenässans. Efter några års uppehåll återupptäckte jag spelandets förtrollande tjusning. Jag hör än i dag musiken från de olika delarna av Isle Delfino i huvudet och jag kan säga att för mig kommer Super Mario Galaxy till Nintendo Wii, hur bra det än är, av rent sentimentala skäl få svårt att konkurrera med Sunshine. Detta ställer sig nog många oförstående till, eftersom Super Mario Sunshine i flertalets ögon är ett fiasko. Men den första kärleken är den största kärleken.

Min lilla oro består i att det med spelutvecklingens gång kanske blir svårare för nya spelare, och erfarna spelare med för den delen, att få den där närmast gudomliga upplevelsen av ett spel. Människan är ju trots allt skapt så att hon bara kan uppleva si eller så stor förtjusning över en företeelse utan att manipulera med hjärnan på något sätt. De som älskade Super Mario Bros 1985 kände förmodligen lika stor beundran för det spelet som fans av serien kommer att känna för Galaxy. Tekniskt avancemang är ett måste för att man ska bli förläskad på nytt.

...DAVID GUSTAFSSON

Varför anses jag vara en spelnörd?

Jag ska förklara. Året var 1987 och jag var nyss fyllda tjugo år. Speltitlar som Oil Imperium, Monkey Island och Alien snurrade i Amigan. Tjugo år senare så har jag precis förbokat Playstation 3. Inget är förändrat. Några av oss i speligänget finns kvar och anordnar fortfarande spelhelger. Jag blir nostalgisk när jag tänker på alla spel som vi kämpat igenom och på alla upplevelser dessa har gett. Att få vara med om den tekniska revolution som har skett, är för mig en ära och det tänker jag förvalta. Men jag har ett problem. Nästa år fyller jag fyrtio år. Det är väl inget problem i sig. Men jag har börjat tvivla på, om jag verkligen kan fortsätta med detta. Hur många trettionioåringar spelar PSP? Jag har spelat spel i trettio år och kan säkert spela i trettio till, men blir jag accepterad av min

omgivning? Jag tror inte det. Varför inte? Jag vill veta.

...ÖRJAN ERIKSSON

Örjan, det är din omgivning det är fel på snarare än ditt spelintresse. Fortsätt lira du bara, och fortsätt läsa Gamereactor...

Ondskefulla spelmakare?

Jag är väl knappast ensam om att tycka att nya spel är på tok för dyra för oss slutkonsument? Men vad är det egentligen som gör spelen dyra? Är det utvecklingskostnader, distribution, marknadsföring eller handlar-marginaler? För ett par veckor sedan släpptes Just Cause, ett spel som till Xbox kostar minst 519,-, enligt prisjämförelsesiter. Samma spel kostar till PC 399,- Vad är det som gör spelet dyrare till Xbox? Jag kan komma på två

FORUMSNACK



SKRATTA NÄR MAN SPELAR?

Nämn spel som fått dig att skratta helt enkelt.

...SAMBA

Jak 2 är extremt roligt. Dexter är för jäkla galen!

...IQAROS

Perfect Dark Zero. Dock så var det lite svårt att bestämma sig för om man skulle skratta eller gråta.

...GAUJING

Jag och min kompis skrattade som tusan när vi lra Mortal Kombat: Shaolin Monks och Baraka penetrerar en killes huvud sen så kommer Liu Kang och bara frågar helt jättealvarligt "Are you okay?". Vi höll på att dö av skratt.

...JCHIS

Grim Fandango är nog det spel som har fått mig att skratta mest. Helt enkelt för att dess humor är så grym och smart.

...JDWY OF HIGHLAND

Mellansekvenserna i No One Lives Forever är hysteriskt roliga!

...NORDINDOV

Morrowinds många färgstarka personligheter lockade i flera fall fram till ostoppbara skrattanfall. När Hlatuu-fjollan Crassius Curo frågade mig om jag ville strippa för honom och kallade mig saker i stil med "Sweetie-pie" kunde jag inte hålla tillbaka skrattanfallet. Samma reaktion uppbarade sig när en skaggig trollkarl vrålades damp ner från himlen rakt framför näsan på mig i början av spelet. Morrowind är antagligen ett av de spel jag spelat som innehåller mest helsjuk humor. Skrattade även som en galning när jag träffade Error i Zelda 2. "I Am Error" - så extremt underbart!

...MADDSOPIASI

Serious Sam 2. Vad ska man säga... hela spelet är ju bara sjukt roligt. Varje gång jag möter några fiender så skrattar jag så mycket att jag nästan ramlar av stolen.

...LOGGE_91

Ett spel som jag oväntat fick en skrattattack av var Baldurs Gate. Spelet i sig är ju gravallvarligt! Men så på ett ställe nere i underjorden plockade jag upp ett märkligt objekt och ut från högtalarna kommer följande: - "Now, that's a biiiig mushroom!". Jag skrattade svinnmycket.

...COBALD

Jag skrattar ondskefullt åt allt dödade i Max Payne.

...NORDINDOV

faktorer: utvecklingskostnader och piratkopiering.

Jag kan acceptera att det är dyrare att utveckla konsolspel än PC-spel, men skall vi konsolspelare straffas för detta? Sedan kan man jämföra mellan Xbox och Playstation 2; båda är konsolspel, men Xbox-versionen någon hundralapp dyrare. Betalar man lösvikt för bättre upplösning på väggar och golv, eller varför är Playstation 2-versionen billigare? Piratkopiering, då? Rimligtvis så kopieras PC-spel i större utsträckning än Xbox-spel (bland annat beroende på att det är enklare). Är detta skälet till det lägre priset? Blikkar man PC-spelarna genom att sänka priset för att de ska undvika att kopiera det? Skulle då konsolmarknaden må bättre av mer piratkopiering? Eller hur ska man kunna sänka priserna? ...PASTORN

Konsoltilverkarna tar ut en avgift på varje spel och därför är PC-spelen billigare.

Hur mycket är DU beredd att stå ut med?

Det kan inte vara lätt att vara Playstation-fan idag. De kommer att bli tvungna att betala den sanslöst höga prislappen på 6800 kronor för Sonys kommande konsol, Playstation 3. Dessutom har skakfunktionen, som är standard till denna generationens konsoler, tagits bort och ersatts av en tilt-funktion som inte känns speciellt fräsch. Nyligen rapporterade Sony om den senaste stora besvikelsen: Playstation 3 försenas i Europa, och kommer att släppas i ett ganska begränsat antal i Nordamerika och Japan. Två veckor tidigare hade Sony börjat ta emot förhandsbokningar på ett ganska krångligt sätt. Sony behandlar sina fans som skit, och personligen har jag fått nog. ...BONGO-BOB

Varför suger alltid filmlicensspel?

Spel baserade på filmer blir sällan särskilt lyckade. Okej, det finns några lyckade exempel men de kan jag räkna på fingrarna. Det borde ju vara bland det enklaste en spelutvecklare kan ta sig an. Jag menar, storyn, dialogen, rösterna, produktionsdesignen och alla karaktärer finns redan där. Allt som behöver göras är att sätta ihop allt på ett någorlunda tillfredställande sätt. Men det går alltid fel ändå... Oftast verkar utvecklarna inte ens försöka. Usch. ...MATTIAS NILSSON

Gamereactor är min bästa vän!

TV-spel ja ack och ve, tänk vad man blir beroende av det. Tur då att när man är ute och går, kan plocka en tidning som Gamereactor. Inte en krona inte en spänn, kostar denna alltid lika trogna vän. Tänk vilket jobb redaktionen gör, för att informera om det man som spelare veta bör. Alla har sin roll i detta härliga gäng, allt ni gör smakar pizza och inte fiskgratäng. Jag tackar så mycket och vi ses väl sen, nästa gång jag i affären plockar med min bästa vän! ...CODE 81



Dark Messiah™

MIGHT AND MAGIC®

Gå ..
Bärsärk

NYA

WWW.GAMEREACTOR.SE VÄLKOMMEN IN!

Efter 18 månaders hårt arbete har vi äntligen färdigställt vår nya site där vi vill att du nu skapar ditt eget lilla krypin bland alla andra speltokar. Vi vill sedan att du dagligen besöker din personliga sida, läser våra texter, diskuterar med likasinnade och laddar upp dina egna bilder. -Välkommen in!

NYA GAMEREACTOR

Om det är någonting jag starkt vill rekommendera så är det att du klickar in på Gamereactors nya site och tar del av Sveriges absolut skönaste spelcommunity.

NYA
**Game
reactor**
www.gamereactor.se

Dark Messiah™

MIGHT AND MAGIC®



- med svärd, stealth, magi... bestäm ditt öde.
- brutala strider med barbariska och skoningslösa fiender.
- uppdaterad version av valve®'s source™ engine.
- nyskapande multiplayer krigsföring med upp till 32 spelare.
- state-of-the-art stridssystem, fysik och interaktiva miljöer.

Release
DEN 27. OKTOBER



www.darkmessiahgame.com



ARKANE
STUDIOS



© 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Might and Magic, Dark Messiah, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by Arkane Studios. Valve and Source are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and/or other countries. Online mode developed by Kuju.

GMN

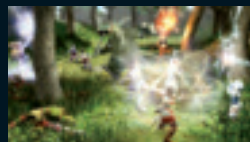
NYHETER/SKVALLER/RYKTEN/LISTOR
För dagliga spelnyheter: www.gamereactor.se



UTANNONSERAT

Oblivion till Playstation 3!

Ett av årets allra bästa spel är utan tvivel Bethesda's mästerverk The Elder Scrolls IV: Oblivion och nu konverteras det till Playstation 3. Redan till konsolens premiär i mars ska det släppas och en version till PSP förbereds också...



Infinite Undiscovery

Square Enix berättade strax innan Tokyo Game Show att man satt den erkänt skickliga utvecklaren Tri-Ace (Star Ocean, Valkyrie Profile) på att skapa rollspelet Infinite Undiscovery till Xbox 360. Spelet kommer antagligen att släppas i Europa under ett något mindre märkligt namn.

FEJKADE SCREENS

Criterion låter meddela att dessa bilder inte är helt representabla för hur spelet kommer att se ut då dessa är konceptbilder och endast är framtagna för att ge en fingervisning om vart de siktar på att hamna, rent grafiskt.

Vi anser oss vara Playstation-expert **ALEX WARD**



EXKLUSIV!

BURNOUT 5

Grafikgudarna på Criterion skjutsar över sina blankpolerade vrålkå till Playstation 3 och Xbox 360. Vi har träffat producenten.

Plattform PLAYSTATION 3 / XBOX 360 Utvecklare CRITERION Utgivare EA Premiär 2007

Vi anser oss vara Playstation-expert, av många anledningar. Dels hade vi aldrig varit där vi är idag om det inte varit för att våra spel sålt fantastiskt bra till Playstation 2, sen är har vi också varit väldigt duktiga på att skraddarsa vår teknik för Sonys hårdvara, säger Criterion's chef Alex Ward.

Han sparar inte på lovorden då han berömmar Sony för insatsen under den gångna konsolgenerationen. Frågan som ställdes löd: Hur är det att arbeta med Playstation 3? Och detta i samband med en intervju som Gamereactor gjorde för en vecka sedan angående utannonseringen av det femte Burnout-spelet.

- De som inte lyckades med att göra ett tekniskt sett kompetent spel till Playstation 2 kommer förmodligen även att misslyckas till Playstation 3. Vi har byggt en ny grafikteknologi speciellt för Playstation 3 och är hittills väldigt stolta över det vi åstadkommit med hårdvaran i Playstation 3. När vi gjorde Burnout-spelen till Playstation 2 ville vi alltid

ha riktig realtidsdeformering, men hårdvaran orkade aldrig med. Vi fick därför nöja oss med att välja ut 12 delar på varje bil som skulle kunna gå sönder. I Burnout 5 till Playstation 3 siktar vi på att ha cirka 80 delar som kommer att vara fullt förstörbara.

Vidare är den kanske största förbättringen i Burnout 5 den utökade onlinedel som Criterion också verkar huttöst mulliga över. Tydligt ska man kunna skapa sina egna tävlingar över nätet på ett betydligt mer detaljerat sätt och det nya spelläget "Marked Man" lovar gott. Här kan man "märka" en motståndare och sedan bara satsa på att knyckla till denne. Om den som är märkt klarar sig helskinnad vinner han pengarna. Alex Ward avslutar med att säga: - Burnout har alltid handlat om explosiv racing, vi hoppas kunna utveckla detta ytterligare på Playstation 3.

Det är nästan så att Alex Ward och Criterion verkar ha glömt bort att Burnout 5 faktiskt också ska släppas till Xbox 360 nästa år.

_Petter Engelin

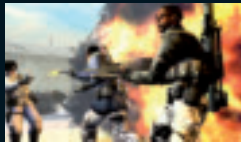
UTAN MENYER I Burnout 5 är alla menyer som bortblåsta och du åker helt sonika omkring fritt i Paradise City och antar utmaningar.

HÖRKORTET På ditt körkort registreras dumdristiga manövrar och när du blivit tillräckligt känd utmanas du av någon av stadens veteraner i en duell.



Heroes of Mana till DS

Redan innan Children of Mana hunnit släppas här i Europa har Square Enix utannonserat ett nytt Mana-spel till Nintendo DS. Heroes of Mana är faktiskt ett strategispel även om rollspelsinslag givetvis också finns där. Inget Europa-datum finnes ännu.



Crossfire till PC och Xbox 360

Utveckla bakom Conflict-spelen, Pivotal Games, är tillbaka med en ny actionrökare som ska släppas nästa år. Precis som i Army of Two bygger Crossfire på dynamiken mellan två soldater, och ja - man kan spela hela äventyret med en polare...

Mega Man Star Force

Capcoms lille blå hjälte ger aldrig upp och i slutet av nästa år kommer Mega Man Star Force, en fortsättning på Battle Network-serien. Mega Man Star Force kommer att släppas exklusivt till Nintendo DS. Något som får Mikael att le så där lagom fäligt.

Parappa the Rapper

Peters favoritrapper (den rappande hunden Parappa) gör comeback med en ny version av det klassiska PSone-spellet till PSP. Spelet är i det närmaste identiskt med originalet, men innehåller även ett battle-läge för upp till fyra spelare via wi-fi.

Frontline Kursk på väg

Nival Interactive, som ligger bakom Blitzkrieg och Heroes of Might & Magic V håller på att färdigställa ett strategispel baserat på det stora pansarslaget. Frontline Kursk släpps i början av nästa år och svenska Paradox är utgivare.

HALO WARS

Master Chief och en hel armé av andra spartans tar sig an covenanterna i ett maffigt strategiepos...

Plattform PLAYSTATION 3 / XBOX 360 Utvecklare CRITERION Utgivare EA Premiär 2007

Microsoft släppte en riktig bomb på X06-mässan i Barcelona för två veckor sedan när de presenterade Halo Wars, som inte är ett renodlat actionspel som tidigare spel i serien utan ett realtidsstrategispel. Det är inte heller Bungie som gjort de två första Halo-spelen (och just nu arbetar på Halo 3) som ligger bakom Halo Wars utan Ensemble Studios, som är mest kända för sitt arbete med Age of Empires-spelen.

Handlingen i Halo Wars utspelar sig innan det första spelet och koncentrerar sig kring mänsklighetens första möten med covenanterna. Du kontrollerar UNSC:s styrkor ombord skeppet Spirit of Fire mot fienden och det är ännu icke bekräftat huruvida man kan spela som covenant-armén, men vi räknar med att så blir fallet. En intressant detalj att notera är att Bungie från början designade Halo som ett realtids-

strategispel, som byggde på samma teknologi som i deras gamla spelserie Myth, men gjordes sedan om från grunden. Nu blir det istället Ensemble Studios som ser till att du får leka krig i rymden i form av gigantiska och episka strider med hundratals enheter.

Halo Wars utvecklas exklusivt för Xbox 360 och Ensemble säger sig därför kunna anpassa spelet helt efter de förutsättningar som råder istället för att tvingas försöka överföra ett strategispel som ursprungligen styrdes med mus och tangentbord till Xbox 360 och dess handkontroll. Det återstår att se hur de lyckas med den saken, bara tanken på ett realtidsstrategispel i Halo-universumet får kroppsvätskorna att flöda här på redaktionen. Tråkigt nog finns det ännu inget bestämt releasedatum för Halo Wars, men vi hoppas att det hinner bli klart under nästa år.

Bengt Lemne



FÖRSTA MÖTET
Halo Wars kommer att äga rum innan händelserna i det första Halo-spelet och berättar historien om när människorna och de seglivade covenanterna möttes för första gången...

REDO FÖR KRIG I trailern till kommande Halo Wars får vi se hur en covenant-soldat smyger sig på en soldat med sitt osynlighetskamouflage aktiverat för att sedan spetsa denne på sitt energisvärd. Kameran zoomar sedan över ett istäckt slagfält och vi ser hur Elite-truppen gör sig redo för strid.

NOTISER

FAR CRY 2 HAR AVSLÖJATS

Efter en läcka hos Ubisoft Montreal vet vi att studion arbetar med uppföljaren till Far Cry. Speciellt mycket mer vet vi inte, men att döma utifrån konceptbilderna som läckte så utspelar sig Far Cry 2 någonstans i Afrika, med öken-, savann- och djungelmiljöer. Far Cry 2 kommer förmodligen att släppas till PC, PS3 och Xbox 360 tidigast i slutet av nästa år.

MASSOR AV MARVEL-HJÄLTAR ONLINE

Microsoft har gett Cryptic Studios, som skapade City of Heroes, i uppdrag att skapa ett onlinerollspel som utspelar sig i Marvels serieuniversum till PC och Xbox 360. Här kommer hjältar som Spindelmannen och Wolverine samsas i en onlinevärld. Marvel Universe Online väntas bli klart först under 2008.

PETER JACKSON GÖR SPEL

Peter Jackson verkar han ha tröttnat lite på att regissera mastodontfilmer. Ätminstone är det vad han säger själv apropå starten för Wingnut Games, som är Jacksons spelstudio. Tillsammans med Microsoft och Bungie kommer han nu jobba med att skapa spel till Xbox 360. Wingnut Games arbetar med två projekt varav det ena utspelar sig i Halo-världen och det andra är något helt nytt.

PROJECT GOTHAM RACING 4

På X06 fick vi se det första livstecknet från Project Gotham Racing 4. En kort trailer med en Ferrari som kördes genom dimma var allt som visades, men räkna med att spelet kommer att stå klart någon gång i slutet av nästa år. Vi hoppas på ett ännu mastigare onlineläge den här gången.

SPLINTER CELL 5 BLIR EXKLUSIVT TILL XBOX 360

Längre bak i tidningen kan ni läsa recensionen av det fjärde Splinter Cell-spelet Double Agent, men ingen trodde väl att det skulle vara slut på Sam Fishers strapasser för den sakens skull? Det femte spelet kommer att släppas exklusivt till Xbox 360, sedan Microsoft uppvaktat Ubisoft med en stor säck fylld med nytryckta sedlar. Spelet kommer att heta Splinter Cell: Conviction.

LEGO BATMAN NÄSTA ÅR

Efter succéerna med de båda Lego Star Wars-spelen fortsätter TT Games nästa år med Lego-temat fast den här gången är det läderlappen som blockifierats. Spelet kommer inte baseras på handlingen i någon av filmerna utan har en specialskrivna story som är hämtad ur den rika samling berättelser som existerar kring Batman och hans färgstarka fiender.

PRINSEN ÄR TILLBAKA

Ubisofts Montreal-kontor arbetar just nu på ett nytt Prince of Persia-spel. Teamet som jobbade på de tidigare spelen är dock just nu upptagna med Assassin's Creed, så det kommer att dröja ett bra tag innan vi får se prinsens nya äventyr. Kanske släpps det inte förrän år 2008.

PLAYSTATION 3 BLIR BILLIGARE I JAPAN

Sony har beslutat att sänka det japanska priset på den enklare grundmodellen av Playstation 3. Tidigare var det tänkt att den billigare versionen skulle kosta omkring 3700 kronor i Japan, men nu blir priset 3100 kronor. Uppenbarligen är Sony oroliga för det låga priset på Wii.

BEST OF RESIDENT EVIL TILL NINTENDO WII

Redan i maj berättade Capcom att man håller på med ett Resident Evil-spel till Nintendo Wii. Nu vet vi att spelet kommer att heta Resident Evil: Umbrella Chronicle och precis som titeln antyder så kommer det vara en form av samlingspel där man får uppleva platser och händelser från tidigare spel.

WII SLÄPPS 8 DECEMBER

Äntligen vet vi när Nintendos nya konsol når Europa



Wii Sports innehåller fem sporter i form av baseball, bowling, boxning, golf och tennis.

Nintendo väntade länge med att meddela när premiären för Wii skulle infalla, men nu står det klart att den lanseras i Europa den 8:e december. Precis som Microsoft satsar Nintendo på en i det närmaste simultan lansering över hela världen, något som Sony inte klarade av med Playstation 3.

Priset har länge varit ett av de stora samtalsämnen kring Wii, men den blev inte riktigt så billig som många hade hoppats. I Sverige kommer den kosta 2500 kronor, men då ingår å andra sidan Wii Sports, som är en av de titlar vi på redaktionen ser mest fram emot bland premiärspelen. Bland de spel som ska finnas att köpa i butik redan till premiären märks Call of Duty 3, Red Steel, Super Monkeyball: Banana Blitz, The Legend of Zelda: Twilight Princess och Wii Play.

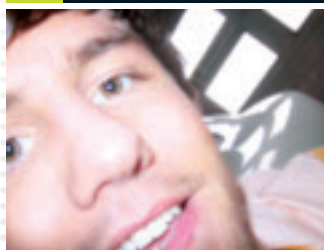
Bengt Lemne

I Sverige kommer Wii att kosta 2500 kronor





LEDARE



PETTER ENGELIN

Sportdryck, dextrosol och långa nätter

Välkommen till nya Gamereactor!

Klockan är 03.41 och det är tre timmar kvar innan alla dessa sidor ska lämnas till vårt tryckeri. Bredvid mig sitter Jonas och skriver de sista nyheterna. En bit bort halvkorv David medan Benke korrekturläser de sista recensionerna.

Att färdigställa det här numret har varit tufft, en riktig utmaning. För förutom att vi gjort den tjockaste tidningen i Gamereactors fyraåriga historia har vi också gjort om designen på tidningen... från grunden. Vi började någon gång i maj med planeringen inför det vi och ni ville ändra på. Listan blev lång, skrämmande lång. Fyra månader senare och hundratalet hårda arbetstimmar senare är vi i hamn. Och vi har gjort om allt...

Nya Gamereactor är mer lättläst, mer lättillgänglig, mer fartfylld, roligare, mer händelserik och mer innehållsrik. Vi på redaktionen är oerhört nöjda med alla ändringar som gjorts och med all den spännande läsning vi bjuder på i det här numret. Nu vill vi höra vad du tycker. Maila mig på petter@gamereactor.se och lufta dina åsikter. Vi kan bara bli bättre.

Petter Engelin, Chefredaktör

CITATET

"Sony har byggt en kompetent arbetsmaskin för grafik och har kanske speciella kunder som vill ha det så. Men när Sony nu får ut sin konsol kommer de märka att vanlig tvådimensionell grafik är det viktigaste och att de grovt överskattat betydelsen av polygoner"

TRIP HAWKINS, GRUNDAREN AV EA MISSBEDÖMER SONYS PLAYSTATION... GROVT.

EA UTMANAR TONY HAWK

Simulatorlik skateupplevelse

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare BLACK BOX Utgivare ELECTRONIC ARTS Premiär 2007

EA meddelade nyligen att de ger sig på en genre som så länge vi kan minnas dominerats av

Activision och deras Tony Hawk-spel. Utmanaren heter Skate och ska släppas till Playstation 3 och Xbox 360 nästa år.

Det är svårt att inte ställa Skate mot Tony Hawk-spelen, men enligt EA har spelet ett helt annat upplägg. I en drömstad för skatere kommer du att åka omkring tillsammans med professionella skatere som Danny Way och PJ Ladd.

Det syns tydligt att EA sneglat en hel del på hur dagens skaterullar ser ut när det gäller presentationen, stilen och framförallt kameravinklarna. Det talas på förhand mycket om fysikmotorn, som kommer att vara nyckeln till att utföra trick i spelet snarare än snabba knapptryckningar. Några detaljer om hur spelet är upplagt finns ännu inte, men det är ingen vild gissning att det blir uppdragsbaserat och att ett mastigt onlineläge förbereds.

_Jonas Mäki



EA BLACK BOX
Skate utvecklas av samma studio som bland annat gjort Need for Speed: Most Wanted och det nya Need for Speed: Carbon.

Du kommer att åka omkring tillsammans med Danny Way och PJ Ladd

NINJA GAIDEN TILL PLAYSTATION 3

Team Ninjas ultrasnygga Xbox-spel har byggts ut och putsats upp

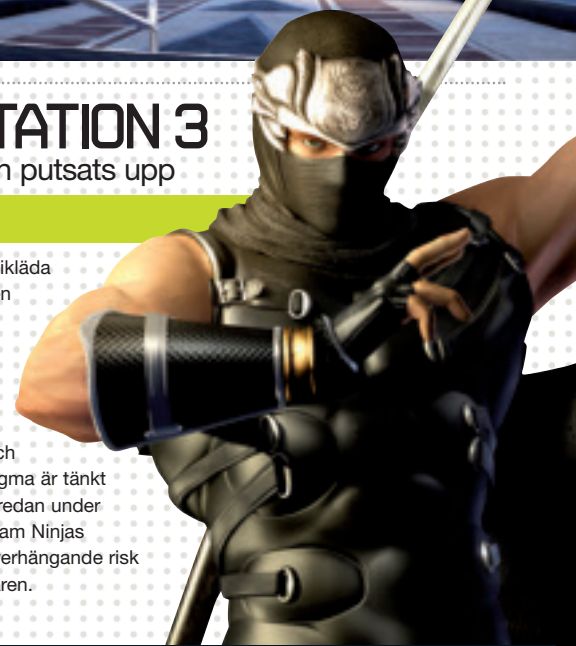
Plattform PLAYSTATION 3 Utvecklare TECMO (TEAM NINJA) Utgivare TECMO Premiär 2007

Ryktena har florerat länge, och Tecmo med demonproducenten Tomonobu Itagaki har hela tiden dementerat dem. Men under Tokyo Game Show blev det till slut dags att bekräfta att det första Team Ninja-spelet sedan Dead or Alive 2 är på väg till en Playstation-konsol.

Ninja Gaiden Sigma är en Playstation 3-version av klassiska Xbox-spelet Ninja Gaiden, ett av de snyggaste, svåraste och häftigaste spelen under förra generationen med svartklädd ninjan Ryu Hayabusa i huvudrollen. Förutom kraftigt uppdaterad grafik, kommer Tecmo och Team Ninja denna gång att låta

Ninja Gaiden Sigma-spelare ikläda sig rollen som läderamazonen Rachel för att vandra genom äventyret sett ur hennes synvinkel. Dessutom utlovas fler vapen (såklart) och även diverse nya tillägg på barna såsom nya vägar och hemligheter. Ninja Gaiden Sigma är tänkt att släppas till Playstation 3 redan under våren, men med tanke på Team Ninjas kroniska förseningar finns överhängande risk att det blir först efter sommaren.

_Jonas Mäki



FULA SPELOMSLAG

Vi har grävt fram ett gäng nya, groteska omslag...



CHOANIKI
Playstation 2
Nog för att japanska spelomslag ofta kan se märkliga ut, men Playstation 2-versionen av Choaniki är tamenusan det absolut värsta vi sett. Två utvecklingsstörda muskelbyggare (med varsin väl tilltagen fontanel) spänner sig framför ett collage av skrattade fiender? Vi får huvudvärk av denna bild...



SHINOBI
Sega Master System
Nog för att ninjor alltid är coola som satan, men den som Sega prydde sitt Shinobi-omslag med är helt klart ett av få undantag. Varför har han världens absolut högsta pannan, och varför är hans huvud fyrkantigt? Vi misstänker att han klippt en helikopterplatta och sedan dragit på sig ninjuhuvan.



COWBOY KID
Nintendo Entertainment System
Homöerotiska spelomslag finns det gott om från den gamla goda tiden. Det kanske roligaste av dem är Cowboy Kid, där den välansade sheriffen och den väderbitna indianen mer ser ut som snygkåta älskare än bittra dödsfiender. Själva spelet var också obegripligt dåligt.



BUST-A-MOVE 2
Sega Saturn
Hur Taitos grafiker tänkte då de formgav omslaget till ett pussel-spel som en psykedelisk rave-affisch från tidigt 90-tal övergår vårt förstånd. En bubbla med ett ansikte i, vars ögon hålls uppe av två tändstickor och ser fullständigt vettskrämd ut? En värdefull idé och ett sjukt fullt spelomslag.



PETER PAN
Playstation 2
Peter Pan är vanligtvis inte särskilt häftig. En grön kille som vägrar bli vuxen iklädd ljusgröna pantalonger liksom, inte coolt. På omslaget till Phoenix Games genomvärdelösa barnspel till Playstation 2 är han dock färgigare än någonsin. Hans huvudform och ansiktsdrag för tankarna till släktskap med Bengt.



SHAQ-FU
Sega Mega Drive
Shaquille O'Neal må vara en av baskethistoriens främsta centers, men han är också hutlöst ful. Inte blir han heller speciellt mycket vackrare när han poserar i någon form av kung fu-ställning (med väldigt vidgade näsborrar) till omslaget av ett av tidernas absolut sämsta spel; Shaq-Fu.

De 10 coolaste spelkvinnorna

Från en intergalaktisk prisjäger till en blodtörsig vampyr...

1:0 SAMUS ARAN

Metroid, Super Metroid, Metroid Prime

Samus är den största spelhjältinnan enligt alla tänkbara definitioner. Hon var inte bara först, hon har också haft huvudrollen i nio klockrena actionäventyr. Hon är färdig men talar desto mer genom sina handlingar. Hon är tokläcker, trots, eller kanske tack vare, att hon alltid springer runt i sin brandgula stridsrustning. Hon ger sig på större motståndare än vad de flesta andra spelhjältarna ens vågar föreställa sig. Hon är helt enkelt bäst.

2:0 ALYX VANCE

Half-Life 2, Half-Life 2: Episode One

Alyx är ett levande (näja) och utsökt bevis på att kvinnor i spel inte alls behöver vara vrålsnygga, hårt sminkade och utrustade med en byst stor nog att imponera på självaste Dolly Parton. Alyx är istället charmig, intelligent, handfast, beslutsam, hänsynsfull och rolig. En mycket lyckad och mångbottnad spelkaraktär, minst sagt.

3:0 JILL VALENTINE

Resident Evil, Resident Evil 3: Nemesis

Även om Jill behövde räddas ett par onödiga gånger av den alltför brunstige Barry i det första Resident Evil-spelet kommer vi alltid att minnas hennes orädda sätt, hennes handlingskraft och härligt mordiska inställning till allt vad zombies heter...

4:0 RENA HAYAMI

R: Racing

Kvinnliga karaktärer och racingspel är en kombination lika ovanlig som Henrik Schyffert och roliga skämt. Rena Hayami från Namcos R: Racing är dock ett stort undantag och en hejligt supercool racerbilstjej med supersnygg frisyra.

5:0 JADE

Beyond Good & Evil

Michel Ancels lilla pärla bjöd på en oerhört karismatisk huvudperson som med en blandning av mod och charm på egen hand lyckades störta en korrupt regering. Jade gjorde på egen hand Beyond Good & Evil till det spel det är.

6:0 LARA CROFT

Tomb Raider, Tomb Raider 3, Tomb Raider Legend

Även om Toby Gards bystiga arkeolog enbart har figurerat i skräpspel de senaste tio åren är hon en institution i spelvärlden idag och en hjältinna som aldrig blir varken våpig eller blodig. Lara är cool, stenhårt, och sanslöst bildskön.

7:0 CAMMY

Super Street Fighter II, Street Fighter Alpha 3

Många skulle förmodligen utsee Chun-Li till Street Fighter-seriens främsta kvinnliga kampsportare. Dock inte vi. För medan Chun-Lis flickaktiga fnitter förlåter henne för mycket är det superdisciplinerade, mer lågmälda Cammy vi föredrar...

8:0 EVA

Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Kvinnliga spioner växer inte på träd, i Kojimas Metal Gear Solid 3 äntrar dock Eva bilden och från första stund var vi trolldundna. Hon är en mystisk, mångbottnad och trovärdig karaktär som sparkar mer terroriststjärn än självaste Snake.

9:0 LULU

Final Fantasy X

Bland trettiofemton identiska vap framstår Lulu som den mest minnesvärda Final Fantasy-hjältinnan. Med sin minst sagt unika klädsmak skrider hon fram på ett värdigt sätt och eldar upp varenda fiende som kommer i hennes väg.

10:0 BLOODRAYNE

Bloodrayne, Bloodrayne 2

Visst visst, Bloodrayne är den där supersexiga vixen-bruden med tokstora bröst och stringdräkt som vi lovade oss själva att inte ha med på listan - men hon dräper trots allt nazister, och dricker deras blod. Det räcker till en sista plats.

RYKTEN

RESIDENT EVIL 5 EXKLUSIVT TILL XBOX 360?

Anledningen till att Capcom inte visade något från Resident Evil 5 på Tokyo Game Show sågs vara att Capcom nu förhandlar med Microsoft om ensamrätten till spelet. Tidigare fanns uppgifter om att även Sony försökt samma sak, men nu lär de ha dragit sig ur budgivningen av ekonomiska skäl. Om Microsoft lyckas kommer Resident Evil 5 endast att släppas till Xbox 360.

FÄRRE SPEL TILL PSP

Rykten säger att flera stora tredjeparts-utvecklare, däribland Activision och EA, har tröttnat på den dåliga försäljningen av spel till PSP. Därför hotar de nu med att kraftigt minska spelutvecklingen till PSP för att satsa mer på Nintendo DS om inte Sony omedelbart tar krafttag för att få igång försäljningen igen.

REZ FÅR UPPFÖLJARE...

Dreamcast-spelet Rez sågs få en uppföljare. Sega har kontakt avhopparen Tetsuya Mizuguchi som gjorde originalet för att utveckla ett Rez 2 till Nintendo Wii. Den nya versionen sågs ska ha både kraftigt uppdaterad grafik och verkligen dra nytta av den speciella handkontrollen.

INBYGGD HD-DVD-SPELARE

Den externa HD-DVD-spelare som snart släpps till Xbox 360 ryktas bara vara en temporär nödlösning. En Taiwanesisisk komponenttillverkare påstår nämligen att Microsoft redan till julen 2007 planerar att bygga in HD-DVD-spelare i konsolen.

NEDLADDNINGSBARA PS2-SPEL TILL PLAYSTATION 3?

Playstations pappa, Ken Kutaragi, lät under Tokyo Game Show i förfärdigt antyda att Playstation 3 eventuellt ska ha nedladdningsbara Playstation 2-spel. Något om priser och datum för denna tjänst nämnde han inte och med tanke på att Kutaragi ofta överdriver är risken stor att det aldrig blir något, men vi håller såklart tummarna.

MER INNEHÅLL I SAINTS ROW

Efter de stora framgångarna med Saints Row ryktas Volition och THQ ha påbörjat en enorm uppgradering till spelet som kommer att vara nedladdningsbar via Xbox Live Marketplace. Bland nyheterna lär det ska finnas en ny stadsdel, motorcyklar, fler vapen och till och med flygfordon. Om uppgifterna stämmer ska paketet finnas att ladda ned lagom till jul.

GTA TILL NINTENDO WII

Nintendo har den senaste tiden gjort täta besök hos Take-Two och rykten säger att de förhandlar om en ny version av Grand Theft Auto exklusivt för Wii. Nintendos Reggie Fils-Aime har nyligen sagt att man tänker arbeta aktivt för att få barnförbjudna spel till konsolen, och just nämnt Grand Theft Auto som ett av önskemålen. Det stärker såklart uppgifterna ytterligare.

BÄTTRE ASSASSIN'S CREED

En PR-person på Ubisoft har i förfärdigt råkat avslöja att fiendens artificiella intelligens i det kommande Assassin's Creed kommer att bli avsevärt bättre till Xbox 360 än i Playstation 3-versionen. Ubisoft ska även jobba med exklusiva nedladdningsbara uppdrag till Xbox 360.

PISSPAUS

Vi har granskat hygienen på fem digitala toaletter



PREY

PC/XBOX 360

Det sista man vill mötas av då det pockar på bak i tarmen är en toalett så ogästvänligt ohygienisk som den i Prey. Golvet är brunfläckigt och porslinet är missfärgat. Bonus för nyligen utbytt toalettrulle och minimalt med klotter dock.



HALF-LIFE 2

PC/XBOX

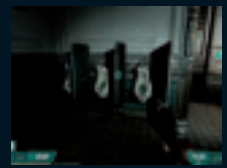
Ännu värre än den sanitära olägenheten som Prey bjuder är toaletterna i Half-Life 2. Här erbjuds man inte ens dörr eller väggar runt själva toalettstolen vilket gör att man får utträta sina behov framför publik. Det finns heller inte något toalettpapper och inga handfat att tvätta händerna i. Stackars Gordon säger vi... stackars.



HITMAN: BLOOD MONEY

PC/PS2/XBOX/XBOX 360

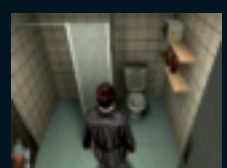
I direkt kontrast till fängelse-toaletterna i Prey och Half-Life 2 är faciliteterna i Hitman: Blood Money lyxigt välstäda, nybyggda och utrustade med exklusiv träits i rik mahogny.



DOOM 3

PC/XBOX

I Doom 3 är det svårt att utträta nummer 2. Detta då spelets toaletter endast är utrustade med urinoarer. Vem vet, feta zombies från helvetet kanske bara behöver kissa?



MAX PAYNE 2

PC/XBOX

Den överlägset fräschaste toalett vi hittills hittat är den i Max Payne 2. Välstädat, hemtrevligt och utrustat med såväl barnpuder som praktiskt placerad dusch, om olycka skulle vara framme.

GLÄDJERUS

Teamet bakom Rogue Galaxy är tillbaka



SÅLJA VIN I White Knight Story spelar man en vinförsäljare.

White Knight Story

Studio bakom Dragon Quest VIII satsar på Playstation 3

Plattform PLAYSTATION 3 Utvecklare LEVEL 5 Utgivare SONY Premiär 2007

White Knight Story är Level 5:s första rollspel till Playstation 3. Titeln syftar på en gammal del av en rustning som påträffas av en ung prinsessa och en vinförsäljare (som är spelets huvudperson), givetvis har den magiska krafter och det kan komma

väl till pass när prinsessan tvingas fly då hennes far mördas och kungariket står i lågor. Det kommer dröja ett tag innan vi får se White Knight Story i butikerna, men kanske hinner det komma innan Final Fantasy XIII.



6

Anledningar till varför Halo 3 kommer att regera

Vi berättar varför Halo 3 är det spel vi väntar mest på just nu...

01

HÖGUPPLÖST GRAFIK

Halo hör till den där lilla exklusiva skaran spel som både har utsökt design och fantastisk teknik. Med kraften i Xbox 360 hävdar Bungie att miljöerna i Halo 3 kommer att vara mer än 20 gånger så detaljerade än omgivningarna från det första spelet. Tillsatt volymetriska skuggor, normal mappadtexturer och krispigt hög upplösning (1280x720) och det blir plötsligt svårt att inte slicka sig hitsigt runt munnen.

02

ENORMA MILJÖER

Redan när vi landade på Halo i det första spelet slogs vi över hur enorm världen var. Vi färdades med rymdskepp, vi körde Warthog långa sträckor och vi gick många mil. I Halo 3 kommer allt detta multipliceras många gånger om och det ryktas om att spelet ska levereras på fyra DVD-skivor. Räkna med spännande Ghost-race över sanslöst stora ytor och såklart de där smäktande vackra vyerna av en till synes evig sikt.

03

NYA FIENDER/VAPEN

Halo-världen är väldigt väl sammanhållen och Bungie ser till att hela tiden endast göra små justeringar. Det lilla som förändras brukar dock tillföra en hel del. Räkna med nya ärkefiender bland covenanterna, någon ny ras och självfallet ett gäng nya skjutdon. Dessutom lär Bungie, sin vana trogen, se till att göra en rad förändringar i den befintliga arsenalen för att spelet ska kännas maximalt fräscht när det kommer.

04

EN KNÄPP CORTANA

Cortana blev kvar på ringvärlden i Halo 2 och skadades tydligen. I Halo 3 har Cortana därför drabbats av ett massivt storhetsvaninne.



05

NYA DÖDSMATCHER

Halo 2 är fortfarande det Xbox Live-spel som spelas mest. Det är inte svårt att förstå varför när man ser de många underhållande spelsätten i kombination med den överlägsna spelbarheten. I Halo 3 blir det mer av allt detta och Bungie utlovar dessutom fler fordon, banor under extremt stark belysning, mer fysik, fler deltagare samt helt nya typer av utmaningar som suddar ut gränserna mellan multiplayer och story.

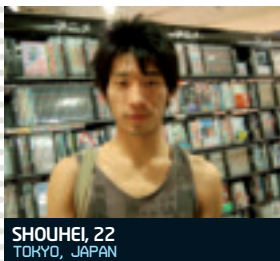
06

BLYTUNG HANDLING

Halo har väldigt genomtänkt bakgrund och det finns flera böcker skrivna om hur allt startade i Halo-universumet. I Halo 3 får vi till slut veta mer om de mystiska forerunners som byggde Halo-ringarna, veta mer om covenanternas inbördeskrig och äntligen se om mänskligheten har någon framtid. Halo 3 kommer inte att lämna någon oberörd och blir ett fantastiskt avslut på en av de största trilogierna i spelhistorien.

5 SPELFANATIKER

Vi ställer fem köpglada speltokar mot väggen. (Av David Fukamachi Regnfors)



SHOUEI, 22
TOKYO, JAPAN

Vilka spelkonsoler äger du?

Jag pendlar rätt långt varje dag till universitetet så för närvarande håller jag mig till bärbara konsoler. Har en Nintendo DS och en PSP.

Vilket spel spelade du senast?

Öh, tja vilket kan det ha varit? Det måste nog ha varit det där spelet där man ska hålla på och träna sin hjärna. Brain Training, eller vad det nu heter.

Vilket spel ser du mest fram emot?

Nya Pokémon till Nintendo DS. Ja, jag vet att jag nog inte är målgruppen, men jag har varit ett stort fan av serien sedan tio år tillbaka.



TAKATO, 25
TOKYO, JAPAN

Vilka spelkonsoler äger du?

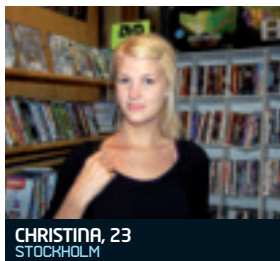
Den enda jag faktiskt äger är ett gammalt Nintendo. Min brorsa har en helt sjuk samling konsoler dock så jag har alltid snyttat på hans grejer istället för att köpa egna.

Vilket spel spelade du senast?

Winning Eleven 10. För mig finns det inget annat fotbollsspel, har knappt provat det där Fifa överhuvudtaget.

Köper du Wii eller Playstation 3?

Även fast den är jättedyr så ser jag mer fram emot Playstation 3. Wii tror jag är lite mer riktad åt den västerländska marknaden.



CHRISTINA, 23
STOCKHOLM

Vilka spelkonsoler äger du?

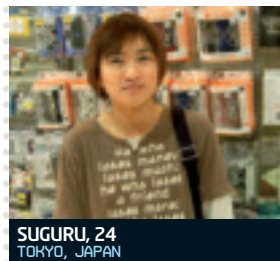
Själv har jag en gammal Playstation. Jag spelar egentligen bara på min pojkvans konsoler.

Vilket spel spelade du senast?

Jag försökte faktiskt med The Sims, fast det gillade jag inte alls. Det händer ju liksom inget, det bara fortsätter och fortsätter och fortsätter...

Vilkt är ditt absoluta favoritspel?

Helt klart Silent Hill-spelen. Har spelat ettan och tvåan och båda är riktigt riktigt bra, helt min typ av spel. Silent Hill 2 känns mer utvecklat. Sedan är ju sjuksköterskorna stenhårda.



SUGURU, 24
TOKYO, JAPAN

Vilket spel spelade du senast?

Shadow of the Colossus. Tyckte väldigt mycket om det, trots att jag aldrig var något stort fan av Ico.

Vilka spelkonsoler äger du?

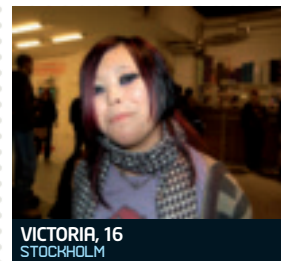
Äger bara en Playstation 2. Sålde alla mina gamla konsoler när jag flyttade till Tokyo och ångrar det bittert.

Vilket spel ser du mest fram emot?

Jag ser väldigt mycket fram emot Metal Gear Solid 4.

Vilkt är ditt absoluta favoritspel?

Dragon Quest IV (Super Nintendo) är nog min allra bästa spelupplevelse.



VICTORIA, 16
STOCKHOLM

Vilka spelkonsoler äger du?

Har en Gamecube, en Playstation 2 och en Nintendo 64. 64:an var min första konsol.

Vad har du spelat mest i sommar?

Plockade fram Majora's Mask igen (Nintendo 64) och tog alla masker. Spelet är inte så svårt som många tycker, det är faktiskt andra gången jag klarar det.

Vilkt är ditt absoluta favoritspel?

Legend of Zelda: Ocarina of Time! Det var mitt första riktiga spel och jag älskade det verkligen. Var lite noobig och spelade igenom hela trots att jag inte kunde ett dugg engelska.

PRYLKÄRLEK

Prylar... förutom riktigt bra spel är det få saker vi på redaktionen gillar mer än prylar. Digitalkameror, Mp3-spelare, gamingmöss, högtalarsystem, hemmabio-förstärkare, självlysande tangentbord, rattar, svindyra kablar, plasmaskärmar, projektorer och mobiltelefoner. Vi älskar dem. Och därför hittar du prylavdelningen i Gamereactor varje månad.



ARCHOS 604

CIRKAPRIS: 4495,-

Archos bygger superfäkra videospelare. Deras senaste skapelse är inget undantag. Skärmen bjuder på 16 miljoner färger i 4,3 tum (som PSP-skärmen) och brijerar. Minneskapaciteten är på 30GB och det går att spela upp alla filmformat du kan tänka dig.



XBOX 360 WIRELESS RACING WHEEL

CIRKAPRIS: 995,-

Microsofts kommande, trådlösa ratt till Xbox 360 känns lite sladdrig och force feedback-stödet är aningen blekt, men designen är stilig och greppet är skönt. Xbox 360 Wireless Racing Wheel släpps om en månad.



LOGITECH MX REVOLUTION

CIRKAPRIS: 695,-

Petters Apple-mus har inget scrollhjul. Därför köpte vi den här värtstingjäsen till honom, med dubbla scrollfunktioner. Nu scroller han så svetten sprutar - och älskar det. Snugg mus, med läckra nyheter och grym precision.



LG KG 920

CIRKAPRIS: 4995,-

Det börjar bli dags att kunna pensionera digitalkameran nu, inte minst om man kikar närmare på LG:s nya lur, KG920. Hela 5 megapixels (roterbar) kamera med blixtlampa och grym autofokus.



MOTOROLA S805

CIRKAPRIS: 795,-

Riktigt coola hörlurar växer inte på träd (det gör väl inga hörlurar?). Motorolas nya DJ-headset S805 är dock ett sådant. Grym ljudkvalitet, Stereo Bluetooth (A2DP) och bekväma kåpor får oss att aldrig vilja ta av oss dem...aldriiiiig.



HITACHI PJ-TX300

CIRKAPRIS: 15995,-

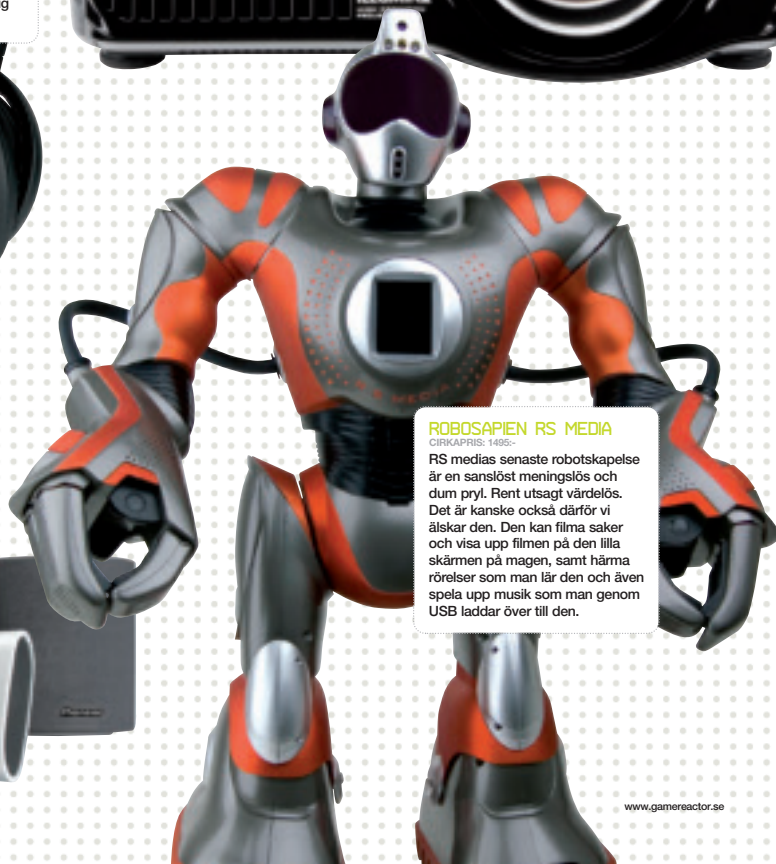
Vi har tidigare skrivit om Hitachis imponerande lilla LCD-underverk Hitachi PJ-TX300, en perfekt lösning för dig som vill njuta av dina högupplösta spel i stort format. Nu finns PJ-TX300 även i svart klarlack, med samma goda ljusstyrka och imponerande skärpa.



PIONEER HTP-GS1 XBOX 360

CIRKAPRIS: 4495,-

Pioneers specialdesignade Xbox 360-ljudsystem är en riktigt läcker liten historia. HTP-GS1 har en receiver med sammanlagt 600 Watts digital förstärkning, fem satellithögtalare, en subwoofer och en separat display, allt i samma design som spelkonsolen.



ROBOSAPIEN RS MEDIA

CIRKAPRIS: 1495,-

RS medias senaste robotskapelse är en sanslöst meningslös och dum pryl. Rent utsagt värdelös. Det är kanske också därför vi älskar den. Den kan filma saker och visa upp filmen på den lilla skärmen på magen, samt hämta rörelser som man lär den och även spela upp musik som man genom USB laddar över till den.



GAMEREACTORS

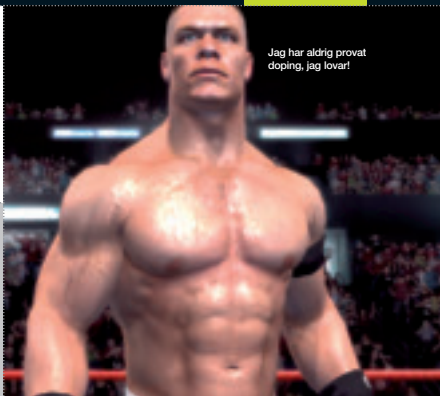
SPELKALENDER

För dig som vill hålla absolut järnkoll på den kommande månadens alla heta premiärer och spelhändelser...

NOVEMBER

03 Grand Theft Auto: Vice City Stories

Rockstar återvänder till det ljuva 80-talet och till PSP med en neonsprakade historia med Vic Vance i huvudrollen. På förhand ser det ut att överträffa Liberty City Stories från ifjol.



Jag har aldrig provat doping, jag lovar!

10 Steroidstina jättekarlar!

Den här dagen släpps WWE SmackDown vs RAW 2007 till Xbox 360, Playstation 2 och PSP. Jonas och Micke har redan förberett sig med kroppsoljor och väldigt väldigt små, blankpolerade kalsonger.

17 Call of Duty 3 släpps till Xbox.

Ursprungligen var det tänkt att Call of Duty 3 skulle släppas till Playstation 3 och Xbox 360 samtidigt, men nu blir det bara Xbox 360-versionen som kommer den 17:e november.

17 Tom Clancy's Rainbow Six intar Las Vegas.

Efter det förra Rainbow Six-spelet, Lockdown, har Ubisoft återgått till samma succécept som gjorde Rainbow Six 3 så oerhört bra. Släpps den 17:e till PC och Xbox 360.

17 Tony Hawk för åttonde gången.

Activision fortsätter att leverera skateboardspel en gång om året och i år ser det på förhand bättre ut än på mycket länge. Kommer till Playstation 2, PSP, Xbox och Xbox 360.

03 Need for Speed Carbon

sladdar in till samtliga format. EA fortsätter att mjölka Need for Speed-licensen. Det kommande Carbon bjuder på massor av bilar och en funktion för att skapa och förändra egna stylingdelar.



06 Gamereactor #42!

Ringa runt denna ruta med en röd tuschpenna... jo, gör det! Vårt novembernummer kommer utan tvekan att bli årets absolut maffigaste med massor och åter massor av supertunga recensioner.

10 Singstar Legends

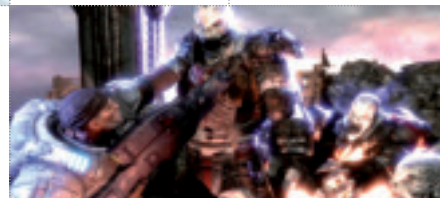
Legends kommer att innehålla legendariska låtar från legeriska artister såsom Elton John, The Police, Jonny Cash, Jackson 5, David Bowie och Robert Wells (nära, vi bara skojar...)

03 Medieval II: Total War

släpps till PC. Studion bakom Rome: Total War och Shogun släpper den här dagen uppföljaren till det kritikerrosade Medieval. Räkna med att Benke sjukskriver sig samma morgon.

03 Neverwinter Nights 2.

Det hett efterlängtrade rollspelet från Obsidian släpps äntligen i svenska butiker och räknas med att inom kort kommer att finnas massor av intressanta modifikationer att ladda hem.



19 Wii-premiär i USA

Världspremiären för Nintendo Wii äger rum i USA, konsolen kostar 250 dollar (1850 kronor) med omkring 25 spel tillgängliga redan från dag ett. I Europa får vi vänta till 8 december på att Wii ska släppas.

24 Rush och Anthrax är med i Guitar Hero III!

Guitar Hero regerar. Så är det bara. Petter och David duellerar minst 10 minuter varje dag, och ser givetvis oerhört mycket fram emot uppföljaren. Rush, Sabbath, Guns, Pilots... mumm!

24 Star Fox: Command.

Nintendos klassiske rymdräv Fox McCloud är tillbaka i sitt första spel till DS. Det verkar dock som räven dragit på sig lite skabb under åren i exil och spelet är inte alls så bra som hans tidigare utflykter.

24 Världens snabbaste igelkott har inte varit i någon vidare form de senaste åren

men nu hoppas Sega ändra på det med den blå fartdärens debut på Xbox 360. Sonic the Hedgehog släpps den 24:e november.

24 Fantasy Star slukar oss!

Från och med denna dag kommer stora delar av redaktionen med Jonas och Sophie i spetsen ägna timmar varje dag åt Fantasy Star Universe. Släpps till PC, Playstation 2 och Xbox 360.

24 Eragon debuterar.

Vivendi släpper spelet som är baserat på fantasyfilmen med samma namn (duh!). Frågan är om det är ännu ett dåligt licensspel eller om Stormfront Studios lyckats skapa något vettigt.

24 Star Fox: Command.

Nintendos klassiske rymdräv Fox McCloud är tillbaka i sitt första spel till DS. Det verkar dock som räven dragit på sig lite skabb under åren i exil och spelet är inte alls så bra som hans tidigare utflykter.

24 Världens snabbaste igelkott har inte varit i någon vidare form de senaste åren

men nu hoppas Sega ändra på det med den blå fartdärens debut på Xbox 360. Sonic the Hedgehog släpps den 24:e november.



MISSA INTE!

11 PREMIÄR FÖR PLAYSTATION 3 I JAPAN

Den 11:e november släpper Sony Playstation 3 i Japan. Maskinen är utrustad med en Blu-Ray-spelare, HDMI-standard och en hel massa annat tekniskt godis. Priset blir 113 000 Yen och tillsammans med konsolen kommer även ett helt gäng spel att släppas. I Europa får vi dock vänta till i mars nästa år innan vi kan köpa Playstation 3.

DAGBOK FRÅN AZEROTH

Mikael Sundberg skriver dagbok från World of Warcraft

EN KRIGARES TANKAR...

Det är ett tufft jobb att vara krigare, men nån måste göra det

Att vara krigare i World of Warcraft måste vara det sämsta jobbet någonsin. Det går ut på att bli slagen i huvudet så mycket som möjligt och gärna se till att ingen annan blir det. På så sätt är krigaren som en fotbollsmålvakt. Han får sällan de stora rubrikerna och de riktigt feta pengarna, men å andra sidan skulle inte laget fungera utan honom. Och visst, han kan inte vinna matchen men han kan definitivt se till att han inte förlorar den.

Det är nog därför jag är så förtjust i min krigaralv. Jag har inga glassiga magier att spränga fiender med och jag kan inte teleportera mig runt i

världen på ett ögonblick. Jag har inget husdjur att skicka in i stridens hetta, bara mig själv och mitt svärd och min sköld. Jag är bara bra på att ta stryk och stå kvar. Men det är jag som ser till att fienden är för upptagen för att kunna slå tillbaka mot våra ömtåligare kollegor. Det är jag som är hjälten som rusar över slagfältet för att avvärja det dödande hugget.

Utän mig skulle vi aldrig kunna besegra spelets allra farligaste bossar, och det är alltid jag som leder våra anfall mot onskans makter. Därför stannar jag kvar på frontlinjen där jag trivs bäst. För Elune!

_Mikael Sundberg



DEMONKÄK
Eldguden Ragnaros gör pölsa av allt som kommer i hans närhet. Sån tur att vi krigare finns.

TA CHANSEN
**VINN
PSP!**
TA CHANSEN



GAMERACTOR PRESENTERAR

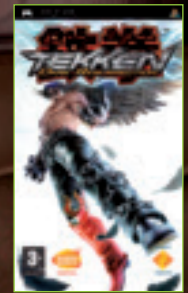
TEKKEN SWEDISH CHAMPIONSHIP

DARK RESURRECTION 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 PLAYSTATION 3! - VINN 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.GAMERACTOR.SE!

SCORE 100

TIME 0:14

RINGS 3



SONIC THE HEDGEHOG 2 Ett av Segas allra bästa 16-bitarsspel och det bästa i Sonic-serien var det andra spelet...

Min Sega Mega Drive

Dyr, svart och enkel att modifiera för att kunna spela NTSC-spel. Petter minns sin Mega Drive

Det var i augusti 1991 som jag inhandlade min Mega Drive. En magisk dag, och jag blev 1890 kronor fattigare. Spel var dyrare för, helt klart. Jag minns då jag köpte mitt Nintendo. Där kan vi snacka överpriser.

Men efter sex veckors stenhårt sommarjobbade kunde en Mega Drive-enhet inhandlas i alla fall. Med spelen Sonic the Hedgehog, Mickey Mouse: Castle of Illusion och Super Monaco GP. Veckan därpå köpte jag även Golden

Axe. Sonic spelade jag tills fingrarna blödde (tvingades dock att använda ett fusk för att nå sista banan, och skäms idag över det). Castle of Illusion klarade jag ett par gånger innan jag bytte in det mot Michael Jackson's Moonwalker. Moonwalker var och är än idag ett av de allra bästa 16-bitarsspelen någonsin, vilket känns mer och mer otroligt för varje dag som går.

Golden Axe var ett annat spel som jag nästan slet ut. Faktum är att jag på

den tiden spelade alla spel jag ägde till den gränsen då jag kände till varje pixel, varje skrymsle och nästan kunde springa igenom banorna till sömns.

För det var nåt väldigt speciellt med Mega Drive-perioden. Visst fanns det en uppsjö bra spel till Super Nintendo men den charm som många av Segas egna 16-bitarsspel erbjöd överträffade alla Nintendos motsvarigheter vid den tidpunkten. Den rika och starka färgskalan, mycket av spelhistoriens

charmigaste musik skapades till dessa spel, och enhetens handkontroll är fortfarande en av mina favoriter. Ytterligare bonus för en fattig sjunde-klassare var förstås möjligheten att med hjälp av en avbitartång kunna modifiera sin europeiska Mega Drive så att den kunde spela amerikanska spel. Veckan efter tångingreppet beställde jag Streets of Rage från USA. Men det är en annan krönika...

[_Petter Engelin](#)

MEGA DRIVE-MINNEN Petter minns sin 16-bitarssamling



MOONWALKER
Sega/1991

Det känns idag otroligt att ett av de absolut bästa Mega Drive-spelen faktiskt baserades på en helfånig dans skapad av världens mest sonderopererade pedofilkung. Men så var det. Moonwalker var atmosfäriskt, underbart snyggt och sanslöst roligt.



STREETS OF RAGE
Sega/1991

Final Fight satte ribban för hela genren, Streets of Rage hoppade över den. Hårtslående, sidoscrollande gatulagsmål i supersnygg grafik och grym musik fick Petter att skolka från högstadiet i nästan en hel termin. Vi väntar fortfarande på fyran...



GOLDEN AXE
Sega/1990

Golden Axe följde samma enkla recept som Final Fight, Double Dragon och Streets of Rage, fast med arga orcher som fiender istället för kotryggiga punkare. Medeltida dubbelyxor, ridvänliga drakar och våldssamma kombinationer gjorde detta till ett superspel.



SUPER MONACO GP
Sega/1990

När vi nyligen plockade fram Super Monaco GP igen och dammade av vår gamla Mega Drive lyckades ingen av oss andra begripa vad Petter såg, eller ser, i det här spelet. Men han älskar det i alla fall. Djupt, och drömmer om Madonnen... fortfarande.

THE GRUDGE

2

SAM RAIMI presents A GHOST HOUSE PICTURES production
A film by TAKASHI SHIMIZU "THE GRUDGE 2"
AMBER TAMBLYN ARIELLE KEBBEL JENNIFER BEALS
EDISON CHEN SARAH ROEMER and SARAH MICHELLE GELLAR
music by CHRISTOPHER YOUNG editor JEFF BÉLANCOURT
production designer MAO SATO director of photography KATSUMI YANAGIJIMA
co-producers MICHAEL KIRK DREW CREVELLO SHINTARO SHIMOSAWA line producer
BILL BANWERMANN executive producers JOE DRABE NATHAN KAHANE ROY LEE DOUG DAWSON
based on "JU-ON: The Grudge" written and directed by TAKASHI SHIMIZU written by STEPHEN SUSCO
produced by SAM RAIMI ROB TAPERT TAKA ICHISE directed by TAKASHI SHIMIZU
© 2008 GHP 4 — GRUDGE 2, LLC. All rights reserved.
Artwork © 2008 Columbia Pictures Industries, Inc. All rights reserved.
DoYouLoveTheGrudge.com www.SamPictures.se

1906 2006  FEYYEH  GHOST HOUSE PICTURES 

BIOPREMIÄR 27 OKTOBER



World of Warcraft

Kan sju miljoner spelare verkligen ha fel? Roger tycker att spel ska spelas på TV och att radiosändningar ska levereras på 27 MHz och vem kan argumentera emot det?



World of Warcraft förändrade allt

Sveriges främsta krönikör, Roger Rosenlund, är äntligen tillbaka i Gamereactor!

There is something happening but you dont know what it is, do you, Mr Rosen-lund? Nej, Bob Dylan, det har jag inte, men det har icke heller du denna gång. Det är progressivitet, den saken är klar, men det har inget med 68 att göra. Det händer här och nu och det är bäst att simma om man inte ska sjunka som en sten.

Jag fick ett MMS från en fest nyligen. Inget märkvärdigt med bilden, det var bara kamrat K som satt klistrad framför en datorskärm. Och känner man honom så vet man att det är det i stort sett den vanligaste posen han intar. Frånvarande i rummet men i högsta grad närvarande i matrixen. I klartext: totalt insnöad på World of Warcraft från dag ett. Jag var hemma hos honom natten World of Warcraft drog igång och han hade problem med kontot. Det brukar ju vara så. Nu letar jag efter ord här... K är en fridens man men då förvandlades han till

något som bäst kan liknas en... varulv. Upprörd. Som om han kämpat i ett par tusen år för att öppna porten till helvetet och stupa på ett talfel i sista besvärjelsen. Men som det blir med alla varulvar när dagen gryr (i det här fallet kontot accepterades) blev han trivsamma K igen och jag kom undan med några plåster på örat.

Vi hoppar vidare till nutid. 2006. Tillbaka till MMS:et. K hade lånat en dator på en fest. Kolla mail? Nä, för att han stämt träff med 40 snubbar på något ställe i World of Warcraft-världen. Det skulle göras upp med en boss bakom en ledare som i verkliga livet är en sjukskrivnen kickboxare från England tillika flerbarnsfar. Jag tänkte bara; vafan händer? Har gubben gått bananas, men nej, den här uppslutningen återkommer fyra dagar i veckan efter ett schema. "Sjukt beroendeframkallande spel" är hans korta förklaring.

Ni tänker "Och?". Jamen, grejen är ju att jag inte fattat att det här märkliga spelet har blivit så stort. Att det har blivit en livsstil långt bortom de tidiga community-

Jamen, grejen är ju att jag inte fattat att det här märkliga spelet har blivit så stort

skaparnas våtaste drömmar. Guilds, teamspeak... your old road is rapidly aging. Hmm, jo, och fenomenet finns närmare härden än så. Familjens ungdomsperson har blivit Herr frånvaro. Lanpartys i Ekbergs garage, i vår källare eller i något av de otaliga rummen i familjen Basses enorma labyrintkåk. Då och då blir vi förärade ett besök av några som, och nu fortsätter jag med skräckmetaforerna, mest ser ut som vampyrer. Dammiga och trötta från händelserika nätter. We mussssst killlllll you...

Om World of Warcraft går det att dra

många skarpa slutsatser vilket jag överlåter till andra. Ni får helt enkelt se ovan nedskrivna iakttagelse som sällsynt oskarp från en gammal man som tycker

att spel ska avnjutas på en TV.

Själv har jag kört old-tech på sistone och mest röjt omkring på Tradera.se och letat apparater till gamla privatradio-bandet. På Dodge-pickup:en sitter nu en övermäktigt kvartvågsantenn som signalerar utav bara fan. Problemet är bara att ingen annan använder 27 MHz längre. Ett coolt elektroniskt stickspår har det i alla fall varit och mycket annat vill jag inte ska gå att utläsa på min gravsten: "Han hade många små dumma projekt". Ten four, over and out, Roger that.

_Roger Rosenlund

HUSET ÄR...LEVANDE!



ROBERT ZEMECKIS OCH STEVEN SPIELBERG PRESENTERAR

MONSTER HOUSE

NU ÄR DET BARA DE SOM KAN RÄDDA KVARTERET.

COLUMBIA PICTURES PRESENTS IN ASSOCIATION WITH RELATIVITY MEDIA AN IMAGEMOVERS/AMBLIN PRODUCTION "MONSTER HOUSE" STEVE BUSCEMI NICK CANNON MAGGIE GYLLENHAAL
KEVIN JAMES JASON LEE CATHERINE O'HARA KATHLEEN TURNER FRED WILLARD MUSIC BY DOUGLAS PIPES COSTUME DESIGNER RUTH MYERS VISUAL EFFECTS SUPERVISOR JAY REDD IMAGERY AND ANIMATION BY SONY PICTURES IMAGeworks INC.
EDITED BY ADAM P. SCOTT FABIENNE RAWLEY PRODUCTION DESIGNER ED VERREAUX DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY XAVIER PEREZ GROBET EXECUTIVE PRODUCERS ROBERT ZEMECKIS STEVEN SPIELBERG JASON CLARK STORY BY DAN HARMON & ROB SCHRAB
SCREENPLAY BY DAN HARMON & ROB SCHRAB AND PAMELA PETTLER PRODUCED BY STEVE STARKEY JACK RAPKE DIRECTED BY GIL KEMAN

www.SonyPictures.net

www.SonyPictures.se



PROPERTY OF SONY PICTURES ENTERTAINMENT INC. TM & COPYRIGHT © 2006 SONY PICTURES ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED.

BIOPREMIÄR 27 OKTOBER

ALL I HAVE IN THIS WORLD
IS MY BALLS AND MY WORD.

AND I DON'T BREAK
'EM FOR NO ONE.

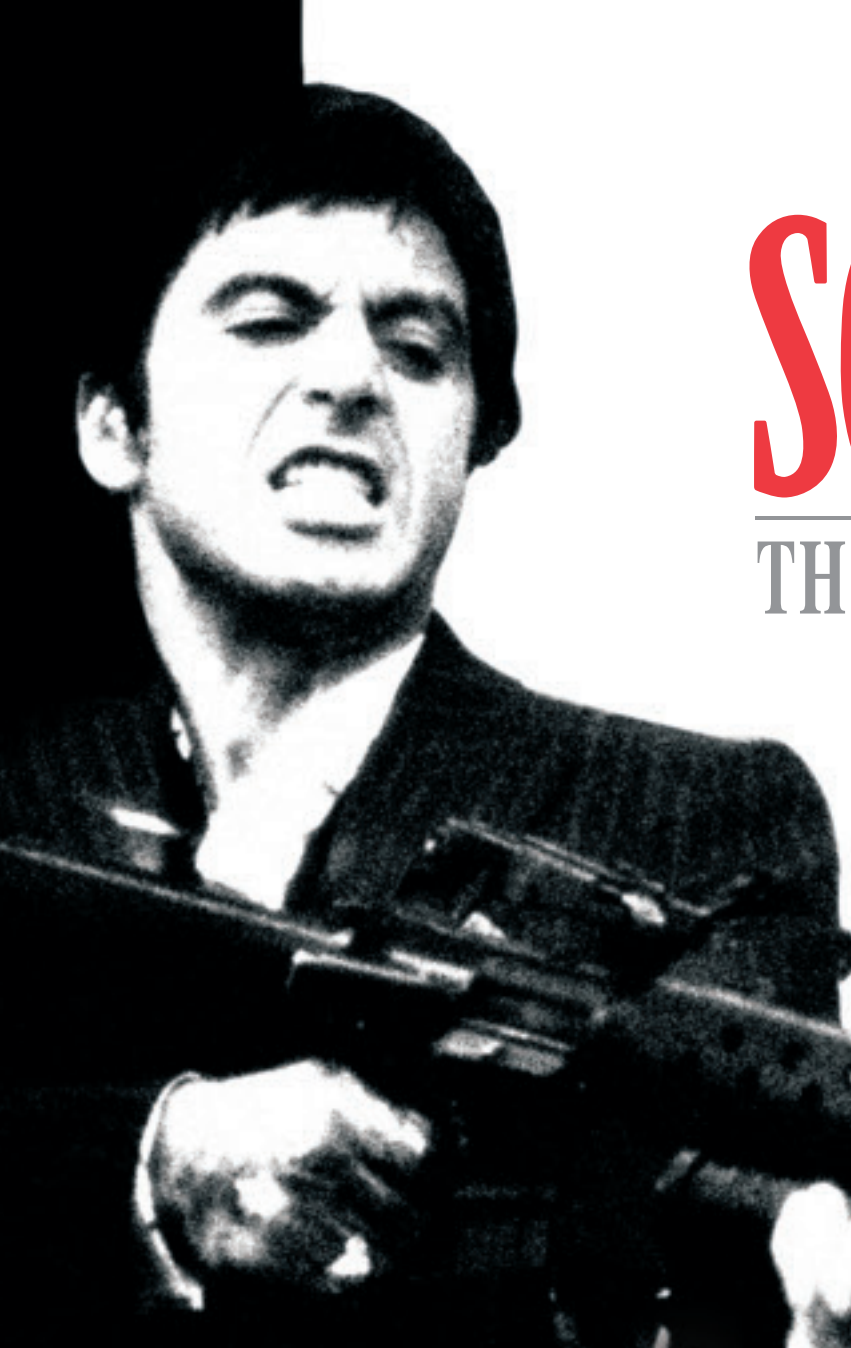


www.pegi.info



A Note to Parents: Scarface is rated R. Consult www.filmratings.com for further information.

"Scarface: Money Power Respect" interactive game © 2006 Vivendi Games, Inc. Developed by FarSight Studios. The FarSight logo is a trademark of FarSight Studios. "PlayStation", "PS" Family logo and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Memory Stick Duo™ may be required (sold separately). "Scarface: The World Is Yours" interactive game © 2006 Vivendi Games, Inc. Developed by Vivendi Games Canada Ltd. Radical Entertainment is a trademark or registered trademark of Vivendi Games Canada Ltd. in Canada, the U.S. and/or other jurisdictions. Scarface is a trademark and copyright of Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing L.L.P. All Rights Reserved. Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft. © 2006 Universal Studios. All rights reserved.



SCARFACE™

THE WORLD IS YOURS



RADICAL
ENTERTAINMENT

FAIRSIGHT
GAMES

SCARFACEGAME.COM
I BUTIK 13 OKTOBER

VÄRLDENS BÄSTSÄLJANDE
SKRÄCKSPEL
ÄR NU
VÄRLDENS
LÄSKIGASTE FILM

"JAG VET ATT
JAG KOMMER
ATT DRÖMMA
MARDRÖMMAR..."

— JANE MAGNUSSON, DN



FRÅN SKAPARNA AV
"PULP FICTION"
"RESERVOIR DOGS"
OCH "THE MATRIX"



KOMMER SNART PÅ DVD!

NEWS



LITA PÅ VÅRA FÖRÄNINGAR

Väntar du på ett särskilt spel eller bara kikar efter något intressant att lägga pengarna på i framtiden? Gamereactor guidar dig...

GAMEREACTOR FÖRHANDSTESTAR KOMMANDE SPEL

Djupdyk i vårt textarkiv: www.gamereactor.se



MÅNADENS HETASTE

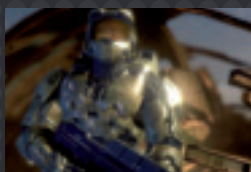
Unreal Tournament 2007

Nästa del i Epics högexplosiva multiplayerfest ser ut att bli ett härligt djupdyk i uppgraderad spelbarhet och läskigt attraktiv grafik...



Mest efterlängtade

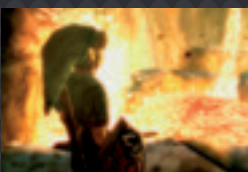
Varje månad slår vi våra kloka (?) huvuden ihop på redaktionen för att enas om de spelen vi just nu längtar mest efter



1:a Halo 3

Xbox 360

Av alla hundratals kommande spel finns det just nu inget som får oss så hysteriskt upprymda som Halo 3. Högupplöst grafik, extremstora miljöer, hundratals fiender, nya vapen och farkoster - Halo 3 kommer att regera!



2:a The Legend of Zelda: Twilight Princess

Gamecube / Wii

Även om Wind Waker var ett bra spel med formidabelt charmig grafik har vi väntat länge på Zelda-spelet som visades upp på SpaceWorld 2000. Om en månad är vår väntan äntligen över...



3:a Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

Playstation 3

Snake är världens coolaste spelkaraktär, och har figurerat i några av de bästa actionspelen vi någonsin testat. I del fyra har han dessutom vitt hår, rynkor och en extremt vålsansad mustasch...

I varje nummer testar vi spel som ännu inte är färdiga. Hur mycket längtar vi efter det färdiga spelet anger vi genom vår termometer. Detta ska naturligtvis inte förväxlas med de betyg vi sätter i recensionerna, men ger ändå en tydlig vink om vartåt det lutar.

GAMEREACTORS TERMOMETER

Iskallt 🔥 Ljummet 🔥 Varmt 🔥 Kokhett 🔥 Vulkanutbrott

WWW.GAMEREACTOR.SE Vill du läsa mer om de mest efterlängtade, kommande spelen eller om våra förhandsintryck från 400 andra, kommande titlar? www.gamereactor.se



KOMMER TILL
**XBOX
360**

Unreal Engine 3.0
Turok baseras på Epics senaste grafikteknologi och ser helt fantastiskt snyggt ut. Vegetationen är tät och levande, karaktärerna realistiska och effekterna imponerar stort.

Premiär 2007

Ilskna dinosaurier

Sockersöta Disney köpte världens argaste indian från ett konkursatt Acclaim... här är den nye Turok!



TUROK
Plattform PLAYSTATION 3/XBOX 360
Utvecklare PROPAGANDA GAMES Utgivare
BUENA VISTA GAMES Speltyp ACTION

Turok är svinarg. Och visst, vem skulle inte vara det efter att ha blivit jagad av mordlystna dinosaurier och vrålande infödingar (med obligatoriska spjut) i 52 år.

För det var så länge sedan han gjorde smygdebut i serietidningsvärlden, allas vår muskulöse dräparindian. Skapad av grabbarna som gjorde Tarzan, utrustad med pilbåge och tramsigt hårband sprang han runt i vad som såg ut som Grand Canyon, i blekt trefärgstryck, och sköt giftpilar på vilsna jätteödlor.

När han sedan 43 år senare gjorde TV-

Handlingen i det nya spelet äger rum 60 år i framtiden, på en mörk, främmande planet

spelsdebut var det i form av Acclaims idag kultklassiska actionrökare Turok: The Dinosaur Hunter till Nintendo 64. Jag minns mycket väl dagen då jag köpte Nintendo 64-spelet, och hur imponerad jag var över den fantastiska grafiken. Att den tunga dimman dolde det faktum att allt

arbetsminne användes för att enbart visa den del av omgivningen som fanns 60 centimeter framför Turok förstod jag aldrig då. Istället såg jag det som en ny, superhäftig effekt som (efter ivrigt upphaussande på skolrasterna dagarna efter) gjorde polarna mycket nyfikna.

Året därpå släpptes Turok 2: Seeds of Evil. Även det utvecklat av Acclaims Austin-studio och även det ett bra spel. Sen gick det utför med våldsamt fart.

Turok: Rage Wars (1999), Turok 3: Shadow of Oblivion (2000) och Turok: Evolution var alla tre bristfälliga produktioner proppade med svagheter. Acclaims interna strid mot en allt svårare ekonomisk situation samt byte av utvecklingstudio och genrens generella

frammarsch är att skylla på.

Men medan vi räknat ut den tokarge indianen för flera år sedan hade relativt nystartade Buena Vista och Propaganda Games helt andra planer. De köpte nämligen Turok-licensen ur Acclaims konkursbo för cirka ett år



SMYGA OM MAN VILL. Eftersom skräcködlorna lyssnar till pistol och gevärseld är det ofta smartast att smyga sig på sina fiender och förpassa dem till dödsriket med hjälp av pilbågen eller kniven.

FAKTA

GAMMAL INDIAN

Turok är en gammal seriefigur som skapades av Rex Maxon och Matt Murphy (Maxon skapade även Tarzan). Det första numret av Turok gavs ut redan 1954. Det första spelet som baserades på Western Publishing och Valiant Comics seriehjalte släpptes till Nintendo 64 i februari 1997. Handlingen kretsade kring Turok och hans kamp för att störta den onde "Campaigner". Spelet bjöd för den tiden på urläckra grafik...

sedan och har sedan dess arbetat hårt på spelet som enligt dem själva kommer att rentvå Turoks idag nedsmutsade namn och återta tronen som actiongenrens ilskne konung.

Det kommande äventyret heter bara Turok och borde därmed indikera att Buena Vista vill återgå till spelseriens ursprung. Så är det dock inte. Handlingen i det nya spelet äger rum 60 år i framtiden, på en mörk, främmande planet där spelaren intar rollen som legoknekten Joseph Turok som tillsammans med ett gäng andra specialsoldater fått i uppdrag att stoppa deras helvide mentor Roland Kane. Roland (vad är det för namn på en arg superskurk egentligen?) är

en efterlyst superbrottsling numer och har tillsammans med sin enorma armé rymt till en främmande planet propad med genetiskt förändrade urtdjur.

Det gäller för Joseph och hans kumpaner att förlita sig på sina vältränade instinkter och stora vetskap om vapen då de genomsöker den främmande planeten efter deras gamle mentor. På vägen stöter de såklart på hundratals blodtörstiga skräcködlor, enorma insekter och givetvis Kanes skjutglada armé.

För även om dinosaurierna givetvis kommer att vara livsfarliga är Propaganda Games noga med att påpeka att Kanes soldater är spelarens huvudsakliga fiende. De berättar också att en stor del av jätteödlorna på planeten kan användas till spelarens fördel om man så önskar. Det ska till exempel gå att skjuta en fiendesoldat på håll, så att denne börjar blöda, för att på så sätt locka fram dinosaurier som givetvis mer än gärna äter honom levande. Det ska även gå aldeles utmärkt att locka till sig dinosaurierna med hjälp av exempelvis nödraketer som man kan välja att använda hur man vill. Att skjuta en nödraket över fiendens basläger för att sekunden senare se hur hungriga raptorer attackerar från alla håll kommer inte att vara någon omöjlighet.

Ödlorna lyssnar också givetvis till pistol eller gevärsskott vilket gör det ytterst nödvändigt att vid vissa tillfällen smyga sig fram och enbart använda Turoks pilbåge eller hans enorma kommandokniv. Genom att erbjuda dessa valmöjligheter menar Propaganda Games att Turok kommer att bjuda på en mycket dynamisk



MASSOR AV VAPEN Propaganda Games lovar att (förutom ett gäng nya vapen) den gamla hederliga hjämborren "Cerebral Bore" kommer att finnas med. Världens roligaste multiplayer-puffra...



FAKTA

TUROK EVOLUTION

Sist vi såg Turok var i Evolution till Gamecube, Playstation 2 och Xbox. Spelet var det näst sämsta i serien efter det horribla Rage Wars och belönades med betyget 4/10 i Game-reactor #1 (Oktober 2002) med beskrivningen: "Spelmekaniskt är Turok Evolution inte bara jobbigt gammaldags utan även halfvärdigt och grafiken är våldsamt ful".

spelstruktur som låter spelaren själv välja hur han vill tackla varje situation.

Turok är baserat på Epics senaste grafik-teknologi (Unreal Engine 3) med skraddarsydda förändringar för ännu mer högupplösta texturer, ett mer komplext system för partikeleffekter och volymetriskt ljud samt möjligheten att bygga större omgivningar.

Huruvida Propaganda Games och Buena Vista lyckas åter skapa det goda rykte som Turok hade för nio år sedan återstår att se. En sak är dock säker: bara vapnet som borrar sig ned i fiendernas hjärnor är med, är vi nöjda...

Petter Engelin

TERMOMETER
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Propaganda Games blandar Halo med Far Cry och resultatet gör oss hungriga på stekt skräcködlor...



SMARTA POLARE Något som Propaganda Games arbetat hårt med är den artificiella intelligensen. Turoks medhjälpare agerar självständigt och smart och tar mer än gärna strategiskt korrekta beslut i pressade situationer. Även fiendesoldaterna är smarta, söker skydd, rycker fram under eldunderstöd och flankerar spelaren.



Bilslakt

Segas krigsracing exklusivt till Playsstation 3...



FULL AUTO 2: BATTLELINES

Plattform PLAYSTATION 3 Utvecklare PSEUDO
Utgivare SEGA Speltyp RACING

Det första Full Auto var skräp. Punkt slut. En blek och problemfylld Burnout-kopia med hemsk miljödesign, värdelös bilfysik och sjukt tråkiga onlinetävlingar.

När Pseudo Interactive nu återvänder till de sargade låtsasgatorna i Staunton City avser de att förbättra så gott som allt. Vi förblir hälsosamt skeptiska däremot.

I Full Auto 2: Battlelines ligger fokus på mer förstörelse. Pseudo har själv erkänt att de förstörbara miljöerna i det första spelet faktiskt inte tillförde speciellt mycket till det spelmässiga och har nu därför arbetat hårt med att förbättra just den biten. Tanken är att man nu ska kunna riva hela hus snarare än att välta ett par lyktstolpar för att på så sätt försvåra medtävlarnas framfart. En av sekvenserna som vi testat innefattar ett enormt vattentorn som vi utan större problem sköt ned med hjälp av en missil. Tornet rasade strax efter att vår bil passerat det och orsakade då total kaos för samtliga bakomliggande bilar.

Multiplayermöjligheterna (via Sonys eget nätverk) är en annan del av spelet som Pseudo arbetat intensivt med. Det nya spelaget Deathmatch kommer att utspela sig i avgränsade kvarter där det bara handlar om att skjuta sönder sina motståndare, inte köra snabbast eller komma först i mål.

Men trots detta (och trots att Full Auto 2 kommer att innehålla fler bilar och fler banor) är bilfysiken i den version vi testat fortfarande lika sladdrig, och fartkänslan lika hopplöst dålig som i det första spelet.

Petter Engelin

TERMOMETER
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Det första spelet luktade hockeyljumske lång väg. Vi tvivlar på att uppföljaren kommer att bli bra.



Premiär 2007



KONTROLLFUNKTIONER Pseudo Interactive och Sega lovar att de kommer att nyttja gyrofunktionen i Playstation 3-kontrollen i Full Auto 2. Vi vet dock inte hur, ännu.



Vertikal förflyttning
Man kommer i Rainbow Six Vegas även att kunna förflytta sig vertikalt genom att klättra i rep eller sänka ned sig själv i svåråtkomliga miljöer.

KOMMER TILL
XBOX 360



Premiär **NOVEMBER**



Terrorister & Roulette

Neondränkta kasinos, helgalna terrorister och skarpladdade MP5:or... välkommen till Las Vegas



RAINBOW SIX: VEGAS
Plattform PC / PLAYSTATION 3 / XBOX 360
Utvecklare UBISOFT MONTREAL Utgivare UBISOFT Speltyp ACTION

Så länge man lär sig av sina misstag är även de värsta fadäserna godtagbara. Åtminstone enligt min mormor som alltid sagt att man måste göra fel för att sedan kunna göra rätt. För efter det plågsamt mediokra Rainbow Six: Lockdown ser det nu ut som att Ubisoft är tillbaka på rätt spår igen med nästa del i spelserien.

I Rainbow Six: Vegas får vi träffa en helt ny grupp av Tom Clancy's specialsoldater. Logan Keller, Michael Walter och Jung Park får i uppdrag att stoppa en terroristorganisation som

snarare än lättillgänglighet som i Rainbow Six: Lockdown. Fienderna är betydligt färre än tidigare, men nu istället avsevärt mycket smartare. Det räcker inte längre att kasta in en lysgranat i varje rum för att sedan storma och skjuta de två eller tre svartklädda skurkar som befann sig där inne. I Rainbow Six: Vegas agerar fienderna mycket intelligent, besvarar spelarens eldgivning från skyddade positioner, är vaksamma mot flankeringar och jobbar tillsammans. Detta ställer betydligt högre krav på spelaren som i Rainbow Six: Vegas intar rollen som Logan Keller, allsidig ledargestalt och rutinerad spaningssoldat.

Vegas ser ut att bli det mest utmanande

Fienderna är betydligt färre än tidigare, men nu istället avsevärt mycket smartare

intagit Las Vegas med avsikt att detonera ett antal bomber. Det gäller för spelaren att under förloppet av 24 timmar förhindra terroristerna framfart i hopp om att rädda Las Vegas stad och dess miljontals besökare från en av de största terroristattackerna i världshistorien.

Ubisoft Montreal med producenten Chad Lebbos i spetsen har i utvecklingen av Vegas valt att gå tillbaka till grundupplägget från Rainbow Six 3 och nu fokuserat på realism

spelet i serien. Ubisoft Montreal har därför pensionerat det traditionella systemet med livmätare och istället sneglat på Call of Duty 2. Om Logan blir träffad, och inte dör på fläcken, blir bilden suddig och hans hörsel försämrats radikalt. Det gäller då att snabbt söka skydd för att kunna återhämta sig.

En annan nyhet i Rainbow Six: Vegas är att man nu enklare kan välja hur man vill tackla varje situation. Genom att trycka ned den

FAKTA
ARG BORGMASTARE
Las Vegas borgmästare Oscar Goodman har flera gånger uttryckt sitt missnöje över att Ubisoft använder staden som en plattform för en påhittad terroristattack. Ubisoft har därför tvingats ta bort ett flertal riktiga kasinon och hotell i spelet och ersatt dem med påhittade motsvarigheter såsom "Dante's Casino".

vänstra analoga avtryckaren lutar sig Logan mot väggkanten och man kan därifrån välja om man vill sticka in gevärspipan och lägga sporadisk nedryckande eld för att låta Jung och Michael avancera in i rummet, eller om man vill kika runt hörnet för att se vad man skjuter på.

Petter Engelin

TERMOMETER
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Teamet som gjorde Rainbow Six 3 är tillbaka och Vegas ser ut att bli det bästa spelet i serien...



VAPEN PÅ LÖSVIKT En efterlängtat och efterfrågad funktion som nu finns med i Rainbow Six: Vegas är att spelaren liksom hans medhjälpare nu kan plocka upp döda fienders vapen.

Är du skottsöker?

Det explosiva jättekrieg som vi kommer att bjudas på i Epics kommande gör oss knäsvaga



UNREAL TOURNAMENT 2007
Plattform PC / PS3 Utvecklare EPIC
Utgivare MIDWAY Speltyp ACTION

Epic har gjort det svårt för sig själva. För förutom att de lovat att flerfaldigt förbättra den redan briljanta spelbarheten från Unreal Tournament 2004 måste de hela tiden slåss om uppmärksamhet med ett annat av studios kommande storspel.

Jag pratar naturligtvis om Xbox 360-exklusiva actionrökaren Gears of War som de senaste 18 månaderna stulit rampliset från Unreal Tournament 2007 på både visningar och mässor. Och visst, Gears of War ser plågsamt explosivt och sanslöst snyggt ut. Unreal Tournament 2007 är dock inte fy skam det heller. Under den gånga Games Convention-mässan i Tyskland i slutet av augusti, fick Gamereactor chans att kika närmare på spelet ytterligare än gång och prata lite med producent Jeff Morris.

Unreal Tournament 2007 är uppdelat i två raser. Axon (tekniktökiga legoknektar) och Necris (utomjordiska monster). Varje sida har fyra stycken fordon till förfogande och två av dessa demonstrerades för oss av Jeff Morris. Axon-rasens tyngsta fordon heter Leviathan och är den största pansarvagn vi sett i ett spel



UNREAL ENGINE 3.0 Unreal Tournament 2007 är baserat på Epics senaste grafikmotor och ser helt fantastiskt ut. Röken, dimman, elden och ljuset i spelet får oss att fnitra hysteriskt.



! FAKTA

NYA WARFARE

Ett av de nya spelsätten i Unreal Tournament 2007 heter Warfare och kretsar kring strider på asymmetriskt designade banor där det ena laget oftast ska förstöra något medan det andra laget ska försvara det. Ibland är det man ska försvara en nyckel till ett kraftfullt vapen som det andra laget kan använda.

någonsin. Denna rymmer fem personer, varav fyra kan styra varsin stativmonterad kulspåra, och är snudd på immun mot fiendeeld. Necris-rasens motsvarighet är den gigantiska, trebenta mördarroboten Dark Walker, som direkt för tankarna till Strider-robotarna från Half-Life

Epic har gjort banorna upp till tio gånger så stora som de i Unreal Tournament 2004

2. Denna kan avfira en extremt dödlig, metertjock laserstråle.

Tack vare dessa nya fordons massiva eldkraft och deras imponerande storlek har Epics designers gjort banorna upp till tio gånger så stora som de i Unreal Tournament 2004. Detta innebär att man både är för långsam och

lite för utelämnad till fots vilket Epic rådit bot på med att implementera en slags svävande skateboard. Med hjälp av denna kan man förflytta sig tre gånger snabbare än om man springer och även utföra enklare trick.

Om ingenting går väldigt fel de närmaste

fyra månaderna kommer Unreal Tournament att rocka hårdare än alla tidigare delar i serien.

_Petter Engelin

! **TERMOMETER**
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Gigantiska banor, urcoola fordon, massiva vapen, perfekt avvägt speltempo och sanslös grafik...

Premiär FEBRUARI

KOMMER TILL
PS3
(PLAYSTATION3)



VM i polygoner

Ett enda skjutvapen i Unreal Tournament 2007 innehåller lika många polygoner som en hel bana i Unreal Tournament 2004. Då förstår man hur grafiskt avancerat det här spelet är.

Premiär DECEMBER



Lättklädda lekar

Team Ninjas gubbsjuka vattenlekar blir högupplösta...



DEAD OR ALIVE: XTREME 2

Plattform XBOX 360 Utvecklare TEAM NINJA
Utgivare TECMO Speltyp SPORT / PARTY

Jonas och Micke gillade det första spelet; Dead or Alive: Xtreme Volleyball. Jag gjorde det inte. Taffligt sammansatt mjukporr blandat med hopplöst tråkig volleyboll och töntiga minispel fick mig att överge kung-fu-kvinnornas lättklädda solsemester.

När Team Ninjas bystiga slagskämpar återvänder till Zack's Island för lite välförtjänt solbadande är jag inte förvånad över att förhandsversionen inte lockar. Det är faktiskt inte alls så snyggt som jag hade förväntat mig. Alla tjejer är modellerade som plastiga barbie-dockor och jag ser faktiskt ingen skillnad på

figurerna i förra spelet och det här. Med undantag för att det är betydligt fler polygoner i bröstet. Volleybollaget är mer eller mindre oförändrat sedan ettan och i mitt tycke ospelbart. Den stora nyheten är att man kan köra vattenskoter. Tänk Wave Race: Blue Storm fast med sämre vägfysik.

Tillkommer gör också andra strandlekar i form av rumpputtning, kapplöpning och samma hoppande mellan flytande plastplattformar som i det första spelet.

_David Fukamachi Regnfors

! **TERMOMETER**
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Bikinis, pinnsmåla fotomodellbrudar, vattenskoter och stekande sol. Det borde vara ett grymt recept på ett lyckat spel, eller? Troligtvis inte.

KOMMER TILL
XBOX 360

DET GUPPAR En av de grafiska effekterna från Dead or Alive-spelen som förstärks flerfaldigt i Xtreme-spelen är systemet som får flickornas bröst att reagera naturligt på deras rörelser...



Serveäss eller surmiss?

Virtua Tennis 2 är världens bästa tennisspel. Kan Sega upprepa succén?



VIRTUA TENNIS 3

Plattform PLAYSTATION 3 / XBOX 360
Utvecklare SEGA/SUMO DIGITAL
Utgivare SEGA Speltyp SPORT

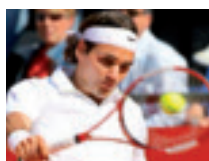
Top Spin i all ära, men när det vankas digital tennis på redaktionen är det fortfarande Virtua Tennis 2 vi plockar fram. Och det är inte konstigt med tanke på att det är så fruktansvärt lättspelat, men ändå precis lagom djupt samtidigt som det på ett mirakulöst sätt känns realistiskt trots sitt ursprung i japanska arkadhallar. Därför ser vi givetvis fram emot Virtua Tennis 3.

Man behöver inte mer än leverera en stenhård serve för att känna att Sega kommer att lyckas, igen. Även om spelet i dagsläget bara är runt 50% färdigställt, känns det helt fenomenalt bra och följsamt. Liksom i tidigare spel i serien svarar din spelare blixtnabbt på dina kommandon, vilket är absolut nödvändigt för att klara av det höga tempot.

Virtua Tennis 3 har en imponerande ensemble spelare med bland annat Roger Federer, Rafael Nadal och James Blake på herrsidan samt Amelie Mauresmo, Maria Sharapova och Venus Williams på damsidan. De är alla mycket porträttlika sina verkliga förlagor, inte bara utseendemässigt utan även i spelstil. Ett exempel är Amelie Mauresmos



BEKANT SPELKÄNSLA Själva spelsystemet känns oerhört mycket som Virtua Tennis 2.



FAKTA OMSLAGSPOJKEN

Roger Federer är Segas omslagspojke för Virtua Tennis 3. Federer är rankad etta i världen och har så varit sedan 2004. Vissa menar att han är den främste någonsin, även större än Björn Borg.

sanslöst kraftfulla enhands-backhand, som får henne att kännas helt annorlunda gentemot andra spelare. Dessutom finns givetvis funktionen för att skapa egna spelare kvar, komplett med ett rejält turneringsläge med mängder av minispel samt matcher på vägen till toppen av världsrankingen.

Sega har traditionellt haft problem med att föra över sina populära arkadspel till hemmabruk och ofta snålat med extra innehåll. I Virtua Tennis har detta märkts genom att man aldrig kunnat göra något så banalt som att spela en match med mer än ett set. Det har man lyckligtvis sett över till denna tredje del som

kommer att bli en riktigt välfylld titel. Bland annat finns nu totalt tolv minispel, varav tio är gamla favoriter för dem som vill spela mer lättam tennis med sina vänner. Dessutom har man slängt in ett onlinestöd så man äntligen kan

Alla spelarna är mycket porträttlika och inte bara utseendemässigt utan i spelstil

få mäta sig mot världseliten. Lite kryptiskt låter Sega meddela att onlinestödet kommer att läggas till i efterhand i Playstation 3-versionen till skillnad från i Xbox 360-spelet, där Live-stödet finns inkluderat från start.

Ännu återstår en hel del finslipning, framför allt kändes de datorstyrda motståndarna lite väl korkade när vi provspelade. Men sammantaget ser Virtua Tennis 3 läskigt lovande ut och vi avser att för alltid pensionera vårt snudd på utslitna Top Spin 2 samma dag som det här spelet dimper ned i redaktionens brevlåda.

_Jonas Mäki

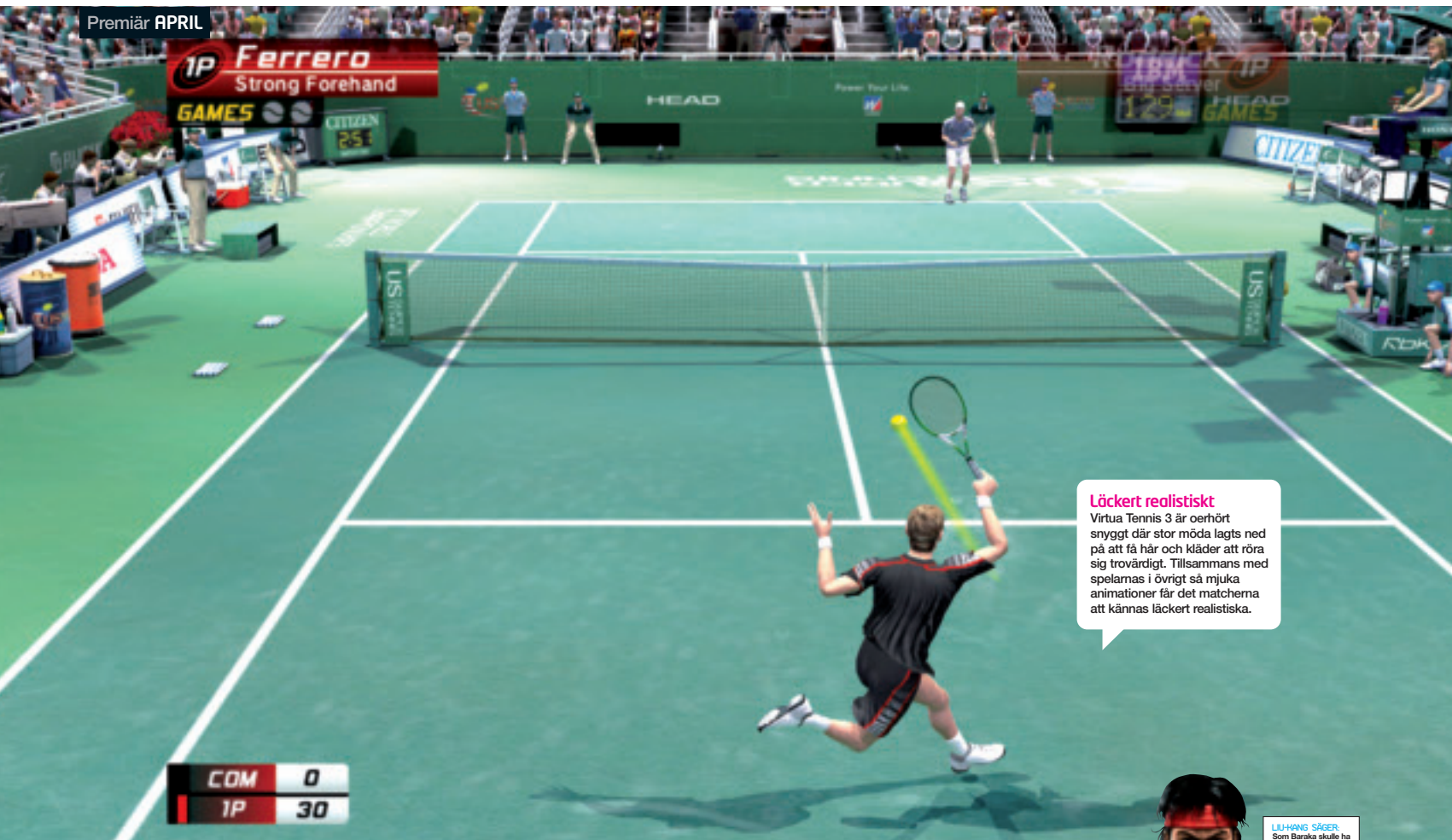
TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Det kommer att krävas mycket för att vi inte ska hänge oss fullständigt till det här spelet.

Premiär APRIL



Läckert realistiskt

Virtua Tennis 3 är oerhört snyggt där stor möda lagts ned på att få hår och kläder att röra sig trovärdigt. Tillsammans med spelarnas i övrigt så mjuka animationer får det matcherna att kännas läckert realistiska.

LIU-HANG SÄGER:
Som Baraka skulle ha sagt, de där lären ser nog goda ut för att slängas på grillen...

SKILLNADER Playstation 3-versionen utvecklas av Sega medan Xbox 360-versionen utvecklas av Sumo Digital som gjorde Out Run 2. Därför kommer det finnas vissa skillnader mellan spelen.



FORGOTTEN REALMS

NEVERWINTER NIGHTS 2

EVERYTHING YOU DO HAS A MEANING



www.nwn2.com

ATARI



OBSIDIAN
entertainment

Neverwinter Nights 2, Forgotten Realms, Dungeons & Dragons and Wizards of the Coast and related logos are trademarks or registered trademarks of Wizards of the Coast Inc. in the U.S. and/or other jurisdictions, and are used with permission. Hasbro and its logo are trademarks or registered trademarks of Hasbro, Inc. in the U.S. and/or other jurisdictions, and are used with permission. Atari and the Atari logo are trademarks owned by Atari Interactive, Inc. The rating icons are trademarks of the Entertainment Software Association. All other trademarks are the property of their respective owners. Marketed and manufactured by Atari Europe SAS, ENT Games Production, Fund 8 Dynamic GmbH & Co. KG, Gruenwald / Munich, Germany.



Zelda: Ocarina of Time
Många ser Ocarina of Time som seriens höjdpunkt, men vi på Gamereactor är rätt överens om att A Link to the Past är det klart bästa spelet i serien.



KOMMER TILL
Wii

Premiär 8 DECEMBER

Fantastiskt lovande...

Efter ett pastellfärgat Gamecube-äventyr är Link arg och vuxen igen



LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

Plattform **WII/GAMECUBE** Utvecklare/
Utgivare **NINTENDO** Speltyp **ÄVENTYR**

Snart är fem års väntan över. För även om vi har fått Wind Waker under tiden, har vi längtat efter Twilight Princess sedan Nintendo visade upp Link i en tokläcker sekvens där han slåss mot Ganon. Det är nog också därför Twilight Princess har försenats åtskilliga gånger, och det som skulle bli räddningen för Gamecube blir nu en fräsch start för Wii; den planerade Gamecube-versionen släpps eventuellt inte i Europa alls.

Men den som väntar på något gott har snart väntat färdigt. Links nya äventyr kommer att bli större än något tidigare Zelda-spel. Det fullkomliga kryllar av hemliga grottor, lömska fiender och nya spännande föremål i Twilight Princess. Varje specialföremål styrs numera med Wii-kontrollen vilket ger en del huvudvärk till en början innan man vänjer sig. Men det är förstas ruggigt intuitivt att spänna bågen genom att hålla in en knapp och dra fjärrkontrollen bakåt, och fiskespelet är roligare än någonsin när man faktiskt kastar ut linan och sedan vevar runt med vänsterhanden. Jag gillar också hur man använder vänsterhanden för att knuffa fiender med skölden, då även den lilla fjärrkontrollen är rörelsekänslig. Värt att notera är det dock att Link, som traditionellt alltid har varit vänsterhänt, här håller svärdet i höger hand. Det vore förstas lite underligt att utföra svärdsrörelserna om alla attacker sedan blev spegelvända, och Nintendo valde därför att gå med majoriteten.

Nintendo har varit extremt försiktiga med att avslöja handlingen, så vi vet väldigt lite om vad som kommer att hända. Vilket förstas är som det ska vara, en av nackdelarna med försenade spel är att man oftast både vet att hjältens bästa kompis är superskurken och att



FAKTA

DEN NYE LINK

Det är underligt att Link är en av spelvärldens mest populära figurer då han aldrig är samma person från spel till spel. Ibland är han ett barn, ibland en tonåring, men varje gång verkar han snubbla över en prinsessa vid namn Zelda. Enligt Nintendo själva finns det dock en tidslinje som binder samman spelen, men de tycker att den är mindre viktig än själva spelen.

hans förlorade farfar egentligen är kung innan spelet ens är släppt. Twilight Princess börjar dock med Link som bondpojke i en trevlig liten by, men det dröjer inte länge förrän allt traditionsenligt går käpprätt åt skogen. Han kommer att hitta till en alternativ värld, skymningsvärlden, där han förvandlas till en varg och måste få hjälp av den mystiska varelsen Midna.

Grafiskt är Twilight Princess till Wii mycket imponerande och det är svårt att föreställa sig att samma spel även kommer till Gamecube. Men där ligger egentligen den enda bristen. Trots en del roliga kontrollidéer är det svårt att se vad Wii-versionen tillför utöver Gamecube-spelet.

_Mikael Sundberg

TERMOMETER
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Svanesång eller perfekt nystart? Bra kommer det i alla fall bli, det kan vi härmed garantera.



BÄTTRE BÅGSKYTTE

Bågskytten i Twilight Princess är mer logiskt nu än i den version vi testade tidigare på E3-mässan, men kräver fortfarande en del träning för att fungera ordentligt.



Rocka vidare

Petter har rockat loss till YYZ i Harmonix uppföljare



GUITAR HERO II

Plattform **PS2/XBOX 360** Utvecklare **HARMONIX**
Utgivare **ACTIVISION** Speltyp **MUSIK**

Premiär 24 NOVEMBER



HÄRDROCKSHIMLEN Madhouse (Anthrax), Shout at the Devil (Mötley Crue), War Pigs (Black Sabbath), You Really Got Me (Van Halen) och Sweet Child O'Mine (Guns N' Roses) är bara några av alla låtar som kommer att finnas med i Guitar Hero II.

Förutom Parappa the Rapper och ett par pinsamma ögonblick tillsammans med Singstar Rocks har musikspel aldrig riktigt varit min grej. Jonas och Mikaelns nordiga överanvändande av ultrajapanska titlar som Pop 'n Music och Dance Dance Revolution brukar vanligtvis ge mig huvudvärk.

Med Guitar Hero var det dock annorlunda. Helt annorlunda. Spelet var väl anpassat till den europeiska marknaden, mer lättbegripligt än Guitar Freaks och framförallt proppat med hårdrock. För att utveckla ett musikspel fokuserat kring gitarrspel utan att inkludera riff från legendariska strängbändare som Hendrix, Richie Blackmore och Brian May borde ha varit förbiudet långt innan Konami fyllde sina Guitar Freaks-titlar med infantil japansk instrument-misshandel.

Den 24 november är Guitar Hero tillbaka, och här på redaktionen är vi laddade som tusan för att återigen inta gamla utprovade hårdrockspöser och skaka huvud så svetten sprutar. Den mest spännande spelmässiga förändringen som Harmonix Guitar Hero II genomgått är att man nu kan kompa varandra i multiplayerläget istället för att dela på tonerna. Medan man själv lägger basslingen kan ens medspelare riva ned taket med distat plock eller riviga riff, vilket av det vi testat känns som en stor stor förbättring. Hela känslan av att faktiskt spela gitarr i ett band infinner sig på ett helt annat sätt i Guitar Hero 2 tack vare detta.

Andra nyheter är förstas alla de nya låtarna, som än en gång visar prov på Harmonix strålande musiksmak. Bland mina på förhand redan utvalda favoriter hittar vi bland annat John the Fisherman av Primus (Les Claypool regerar), Message in a Bottle med The Police (Stings frisyrr regerar), töntiga men obligatoriska Freebird av Lynyrd Skynyrd, Them Bones av Alice in Chains, Strutter med Kiss, Trippin' on a Hole in a Paper Heart med Stone Temple Pilots och YYZ från legendatriska experimentrockarna Rush.

_Petter Engelin



TERMOMETER
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Bara tanken på att bända strängar efter Neil Pearts briljanta trumspel får våra kroppsvätskor att flöda



Hårt demonsmisk

Capcom inviger Playstation 3 med en grafiktung, väldesignad och furiös actionfest. Ändå är vi inte vrålimponerade...



FAKTA

BLONDA HJÄLTAR

Efter att ha haft huvudrollen i de tre tidigare spelen har den platinablonde snyggingen fått lämna över manteln till... en annan platinablond snygging. I trailern som visades får nykomlingen Nero bevittna hur Dante har ihjäl alla hans riddarpolare. Under en häftig strid i en katedral väser även Dante att Neros enda chans är att ge upp. Nero svarar att han ska stjäla Dantes krafter. Upplagt för bråk mellan blondinerna, med andra ord.



DEVIL MAY CRY 4

Plattform PLAYSTATION 3 Utvecklare CAPCOM Utgivare CAPCOM Speltyp ACTION

Med en ursnygg design, ett besinningslöst tempo men framförallt en klockren spelkontroll satte det första Devil May Cry-spelet en standard som egentligen bara God of War har lyckats överträffa. Just systemet med att ha en knapp för pistolerna och en knapp för svärdet gjorde att du blixtnabbt kunde växla mellan de två utan att behöva byta vapen eller gå in i någon meny eller annat krångligt.

Uppståndelsen och förväntningarna på den fjärde delen i serien har varit stora ända sedan det där frestande grafikdemot på E3 2005, så

Under den vackra, högupplösta ytan hittar jag tyvärr inga egentliga spelmässiga nyheter.

det föll sig naturligt att direkt gå och ställa sig i kön så fort mässportarna slog upp. Trots det, och trots att det bara var press där på fredagen, fick jag ändå vänta i rejäla femtio minuter. Dessa tillbringades med ihärdigt studerande av den trailer som obönhörligt loopades på plattskärmarna i båset. Dante har som bekant blivit utbytt, men det är rätt svårt att se skillnad på honom hans ersättare

Nero. Hade ingen sagt något hade jag bara antagit att det rörde sig om en nydesignad Dante.

Demot börjar stillsamt med att Nero springer omkring i någon form av borgmiljö. Det är solnedgång, det är vackert ljussatt och det är högupplöst. Jag springer nedför några trappor till en rund fontän och träffar på mina första fiender. Jag låter den första ondingen smaka pistolkulor på avstånd medan den andra barskt tas om hand med svärdet. Jag får slå mig igenom några rum i slottet för att till slut hamna i ett hamnliknande område där demot tar slut.

Nero har begåvats med en helt ny "Devil Bringer"-attack. Trycker du på cirkel slänger han iväg en eldliknande hand och tar tag i fiender. Du kan

antingen dunka dem i marken eller fortsätta kombinationen med svärdet. Du ska även kunna styra handen med styrspaken och på så sätt bunta ihop flertalet fiender.

I övrigt betar sig Nero i allt väsentligt exakt som sin föregångare. Visst är såväl karaktärsmodeller som miljöer snyggare, men spelmekaniken är exakt densamma som förut. Till och med kameran har kvar sin karaktäristiska bångstyrighet. Under den vackra, högupplösta ytan hittade jag inga egentliga spelmässiga nyheter. Det kändes enbart som gamla grejer uppkädda i nya kläder. Visst är grundkonceptet i Devil May Cry fortfarande bra, men det känns som att serien skulle må bra av att utvecklas.

Hoppas att Capcom har några överrask-

ningar på lur, i annat fall löper Devil May Cry 4 en stor risk att inte bli mer än en visuellt bedårande men lat och plågsamt oambitiös bagatell.

David Fukamachi Regnfors

TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR

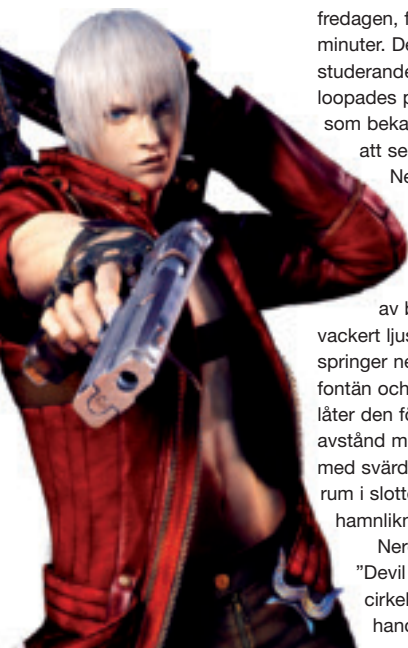


Hjälten Dante är utbytt mot nykomlingen Nero, men i övrigt är det mesta sig alldeles för likt...



Eldig avslutning

Demot på Tokyo Game Show avslutades med en teasertrailer utav guds nåde. Nero går längs en övergiven gata. Plötsligt uppenbarar sig en stenhård och gigantisk elldemon.



Premiär 2007



FULLSTOR PICKADOLL Nero har bara en pistol jämfört med Dantes två, vilket gör hans eldgivning långsammare. Å andra sidan är den ju så stor och fin att det är svårt att klaga. Dessutom har han ju sin nya Devil Bringer-attack att liva upp saker och ting med.



Cool and Stylish

...är Capcoms ledord i Devil May Cry 4. Nero själv är lika välskräddad som sin föregångare och fienderna är också riktigt coola. De ser ut lite som ultraonda strumpdockor med stelkramp och inger ett klart obehagligt intryck.

Striden är allt

Segas erfarna karatekungar slåss på Playstation 3...



VIRTUA FIGHTER 5

Plattform PLAYSTATION 3 Utvecklare SEGA
Utgivare SEGA Speltyp FIGHTING



Premiär MARS



SMAKFULL DESIGN Designen är fortfarande lågmäld och realistisk, men med spelets alla valmöjligheter kommer man att kunna klä om sina favoriter nästan hur som helst.

Virtua Fighter är den allra äldsta tredimensionella fightingserien. Redan 1993 föddes den, och grundade då spelsystemet som sedan dess varit det bästa i hela slagsmåls-genren. Trots att uppstickare som Tecmo och Namco imiterat och utvecklat konceptet med spektakulära karaktärer och överdrivna rörelser har Sega hållit fast vid grundtanken: striden mellan två spelare. Det är bara spelarnas skicklighet som bestämmer resultatet, precis som det ska vara.

Till del fem har Sega rekryterat två helt nya kämpar, den mexikanske fribrottaren El Blaze (Rey Mysterios bror?), och Eileen, en liten flicka som utnyttjar apstilen av kung fu och förlitar sig på oväntade attacker och vilda utspel. Båda två är vansinnigt snyggt animerade, precis som resten av det gamla gardet. Gamle stengubben Lau har blivit om möjligt ännu hårdare och min personliga favorit Aoi är sötare än vad som borde vara tillåtet.

Då Virtua Fighter 5 är ett renodlat tvåspelarspel är det lite underligt att Sega inte tänker ge oss ett onlineläge, men de menar att spelet skulle behöva förenklas för att inte störas av ofrånkomliga förseningar i kommunikationen, vilket skulle störa den inarbetade spelkänslan. Vi får helt enkelt fortsätta att terrorisera våra närmaste med utmaningar. Men det borde inte vara svårt att hitta motstånd: för första gången på länge är Virtua Fighter det klart snyggaste fightingsspelet på marknaden och lär fortsätta vara så tills Soul Calibur 4 släpps. Det lär också bli ett av de första spelen till Playstation 3 vid den europeiska premiären (i mars) och borde stå högt upp på alla hobbypugilisters önskelistor.

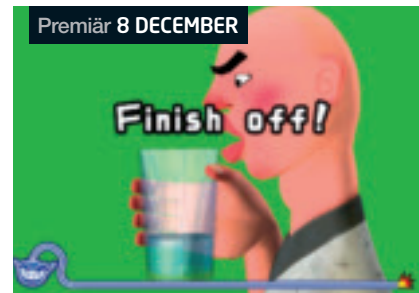
_Mikael Sundberg

TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Vi har redan börjat plugga specialtekniker och förbokat den fetaste arkadjoysticken.



DRICK UPP Låtsas att fjärrkontrollen du håller i handen är ett glas och stjälp i dig. Det är bara ett exempel på de naturliga och intuitiva rörelserna som Wario Ware utnyttjar.

Skrottfest...

Nintendo bjuder på 200 nya sätt att förnedra polarna på



WARIOWARE: SMOOTH MOVES

Plattform Wii Utvecklare NINTENDO
Utgivare NINTENDO Speltyp PARTY

Fånga pinnen! Pang, nästa spel. Ät upp mackan! Pang, nästa spel. Spöa Bowser! Pang. Det hysteriska tempot och den roliga designen har gjort Wario Ware-spelen till moderna klassiker. Trots de varierade uppgifterna är kontrollen (nästan) alltid helt intuitiv. Därför är Wario Ware förstas ett spel som passar som hand i handske till Wii. De flesta andra spelen tonar ner användningen av fjärrkontrollen och låter dig kontrollera Samus eller Mario med minimala handledsrörelser. Men inte Wario. Nej, den dryge och ohyfsade lurken vill att du ska uppföra dig som en pajas framför TV:n. Till dina kompisars stora nöje, förstås.

Precis som tidigare spel är Smooth Moves uppbyggt kring en rad superenkla spel som varar ungefär fem sekunder vardera. Utmaningen ligger förstas i att vara på hugget och snabbt lista ut vad som ska göras. Förut har det bara funnits styrkorsriktningar eller en A-knapp att fundera på, men numera styrs hela spelet av rörelsekänsligheten i Wii-fjärrkontrollen. Det sänker tempot en aning, då spelet snabbt tipsar om vilken position som ska användas härnäst, men det gör alltså också det hela till en skrottfest utan dess like. Använd fjärrkontrollen som ett handtag för att spränga dynamit, håll den i din utsträckt handflata för att hälsa på din Nintendogs-hund, sätt den mot höften och snurra din virtuella rockring, det är ingen hejd på variationen. Ett tjugotal olika användningssätt finns med, vilket gör det hela lagom omväxlande men ändå begripligt.

Även om Wii Sports följer med konsolen så är Wario Ware det bästa spelet för att demonstrera för vänner och familj varför de bör tillbringa kvällen med att fjanta runt med en vit fjärrkontroll i handen. Den enda nackdelen med spelet är väl att en ensam spelare inte har så mycket att hämta. Sammanlagt bjuder Wario Ware: Smooth Moves på ungefär 200 mikrospel vilket borde räcka ett bra tag. Vi ser i alla fall fram emot långa spelkvällar med redaktionsuppgörelser på liv och död.

_Mikael Sundberg

TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR

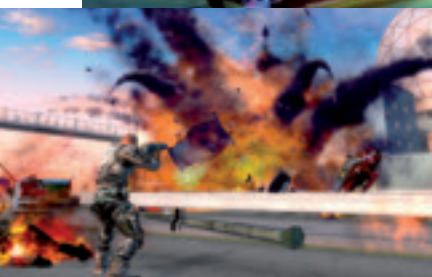


Mer vansinnigt plojpartajande, nu med mängder av roliga grenar som nyttjar Wii-fjärrkontrollen.





Premiär 2007



MAXIMAL FÖRSTÖRELSE Den mängd förstörelse och maximalt kaos som man kan orsaka i Crackdown är flera gånger större än i Grand Theft Auto III eller i Saints Row. Det går exempelvis alldeles utmärkt att slunga upp en lastbil 100 meter i luften för att där skjuta på den med målsökande missiler.

Polisbrutalitet

Hjärnan bakom det första Grand Theft Auto-spelet har blandat sitt originalkoncept med styrkan från Marvels snorgroa seriehjärte...

CRACKDOWN
 Plattform XBOX 360 Utvecklare REAL TIME WORLDS Utgivare MICROSOFT
 Speltyp ACTION

Om jag var David Jones, mannen bakom Crackdown, skulle jag vara hutlöst bitter och konstant sur. Varför? Killen var den som kom på idén till det första Grand Theft Auto-spelet men hoppade sedan av innan Rockstars uppköp och innan spelserien blev tredimensionell.

30 miljoner sålda Grand Theft Auto-spel senare siktar nu Jones på att bevisa att hans vision om det perfekta sandlådespelet ursprungligen var en ännu större, ännu friare och ännu mer våldsamt sådan än vad Rockstar lyckats åstadkomma.

I kommande Crackdown axlar spelaren rollen som specialpolis med uppdrag att förinta

stadens 21 gangsterledare för de tre största gängerna. Till sin hjälp har man alla vapen i världen, möjligheten att förvandla vanliga, trista bilar till futuristiska vrålkåsar samt världens absolut starkaste ben.

Huvudpersonen (hjälten är fel ordval) är nämligen övernaturligt stark och snabb, och kan både hoppa över hustak, kasta omkring skolbussar samt slå sina fiender så hårt att de flyger flera kvarter. Vår senaste testsession med Crackdown påvisar att David Jones och kompani slipat på en del sedan sist. Spelkontrollen är dock fortfarande sladdrig och staden ser fortfarande för tom och ödslig ut.

Petter Engelin

TERMOMETER
 GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR

Såväl grafiken som uppdagsvariationen och spelkontrollen lämnar en hel del att önska.

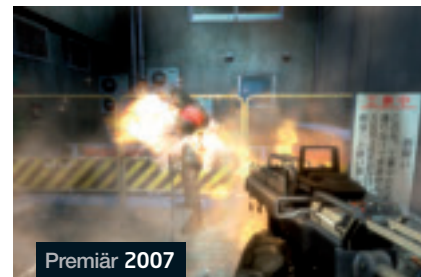


FAKTA

MED EN POLARE

En av de absolut mest spännande funktionerna i Crackdown är samarbetsläget. Via Xbox Live kommer man att kunna avnjuta hela äventyret tillsammans med en kompis och då givetvis orsaka ännu större förstörelse än på egen hand. Man kommer till exempel kunna slänga iväg en bil med sin kompis på taket, för att han sedan från luften ska kunna hoppa dubbelt så högt som det annars går.

FÖRST TILL PSP Det första Coded Arms var tillsammans med Death Jr de två första spelen som Konami släppte till PSP.



Premiär 2007

Cyberspace

Töntig handling och ojämn grafik i Konamis kommande

CODED ARMS ASSAULT
 Plattform PLAYSTATION 3 Utvecklare KONAMI Utgivare KONAMI Speltyp ACTION

Kommer du ihåg filmen Gräsklipparmannen? Töntig science fiction-historia om en korkad trädgårdskille som gjordes supersmart med hjälp av virtual reality (av en stressad Pierce Brosnan).

Konami har troligtvis upptäckt filmen cirka 14 år för sent och nu helt fastnat för det extremt töntiga konceptet att låta spelaren (som är en sjuhelvetes vass hacker) agera virtuellt superpolis i en påhittad datorvärld i jakt på ett livsfarligt brottsyndikat. Bara en sådan sak som att pressinformationerna från Konami berättar att äventyret utspelas i "Cyberspace" för oss ytterst tveksamma till Coded Arms Assault. Konami har även utlovat ett massivt flerspelarläge för upp till fyra spelare samtidigt. Men ska tydligen, via Sonys eget nätverk, kunna koppla upp sig tillsammans med tre skjutglada vänner och assistera varandra genom hela äventyret. Grafiken (baserad på Epics Unreal Engine 3.0) är, av det vi hittills sett, detaljerad och proppad med effekter. Tyvärr hackar dock Coded Arms Assault ungefär lika mycket som som en trasig diabolprojektör. Detta tillsammans med den töntiga storn gör oss väldigt skeptiska.

Petter Engelin

TERMOMETER
 GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR

Nog för att PSP-spelet var ruttet, men Coded Arms Assault kan mycket väl bli ännu sämre...

Turboladdade Evo 9:or

Petter har kikat en snabbis på Codemasters nästa (lortiga) del i Colin McRae Rally-serien

Premiär 2007



COLIN MCRAE: DIRT
 Plattform PC / PLAYSTATION 3 / XBOX 360
 Utvecklare CODEMASTERS Utgivare CODEMASTERS Speltyp RACING

Traditionellt rally är ungefär lika populärt i USA som talibaner. Loeb, Grönholm och Solbergs vilda framfart i de europeiska snårskogarna tilltalar inte den amerikanska motorsportpubliken som istället föredrar Hill Climb och i viss mån även Rallycross.

Detta rallyexperterna hos Codemasters rättat sig efter i utvecklingen av nästa del i Colin-serien och istället siktar på ett mer frenetiskt, lättillgängligt och snabbt rallyspel i samma anda

som Digital Illusions Rallisport Challenge 2.

Colin McRae: Dirt kommer att innehålla 900hk urstarka Hill Climb-monster, grupp-B-bilar och andra söndertrimmade vrålkåsar som skulle totalförbjudas i WRC bara efter en sträcka. Tanken är att erbjuda ett smutsigare, våldsammare och mer intensivt alternativ till de som skrämts bort av de tålmodskrävande point-to-point-tävlingarna från tidigare delar i serien.

Petter Engelin

TERMOMETER
 GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR

Snabbare, snyggare, råare och mer intensivt än någonsin tidigare. Dirt har potential att bli riktigt bra.

MER RIKTIGT RÅÖS! Codemasters avser att skapa ett snabbare och mer ösigt spel denna gång.

STRONGHOLD LEGENDS

**Three Mighty Heroes, Three Deadly Armies.
Powerful Magic meets Brutal Steel.**



26 missions over 3 unique campaigns all with advanced AI, give the best ever single player Stronghold experience.



100% more siege equipment and castle traps - werewolf launchers, scake hurlers, tunnel systems, dragon harpoons



Brand new 4-player multiplayer features, including a challenging skirmish mode Deathmatch and 'King of the Hill'



www.strongholdlegends.com





Det är tacken det...
Vi fick ett finger i nyllet då vi skulle kasta ett magasin till vår kamrat och missade. Tur för den otacksamma jäveln att han är så sanslöst välmodellerad. Annars hade det kunnat gå illa.

KOMMER TILL
XBOX 360

Premiär 2007

Pricksäkra polare

Hård samtidsaction och manlig vänskap i EA:s nya



ARMY OF TWO

Plattform PLAYSTATION 3 / XBOX 360
Utvecklare EA MONTREAL Utgivare EA
Speltyp ACTION

Det verkar som att ordspråket "it takes two to tango" har suttit uppklistrat på mången spelutvecklarvägg det senaste året. EA vill ju såklart inte vara sämre än någon annan och är därför på gång med sitt alldeles egna actionspel med fokus på teamwork. Om vi är upphetsade? Svar ja.

Inramat av samma CNN-doftande nutidskrigande som Black, målar Army of Two upp ett sant scenario där det amerikanska försvaret alltmer förlitar sig på privata militära bolag, så kallade PMC:s (Private Military

Precis som namnet antyder är Army of Two helt inriktat på en samarbetande duo

Contractors). Från att ha introducerats under Vietnamkriget har deras antal tiodubblats och är ständigt stigande. Som en av dessa småföretagare i militär tjänst gäller det för dig att samarbeta med din partner under ett antal halsbrytande uppdrag och dra nytta av det faktum att ni är just... två. För precis som namnet antyder är Army of Two helt inriktat på en samarbetande duo. Äntligen verkar

spelutvecklarna ha insett det vi spelare vetat i evigheter: att det är mycket roligare att göra något tillsammans snarare än att kämpa mot varandra.

En sekvens i början av spelet ser Tyson Rios och Elliot Salem dinglandes i en gemensam fallskärm. Medan din partner håller i tyglarna och styr, är du fri att skjuta fienderna på marken nedanför. Det gäller dock att hojta till ifall det går för långsamt eller snabbt, något som görs i USB-headsetet. Nu känns det kanske inte lika naturligt att som svensk sitta och skrika "accelerate!" eller "slow down!", men idén är ändå häftig.

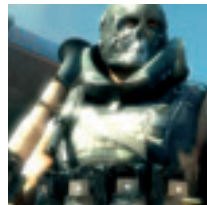
Det simultana prickskytet har redan nämnts, men är fortfarande lika läckert. Två

sikten visas på skärmen och så gäller det att samordna eldgivningen för att slå ut fienderna innan de hinner uppfatta något eller varna varandra. Likaså kryllar hela spelet av olika småmoment när den tvåhövudade armén firar ned varandra längs husfasader, kör gaffeltruck eller bara idkar hjärtlungräddning på varandra.

För att ge spelaren en uppsikt över situationen delas skärmen av i två eller tre



SPELA TILLSAMMANS Hela tanken med Army of Two är att det ska spelas tillsammans. Antingen med en kompis online eller tillsammans med datorn.



FAKTA

SAMARBETE

Innan versus-hysterien drog var samarbete den klart vanligaste formen av flerspelarläge. Konami var en av de flitigaste utvecklarna och försejdede 80-talets uppväxande släkte med en rad oförglömliga kompisäventyr i serier som Gradius och Probotector. Vid 16-bitsmaskinernas intåg kom dock titlar som Mario Kart och Street Fighter II och ställde samarbetets-tanken i skamvrån. Ända tills nu då.

delar vid samarbetssekvenserna; en för varje karaktär och ibland även en överblicksbild. Det är vid sådana här tillfällen man verkligen tackar sin glada skapare för HD-standarden som besparar en det ökända Nintendo 64-kisandet.

I slutändan hänger dock resultatet på hur väl man lyckas med datorns intelligens. EA har inte gjort det lätt för sig själva genom att bygga hela spelidén kring tvåsamhet och samtidigt hävda att det ska gå lika bra att spela ensam med datorn som tillsammans. Huruvida de lyckas eller inte kan vi inte säga än, men redan framstår spelet som sanslöst lovande. Fullspäckat med fräscha idéer och uppbackat EA:s enorma kassakista har Army of Two alla förutsättningar för att slå försäljningsrekord när det släpps nästa år. Vi har redan satt dreggelrekord.

David Fukamachi Regnfors

TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Vuxna män gör saker tillsammans. Och sällan har det sett roligare ut än i Army of Two...

METAL GEAR SOLID SNEAKS ONLINE

THREE DISCS, ONLINE MODES, MOVIE GALLERIES AND EXTRA STORIES - BEHOLD YOU DIDN'T SEE THAT COMING!

THE DEFINITIVE METAL GEAR SOLID 3 EXPERIENCE IS HERE. MGS3: SUBSISTENCE IS A THREE DISC COLLECTOR'S EDITION THAT PERFECTS THE THIRD GAME IN THE CRITICALLY-ACCLAIMED MGS SERIES, TAKING IT TO A WHOLE NEW LEVEL. SNEAK THROUGH THE LUSH VEGETATION OF THE JUNGLE AND EXECUTE ADRENALIN-FUELLED CLOSE-QUARTERS COMBAT IN AN UNFORGETTABLE SINGLE PLAYER MODE. THEN TAKE SNAKE ONLINE IN ALL NEW MULTIPLAYER MODES FEATURING INTENSE DEATHMATCHES, ADDICTIVE SNEAKING OBJECTIVES, AND UNIQUE RESCUE MISSIONS. SHOULD YOU EVER WANT TO TAKE A BREAK FROM THE SINGLE PLAYER AND ONLINE MODES, THE 3 1/2 HOUR MGS3 MOVIE IS ALSO INCLUDED, ALLOWING YOU TO VIEW THE INCREDIBLE STORY OF SNAKE EATER FROM START TO FINISH. EVEN A HILARIOUS SECRET THEATRE AWAITS YOU, FILLED WITH NEVER-SEEN-BEFORE OUTTAKES. FINALLY, PLAY THE CLASSIC TITLES THAT SPAWNED THE METAL GEAR SAGA WITH PIXEL-PERFECT VERSIONS OF THE ORIGINAL METAL GEAR AND METAL GEAR 2: SOLID SNAKE GAMES!



"En förfinaad version av ett redan fantastiskt spel"
9/10 Gamereactor

"Det känns verkligen som att spela ett helt nytt spel"
10/10 Reset

"...den nya kameran känns som en helt ny spelmotor och gör att metal gear solid 3 känns som ett helt nytt spel att spela"
9/10 Super Play

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID 3
SUBSISTENCE



THE CONQUEROR



An amazing new graphics engine delivers impressive detail from every possible angle.



Command a massive economy, with over 45 goods and services, both within your cities and through foreign trade routes.



Experience the Living City as your citizens work, prosper, and thrive in realistic ways.

BEHOLD THE REBIRTH OF THE BEST-SELLING
HISTORICAL CITY BUILDER SERIES

HAS RETURNED



Rule wisely or be prepared to deal with fires, plagues, and riots.



CAESAR IV





SUPER MARIO GALAXY

MARIO ÄR ÄNTLIGEN TILLBAKA I ETT GENUINT PLATTFORMSSPEL.
MIKAEL SUNDBERG HAR TESTAT NINTENDOS NYA STJÄRNSMÄLL

Plattform **Wii** Utvecklare **NINTENDO** Utgivare **NINTENDO** Speltyp **PLATTFORM** Premiär 2007

Jag står i en stor sal med ett femtiotal Wii-konsoler och minst tio gånger så många speljournalister. Jag har precis lyckats klämma mig fram till en av de överfyllda Super Mario Galaxy-stationerna och fått den lilla Wii-fjärrkontrollen fastspänd runt handleden. Kvällens DJ gör sitt bästa för att misshandla mina trumhinnor med någon vedervärdig brittisk technopop och till ljudmattan kommer diverse spelljud, spridda glädjeron och förstås mitt eget hjärta som dunkar. Det här är Super Mario Galaxy, spelet vi har längtat efter sedan 1997 eftersom Super Mario Sunshine blev en besvikelse. Det här är vad det länge omtalade Super Mario

128 slutligen förvandlades till. Det här är Nintendos främsta och stoltaste flaggskepp i det brutala och utdragna kriget om våra plänböcker.

Bredvid mig står en hjälpsam demonstratör som pekar ut de olika funktionerna på den vilt främmande kontrollen, men jag lyssnar inte. Mario står på skärmen framför mig. Jag har en styrspak i min vänstra hand, jag har en A-knapp i min högra hand, mer behöver jag inte veta just nu. Mario kutar framåt mot en rad avsatser på den lilla ön mitt i ingenstans där vi befinner oss, han gör ett hopp, han gör ett till hopp, han tar den tredje plattformen i ett superhopp och jag ler ett brett leende. Det tog fem sekunder att avgöra om Super Mario



FAKTA
EN SUPERSTJÄRNA
Mario skapades av Nintendos spelmaestro Shigeno Miyamoto som en fiende till Donkey Kong. Men så fort han fick chansen till egna äventyr i Mario Bros och Super Mario Bros stod det klart att Nintendo hade fått en ny galjonsfigur...

Galaxy kommer att bli bra eller inte.

Så springer jag fram till en lysande cirkel, och det blir faktiskt dags att lyssna på den där demonstratören. Super Mario Galaxy utspelar sig, som namnet antyder, i yttre rymden. I denna rymd, som verkar innehålla alldeles tillräckligt med luft för Mario att andas, finns ett stort antal småplaneter. Det bästa sättet, men förmodligen inte det enda, att ta sig mellan dessa är att utnyttja de lysande cirkelarna för att slunga sig mellan planeterna och förhoppningsvis hitta rätt väg för att komma vidare eller åtminstone några mynt att samla på sig. Wii-fjärrkontrollen fungerar som en muspekare, och när jag pekar mot cirkeln och skakar på fjärren

KANONKUL De dumma Bullet Billsarna är något målsökande och kan lockas iväg för att spränga bort hinder.



DET GENIALA MED DET FAKTUM ATT ALLT I SUPER MARIO GALAXY UTSPELAR SIG I RYMDEN ÄR GRAVITATIONEN

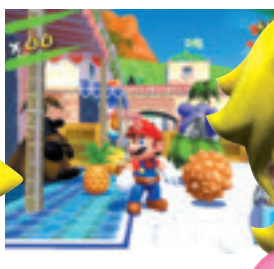


INTERPLANETÄRA RESOR Mario flyger automatiskt till nästa planet, men på vägen kan han samla på sig stjärnor.

SUPER MARIO SUNSHINE

Marios förra plattformsäventyr var blött...

Hur följer man upp världens bästa plattformsspel? Jo, man väntar fem år, hänger på Mario en vattenslang och hittar på en gräll söderhavsvärd att leka vattenlekar i. Super Mario Sunshine var absolut inget dåligt spel och bjöd på en del geniala effekter och funktioner, men som uppföljare till Super Mario 64 räcker det inte med att vara bra. I vår recension gav vi Super Mario Sunshine betyget 8/10 med motiveringen: Ett bra spel som dock inte ens är nära mästerverket Super Mario 64.



aktiveras den och Mario flyger iväg mot nya mål. Pekaren används också för att få Mario att snurra och på så sätt knocka fiender, och för att plocka stjärnor från himlen medan man flyger. Vad man sedan gör med dessa stjärnor hann jag inte lista ut, men det finns säkert något syfte med det också.

Det geniala med det faktum att allt utspelar sig i rymden är gravitationen. De flesta världarna är klotformade och det går därför att springa runt precis som man vill. Det som först verkar vara en liten rund platta visar sig snart vara en komplett minivärld med ett gäng fiender och pussel, som samtliga utnyttjar det faktum att man rör sig helt och hållet i tre dimensioner. I den värld jag får testa finns det fullt av Bullet Bill-kanoner, och de ilska



FULL SNURR Marios nya snurrattack används både till att besegra fiender och för att likt Link leta efter pengar i högt gräs. Det är en kul funktion, vi fruktar bara för våra handleder efter utdragna spelpass.

kanonkulorna flyger kors och tvärs. Ändå känns det helt naturligt, till och med när Mario springer iväg längs en rad plattformar som vrider sig gentemot varandra så att jag till slut springer upp och ner.

Så fort jag fick kläm på det där med åkandet mellan planeterna stack jag iväg åt ett helt annat håll än det var tänkt. Så min stackars demonstratör har ingen aning om vad jag ska göra och jag kan utforska på egen hand. Till slut hamnar jag på en mörk, förbränd planet med en pöl lava längst upp (eller längst ner, eller hur det nu blir). Det dröjer inte länge förrän ett hemskt monster tittar upp och börjar skjuta eldklot efter mig. Bosstriden är rätt svår och kräver att jag precisionssnurrar ett gäng kokosnötter i huvudet på monstret, men framför allt är det imponerande rent grafiskt. Medan många Wii-spel ser ut som de något upphottade Gamecube-spel de är bjuder Super Mario Galaxy på ett

SUPER MARIO SUPERSTAR

Några av Marios stoftaste stunder som plattformskung...



SUPER MARIO BROS NES/1987

Super Mario Bros revolutionerade så många speltekniska funktioner att det är svårt att veta vart man ska börja. Men det var själva spelkänslan och enkelheten i spelkontrollen, som gjorde det till en oöddlig klassiker.



SUPER MARIO BROS 2 NES/1989

Super Mario Bros 2 designades egentligen som ett helt annat spel och Mario (och gänget) stoppades in i efterhand. Men det hindrar inte spelet från att vara ett av de roligaste och mest varierade Mario-äventyren någonsin.



SUPER MARIO BROS 3 NES/1991

Super Mario Bros 3 pressade NES till den absoluta bristningsgränsen och gav oss ett äventyr som fick oss att glömma att japanerna redan satt och spelade Super Mario World.



SUPER MARIO LAND GAMEBOY/1993

Det första spelet som vi på redaktionen testade till Gameboy och ett maffigt äventyr med annorlunda design, nya fiender och massor av oförglömliga banor och bossar.



SUPER MARIO WORLD SUPER NINTENDO/1992

Marios Super Nintendo-debut är idag tillsammans med Super Mario 64 de två bästa spelen i serien. Fantastisk grafik, superb variation och underbar musik gjorde detta till en superklassiker...



UPP ELLER NER? Det känns ytterst underligt att springa runt på undersidan av en diskusformad planet, men så fort jag slutar oroa mig för att falla av kan jag njuta av friheten och rörligheten.



STOR BOSS En av spelets bossar är en gigantisk mekanisk sak som faktiskt täcker en hel planet. Om du springer längs dess ben kan du komma åt huvudet och knocka den.



VÄGEN TILL DET OKÄNDA Hur de magiska cirkelna fungerar enligt spelets värld vet vi inte, men i praktiken kan du välja väg genom världsrymden genom att sikta på de olika cirkelna.

SUPER MARIO 64

Världens bästa plattformsspel någonsin...



I Gamereactors Topp-100 lista över tidernas bästa spel placerade sig Marios tredimensionella debut på tredje plats. Motiveringen löd: "Marios tredimensionella debut var hans främsta någonsin och dessutom mer utmanande än tidigare. Grafiken fick Marios gräsklädda värld att kännas mer som en riktig värld, utan att den speciella charm som vilat över tidigare spel försvann. Istället blev den ännu större".

fyrverkeri av läckra effekter. Lavan skvalpar runt så att jag nästan får det varmt om fötterna, och hettan får skärmen att bölja i en supprmaskig effekt. Efter några välriktade nötter i pallet ger eldmonstret upp och resan kan gå vidare mot nya spektakulära mål.

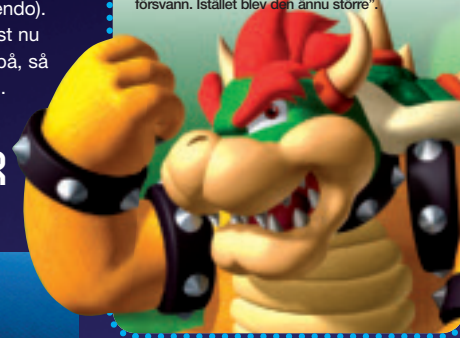
Att Super Mario Galaxy var bra insåg jag alltså efter fem sekunder, och det känns såhär på förhand som ett

strålande spel som utnyttjar Wii-kontrollen på ett alldeles lagom sätt, utan att krångla till det allt för mycket. I grunden finns den fantastiska spelkänslan från Super Mario 64 och fantasirikedomerna från de bästa spelen i serien, toppat med massor av nya roliga idéer. Tyvärr kommer vi dock att få vänta lite till efter den 8:e december (då Wii släpps i Europa) innan vi får bekanta

oss ytterligare med Marios stjärnmäll. Tidigt nästa år kommer spelet att släppas, vilket svider lite för oss som hade väntat oss en premiärsuccé i stil med Super Mario 64 (Nintendo 64) eller Super Mario World (Super Nintendo). Men om det finns något spel just nu som verkligen är värt att vänta på, så är det just Super Mario Galaxy...

Mikael Sundberg

DET TOG MIG FEM SEKUNDER ATT AVGÖRA OM SUPER MARIO GALAXY KOMMER ATT BLI BRA ELLER INTE...



KAKTUSHILLARNA Marios klassiska kaktusfiender är tillbaka och besegras bäst med en kokosnöt. Men kan någon förklara var alla dessa nötter kommer ifrån egentligen?

BISARRA VÄRLDAR När man bor i Svampriket är man nog van vid det mesta, men världarna i Super Mario Galaxy ser minst sagt underliga ut. Något liknande har vi inte skådat sedan Super Mario Bros 2.



BRAUNSHADOR AV TREDJE GRADEN Nej Mario, den där sortens stjärnor ska man inte plocka upp!





KRIG!

DAVID FUKAMACHI REGNFORS TOG MORGONFLYGET TILL SAN FRANCISCO FÖR ATT TESTSPELA ETT AV DE HETASTE SPELEN TILL PLAYSTATION 3...

RESISTANCE: FALL OF MAN

Plattform **PLAYSTATION 3** Utvecklare **INSOMNIAC GAMES**
Utgivare **SONY** Speltyp **ACTION** Premiär **MARS**

När Insomniacs VD Ted Price kör igång sitt välsmorda presentationstal befinner sig den lilla del av min hjärna som faktiskt överlevt trettontimmars-flygningen till Los Angeles fortfarande i hotellsängen.

Varken detta eller de holländare som är fullt upptagna med att filma av en Playstation 3-handkontroll verkar dock störa honom nämnvärt i hans utläggning om varför just Resistance: Fall of Man är så fantastiskt.

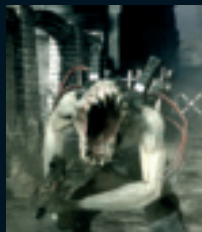
Med titlar som Spyro the Dragon och Ratchet & Clank på meritlistan och ett nära samarbete med Sony i ryggen har Insomniac såväl potential hos sig som krav på sig att utträtta storverk. Att man dessutom dumpar sitt invanda paradnummer "barnvänligt plattformsspel" till förmån för det nya, oprövade "dystopisk förstapersonsskjutare" gör inte förväntningarna mindre.

Själva handlingen kretsar kring en viss Ranger Sergeant Nathan Hale under fyra dagar i ett alternativt England anno 1951. Alternativt så till vida att Insomniac skrivit om världs-

historien; tagit bort andra världskriget och ersatt det med en utomjordisk invasion. Det är den mycket osympatiska rasen chimera som helt plötsligt dykt upp och lagt under sig hela Ryssland och Europa. När så även England invaderas rycker storebror USA in för att ge utomjordingarna på moppo. Tyvärr är de amerikanska trupperna helt oförberedda och blir mer eller mindre slaktade så fort de sätter fötterna på engelsk mark. Nathan är en av få överlevande och måste nu samarbeta med resterna av den engelska försvarsmakten i den allt mer hopplösa kampen mot chimera.

Efter vad mitt jetlaggade huvud uppfattar som en smärre evighet är såväl bakgrundssnack som frågestund, med de tyska speljournalisternas obligatoriska "Haow mäani paaligåns vill zere bii in ze gäim?", slut, och jag får äntligen ge mig i kast med själva spelet.

Det hela börjar med ett misslyckat landningsförsök. Jag tvingas hoppa ur helikoptern, ner på gatan och hinner knappt få



FAKTA

SKILDA VÄRLDAR

Steget från supergulliga plattformsspel som Spyro the Dragon och Ratchet & Clank till dystra och våldsamma Resistance: Fall of Man kan tyckas stort för Insomniac Games. Faktum är dock att studios första titel också var en förstapersonsskjutare. Den hette Disruptor, släpptes till Playstation hösten 1996 och fick ljummen kritik.

hjälmerna på plats igen innan chimera-soldaterna är över oss och kaos utbryter. Spelet hinner upplysa mig om att jag ska trycka på R1 för att skjuta, men av rädsla för att träffa mina kamrater tvekar jag att trycka av och gömmer mig istället bakom en nedfallen skorsten. När det volumetriska dammet väl lagt sig några ögonblick senare tittar jag upp och inser att striden är över. Jag är den enda överlevande.

Efter denna chockartade inledning tar jag mina första stapplande steg och ser mig omkring i omgivningen. Och jag baxnar. Insomniacs egenutvecklade motor skyfflar nämligen runt sådana bisarra mängder fiender, kulor, och annat partikelgodis att jag för ett ögonblick kommer på mig själv med att undra samma sak som den tyska journalisten. De krigshärjade engelska småstadsgatorna skildras med sällan skådad skärpa och detaljrikedom, samtidigt som det flyger, viner, sprängs och brinner i princip över allt. En del texturer är lite väl lågupplösta, men på det hela taget utklassar Resistance förstagenerationstitlarna till Xbox



HEJ HEJ CHIMERA!
Förutom dålig tandhygien, för många ögon och en förkärlek för invasioner, bär dessa utomjordingar på ett starkt muterande virus vilket förvandlar stupade människosoldater till chimerahybrider.

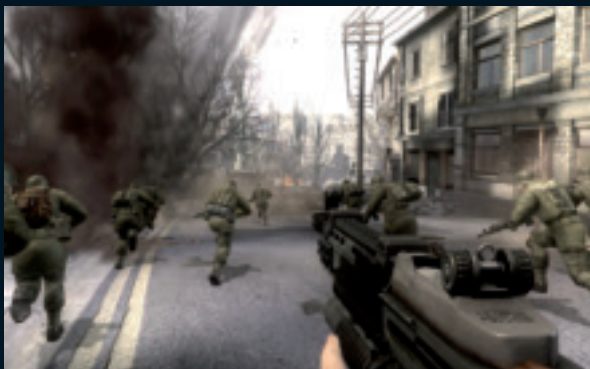
SPELA HJÄLTE

Ibland behöver dina kamrater hjälp och då gäller det för Nathan att rycka ut. Dessa "Hero Moments" är inte skriptade utan kan dyka upp lite när som helst. Här nedan ett exempel på ett misslyckat sådant.



PETNOGA

Kollisionsprogrameringen är så pass exakt att det går att skjuta bort de individuella slangarna på chimeras kylaranordningar (som sitter på deras ryggar). Den möjligheten har dock tagits bort i flerspelarläget, det blev enligt Insomniacs designers störande att springa omkring med en röd, tjutande skärm.



STORSKALIGHET OCH TOTALT KAOS

Insomniac Games har jobbat väldigt hårt på att skapa en känsla av storskalighet och kaos i Resistance: Fall of Man. Storskaligheten är ingenting vi blev särskilt imponerade av då vi testade spelet, men kaoset infinner sig definitivt. I scenen ovanför tack vare flitig granatbeskjutning.

360 med råge. Dessutom flyter spelet på som smält smör, trots betakodens ofärdiga skick.

Med hjälp av de kontrollförklaringar som dyker upp på skärmen sätter jag enkelt några kulor i min första chimera-soldat, medan en kombination av granat och lägligt placerad bil tar hand om den andra. Efter ett tag når jag en korsning där fler

gav prov på en öppnare struktur. En trafikrondell i Manchester fullkomligen kryllade av aggressiva chimeras och här gällde det att avancera långsamt och taktiskt använda sig av skydd för att överhuvudtaget ha en chans. Här hade Nathan också fått händerna på lite utomjordiska vapen, vilket öppnade upp för mer kreativt spelande. Jag

HANDLINGEN KRETSAR KRING NATHAN HALE UNDER FYRA DAGAR I ETT ALTERNATIVT ENGLAND ANNO 1951

jänkarpolare sluter upp. Knappt har de hunnit fira ned sig från helikoptern förrän artillerield skakar skärmen och förvandlar större delen av mina nyfunna vänner till före detta vänner. Med skakiga ben och tinnitusringande öron kommer jag på fötter. Killen bredvid mig konstaterar lakoniskt att vi nog inte ska räkna med något vidare luftunderstöd i fortsättningen och så sätter vi fart nedåt gatan på jakt efter skydd.

Parallellen till spel som Call of Duty och Medal of Honor ligger nära till hands. Speciellt den hårt skriptade inledningen på de engelska gatorna har mycket gemensamt med sina mer historiskt korrekta kusiner, hur mycket Ted Price än hävdar motsatsen. Rent spelmekaniskt är det ju liksom ingen större skillnad på om det är en gråklädd, surmulen tysk som lurar bakom den brinnande bilen eller om det är en gråblek, spindelögd utomjording. Dock fanns det även sekvenser som

lät Bullz Eye-gevärets målsökande kulor göra grovgörat medan jag själv hukade i trygghet bakom ett betongblock. En feg och effektiv taktik som dock tog abrupt slut då jag fick en Hedgehog-granat kastad i knäet på mig med omedelbar och spikperforerad död som resultat. Även om svårigheten här låg i fiendernas rent numerära övertag snarare än i deras avancerade intelligens, tvingas spelaren ändå att agera taktiskt och använda arsenal och omgivning på bästa sätt.

På en annan bana gällde det att balansera omkring på smala gångbroar högt uppe i luften och öva prickskytte på kanontorn samtidigt som dina kamrater slogs på marken. En tredje utspelade sig i en fiskkonserveringsfabrik som chimera tagit över och byggt om för sina lömska syften (massproduktion av surströmming, kanske?) och här låg liknelserna till Black inte långt borta.

När dagen så sakteliga närmar sig sitt slut har



VACHRA UVER Miljöernas storskalighet imponerar. Några av de vyer spelet ritat upp är bara helt makalösa med raserade hus, utomjordiska installationer och massa karaktärer överallt.



ARG! Bortsett från utomjordingen med jättelika tänder, hade denna bild kunnat vara hämtad ur nya *Brothers in Arms*. Säg inte det till Ted Price dock, då blir han arg.



FAKTA

NATHAN HALE

Förutom att vara allmänt hård, snaggad och arg, bär ditt alter ego i Resistance på både en och två hemligheter. Redan i inledningen får vi veta att Nathan är smittad med Chimera-viruset, men också att det inte riktigt biter på honom. Insomniac menar att herr Hale är lika mycket ett mysterium som utomjordingarna. Och det vill ju inte säga lite.

jag hunnit få prova på både enspelar- som samarbets- som flerspelarläge. Huvudet känns mer än lovligt tungt och mitt ihärdiga intagande av Diet Coke för att hålla mig pigg och alert har resulterat i en tjock, sötslig hinna på

”BraahahahahabaaaaAAhmm!!!!”. Mer plastleksak än dödsmaskin. Man behöver även jobba med fiendernas dödsanimationer som trots både ragdoll och annat tekniktjafs såg rätt intetsägande och tråkiga ut.

PARALLELLEN TILL MEDAL OF HONOR LIGGER NÄRA TILL HANDS

tänderna. När vi så motas ombord den stinkande bussen för transport tillbaka till hotellet skyndar jag mig att summera dagens intryck innan sömnen tar överhanden. Överlag är de positiva, även om jag verkligen efterlyser mer kräm i vapnen. Rent speltekniskt är de underbart utformade med massa skojiga funktioner, men det finns ingen riktig tyngd i dem. Det är liksom mer ”pijout! pijout!” än

Likaså ställer jag mig frågande till hur man har valt att hantera omgivningarna och hur de påverkas av vapeneld. En del saker är helt klockrena, som sättet glasrutor går sönder så pass detaljerat att det går att skjuta bort enstaka skärvor, eller hur ett betongblock långsamt splittras och ger vika under intensiv beskjutning. Men så helt plötsligt hittar man en helt oförstörbar sandsäckshög som varken



LEKA MED DÖDEN

Precis som i *Ratchet & Clank*-spelen handlar Resistance om vapen, vapen och åter vapen. Vi har målsökande vapen, väggpenetrerande vapen, vapen som lägger ut stora slembobbeninor att hänga i taket, krypskyttegevär och raketer.



MASSA SPELARE...

I flerspelarläget erbjuder Chimera ett slags rage-läge där du kan se genom väggar och gör mycket större skada. Människorna har å andra sidan tillgång till radar, så det finns skäl till att prova båda.

störs av laserskott eller granateld. När jag konfronterade Ted Price med min sandsäcksupplevelse blev han närmast stött och började harva om hur det minsann inte är speltekniskt möjligt att designa en helt förstörbar omgivning. Och visst, jag propser inte på att varenda förbenade sten ska vara

VAPNEN ÄR UNDERBART UTFORMADE MED EN HEL MASSA SKOJIGA FUNKTIONER

pulveriserbar, men kom igen. Se på Black, ett utmärkt exempel på hur ett spel trots begränsad hårdvarukraft kan förmedla en klockren illusion av en dynamisk och förstörbar omgivning. Här menar jag att Insomniac har en del att jobba på och jag hoppas verkligen att Price omvärderar sina osårbara sandsäckar.

Det sista jag hinner tänka är att Resistance: Fall of Man lånar aldeles för mycket från sina konkurrenter för att kunna revolutionera genren. Fast samtidigt som det varken kommer att bli något nytt Halo eller Half-Life har Insomniac tillräcklig erfarenhet och kompetens för att det hela inte ska sluta i överhyped magplask à la Perfect Dark Zero. Med ett solitt enspelarläge späckat av sprittande glad vapendesign, spännande storyelement och en omfattande flerspelardel ser Sony ändå ut att ha en given vinnare på hand.

David Fukamachi Regnfors



RÄDD FÖR MÖRKRET? Förutom renodlade actionavsnitt ska Resistance även innehålla sektioner med lägre tempo och fokus på skräck. Typ som i Monoliths Fear alltså.



DET BÄSTA VAPNET Insomniacs vapendesigner Nathaniel Fouts avslöjade för Gamereactor att raketgeväret är hans absoluta favoritvapen i spelet. Vi förstår honom.



CO-OP! Co-op på delad skärm kan köras på alla spelets banor. Det förändrar dock inte deras upplägg och det finns heller ingen möjlighet att spela online.

AS DARKNESS FALLS,
YOUR DESTINY DRAWS NEAR

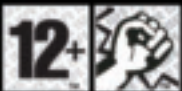
27TH OCTOBER 2006

ONLINE GAMING WITH NO FEES*

GUILD WARS
NIGHTFALL

EU.GUILDWARS.COM

PC DVD
ROM



www.pegi.info

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

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



NCsoft®



ARENANET®



KANE & LYNCH

TEAMET BAKOM HITMAN-SPELEN LADDAR OM MED HJÄLP AV SPELVÄRLDENS MEST PSYKOTISKA SPELDUO...

Plattform PC/PLAYSTATION 3/XBOX 360 Utvecklare IO INTERACTIVE Utgivare EIDOS Speltyp ACTION Premiär 2007



INSPIRATIONSKÄLLOR Det märks tydligt att IO Interactive har tittat en hel del på film. Heat, Collateral och 48 Timmar märks bland inspirationskällorna. Många sekvenser är väldigt filmiska och proppade med grym atmosfär.

Snälla, skriv inte att Kane and Lynch är som en sådan där amerikansk "två poliser som hatar varandra men ändå måste samarbeta-film"! Det är det första spelets producent Jens Peter Kurup säger när Gamereactor träffar honom för att titta närmare på Kane & Lynch. Och visst, till en början kan likheterna mellan den danska studion IO Interactives senaste tredjepersonsactionspel och rullar som 48 timmar, Dödligt vapen eller Rush Hour vara slående. Två diametralt skilda karaktärer tvingas ihop mot sin vilja och måste nu samarbeta för att överleva.

Om vi tar oss en bit in under skinnet på våra två protagonister slutar alla likheter med vare sig Mel Gibson eller Chris Tucker. Som ensam spelare antar du rollen som Kane, den

minst labile i duon. Resan från harmonisk familjeförsörjare, via en tvåårig son som skjuter ihjäl sig själv med pappas byrålädepistol till livskris och nyfunnen karriär som legosoldat i Sydamerika har dock satt sina spår. Kane är bitter, cynisk och extremt förbannad.

Lagerarbetaren Lynch å sin sida har knaprat redigt med psykofarmaka mot en begynnande borderline-störning vilket gör att när han en morgon vaknar upp och finner sin hustru ihjälslagen i sängen bredvid raskt får finna sig i ingående förhör hos pappa polisen. I rättsundersökningen hittar läkarna en mängd pigga benämningar på Lynchs mentala tillstånd: schizofreni med drag av paranoia, urusel impuls kontroll, en (framförallt för omgivningen)



! FAKTA

MÖRDARE: KANE

Kane hade förlit sig med sitt öde. Han förtjänade att dö efter alla de lik han lämnat efter sig som legosoldat och medlem i maffiaorganisationen Seven. I ett brev till sin dotter berättade han detta innan han sattes på transporten till finkan.

ohälsosam fallenhet för våld och innan Human Rights Watch vet ordet av är domen förkunnad: dödsstraff.

Ombord på fångtransporten stöter Lynch på Kane, vars framgångsrika karriär på brottets bana till sist tagit slut i de amerikanska myndigheternas händer. Då de båda männen har avrättning som närmast förestående punkt på schemat skulle man kunna tro att de blir glada när maskerade män övermannar transporten och fritar dem. När maskerna åker av känner dock Kane igen sina före detta arbetsgivare, den mystiska och mycket hårdhänta organisationen the Seven. En arbetsgivare som Kane var helt övertygad om hade förolyckats i en sista, misslyckad diamantköpp i Venezuela och som i sin tur är lika övertygad om att det var Kane



FÖRSTÖRBART

Miljöerna i Kane & Lynch: Dead Men är till stor del förstörbara som ni kan se av resterna av det styrelserum som Kane och hans kumpaner stormar i en skyskrapa i Tokyo.

förrådade dem och stack med bytet.

Förbannade som de resterande delarna av the Seven visserligen är på Kane, är han ändå den enda som vet var det gigantiska bytet finns och han får därför ett ultimatum: fixa fram bytet, annars dödar vi dig och hela din familj. Lyckas han med det däremot, nöjer sig the Seven med att bara knäppa Kane och besparar familjen. Med det tveksamma privilegiet att vara på fel plats vid fel tillfälle får Lynch uppdraget att bevaka Kane. Han får en telefon i handen och ett bestämt klockslag varje dygn då han ska rapportera att allt går som planerat. Sköter han sig väl kommer han att släppas fri. Klantar han, eller Kane, till det, vankas det en långsam och plågsam död. Voilå! Den argaste och minst kompatibla duon i spelhistorien är ett faktum.

Gänget bakom Kane & Lynch: Dead Men består främst av det team på Io Interactive som gjorde Freedom Fighters, men givetvis ingår även stora delar av gruppen som pysslat med Hitman-

KANE ÄR BITTER, CYNISK OCH EXTREMT FÖRBANNAD

spelen de senaste åren. Något som både avspeglas i såväl utformningen av huvudkaraktärerna som i spelets upplägg. Spelet blandar smygiga Hitman-sekvenser med den grupp-baserade action som Freedom Fighters gjorde sig känt för. Som ensam spelare antar du rollen som Kane och ska alltså utföra en mängd uppdrag åt the Seven. Vid din sida har du ofta ett gäng underhuggare, varav du aldrig slipper ifrån den lynnige Lynch.

Vi fick se en sekvens då Kane och Lynch har



CINEMATISKT När Kane och Lynch inte befinner sig i någon omedelbar fara panorerer spelkameran ut för att ge spelet en mer cinematisk känsla. Här firar gruppen sig nerför skyskrapan i Tokyo och snart ska helvetet braka lös där inne för att sedan fortsätta på gatorna nedanför skrapan.

gett sig in på en klubb i för att kidnappa föreståndarinnan. Här tas grafiktekniken från Hitman: Blood Money till en helt ny nivå. Nära tusentalet människor dansar, flirtar och svettas i takt med stroboskoperna och technomusiken, helt fantastiskt. Men klubbbesökarna ser inte bara ut som en folkmassa, de uppträder som en också. Långsamt får Kane tränga sig igenom hopen som bara ytterst motvilligt flyttar på sig. På tillbaka-vägen är det dock en helt annan femma. Lynch har slängt den medvetlösle föreståndarinnan över axeln och marscherar med bestämda steg mot





SAMARBETE Innan varje bana väljer du om du vill spela ensam eller tillsammans med en kompis. Du kan låsa upp banorna hur du vill, på egen hand eller i samlingsläget, och IO Interactive utlovar täta sparpunkter.

utgången. Din uppgift som Kane är att skapa så mycket kaos och oreda på dansgolvet att vakterna inte märker att deras chef kidnappas mitt framför ögonen på dem. Publikhavet reagerar trovärdigt på de första skotten, bara de absolut närmast Kane uppfattar ljudet och slänger sig ned. Paniken sprider sig sedan successivt och det gäller att hålla huvudet kallt och sikten stadigt för att pricka vakterna utan att träffa oskyldiga åskådare. Eller, det är klart, tröttnar du på att långsamt buffa dig fram bland alla svettiga discocasanovor kan du alltid kasta några granater in i massan. Mycket effektivt, även om du nog får räkna med att lämna in sviden på kemptvätt efteråt.

En annan bana visade prov på gruppbaserad action. Kane, Lynch och två kompanjoner iklädda fönsterputsaroveraller

firar sig ned längs ytterväggen på en skyskrapa i Tokyo. Målet här är att ta ett antal japanska affärsmän av daga, sno en viktig portfölj och ta sig levande därifrån. Sprängladdningar placeras på väggen, detonerar och vi dyker rätt in i en Matrix-doftande eldstrid. Innan jag hinner uppfatta situationen har såväl Lynch som de två övriga datorstyrda karaktärerna intagit strategiska positioner bakom pelarna. Io jobbar nämligen stenhårt för att göra dina medhjälpare så pass smarta att de klarar att hålla sig vid liv även utan dina order. När du väl fått lite mer koll på situationen går det dock utmärkt att beordra en eller flera av dem att rycka fram, täcka varandra eller anfälla en viss fiende. Det gäller att även att hålla extra koll på din vakthund Lynch, som annars kan få för sig att hitta på lite vad som helst. Io håller på och filar på flera sätt duons åtskilda personligheter kan påverka spelet, även om vi inte fick se prov på det så mycket den här gången.

Om spelmekaniken hämtar mycket från



FAKTA

PSYKOPAT: LYNCH

"Jag tror att han gjorde det" säger producenten Jens Peter Kurup med ett flin, när vi frågar om det verkligen var så att Lynch dödade sin fru. I spelet kommer Lynch att med jämna mellanrum drabbas av psykotiska episoder då han slutar lyssna på Kanes direktiv och bara stormar fram.

Men det spel som Michael Mann skulle göra om någon bara bad honom. Jag kan inte annat än hålla med, en eldstrid mellan Kanes kompani och beväpnade poliser på gatan är som hämtad ur den stenhårda eldstriden i Heat och ovan nämnda klubbscen är tydligt inspirerad av Collateral. Det är inget IO Interactive sticker under stol med, men när det gäller handlingen nämner de hellre Man on Fire som inspiration.

Xbox 360-versionen kommer erbjuda ett samlingsläge via delad skärm, men inte online. Hur det blir med PC är dock inte bestämt i dagsläget. Utöver det filas det på ett flerspelarläge som ska vara så revolutionerande att IO inte vill prata om det alls av rädsla att bli kopierade. Visserligen fick vi denna gång inte ge oss i kast med att styra Kane eller Lynch på egen hand, så än så länge är det för tidigt att sia om hur bra deras äventyr egentligen kommer att spela. Dock borrar Io:s erfarna team för att spelmekaniken kommer fungera,

DEN ARGASTE OCH MINST KOMPATIBLA DUON I SPELHISTORIEN ÄR ETT FAKTUM...

Freedom Fighters är hela estetiken som tagen ur Hitman. Samma känsla för detaljer och samma realism, kryddad med en hälsosam dos nattsvart (och då menar jag verkligen nattsvart) humor. Någon har kallat Kane and Lynch: Dead

samtidigt som handling, stilsäkerhet och influenser är så coola och stenhårda att jag blir alldeles till mig. Vårn 2007 kan helt enkelt inte komma snabbt nog.

[David Fukamachi Regnfors](#)



LJUVA MINNEN Bakgrundshandlingen i Kane & Lynch berättas genom tillbakablickar när spelaren dör och Kane får en adrenalininjektion. En duktig spelare kommer därför inte få veta särskilt mycket om detta, men det handlar inte om någon väsentlig information.



MEDBROTTSLINGAR

Systemet för hur man beordrar sina kompanjoner är hämtat ur Freedom Fighters. Ett snabbt knapptryck för att beordra en person, håll nere knappen för att det ska gälla hela gruppen.

BRAIN NINTENDO DS lite TRAINING TOUR DS. 06

KOM OCH PROVSPELA DEN NYA SPELKONSOLEN
NINTENDO DS LITE OCH SPELEN SOM TAGIT JAPANS
VUXNA BEFOLKNING MED STORM!

HÅLL HJÄRNAN I FORM! DR KAWASHIMA'S BRAIN TRAINING
ÄR ETT REDSKAP FÖR ATT HÅLLA HJÄRNAN UNG OCH HAR TILL
OCH MED FÅTT PENSIONÄRER ATT SPELA NINTENDO DS.



NINTENDO DS lite

MÖT OSS HÄR

5 – 8 oktober

Burlöv, Malmö

www.burlovcenter.com

12 – 15 oktober

Center Syd, Löddeköpinge

www.centersyd.se

19 – 22 oktober

Digital Home, Stockholm

www.stockholmsmassan.se/digitalhome

27 – 29 oktober

Valbo, Gävle

www.valbokopcentrum.se

30 oktober – 1 november

Ikanohuset, Sundsvall

www.ikanohuset.com

2 – 3 november

Kungspassagen, Umeå

www.kungspassagen.se

9 – 12 november

Kupolen, Borlänge

www.kupolen.nu

DATUM OCH PLATSER ÄR PRELIMINÄRA OCH KAN KOMMA ATT ÄNDRAS. FÖR EN UPPDATERAD LISTA PÅ PLATSER OCH DATUM HÄNVISAS TILL WWW.NINTENDO.SE.

FÖR MER INFORMATION OM TOUREN

WWW.NINTENDO.SE



Touch!
Generations

Saints Row

Sinners Welcome

18+

XBOX LIVE

ONLY ON XBOX 360

Download the demo now from Xbox LIVE® Marketplace

www.saintsrow.com



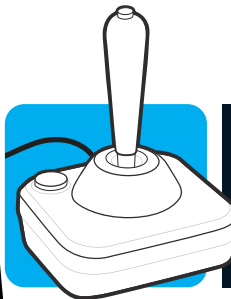
THQ

Game and Software © 2006 THQ Inc. Saints Row, THQ 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. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360 and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

Jump in.

XBOX 360

REDACTED



LITA PÅ VÅRA OMDÖMEN

Varje månad bedömer våra erfarna recensenter de senaste spelen. Vi testar alla spel noggrant så att du slipper gå på några minor i spelbutikken...

OBEROENDE, RÄTTVISA SPELTESTER

Läs över 1000 recensioner: www.gamereactor.se



MÅNADENS KULTIGASTE

POWER STONE COLLECTION

Capcoms kultklassiska Dreamcast-slagsmål släpps nu till PSP och Gamereactor har (såklart) spelat så svetten sprutat...



GAMEREACTOR #40

Är du lika gammal och gaggig som Petter? Isåfall är du också troligtvis senil och har även du glömt förra månadens betyg...



GTR 2 - Fia GT Racing	9/10
Suikoden V	9/10
Playstation 2	
Yakuza	8/10
Playstation 2	
Dead Rising	8/10
Xbox 360	
Gradius Collection	8/10
PSP	



Just Cause	8/10
PC/PS2/Xbox/Xbox 360	
Lego Star Wars II	7/10
Multiformat	
Test Drive Unlimited	7/10
Xbox 360	
Ultimate Ghosts n' Goblins	7/10
PSP	
El Matador	6/10
PC	



Samurai Shodown V	6/10
Xbox	
NHL 07	6/10
PC/PS2/Xbox/Xbox 360	
Bad Day L.A.	5/10
PC/Xbox	
Ace Combat Zero: The Belkan War	5/10
Playstation 2	

GAMEREACTORS 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

WWW.GAMEREACTOR.SE Vill du gräva ned dig i Sveriges djupaste och bästa recensionsarkiv med över 1000 recensioner? www.gamereactor.se



NBA 2K7

Petter och Rasheed är kompisar... hävdar Petter

Genre **SPORT**

Plattform **PLAYSTATION 2/XBOX/XBOX 360**
 Utvecklare **VISUAL CONCEPTS** Utgivare **TAKE 2**
 Premiär **27 OKTOBER** Antal spelare **1-8 (ONLINE)**
 Testad Version **XBOX 360 (PAL)** Rek. Ålder **3**

Jag och Rasheed Wallace är polare. Flyktigt och ofta ganska ytliga sådana men ändå polare. Vi träffas en gång i veckan ungefär, i cirka 80 minuter. Jag gillar hans inställning och delar hans intresse för basket. Han gillar min beslutsamhet, och mina kvicka initiativ. Under de senaste veckorna har vi träffats mer än vanligt.

För när jag spelar NBA 2K7 låter jag mig till fullo omslutas av den fantastiska atmosfär som Visual Concepts erbjuder. Jag är superkoncentrerad och kämpar för varje poäng. Ibland känns det nästan om det vore jag som stod vid strafflinjen och svettades.

Medan fjolårets snackis var realtidsrenderad svett och individuellt modellerade tröjor är årets spel en betydligt bättre och mer finputsad basketupplevelse med förbättringar inom samtliga områden. NBA 2K-spelen har alltid varit bra, varje år. Visual Concepts har en skrämmande hög lägstänivå. Årets upplaga är den bästa sedan 2001 års spel.

Det första som slår mig är att mina medspelare är smartare i år. Ännu smartare. Det andra som slår mig är hur mycket snyggare alla rör sig. Sen märker jag att alla karaktäristiska drag hos ligans alla spelare finns med, i ännu större utsträckning än följ. Shawn Marions fula trepoängsskott är perfekt återskapat, Bryants speciella hoppsskott ser exakt ut som i verkligheten och Lebrons stenhårda dunkar är perfekta.

Spelkontrollen är också den förbättrad, liksom det grafiska. Vissa delar av spelet ser



VERKLIGA HOPPSKOTT

Det finns 240 olika varianter på hoppsskott i NBA 2K7, alla skapade med motion-capture-teknik. Vissa spelare har fem olika varianter med i spelet och ser exakt ut som när de skjuter i verkligheten.

fortfarande suspekta ut (som publiken och de sporadiskt dansande tjejerna runt planen) medan spelarna är sådär läskigt välgjorda. Bättre är också onlineläget, post-up-spelet, möjligheten att skapa sin egen spelare samt franchise-funktionen som i år utvidgats rejält och imponerar stort.

Visual Concepts NBA 2K7 är farligt nära det perfekta basketspelet. Farligt nära...

Petter Engelin

BETYG 9/10

Grafik 9/10 Ljud 9/10 Spelbarhet 9/10 Hållbarhet 9/10

NÄSTAN PERFEKT

- Underbart spelsystem, snygg grafik, massor av innehåll
- Aningen blek presentation...



YOGABRUDAR En bonus i NBA 2K7 är att det finns bikinibrudar som utför yoga (?) under matchens gång.



Genre **ACTION**

CRYPTO PHONE HOME

Anledningen till Cryptos besök är att den sovjetiska krigsmakten råkat sänka Cryptos moderskepp, så han är strandsatt på Jorden. För att komma tillbaka måste han utföra en rad uppdrag och samla ihop allt nödvändigt som behövs för att komma hem.



DESTROY ALL HUMANS 2

Rymdgubben Crypto tror sig fortfarande ha mycket att hämta i mänskliga ändtarmar

Plattform **PLAYSTATION 2/XBOX** Utvecklare **PANDEMIC STUDIOS** Utgivare **THQ** Premiär **28 OKTOBER** Antal spelare **1-2** Testad Version **PS2 (PAL)** Rek. Ålder **16**

Den grå lilla rymdgubben Crypto är tillbaka i en nyklonad skepnad. Denna gång är storn förlagd tio år senare, vilket placerar spelet mitt i 60-talets kalla krig bland långhåriga hippies klädda i kulörta bomullskreationer.

Uppdraget i Destroy All Humans 2 är varierande och går ut på att starta religiösa kulturer, samla bränsleceller samt naturligtvis en världens massa brutalt anaforskande. Tyvärr kommer jag på mig med att tröttna snabbt då det känns alldeles för likt sin föregångare. Jag springer omkring med min lille rymdvarelse längs linjära banor och läser folks tankar, tvingar dem att dansa och lyfter sällskaps-hundar med telekinesi. Även om målen är olika för uppdragen, utförs allt på i grund och botten samma sätt. Visserligen innehåller

Destroy All Humans 2 mer av allt och ett samarbetsläge, men det känns ändå lite som ett billigt försök att slå mynt av ett i grunden ganska kul koncept. Nästan allt är återanvänt och man har bara lagt till nya vapen och lite fler finesser till Cryptos rymdskepp.

Man ska verkligen älska det första spelet för att Destroy All Humans 2 ska vara köpvärt. Och om du inte spelat det tidigare, så är det ett bättre och billigare köp än detta.

Jonas Mäki

BETYG 5/10

Grafik 6/10 Ljud 8/10 Spelbarhet 5/10 Hållbarhet 5/10

EN STOR UPPREPNING

- Träfsäker design, skön humor, bra ljud
- Återanvänt grafik, för linjärt, bristande variation

Genre ACTION



GODKÄND GRAFIK

Grafiken är klart godkänd även om förhandssnacket från Guerrilla om det "grafiskt mest komplexa PSP-spelet" varit vida överdrivet.



ORDERGIVNING Inkluderat finns ett enkelt och mycket grundläggande system för ordregivning vilket gör att man i merparten av spelet kan låta Rico (du vet, han med jättekulsprutan från Playstation 2-spelet) röja vägen för en innan man kliver ut i skottvägen för helghasts gevärskulor.

KILLZONE LIBERATION

Striderna mot helghast-arméerna fortsätter i Petters ficka

Plattform PSP Utvecklare GUERRILLA GAMES Utgivare SONY Premiär 3 NOVEMBER Antal spelare 1-6 (WI-FI) Testad Version EUROPEISK Rek. Ålder 16

Dumma beslut tas varje dag. Både i stor och liten skala. Att helt frånga det grymma grundkoncept som gjorde Killzone till Playstation 2 så bra, och satsa på en helt annan typ av spel till PSP - var ett sådant.

Enligt Guerrilla var det en nödvändighet eftersom Sonys bärbara widescreen-vidunder inte var lämpad för actionspel sett ur förstapersonsperspektiv. Därmed ersattes perspektivet av en isometrisk tredjepersonsvy och de briljanta, oftast taktiskt krävande, eldstriderna ur originaläventyret med standardiserade utbyten av långsamma kulskurar med dumma fiendesoldater i snitslade, bruna gångar. Det var ett väldigt dumt beslut.

För Killzone Liberation har absolut ingenting att göra med Playstation 2-spelet, rent spelmässigt alltså. Här gäller det istället att orientera sig fram genom extremlinjära banor där sporadiskt utplacerade helghast ligger gömda bakom lådor och annat bråte, och genom extremformig eldgivning rycka fram längs smala gångar avgränsade av staket, diken, tunnor eller väggar.

Det spelmässiga känns begränsat, långsamt och blir snabbt enformigt. Miljöerna

är tråkigt designade och avancemanget från bruna skyttegravar till rostiga industrilokaler innebär väldigt begränsad variation. Spelkontrollen i allmänhet, och siket i synnerhet är inte särskilt exakt och gör spelets huvudmoment (ihjålskjutandet av helghast) frustrerande.

På pluskontot finner vi dock samma kriminellt snygga presentation som i Playstation 2-spelet innefattande fantastiska menyer, korta laddningstider och några av de läckraste mellansekvenser som går att finna. Själva spelgrafiken är klart godkänd om ändå inte i klass med de snyggaste spelen till PSP.

I slutändan är Killzone Liberation dock en besvikelse, i speciellt eftersom det första spelet var så fantastiskt bra som det faktiskt var. Liberation är ett enformigt, stelbent och ytterst traditionellt actionspel som jag definitivt hade förväntat mig mer av.

Petter Engelin

BETYG 5/10

Grafik 7/10 Ljud 5/10 Spelbarhet 5/10 Hållbarhet 5/10

YTTERST MEDIOKERT

⊕ Läckra mellansekvenser, bra wi-fi-stöd

⊖ Stel spelkontroll, trist upplägg, enformiga eldstrider

METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE

Hideo Kojima och hans team har putsat och polerat på en redan strålande actionklassiker

Plattform PLAYSTATION 2 Utvecklare KOJIMA PRODUCTIONS Utgivare KONAMI Premiär UTE NU Antal spelare 1-8 (ONLINE) Testad Version PAL Rek. Ålder 18



Genre ACTION

URSNYGGT Metal Gear Solid 3: Subsistence är utan tvekan ett av de tre snyggaste spelen till Playstation 2 med skickligt gjorda karaktärer, stora och detaljerade omgivningar och en hel bunt smaskiga effekter...

Konami är giriga. Så är det bara. Varje spel i Metal Gear Solid-serien har återutgivits i form av en lyxigare och mer polerad specialutgåva. Girigt.

Surgubben i mig säger att detta är ett billigt och irriterande marknadsstrick och att Konami istället skulle ha stoppat in extrainnehållet i originalspelet. En annan del av mig gläds över att än en gång få bekanta mig med spelvärldens coolaste hjälte och njuta av ett av de absolut bästa Playstation 2-äventyren som överhuvudtaget släppts.

Storyn, dialogen, fienderna, bossarna och vapnen är exakt desamma i Subsistence som i Snake Eater, med tillkomsten av ett par nya

kamouflageuniformar. Den största spelmässiga skillnaden ligger istället i den nyutvecklade och extremt lyckade spelkameran som nu (äntligen) låter mig själv kontrollera kameravinklarna med hjälp av den högra, analoga styrspeken. Detta är något som vi Metal Gear-fans väntat på, och långtat efter, i flera år nu och fungerar utmärkt.

Den andra stora nyheten i Metal Gear Solid 3: Subsistence är tillkomsten av ett förvånansvärt underhållande onlineläge där upp till åtta spelare kan mötas över nätet. Mina första intryck av onlinedelen var inte alla speciellt bra då jag tyckte att dödsmatchernas tempo var för högt i kontrast till den något tröga spelkontrollen. Efter ett trettiotal grymt



1 FAKTA

GAMMAL ORM

Med i Subsistence finns MSX-versionerna av de två första Metal Gear-spelen Metal Gear (1987) och Metal Gear 2: Solid Snake (1990) i perfekta, engelsköversatta konverteringar. Underbart!

roliga matcher mot en bunt arga amerikaner har jag dock ändrat mig och gillar nu såväl de sedvanliga dödsmatcherna såväl som spelläget "Capture".

Metal Gear Solid 3: Subsistence är en förfinad version av ett redan fantastiskt spel och en självklar köprekommendation.

Petter Engelin

BETYG 9/10

Grafik 9/10 Ljud 9/10 Spelbarhet 9/10 Hållbarhet 9/10

ÄNNU BÄTTRE ÄN SIST

⊕ Underbar story, grymma karaktärer, superbt onlineläge

⊖ Aningen styllig spelkontroll



BATTLEFIELD 2142

Istiden har invaderat Battlefield-världen och mänskligheten slåss om den sista bördiga jorden

Plattform PC Utvecklare DIGITAL ILLUSIONS Utgivare EA Premiär UTE NU Antal spelare 1-64 (ONLINE) Rek. Ålder 16

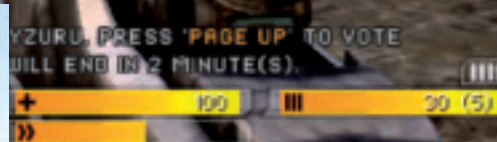
Genre ACTION

MASSA MISSLJUD

Spelet är ett av de första att vara optimerat för Creatives X-Fi-teknik för att positionera ljud. Även om tekniken i sig fungerar riktigt bra så passar tumlet i Battlefield dåligt som demonstration.



STORA VAPEN I framtiden är vapnen större. Mycket större. Störst av allt är stridsgångaren eller mechen. Två personer manövrerar den gående krigsmaskinen som är fruktad av allt och alla på slagfältet.



igenom. Hela 2142 känns som en, i och för sig väldigt ambitiös, modifikation av Digital Illusions moderna klassiker. Den mer futuristiska framtoningen gör också att det är lättare att dra paralleller mellan det här och andra onlineskjutare. Där märks det att det Battlefield saknar i teknisk briljans vinner det på ett smart ramverk för onlinespelande. Med ramverket menas allt det som finns vid sidan av springandet och skjutandet. I Battlefield 2 och 2142 så lagras din användare och spelet kommer ihåg hur bra du gör ifrån dig och du har chansen att stiga i graderna och få utmärkelser och tillgång till nya vapen och utrustning.

Battlefield 2142 är ett riktigt bra onlinespel. Om Digital Illusions ansträngt sig ytterligare så hade spelet fått ett bättre betyg. Nu kan jag inte släppa känslan av att det är en avancerad Battlefield 2-mod jag faktiskt spelar.

Martin Forsslund

BETYG 7/10

Grafik 7/10 Ljud 7/10 Spelbarhet 8/10 Hållbarhet 8/10

BRA ONLINEKRIG

➤ Väslipad onlineaction i oerhört högt tempo

■ Känns lite för mycket som Battlefield 2 i ny grafik

TIPS

SPELA ÄVEN

Battlefield 2 8/10
PC Strålände onlineskjutare med fylliga tilläggs-paket. Ett måste för alla krigstokar...



FAKTA

KRIGSHISTORIA

De samlade asiatiska styrkorna (PAC) blickar lystet mot Afrikas bördiga slätter. Europa sitter på triumfkortet då de sedan en tid tillbaka har ockuperat Afrika. En vilseledande attack mot det EU-kontrollerade Egypten öppnade en svag flank hos de europeiska styrkorna. PAC tog chansen och kriget om Europa har börjat. Vad de fyra andra sidorna kommer att ta sig till kommer vi kanske att få se i en expansion.

Min gruppchef skriker åt mig att avancera fram genom ruinerna. En grupp fiender beskjuter oss från en kulle någonstans till höger. Just när jag fattar mod till mig och rusar upp från mitt gömställe kliver en tio meters mech majestätiskt fram bakom ett utskjutet hyreshus. De åtta rödglödgade piporna på en väl inskjuten gatlingkanon är det sista jag ser den här gången.

Den mest spännande nyheten i Battlefield 2142 är spelläget titanen. En titan är ett stort luftskepp som diit lags befälhavare kontrollerar. Förutom att utgöra en flygande plattform fullsmetad med förintelsevapen så är också

fiendens titan slutmålet för omgången. Det är tyvärr inte så enkelt som att bara dra iväg några missiler från första bästa attackfarkost. Utplacerade på banan finns ett antal anti-titanmissiler utplacerade som kan riktas mot fiendens titan. När du avfyrat tillräckligt med missiler mot fiendetitanen så att dess energisköldar är borta kan du välja mellan att borda den och försöka spränga huvudreaktorn eller att fortsätta misshandla den med missiler från marken. Ett bra tillskott som utökar det traditionella erövringsspelet.

Tyvärr behöver man inte skrapa djupt på ytan för att se att därunder lyser Battlefield 2



RIDGE RACER 2

Här kommer samma spel igen, fast med en tvåa i titeln

Plattform PSP Utvecklare NAMCO Utgivare NAMCO Premiär 28 OKTOBER Antal spelare 1-8 (Wi-Fi)
Testad Version EUROPEISK Rek. Ålder 3

Först blir jag förvånad, sen förvirrad. Namco hävdar nämligen att Ridge Racer 2 är smockfyllt med nytt innehåll. Jag hittar bara gammalt. Jag spelar vidare. Fem timmar senare är jag fortfarande lika förvirrad. Ridge Racer 2 är ingen uppföljare. Det är samma spel som sist. Ytterligare någon timme in i spelläget World Tour stöter jag på tre nya bilar, samt två nya banor... Men dejå vu-känslan är obehagligt närvarande i varje kurva.

Menyerna är exakt likadana, den irriterande speakerrösten, spelkontrollen, gränssnittet, upplägget och musiken likaså. Ridge Racer 1.1 vore ett betydligt mer passande namn än Ridge Racer 2.

Men vad är då nytt, exakt? 9 nio banor har tillkommit varav en av dem är den underbara "Phantom Mile" från Ridge Racer Type 4. Mer då? 10 nya bilar och möjligheten att utmana en enstaka datorstyrd motståndarbil på förvalda banor (Duel). Thats it! Stop. Och för det förväntas du betala 499 kronor. För mig är det inte bara förvirrande utan även rent utsagt förolämpande.

Hur Namco tänkt in utformandet av det här spelet övergår helt mitt förstånd. Visst, grafiken är lika bedårande snygg som i det första spelet och arkadfysiken i Ridge Racer är alltid lika orealistiskt härlig och belöande. Men det finns ingenting, absolut ingenting exklusivt rent innehållsmässigt i Ridge Racer 2 som borde erbjudits i form av ett gratis bonuspaket för nedladdning via Internet.

Du som redan äger det första spelet behöver inte ens överväga att köpa det här. Du som inte äger det första spelet bör gräva in den lokala spelbutikens reaback och istället köpa föregångaren till rabatterat pris. För 500 spänn för 9 nio banor, som tagit Namcos designers ungefär tre arbetsdagar att sätta ihop och kasta in, är ju löjligt.

Martin Forslund



Grafik 8/10 Ljud 5/10 Spelbarhet 8/10 Hållbarhet 1/10

SAMMA SPEL IGEN

- Samma sköna körkänsla, samma snygga grafik
- Extrem brist på nyheter, fantasi eller exklusivt innehåll...



Genre RACING

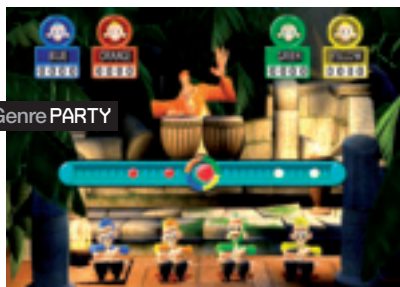


FÖRVIRRANDE Namco har på förhand påstått att Ridge Racer 2 skulle innehålla samtliga banor från alla tidigare Ridge Racer-spel. Det färdiga spelet innehåller dock inte ens hälften, tyvärr.

BUZZ JUNIOR: JUNGLE PARTY

Småcharmigt djungelparty

Plattform PLAYSTATION 2 Utvecklare SONY
Utgivare SONY Premiär 25 OKT Antal spelare 1-4
Testad Version PAL Rek. Ålder 3



Genre PARTY

ENHETLIG GRAFIK Grafiken i Jungle Party är oerhört enkel.

Fyra röda knappar, fyra retsamma vänner och fyra fula apor - i Buzz Jungle Party är det som bäddat för färgglad osämja.

Spelupplägget påminner lite om överjapanska Bishi Bashi. Med hjälp av enkla knapptryck ska man spela bongos, kasta kokosnötter och lura krokodiler. Variationen i de olika grenarna är godkänd även om viss fantasibrist skiner igenom. Småskoj party för de lite yngre... eller för de barnsliga polarna.

Petter Engelin



Grafik 5/10 Ljud 5/10 Spelbarhet 5/10 Hållbarhet 7/10

GULLIGT BARNKALAS

- Lättbegripligt, charmigt och med många olika minispel
- Primitiv grafik, ganska enförmig

JAWS UNLEASHED

Trögstyrd haj i lågupplösta undervattensmiljöer imponerar inte på Petter

Plattform PC/PS2/XBOX Utvecklare APPALOOSA Utgivare MAJESCO Premiär UTE NU Antal spelare 1 Testad Version XBOX(PAL) Rek. Ålder 16



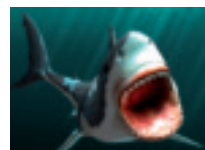
HATA HAJEN

Själva hajen är ganska välgjord i Jaws Unleashed. Allting annat är dock amatörmässigt utfört och slarvigt sammansatt.

Genre ACTION

Förutom karies, liggsår och E-Types musik finns det inget jag avskyr så mycket som licensspel. Visst, det finns undantag som Golden Eye 007 och The Chronicles of Riddick, men överlag är kvaliteten skrämmande låg, så även i fallet Jaws Unleashed.

Tretto år har gått sedan Hajen tuggade sönder badande turister i Spielbergs kulgiga klassiker. Spelaren intar rollen som haj, och får i uppdrag att kaka så många skrikande lokalbor, sälrar och ovetande delfiner som möjligt. Rent strukturellt har utvecklarna bakom Jaws Unleashed försökt imitera det fria upplägget från



FAKTA

LICENSAFFÄR

Jaws Unleashed hette i början egentligen Sole Predator och var inte alls baserat på Spielbergs kulturfilm. Sen köpte Majesco licensen och utvecklarna Appaloosa Interactive fick genomföra en rad förändringar.

Grand Theft Auto-spelen och därmed låtit spelaren simma omkring och efter eget huvud äta allt som kommer i ens väg. Väljer man att inte utföra de uppdrag som erbjuds kan man ägna sig åt rent undervattensutforskande eller spendera tid med något av de minispel och extrautmaningar som finns med i spelet.

Problemet är bara att inga av dessa minispel, eller något av de uppdrag som driver själva huvudstoryn (om det ens kan kallas det då en fisk attackerar en strand och politikerna blir rädda) förstörs av en fullständigt horribel spelkontroll.

Som komplement till det usla spelsystemet innehåller Jaws Unleashed även en rent utsagt värdelös spelkamera som mer än gärna stannar bakom de stenar som Hajen simmar förbi. I kombination med instabil skärmuppdatering och ojämn grafisk kvalitet gör detta Jaws Unleashed till ett av höstens allra sämsta spel.

För mig känns det helt obegripligt att utvecklarna bakom Jaws Unleashed är samma studio som faktiskt gjorde Ecco the Dolphin-spelen. Schämmas på er!

Petter Engelin



Grafik 5/10 Ljud 3/10 Spelbarhet 2/10 Hållbarhet 2/10

RUTTET LICENSFASKO

- Snyggt animerade fiskar
- Usel spelkontroll, hemsk uppdragsdesign, värdelös kamera



COMPANY OF HEROES

Martin har spelat årets hittills bästa strategispel...

Plattform PC Utvecklare RELIC Utgivare THQ
Premiär UTE NU Antal spelare 1-8 Testad Version
GULD Rek. Ålder 18

Genre STRATEGI



DETALJMAN! Alla enheter i Company of Heroes är realistiskt återgivna och ser fantastiskt snygga ut. Vi har tammesjutten inte sett så här naturtroga modeller i ett strategispel - någonsin.

S om spelrecensent plöjer man igenom en hel del skit. O-ja. Massor med spel som är ren dynga eller bara såsigt mediokra. Men ibland kommer guldkornet som gör det hela värt all möda. Company of Heroes är ett sådant guldkorn. Ett på ytan ganska standard-mässigt strategispel som snabbt visar sig vara allt annat än standard. Det här är ett omsorgsfullt och mycket skickligt utfört hantverk av Relic, samma studio som har gett oss mästerverk som Homeworld och Warhammer 40,000: Dawn of War. Och just därför har mina förväntningar på Company of Heroes varit skyhöga.

Förväntningar som nu har uppfyllts med råge. Grafiken är underbar och rent perverst detaljerad. Enheterna är ytterst välbalanserade och har sina respektive styrkor och svagheter. Spelets förankring i andra världskriget och den allierade invasionen i Normandie känns helt trovärdig och uppdragen är inte serietidningsmässigt ytliga som i en del av de andra världskrigsspel som vället över oss de senaste åren.

En av spelets få svagheter är att man har så många taktiska valmöjligheter och väldigt intelligenta fiender att det ibland kan bli något svåröverskådligt. Spelet skulle bli en klockren tia om de egna enheterna var smartare och kunde ta bättre egna beslut så att man inte behövde vaka över dem på det sätt man måste nu.

Company of Heroes är en underbar början på spelhösten och ett absolut måste för alla obotliga strategitokar. Med en tuff svårighetsgrad och många möjligheter till taktiska finesser bjuder Relics senaste på perfekt avvägd utmaning när höstmörkret sänker sig över skyttegravarna. Strålände Relic, fullständigt strålände!

Martin Forslund

BETYG 9/10

Grafik 9/10 Ljud 9/10 Spelbarhet 9/10 Hållbarhet 9/10

FANTASTISKT BRA STRATEGI

- Mycket skickligt utfört, djupt, snyggt och realistisk
- Stundtals svåröverskådligt

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

Roande och actionorienterad orchslakt utan sävlig rollspelsmusik

Plattform PC Utvecklare ARKANE STUDIOS/HUUU ENTERTAINMENT Utgivare UBISOFT Premiär 27 OKTOBER Antal spelare 1-32 (ONLINE)
Testad Version GULD Rek. Ålder 18

Genre ACTION/ROLLSPEL



LOVLIGT BYTE

Spelets banor är fullproppade med människor, orcher, troll och andra varelser och de har alla gemensamt att de är ute efter dig.

32 SPELARE Dark Messiah of Might and Magic är en välkommen vitamininjektion till den stelbenta serien. Förutom ett enspelarläge fyllt med massor av actionpackade nivåer har spelet också ett habililt flerspelarläge där upp till 32 spelare kan göra upp samtidigt.

D e senaste spelen i den seglivade Might and Magic-serien har inte varit några höjdare. Efter att Might and Magic IX floppade har det varit tyst kring serien ända tills Arkane Studios och Ubisoft berättade att man planerade en nystart för den klassiska rollspelsserien. I Dark Messiah of Might and Magic får spelaren stifta bekantskap med Sareth - en man som tränats sedan barnsben för att kunna kämpa mot mörkrets makter.

Alla som tidigare spelat fantasyrollspel kommer snabbt att känna sig hemma i Dark Messiah of Might and Magic och det är helt uppenbart att handlingen mest tjänar som en enkel anledning för att få slakta en massa orcher. Det här spelet är inriktat på snabb och hänsynslös action och inte har inte någon djuplodande handling, men som tur är håller monster-dödandet så hög klass att det kompenserar för den bleka storyn.

Spelaren väljer själv hur huvudpersonen Sareth ska utvecklas. I takt med att man klarar av uppdrag och besegrar fiender får man färdighetspoäng som man sedan fritt kan distribuera mellan styrka, magi eller blandade tekniker. Genom att lägga poäng på styrka lär sig Sareth nya stridstekniker och han blir också skickligare i hanteringen av svärd och pilbåge. Magipoäng å andra sidan ger tillgång till fler och starkare magier och ju fler poäng man

TIPS

SPELA ÄVEN

The Elder Scrolls IV: Oblivion 18/18
PC/XBOX 360

Ett underbart, briljant rollspel som förtrollar...



FAKTA

MULTIPLAYER

Dark Messiah är baserat på samma spelteknologi som Half-Life 2 och framstår framförallt i multiplayerdelen betydligt mer som ett actionspel än ett rollspel. Dödsmatcherna påminner väldigt mycket om det traditionella skjutandet i Half-Life 2, Halo 2 eller Far Cry fast med pilbågar, armborst och svärd snarare än pistoler och maskingevär. Det finns i multiplayerläget fem olika karaktärsklasser att välja bland där pilbågsskytten snabbt blev en favorit på redaktionen. De andra klasserna heter: Lönnmördare, präst, magiker och krigare.

väljer att spendera på ett visst område desto mer kostar det så klart att avancera till nästa nivå.

Upplägget är actionorienterat och den som förväntar sig en fullödig rollspelsupplevelse i stil med Bethesdas briljanta The Elder Scrolls IV: Oblivion kommer definitivt bli besviken. Som jag nämnde tidigare kompenseras detta av spelets strider som är välgjorda och underhållande. Detta mycket tack vare Valves Source-teknologi som gör att fysiken blir en viktig faktor i varje slagsmål. Ofta kan man besegra sina motståndare genom att använda sig av miljöerna. Till exempel genom att välta en hylla med tunnor över en arg vakt - eller varför inte putta fienden in i en brasa och sedan se på när kroppen långsamt brinner upp i lågorna? Det finns oftast flera sätt att tackla problemen man ställs inför vilket gör äventyret varierat och utmanande.

Dark Messiah of Might and Magic är ett gediget om än inte fantastiskt hantverk som definitivt stillar min rollspelstörst för stunden.

Sebastian Lind

BETYG 7/10

Grafik 7/10 Ljud 7/10 Spelbarhet 7/10 Hållbarhet 8/10

STABIL ORCHSLAKT

- Små, kompakta och väl designade banor. Stor valfrihet
- Tråg historia, blek standarddesign

KINGDOM HEARTS II

Disney och Square bjuder på ännu ett härligt rollspel...

Plattform **PS2** Utvecklare **SQUARE ENIX** Utgivare **SQUARE ENIX** Premiär **UTE NU** Antal spelare **1** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **12**



Genre **ROLLSPEL**

FAVORITER Det finns många nya Disney-världar att besöka i Kingdom Hearts II. Att science fiction-världen Tron och savannen från Lejonkungen är med beror på att de är producenten Tetsuya Nomuras favoriter av alla Disney-filmer.

Under den drygt tre timmar långa introduktionen som Kingdom Hearts II bjuder på, slår det mig att spelet är förvånansvärt svårtillgängligt. Här tas ingen hänsyn till nyfikna nykomlingar och det krävs nästan att du spelat det första spelet.

Även om Square Enix introducerar flera nya karaktärer, är fokus fortfarande lagd på Sora, Kalle och Långben och deras äventyr mot ondskan. På sitt äventyr besöker den omaka trion flera platser ur de tidigare spelen men självklart introduceras även en hel del nya platser av Disney-härkomst. Port Royal från Pirates of the Caribbean och den gamla ångbåten Steamboat Willie där Musse Piggs första kortfilm utspelade sig är exempelvis två nya och klockrena favoritbanor.

Precis som i föregångaren är stridsystemet actionbaserat, men några nyheter har lagts till. En av dessa är Soras drive-former där han kan sammansmälta med Långben, Kalle eller båda två för att få övertaget i striderna. I övrigt är det mesta sig likt.

Kingdom Hearts II är precis som sin föregångare ett mycket filmiskt rollspel som är fantastiskt tilldragande och fångslande. Inte bara för att det är mycket grafiskt imponerande, utan den förmedlar känslor som berör. Där Kingdom Hearts fokuserade på vänskap och minnen tar Kingdom Hearts II steget vidare, och går ned på djupet med existentiella frågor och inre konflikter på ett vackert och varmt sätt. Det är inte ofta jag känner mig berörd av sådana teman, men Kingdom Hearts II lyckas ändå hitta rätt på ett finstämt vis. En varm och mysig uppföljare som träffar rätt in i hjärtat.

Sophie Warnie de Humelghem

BETYG 8/10

Grafik **8/10** Ljud **9/10** Spelbarhet **7/10** Hållbarhet **8/10**

VARMT OCH STÄMNINGSFULLT

- Underbar handling, bra röstskådespelare och snygg grafik
- Du måste ha spelat det första spelet...

POWER STONE COLLECTION

Capcoms galna slagskämpar är tillbaka för nya färgsprakande strider



Plattform **PSP** Utvecklare **CAPCOM** Utgivare **CAPCOM** Premiär **13 OKTOBER** Antal spelare **1-4** Testad Version **EUROPEISK** Rek. Ålder **12**

Power Stone var ett av flaggskeppen som skulle få folk att köpa Segas legendariska Dreamcast. Nu har Capcom bestämt sig för att återuppliva spelserien och släpper båda Power Stone-spelen på en skiva till PSP.

Det unika med Power Stone är de nästan löjligt interaktiva omgivningarna där varenda liten polygon på ett eller annat sätt kan användas till ens fördel. Man rör sig fritt över en tredimensionell bana där man kan klänga i

tak, hoppa mellan lyktstolpar, plocka upp vapen eller slänga blomkrukor på varandra. Dessutom har spelet en ovanligt lyckad karaktärsensemble kämpar med allt från piloten Falcon till japanska samurajer och barska sjömän.

Allt det här har Capcom med stor framgång överfört till PSP och resultatet är lika njutbart nu som när det släpptes för snart åtta år sedan. Ett spel som Power Stone kräver dock mänskligt motstånd för att komma till sin rätt och Capcom har heller inte tillfört något som gör det kul att banka datorkontrollerade kämpar.

Det tär lite på det annars så superba spelet, som i övrigt faktiskt är minst lika underhållande och snyggt som sin Dreamcast-förlaga. Och det är beröm som heter duga.

Jonas Mäki

BETYG 8/10

Grafik **8/10** Ljud **8/10** Spelbarhet **9/10** Hållbarhet **8/10**

RUTTET LICENSFIASKO

- Härlig grafik, skön spelkontroll, klockrena slagskämpar
- Trist att spela ensam



Genre **ACTION**

UPPGRADEBAS Om man hittar tre kraftstenar får man under några sekunder oerhörda krafter.

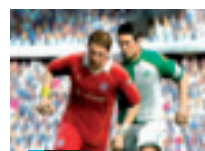
FIFA FOOTBALL 07

Electronic Arts byter utvecklingsteam men det mesta är ändå sig likt

Plattform **GC/PC/PS2/PSP/XBOX** Utvecklare **EA** Utgivare **EA** Premiär **UTE NU** Antal spelare **1-4** Testad Version **PS2(PAL)** Rek. Ålder **3**

Till årets version av Fifa har EA skapat ett helt nytt team som tar hand om spelet till den förra generationens konsoler, medan förra årets team gått vidare och jobbar på Xbox 360-spelet. Resultatet är trots bytet gediget, men det känns ändå inte som det når upp till fjolårets spel.

I mina ögon var fjolårets Fifa 06 det bästa fotbollsspel som EA gjort på många år. Det hade hamnat mer rätt med bollfysiken än tidigare och det fanns inga nya överdrivna spelmekaniska finesser som överskuggade allt annat. Därför känns det lite dumt att Fifa 07 har gjorts om från grunden, för vissa detaljer känns inte längre lika vassa. Istället borde de ha koncentrerat sig på att göra mer avancerad artificiell intelligens så att



FAKTA
TILL XBOX 360
I slutet av oktober släpps den speciellt utvecklade Xbox 360-versionen av Fifa 07. På förhand känns det mycket lovande och det är det första Fifa-spelet som från grunden byggts för att ta vara på kraften i Xbox 360. Vi recenserar Fifa 07 till Xbox 360 i vårt novembernummer.

spelet känns lika levande som Pro Evolution Soccer. Bollfysiken är heller inte helt lyckad, även om det säkert för många är lite av charmen med Fifa och gör det mer tillgängligt.

En intressant nyhet är dock de interaktiva ligorna där fans i fyra utvalda ligor kan kämpa mot varandra för att gemensamt komma fram till vilket lag i exempelvis Premier League som har de bästa supportrarna. Förhoppningsvis väljer tillräckligt många spelare att gå online med Fifa 07 för att det ska bli riktigt intressant med dessa matcher som följer den ordinarie ligasäsongsens schema.

Fifa 07 innehåller alla tänkbare ligor och licenser, vilket tyvärr inte blir fallet med Fifa 07 till Xbox 360 som släpps senare i höst där bara sex ligor kommer att finnas med och där ingår inte allsvenskan. Spelarna är relativt porträttlika och det är kul att vi äntligen fått svenska kommentatorer. Henrik Strömblad och Glenn Hysén blir naturligtvis lika tjugiga som andra spelkommentatorer efter några matcher, men håller oväntat bra. Det är långt ifrån något dåligt spel, men det finns ett bättre alternativ för alla fotbollsintresserade.

Bengt Lemne

BETYG 7/10

Grafik **8/10** Ljud **7/10** Spelbarhet **7/10** Hållbarhet **7/10**

ETT LITET STEG TILLBAKA

- Gedigen spelkontroll, mängder av ligor och spelare
- Bristande bollfysik, medelmåttigt artificiell intelligens



Genre **SPORT**



PRO EVOLUTION SOCCER 6

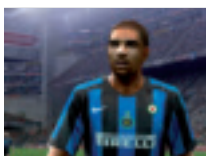
Nitton bananskruvar och trettonio bicacletas senare kan vi konstatera att Konami håller formen

Plattform PC/PSP/PS2/XBOX 360 Utvecklare KONAMI Utgivare KONAMI Premiär UTE NU Antal spelare 1-4 Testad Version PS2(PAL) Rek. Ålder 3

Det är ingen tvekan om vem som vinner årets duell mellan de två stora fotbollsspelet. Konami vinner över EA:s Fifa 07 utan att egentligen innovera på något sätt. Tack vare små små förbättringar och idelt finputsande närmar sig Konamis virtuella fotboll sakta men säkert den verkliga förlagan.

Varje år när det kommer en ny version av Pro Evolution Soccer så måste man på nytt lära sig hantera de finjusteringar som producenten Seabass och hans team gjort. Det är inga revolutionerande nyheter, men de påverkar allt som sker på planen. I år har Konami inte lagt till några nya ligor eller klubbtag, istället har man licensierat en rad landslag bland dessa det svenska. Men det är inget som gör varken till eller ifrån i mina ögon.

Däremot har animationerna blivit ännu bättre och spelarnas balans påverkar nu i högre grad vilka möjligheter man att röra sig och hantera bollen. Bollfysiken har länge varit spelseriens adelsmärke och det som verkligen skilt Pro Evolution Soccer från konkurrensen och årets upplaga är inget undantag. Målvakterna har blivit lite mer oförutsägbara, på gott och ont, men jag upplever det som



FAKTA

GENERÖST...

Spelarna i Pro Evo Soccer 6 rör sig intelligent och snyggt. Dock har Konami valt att vara lite för snälla mot Adriano (ovan), som faktiskt rör sig snyggt i spelet till skillnad mot hur det var i VM.

realistiskt att de agerar mer varierat vare sig det handlar om ett misstag eller en fantomräddning. Något som jag aldrig varit riktigt nöjd med i fotbollsspel är hur inkasten hanteras. I Pro Evolution Soccer 6 kan man röra sig fritt när motståndaren har inkast utanför en halvcirkel, lite som vid en frispark och det fungerar trots allt hyfsat.

Karriärläget Master League har försetts med nya inställningsmöjligheter, vilket är mycket välkommet. Master League är den ena ingrediensen som gör att Pro Evolution Soccer har en hållbarhet som försvarets konserver, den andra är naturligtvis att spelet aldrig blir

enformigt när man spelar med eller mot en kompis. Det är lite synd att Konami inte lagt till fler licensierade lag även om det är positivt att franska ligan tillkommit för när det kommer till spelet på planen är Pro Evolution Soccer överlägset.

_Bengt Lemme

BETYG 9/10

Grafik 8/10 Ljud 8/10 Spelbarhet 8/10 Hållbarhet 9/10

MÄSTERLIG FÖTBOLL

Bra bollfysik, fantastiska animationer, massor av innehåll

För få licensierade spelare och lag

Genre SPORT



INGEN BUNDESLIGA Inte heller i år lyckades Konami skaffa licenserna för Bundesliga i Tyskland och Premier League i England då EA äger exklusiva rättigheter för dessa ligor.

Genre ACTION



KULTSPEL...

Spyhunter är ursprungligen ett gammalt kultigt Commodore 64-spel som vi på redaktionen älskade när vi var små. För fyra år sedan valde Midway att återuppväcka licensen.

SPYHUNTER: NOWHERE TO RUN

Trots en stencool The Rock lyfter inte Midways senaste

Plattform PS2/XBOX Utvecklare MIDWAY Utgivare MIDWAY Premiär UTE NU Antal spelare 1 Testad Version XBOX (PAL) Rek. Ålder 16

The Rock är stencool. Alltid. Det är viktigt att komma ihåg. Och faktiskt, trots att Spyhunter Nowhere to Run är ett underkänt actionspel proppat med svagheter, är han cool även här.

Nowhere to Run är baserat på en spelfilm med samma namn (som aldrig hade premiär) där The Rock spelar spionen Alex Decker. Tillsammans med vråläket The Interceptor är hans uppdrag att infiltrera en kriminell organisation och sparka nog med stjärt för att rädda hela världen. Originellt? Nej.

Underhållande? Nej. Den främsta orsaken till

detta är den klantigt utformade spelkontrollen. Bilkörningen är hafsig och slapp på samma gång. Att kontrollera The Rock utanför bilen är om möjligt ännu jobbigare, trots coola signaturgrepp och hårda WWE-attacker.

_Petter Engelin

BETYG 4/10

Grafik 5/10 Ljud 5/10 Spelbarhet 4/10 Hållbarhet 4/10

SJUNKER SOM EN STEN

The Rock är stencool, bra speltempo.

Dålig spelkontroll, dålig grafik, dålig artificiell intelligens

FILMLICENS? Spyhunter: Nowhere to Run är ett filmlicensspel, och tanken var att spelet skulle släppas samtidigt som filmen hade premiär. Men filmen är ännu aldrig uppvisad... märkligt nog.

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

Slarvig spelmekanik, ful grafik och hopplös logik gör spelversionen av Scarface till en besvikelse

Plattform PC/PS2/XBOX Utvecklare RADICAL ENTERTAINMENT Utgivare VIVENDI Premiär UTE NU Antal spelare 1 Testad Version XBOX(PAL)/PC(GULD) Rek. Ålder 18

Genre ACTION



BRISTANDE LOGIK

Forna fiender från filmen verkar inte bry sig om att Montana fortfarande är i livet. Istället skapar sig Tony nya fiender då han arbetar för att återuppbbygga sitt knarkimperium.



TRISTA ELDSTRIDER Autosiktet i Scarface är stressigt och spelmekaniken omständlig.

Gudfadern var ett ytterst medelmåttigt licensspel som nästan inte hade någonting gemensamt med filmerna, ja, förutom titeln då kanske. Men i jämförelse med Scarface: The World is Yours framstår Gudfadern som en omsorgsfull och rättvis filmadaption.

För Radical Entertainment har utfört vad som i det närmaste måste betraktas som en ren ock skär våldtäkt på Brian De Palmas överkultiga gangsterrulle. I spelversionen dör nämligen aldrig Tony Montana på slutet. Detta trots att han låg livlös och skvalpade på ytan till sin egen bloddränkta utomhuspool med fler hål i bröstet än en schweizerost i slutet av filmen. Nej, Tony rymde egentligen (enligt Radical



FAKTA

KÄNDA RÖSTER

Scarface är smockfyllt med välkända röstskådespelare som exempelvis James Woods, Oliver Platt, Ice T, Michael Rapaport, Cheech Marin, Michael Rooker, Kevin Dillon, Richard Roundtree, Bam Margera, Tommy Lee och Sen Dog från gruppen Cypress Hill.

FUL GRAFIK Grafiken i Scarface är blockig, kal och odetaljerad och ingenting i spelet påminner om en modern spelmiljö.

Entertainment) genom sitt bibliotek och sköt sig genom horder av korkade hejdukar innan han kunde påbörja uppbyggnaden av sitt enorma knarkimperium igen. Detta tillsammans med dussintals rent logiska dunderproblem och en allmänt pinsam Montana (som nu tvingas kränga knark på Miamis gator till diverse smågangsters för att överleva) gör Scarface: The World is Yours till en filmtolkning som jag förmodar kommer att göra De Palma rosenrasande.

Upplägget är identiskt med Grand Theft Auto-spelen och utseendet påminner oerhört mycket om Vice City. Tonys jakt på nya rikedomar och hans ambitioner om att återta tronen som stadens knarklord kräver att man säljer knark och dödar fiender på löpande band. Eldstriderna i Scarface påminner dock mer om de i Serious Sam-spelen än i exempelvis GTA. Fienderna är hundratals vid varje sammandrabbning vilket tillsammans med ett minst sagt stressigt sikte och tveksamt animationsarbete gör att jag snabbt tappar tålamodet. I Scarface finns också någonting som heter "Balls Points". Dessa vinner man

genom att skrika glåpord åt de fiender som man skjuter ihjäl. Vill man sedan inte nyttja dessa "stakepoäng" för att aktivera en specialattack (som gör Tony odödlig för en kort stund) kan man förvandla "staken" till sperma och sälja den till någon av de mobila spermabankerna som rullar i staden, för lite snabba pengar. Något som känns så oerhört hjärndött att man nästan får tårar i ögonen. En spelmässig detalj som på många sätt också sammanfattar Scarface som trots grymt röstskådespeleri och strålände musik tyvärr inte lyckas underhålla, alls.

Detta är en ytterst tafflig fortsättning på en grym film. Det är också en slarvig karbonkopia av Grand Theft Auto: Vice City som innehåller tråkiga uppdrag och dålig spelkontroll.

Petter Engelin

BETYG 4/10

Grafik 4/10 Ljud 7/10 Spelbarhet 4/10 Hållbarhet 4/10

BLEK GTA-AUTO

Strålände soundtrack, väldigt bra röster

Slarvig spelkontroll, ful grafik, tråkiga och enformiga uppdrag



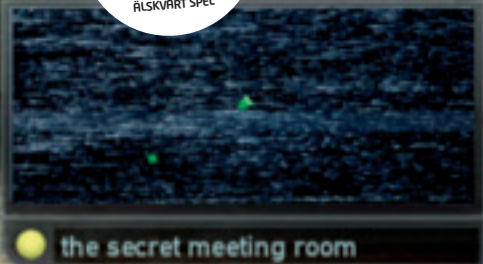
SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

Sam Fisher är tillbaka i hans bästa äventyr hittills, proppat med cool action och härlig grafik

Plattform **XBOX 360** Utvecklare **UBISOFT** Utgivare **UBISOFT** Premiär **27 OKTOBER** Antal spelare **1-6 (XBOX LIVE)** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **18**



ANIMATIONS MAGI
Animationsarbetet i Double Agent är fullkomligt genialiskt. Om Sam tar gisslan grimaserar de panikslaget och uppför sig precis som man själv skulle göra med en kommandokniv mot struphuvudet.



Genre **ACTION**

TIPS
SPELA ÄVEN
Ghost Recon Advanced Warfighter 9/18
XBOX 360
Strategiskt strålände krigsföring i stadsmiljö.



FAKTA
HÄRLIGT FLERSPELARLÄGE
Splinter Cell: Double Agent har ett flerspelarläge som skiljer sig rejält från de föregående. Denna gång kan man spela tre mot tre motståndare, och både spionerna och vakterna har fått nya prylar att leka med. Spionerna kan till exempel hacka datorer på avstånd tack vare ett nytt tillbehör, och vakterna har en liten robot som kan följa efter spionerna i trånga utrymmen.

Ända sedan Sam Fisher antrände den spelplan som Solid Snake trodde att han behärskade, har jag varit såld. Helt upp över öronen tokkär, till och med. När Splinter Cell först kom ut hade spelet med sig spelmekniken och upplägget jag saknat i spel där smygande enmansarméer utgör huvudingrediensen. Att använda mörkret till sin fördel, smarta tekniska mojänger och en smidig spelkontroll satte en helt ny standard för stealth-genren.

Och efter tre likartade, strålände föregångare överraskar Ubisoft oss med Splinter Cell: Double Agent. Efter ett uppdrag utanför den isländska staden Akureyri får Sam Fisher, den grånade superagenten, ett sorgebesked som vänder upp och ner på hans liv. Hans dotter har dödats i en bilolycka, och Sam dras i en tung depression smaksatt med aggressioner och bitterhet mot allt och alla.

Men det är ju som man säger, det som inte dödar hårdar. Eftersom Sam inte anser att han har något kvar att leva för, tar han sig an sitt farligaste uppdrag någonsin med livet som insats. Uppdraget är att infiltrera den amerikanska terrororganisationen John Brown's Army (JBA), samtidigt som han måste hålla sig lojal mot sina egna - ett uppdrag som är lättare



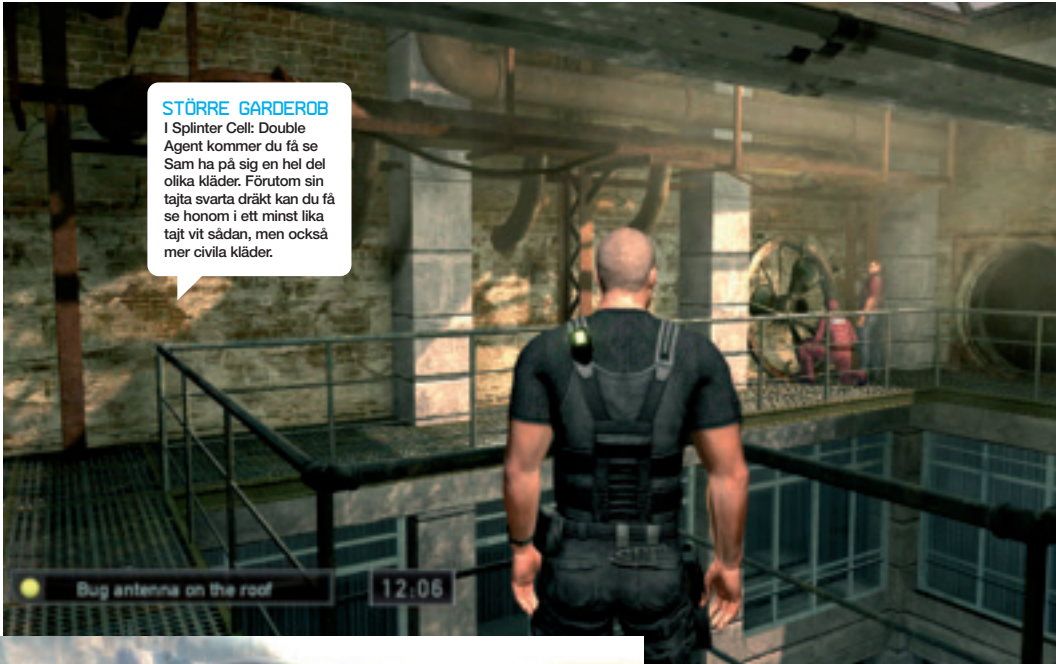
SNABBARE RYCK Spelkontrollen har blivit aningen mer följsam och speltempot lite högre i Double Agent jämfört med tidigare delar. Detta passar utmärkt och gör att man känner sig ännu mer som en ljudlös och extremt dödlig superspion.

sagt än gjort. Efter ett par iscensatta bankrån och falska dödsiffror i kvällsblaskorna hamnar Sam på käken, och det är där dubbelspelet tar sin början.

Det finns flera nyheter i Splinter Cell: Double Agent, men den största nyheten är helt klart Sams dubbla lojaliteter. Sam måste, för att garantera att uppdraget att lyckas, hålla sig väl med både JBA och sin egen organisation NSA. Ubisoft har löst det på ett smart sätt, där varje uppdrag innehåller flera objektiv på klassiskt Splinter Cell-manér. Vissa objektiv ger Sam

större trovärdighet hos JBA medan andra gynnar NSA. Ubisoft har nämligen sett till att försätta Sam, och spelaren, i riktigt kniviga situationer där man tillslut inte vet vad som är rätt eller fel. Ska du skjuta den där skakande högen för att inte väcka misstanke hos JBA, eller låter du honom vara? Hur ska du göra när du måste detonera den där bomben, samtidigt som du inte vill att oskyldiga människor stryker med? Hinner du bugga antennen och hinna tillbaka till platsen du inte fick lämna? Samtidigt som objektiv kan vagga in

MINISPELSMANI Något som är nytt i Splinter Cell: Double Agent är att spelet innehåller en del minispel som dyker upp när man minst anar det.



OLIKA VERSIONER Eftersom exempelvis Playstation 2-versionen och Xbox 360-upplagan av Double Agent skiljer sig på ett flertal viktiga punkter bestämde vi oss för att recensera de olika versionerna separat. Recensioner av PS2, Gamecube och Xbox-spelet kan du läsa på www.gamereactor.se

Banorna i Splinter Cell: Double Agent är otroligt variationsrika och detaljerade. Förutom det redan nämnda kryssningsfartyget besöker Sam bland annat ett gigantiskt hotell i Shanghai, solsteka gränder i Kinshasa och ett fastfruset fraktfartyg utanför den sibiriska östkusten. Ljudet är dessutom ytterst passande, med unika ljudspår för varje bana. Den enda egentliga tråkigheten med Splinter Cell: Double Agent är att talet är för lågt samplat (som vanligt). Tur att man har sin opsat att konsultera när man inte hört sina instruktioner.

Splinter Cell: Double Agent är ett annorlunda spel om man jämför med de tre tidigare, men jag kan inte göra annat än att kapitulera. Spelet är det bästa hittills i serien, mycket tack vare att spelet är mer beroende av en riktig handling än de föregående delarna. De nya, men ändå djärva, förändringarna som Ubisoft har gjort är smarta och väl genomtänkta. Sam är tillbaka, och det med besked.

Sophie Warnie de Humelghem

BETYG 9/10

Grafik 9/10 Ljud 8/10 Spelbarhet 9/10 Hållbarhet 9/10

PLAY IT AGAIN, SAM

Superb variation, fantastisk story, läcker grafik...
Aningen ojämn ljudmix

IRONSIDE Michael Ironside blev kändis i spelvärlden över en natt tack vare hans röstskådespeleri som Sam Fisher. Om du vill se Ironside agera, föreslår vi att du kollar in kultrullen Total Recall.

organisationerna i en känsla av trygghet kan icke genomförda sådana skapa missstro. Självklart påverkar vissa av besluten vad som händer i handlingen. På det sättet balanserar Sam fram och tillbaka på en knivsegg hela spelet igenom, vilket på det hela taget är ett mycket lyckat upplägg.

En annan nyhet som verkligen är värd att nämna är att man som spelare inte kan lita på att få ett uppdrag där mörkret finns till ens hjälp. Vissa banor är nämligen förlagda utomhus i strålände solsken, vilket tar Splinter Cell-konceptet till en helt ny dimension. Sam måste förlita sig på andra saker än just mörkret för att lyckas med det han företar sig. Ett av uppdragen tar plats på ett mexikanskt kryssningsfartyg, och för att smita förbi ett tätt bevakat poolområde får man se till att poolens vattenshow sätter igång.



FAKTA

UTAN KIKARE

Alla spel som bär Tom Clancys namn får finna sig i att bli granskade i sömmarna av författaren själv. Det är faktiskt så att Sam var nära på att bli utan sin karaktäristiska kikare under utvecklingen av det första spelet. Clancy ansåg nämligen att en kombinerad värme- och mörkerkikare inte skulle fungera, eller kunna tillverkas, i verkligheten.

NEO GEO BATTLE COLISEUM

SNK kan inte stava men de är hejare på att sätta ihop strålande pixelslagsmål

Plattform PS2 Utvecklare SNK PLAYMORE
Utgivare IGNITION Premiär 27 OKTOBER
Antal spelare 1-2 Testad Version NTSC Rek. Ålder 12



MASSOR MED HJÄLTAR Neo-Geo Battle Coliseum innehåller hjältarna och deras respektive rivaler från alla SNKs stora serier, men även ett gäng totalt oväntade som den mekaniska gonillan Cyber-Woo från King of the Monsters och en grön utomjording från Metal Slug.

Som jag har väntat, som jag har lidit. Av någon anledning tycks SNKs europeiska utgivare Ignition vilja skrämra bort alla potentiella fans med de tråkigaste spelen som den japanska fightingverkstaden åstadkommit medan ignorerar de fantastiska guldkorn som finns att hitta. Men nu är Neo-Geo Battle Coliseum äntligen här, och jag kan äntligen med handen på hjärtat rekommendera ett SNK-spel till alla fightingfans.

Spelet blandar hjältar från alla tänkbara spel och är egentligen en enda stor hyllning till den gamla Neo-Geo-konsolen. Huvudpersonerna Yuki och Ai kastar diverse rekvisita runt sig med specialeffekter som "100 Mega Shock" och både fightinglegender som Terry Bogard och Haothmaru samt andra Neo-Geo-profiler som Marco från Metal Slug finns i rolluppsättningen. Välj två figurer och ge dig in i fartfyllda pixelslagsmål som lite påminner om det vansinniga tempot i Marvel vs Capcom 2, då du kan skifta mellan dina två kombatanter för att dela ut dubbelt så mycket stryk. Det enda jag ogillar är att striderna ofta drar ut på tiden eftersom den utbytte kämpen återfår energi ganska snabbt.

Inte sedan Capcom vs SNK 2 för fem år sedan har jag sett ett så gediget och genomarbetat 2D-fightingspel. Det är svårt att peka ut exakt vad som gör det så bra, men kombinationen av en mjuk och följsam kontroll, knivskarp grafik, tokhögt tempo och mustiga ljud effekter gör att Neo-Geo Battle Coliseum är klart köpvärdt för såväl trogna pixelfantaster som nyfikna Tekken-fanatiker.

Mikael Sundberg

BETYG 8/10

Grafik 8/10 Ljud 6/10 Spelbarhet 8/10 Hållbarhet 8/10

SNK I ABSOLUT TOPPFORM

Massvis av karaktärer, snygg pixelgrafik, utmärkt kontroll
Låååååååååå laddningstider

Samurai Shodown

Vi tittar tillbaka på SNK:s suveräna samurajslakt

Plattform NEO-GEO (MED FLERA) Utvecklare SNK Utgivare SNK Släpptes 1993

Bara veckor efter lanseringen av Capcoms idag kultförklarade Street Fighter 2 stod det klart att spelet var en omedelbar succé som vi spelare sent skulle glömma. Inte minst då Capcom snabbt spottade ur sig ett antal mer eller mindre inspirerade uppföljare, vilket idag kännetecknar hela företaget.

Gruppen hos Capcom som utvecklade Street Fighter 2 hann dock inte njuta speciellt mycket av den stora framgång som deras genredifierande spel rönt förrän de flesta gemensamt sade upp sig. Veckor senare var deras skrivbord tömda och Capcom i full gång med att ersätta kärnan i vad som då var en av världens främsta utvecklingsgrupper. 50 av Capcoms främsta slagsmålexperter hade vid det här laget

redan installerat sig på deras nya arbetsplats, konkurrenten SNK:s minimala kontor i norra Osaka. Och det tog inte länge förrän SNK släppte inte mindre än två fullgoda utmanare till Street Fighter 2, nämligen Fatal Fury och Art of Fighting. Lite senare överträffade SNK sig själva då de släppte Samurai Shodown till Neo-Geo.

Samurai Showdown var något annorlunda och bjöd på mer än de traditionella slagsmålen. Förutom en imponerande grafik, där antalet färger och animeringsrutor överskred samtliga av gruppens tidigare produktioner, var spelet mycket välgjort och balanserat och innehöll vapen. Tempot var också högre och stor fokus lades på avslutande dödsattacker, lite som i Mortal Kombat-spelen.



AMERIKANSK CENSUR När Samurai Shodown släpptes i USA i augusti 1993 var det i form av en kraftigt censurerad version där blodet var vitt istället för rött och de dödliga slutattackerna helt bortplockade.

Den exakta spelkontrollen bjöd på många överraskningar och skilde sig en hel del från tidigare produktioner såsom Fatal

individuellt skapta efter vapen, tidpunkt och historia. Ett svärddugg skadade mer än ett knytnävsslag, en träff kunde vara

“En träff kunde vara livshotande och det var ofta smart att vänta in sin motståndare”

Fury och Art of Fighting. Vapnen utgjorde en stor del i slagsmålen. Slagskamparna i Samuri Showdown andades originalitet och hade inte varit lika karaktäristiska sedan Street Fighter 2. Spelet bjöd på en snyggt presenterad tidsepok där grafisk samklang och god atmosfär sammanfattade den uråldriga, japanska samurajkulturen. 12 slagskämpar, däribland allt från ninjor till samurajer var alla

livshotande och det var ofta ett smartare val att vänta in sin motståndare för att sedan kontra.

Att bli bra tog tid, kontrollen var visserligen grundläggande, men att lära sig karaktärernas olika rörelser och taktiker krävde dagar av övning, att bemästra dem till fullo tog veckor. Självt får jag fortfarande spö i varje match...
_Petter Engelin



HASS FÖRSÄLJNING! När Samurai Shodown släpptes i Sverige kostade det 3099kr och det sålde också därför bara i 48 stycken exemplar...

MER STRYKSUGNA SAMURAJER

SNK fortsatta samurajslagsmål...



SAMURAI SHODOWN II
SNK/1994
Uppföljaren till Samurai Shodown tog den solida grund som SNK hade skapat i det första spelet och slipade allt till perfektion. Samurai Shodown II är fortfarande det bästa spelet i serien och ett av de bästa fightingspelen som någonsin släpptes.



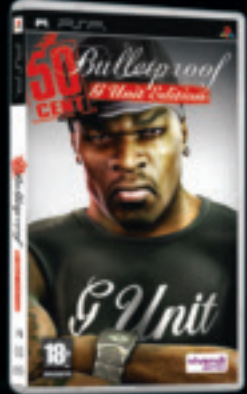
SAMURAI SHODOWN 64
HYPER NEO-GEO 64/1997
Efter fyra tvådimensionella spel försökte SNK lansera en ny arkadmaskin för att hävda sig mot framförallt Tekken och Virtua Fighter. Resultatet blev Hyper Neo-Geo 64, en hyfsat kraftfull maskin som dock aldrig slog igenom och Samurai Shodown 64 floppade därför.



SAMURAI SHODOWN 6
PLAYSTATION 2/2006
Det senaste spelet samlar varena karaktär som någonsin synts till i serien, allt från supersamurajen Haohmaru till jättemonstret Kusaregedo eller varghunden Poppy, i en orgie av pixlar och slagsmål. Trots lågupplöst grafik är det såklart värt att titta närmare på.



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.

TOPP 10



LITA PÅ VÅRA LISTOR

Vilka spel är det egentligen som är populärast i olika länder? Vilka spel är det som snurrar flitigast i redaktionens testmaskiner? Svaren finns i månads listor...

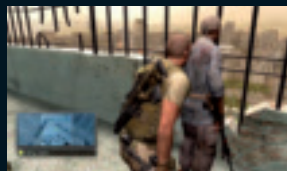
FÄRSKA TOPPLISTOR FRÅN SPELVÄRLDEN

Försäljningslistor varje vecka: www.gamereactor.se

REDAKTIONEN

Månadens mest spelade

Uppmätt i allmän TV-tid i redaktions spelrum och interna slagsmål om fjärrkontrollen



SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

XBOX 360
Den här månaden har Jonas, Sophie och Martin förtrollats av Sam Fishers senaste äventyr. Det är mäktigt att Ubisoft redan hunnit med att skapa fyra äventyr med Clancys superspion utan att för den sakens skull tumma på kvaliteten. Och att strypa folk har aldrig varit roligare.



COMPANY OF HEROES

PC
Relic gör sällan ett dåligt spel och Company of Heroes är verkligen inget undantag. Utan tvivel årets hittills bästa strategispel som sysselsatt redaktionens taktiker under långa nätter framför testdatorerna. Världsklass!



STREET FIGHTER ALPHA ANTHOLOGY

PLAYSTATION 2
På lunchrasterna bryter ett krig ut här på redaktionen, varje dag. Ett krig färgat av prestige och stolthet som avgörs av vem som är i bäst dagsform. Petter, Jonas, Jesper och Micke är nämligen ruskigt jämna i Street Fighter Alpha 3 och har slagits konstant de senaste månaderna.



JUST CAUSE

PC/PS2/XBOX/XBOX 360
Visst finns det svagheter, missar och en del buggar i svenska Avalanche Studios ultraambitiösa debutspel. Men vad spelar det för roll då känslan av frihet är bättre än i något av GTA-spelen. Vi har den senaste månaden fortsatt med att ställa till med vansinne i Just Cause.



SVERIGE TOPP 20

- 1:0 NHL 07
Format XBOX 360 Gamereactors betyg 6/10
- 2:0 NHL 07
Format PLAYSTATION 2 Gamereactors betyg 6/10
- 3:0 LEGO STAR WARS II: THE ORIGINAL TRILOGY
Format PLAYSTATION 2 Gamereactors betyg 7/10
- 4:0 THE SIMS 2: GLITTER & GLAMOUR PRYLPAKET
Format PC Gamereactors betyg --
- 5:0 NHL 07
Format PC Gamereactors betyg 6/10
- 6:0 NHL 07
Format XBOX Gamereactors betyg 6/10
- 7:0 DEAD RISING
Format XBOX 360 Gamereactors betyg 8/10
- 8:0 SAINTS ROW
Format XBOX 360 Gamereactors betyg 8/10
- 9:0 JUST CAUSE
Format XBOX 360 Gamereactors betyg 8/10
- 10:0 THE SIMS 2
Format PLAYSTATION 2 Gamereactors betyg 8/10
- 11:0 TEST DRIVE UNLIMITED
Format XBOX 360 Gamereactors betyg 7/10
- 12:0 SINGSTAR SVENSKA HITS
Format PLAYSTATION 2 Gamereactors betyg 7/10
- 13:e BATTLEFIELD 2
Format PC Gamereactors betyg 9/10
- 14:e GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES
Format PLAYSTATION 2 Gamereactors betyg 8/10
- 15:e COUNTER-STRIKE: SOURCE
Format PC Gamereactors betyg 8/10
- 16:e NEW SUPER MARIO BROS
Format DS Gamereactors betyg 9/10
- 17:e LEGO STAR WARS II: THE ORIGINAL TRILOGY
Format XBOX Gamereactors betyg 7/10
- 18:e LEGO STAR WARS II: THE ORIGINAL TRILOGY
Format PC Gamereactors betyg 7/10
- 19:e THE SIMS 2: KUL FÖR FAMILJEN PRYLPAKET
Format PC Gamereactors betyg --
- 20:e THE SIMS 2: ARBETSLIV
Format PC Gamereactors betyg 7/10

Källa: Manuel. Listan är framtagen från försäljningen från 300 svenska butiker.

JAPAN TOPP 10

- 1 MINNA NO TENNIS PLAYSTATION 2
- 2 NEW SUPER MARIO BROS DS
- 3 FINAL FANTASY III DS
- 4 PHANTASY STAR UNIVERSE PLAYSTATION 2
- 5 BRAIN TRAINING 2 DS
- 6 TINGLE DS
- 7 ANIMAL CROSSING: WILD WORLD DS
- 8 CUISINE NAVIGATOR DS
- 9 RURONI KENSHIN PLAYSTATION 2
- 10 RHYTHM TENGOKU GBA

Källa: Famitsu.

USA TOPP 10

- 1 MADDEN NFL 07 PLAYSTATION 2
- 2 MADDEN NFL 07 XBOX 360
- 3 DEAD RISING XBOX 360
- 4 MADDEN NFL 07 XBOX
- 5 FINAL FANTASY VII: DIRGE OF CERBERUS PLAYSTATION 2
- 6 NEW SUPER MARIO BROS DS
- 7 NCAA FOOTBALL 07 PLAYSTATION 2
- 8 GTA: LIBERTY CITY STORIES PLAYSTATION 2
- 9 BRAIN AGE DS
- 10 NINETY-NINE NIGHTS XBOX 360

Källa: NPD Funworld (OBS! Endast konsolspel)



ENGLAND TOPP 10

- 1 FIFA 07 MULTI
- 2 JUST CAUSE MULTI
- 3 TIGER WOODS PGA TOUR 07 MULTI
- 4 LEGO STAR WARS II MULTI
- 5 KINGDOM HEARTS II PLAYSTATION 2
- 6 LMA MANAGER 07 MULTI
- 7 COMPANY OF HEROES PC
- 8 CARS MULTI
- 9 PROJECT GOTHAM RACING 3 XBOX 360
- 10 NEW SUPER MARIO BROS DS

Källa: Charttrack



TÄVLING

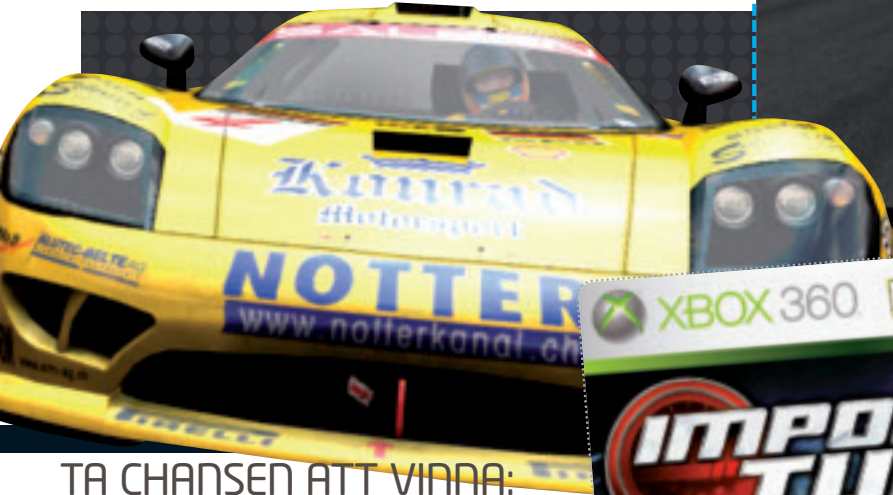
MASSOR AV STEKHETA TÄVLINGAR
Fler tävlingar: www.gamereactor.se

TA CHANSEN ATT VINNA: GTR 2 + GTR 2-JACKA!

Nu kan du vinna ett eget exemplar av Simbins suveräna simulator GTR 2 samt en ursnygg race-jacka med GTR-brodyr, en nyckelring och en GTR 2-keps. Lycka till.

- 1 Vilken av dessa är inte en Porsche-modell?**
1: Boxter X: Cayman 2: Primera
- 2 Från vilket land kommer utvecklarna Simbin?**
1: Frankrike X: Italien 2: Sverige
- 3 Vilket betyg fick GTR 2 i Gamereactor?**
1: 9/10 X: 8/10 2: 7/10

Skriv ned rätt svarsalternativ, märk ditt brev eller mail med "GTR2" och skicka det till tavling@gamereactor.se eller till: Gamereactor, Hamngatan 10, 831 33 Östersund.



GTR2 Petter har kört skiten ur sin Maranello under de senaste veckorna.

TA CHANSEN ATT VINNA:

IMPORT TUNER CHALLENGE (X360)

+ XMODS RADIOSTYRD BIL

Mitsubishi Lancer Evolution IX

- 1 Vilket bilmärke byggde modellen Supra?**
1: Mazda X: Honda 2: Toyota
- 2 Vilka av dessa är inte ett fälgmärke?**
1: Yokohama X: Enkei 2: Volk Racing
- 3 Vilka har utvecklat Import Tuner Challenge?**
1: Polyphony X: Codemasters 2: Genki

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

VINNARNA PRESENTERAS PÅ
GAMEREACTOR.SE DEN 2:RA NOVEMBER



LEGENDEN John Mayer är knappt 30 år gammal och redan en av USA:s genom tidernas största och mest säljande artister.



MÅNADENS ÄRLIGASTE

Personligt...

Ärligt, avskalat och soulinspirerat på John Mayers nya skiva...

John Mayer
CONTINUUM

Genre ROCK/POP
Text PETTER ENGELIN

Jag hade så gärna velat inleda den här recensionen med meningen: "John Mayer är äntligen tillbaka efter fyra tysta år med sin överlägset bästa skiva hittills". Men det går inte. För det tycker jag helt enkelt inte. Och hur mycket det än smärtar mig att skriva är Continuum en besvikelse, om än en besvikelse innehållandes en handfull riktigt bra låtar.

Att försöka toppa de två tidigare skivorna måste ha varit ett hopplöst projekt. För John Mayers två tidigare skivor är fullständigt briljanta rakt igenom. Debuten Room For Squares på sitt alldeles egna, högst personliga och bräckliga sätt, och uppföljaren Heavier Things för sina enkla men ändå komplexa melodier och mer mogna texter.

Själv har jag väntat i nästan fyra år på Continuum och

erkänner mer än gärna att förväntningarna varit överdrivna. Jag visste med mig någonstans att jag förväntade mig för mycket, att Continuum delvis skulle göra mig besviken. För jag ville ha mer av samma, mer Somethings Missing, mer Daughters, My Stupid Mouth och The New Deep. Jag vill inte ha den nye John Mayer. Jag vill ha den gamla.

För han har säklart växt, såväl som musiker som låtskrivare, under de senaste sex åren och har på Continuum utforskat ett nytt territorium, nämligen den amerikanska soulmusiken. Mayer kombinerar sin musikaliska fascination för stilbildande artister såsom Jimi Hendrix och Stevie Ray Vaughan med en försiktig soulkänsla. Produktionen är enklare än tidigare och instrumenten färre. Tillkommit har en trumpet och basen används mer flitigt på Continuum än tidigare.

Skivan Try från sidoprojektet John Mayer Trio borde ha förberett mig på hur Continuum skulle låta. Mayers förkärlek till det mer improviserande gitarrspelet från bluesartister såsom B.B King och Herby Hancock blandas friskt med melodier som stundtals lika gärna skulle kunna komma från Marvin Gaye eller varför inte Otis Redding.

Continuum är absolut inte ett dåligt album. Här finns som sagt en hel handfull guld-korn som såväl musikaliskt som rent textmässigt når världsgodklass. Singeln Waiting on the World to Change är skivans absolut bästa spår som på ett mycket skickligt och finkänsligt sätt tar upp de mest uppenbara världsproblemen idag och om hur vår generation bara står på trottoaren och väntar på en förändring. Även den vackert vaggande, ärliga och personliga Stop This Train är bra. Dock inte briljant. **7/10**



Mastodon
BLOOD MOUNTAIN

Genre METALL
Text KRISTOFFER HANSON

Visserligen var debuten Remission en bra skiva, men det var egentligen inte förrän uppföljaren Leviathan som Atlanta-kvartetten Mastodon fick den respekt de förtjänade. Två plattor som på många vis sprängde gränser inom metallscenen och gav Mastodon en plats högt upp bland andra etablerade band som exempelvis Killswitch Engage och Isis.

När nu Blood Mountain äntligen är här hoppades jag verkligen på tredje gången giltigt för Mastodon och ännu ett grymt bra album. Tyvärr blev det inte riktigt så. Istället för att följa i spåren av de två förra plattorna har Mastodon gett sig på att skapa lite mer experimentell musik den här gången med klara inslag av progressiv rock. Detta istället för att utveckla deras ursprungliga sludge- och dödsmetall, som jag hade förväntat mig. Låten Blade-catcher är bra och påminner lite om Fantômas, men det blir i längden för spretigt och låtarna pendlar oftast mellan bra metall och extremskum instrumentonani. **6/10**



Beck
THE INFORMATION

Genre POP
Text KRISTOFFER HANSON

"Livet är som en ask choklad. Man vet aldrig vad man kommer få." Jag vet. Det är otroligt fånigt att citera Forrest Gump, men angående Beck och hans förmåga att ständigt överraska finns det inte mycket som stämmer lika mycket som just Gumps överdrivet utvecklingsstörda chokladaskteori. Electronica, hiphop, folkmusik och allmoglig pop är bara bråkdelar av vad Beck bjudit på sedan första plattan Mellow Gold som släpptes 1994.

Jag skulle gärna vilja påstå att Beck har tagit ut svängarna ännu mer på nya skivan The Information, men så är faktiskt inte fallet. Likt förra plattan Guero är The Information en mer hiphop-baserad platta, fast med lite svängigare refränger och inslag av vispop, blues och electronica. Trots bristen på revolutionerande material, som jag tråkigt nog hoppades på efter Guero, är The Information en bra, grym platta där Beck tycks känna sig såpass självsäker och hemmastadd att han egentligen inte behöver bevisa något. Han gör ju bara det han är bäst på. **8/10**



Europe
SECRET SOCIETY

Genre HÅRDROCK
Text PETTER ENGELIN

När Europe för ett par år sedan bestämde sig för att återförenas suckade jag djupt. Visst, när de svenska hårdrockarna avslutade sin karriär som permanentade pudelkungar i början på nittioalet gjorde de det i stor stil med den underskattade Prisoners in Paradise, men återföreningar av det här slaget blir sällan bra. Så heller inte i det här fallet. Comeback-plattan Start From the Dark var en gitarrtung sådan där den glättigt lätta och keyboard-baserade mjukishårdrocken nu kändes tyngre och mer aggressiv. Låtarna var ojämna och produktionen kändes tafflig.

På Secret Society fortsätter Norum, Tempest, Haugland och Leven att sträva mot att modernisera Europe, något som faller platt då de uppenbarligen inte själva verkar veta vilken typ av hårdrock de vill göra. Vissa spår låter som om de skulle vara tagna från 80-talet medan andra låter som den riftingna och yttersta moderna musik som exempelvis Audioslave vanligtvis bjuder på. Suveräna singeln "Forever Travelling" räddar dock betyget godkänt. **5/10**



Diddy
PRESS PLAY

Genre HIPHOP
Text KRISTOFFER HANSON

Klädguru, champagnetörstande kvinnokarl, restaurangägare, svinrik entreprenör och givetvis även artist. Denna gång under namnet Diddy släpper Puff Daddy sitt femte album och jag konstaterar direkt att det inte är något nytt under solen. Likt de flesta mainstream-plattor som släpps av de allra största hiphop-artisterna så trängs en hel drös gäster på Press Play, och trots etablerade namn lyckas ingen övertyga.

Låtar som Tell Me med Christina Aguilera och Partners for Life med Jamie Foxx är typiska Diddy-dängor som verkligen personifierar Press Play. Tröttsam, planlös listmusik som saktat men säkert smälter sönder min hjärna till söra. Mer affärsman än rappare. Visst, MTV-potentialen är skyhögt och produktionen är felfri, men det är oundvikligt att se denna platta som mycket mer än en väldigt välplanerad kassakossa som enbart kommer att fungera som festmusik på Diddys egna, glassiga miljonpartyn i Saint Tropez. Och namnet sen... Diddy? Diddy Kong? **4/10**

FROM OCTOBER 11 COUNTERSTRIKE GETS MORE EXCITING



Training days are over. At Gamelio.com you play Counter-Strike and Quake for money.

You win money for every frag. Each time you're killed, you're making someone else's wallet a little bit fatter.

You decide how much to stake and how much each frag is worth.

Gamelio.com is guaranteed 100% cheat-free and has a built-in ranking system that quickly sorts the survivors from the cannon-fodder. That way, anyone can play and win.

It's a bit like golf. But with more blood.

The first 2,000 players to register get free money to gamble their lives on.

gamelio.com
PC-GAMING WITH MONEY AT STAKE

TIGTMASTER Det tog regissören Christophe Gans fem år av bedjande för att övertyga Konami att överlåta filmrättigheterna till honom.

VILL DU LÄSA MER?
GR. SE 300+
300 DVD-BETYG



MÅNADENS LÄSKIGASTE

Atmosfäriskt

Gotiskt och makabert i filmatiseringen av Konamis skräckspel

Silent Hill

Genre **SKRÄCK**
Premiär 25 OKTOBER
Text ANNA EHLUND

Silent Hill. Stället där kolet fortfarande brinner under markytan och askan regnar ned från himlen. Eller staden som rese katalogerna tack och lov glömdes, som vi som suttit med Konamis nervterroriserande skräckspel skulle benämna det. Men om det var Rose ingenting, inte förrän hennes mentalt instabila dotter Sharon börjar nämna platsen i sina drömmar. Och som vanligt i skräckfilmer kan vi lugnt förlita oss på att Rose begär kardinalfelet att vilja ta med sin dotter dit för att reda ut mysteriet.

Det vill sig inte bättre än att bilen kraschar och när Rose väl vaknar upp igen är Sharon borta. Uppenbarligen har hon satsat på en skräckfylld upptäcksfärd i spökstaden.

Vad regissören Christophe Gans har gjort är att ta de huvudsakliga dragen från första spelet och sedan kapat, justerat och adderat efter eget huvud för att anpassa det till filmiska premisser. Det mest iögonfallande är bytet av spelets manliga huvudrollsinnehavare mot en kvinna, ett byte givetvis gjort i vetskap om att publiken har lättare att sympatisera med en förtvivlad moder.

Det kan sägas direkt att rent storymässigt är Silent Hill blek. Däremot är scenografin extraordinärt läcker och detta är en visuellt fantasifull film. Kronan på skräckverket utgörs av mannen med pyramidhuvudet. Han som fick mig att tappa handkontrollen av chock i andra spelet får en nu istället att tappa hakan av förtjusning där han formligen dryper av coolhetsfaktor och sliter skinnen av en skrikande

tant som om det vore en tunn sommarklänning.

Klaustrofobin och avgrundsmörkret från spelen lyckas man som väntat inte fånga till fullo, filmen är helt enkelt för upplyst för det. Och även om jag brukar dra mig för att klaga på barnskådespel (för att hålla mig på god kant med BRIS) så bör det sägas att tösen som spelar Sharon inte håller måttet. I ärlighetens namn kan detsamma konstateras om de flesta skådisarna i filmen, inte minst vad gäller Radha Mitchells rolltolkning som mamma Rose. Detta är dock inget som hindrar filmadaptionen av Silent Hill från att lämna en tillfredsställande mersmak av aska, dimma och gotiskt överflöd efter sig.

När det blir dags att sammanfatta skräckåret 2006 kommer Christophe Gans definitivt inte behöva be om ursäkt till någon. **7/10**



Poseidon

Genre **ACTION**
Premiär UTE NU
Text ANNA EHLUND

Jag vet inte riktigt vad det är med Wolfgang Petersen och vattenmassor men att döma av hans tidigare produktioner som Den perfekta stormen och Das Boot så finns det någon suspekt dragning för stora vattenmassor hos Wolfgang för en psykolog att rota i.

Hans senaste blöta bidrag är en uppdatering av en av 70-talets stora katastroffilmer där en lyxkryssare mitt uppe i nyårsfirande kapsejsar när en tidvattensvåg av modell större gör ett oannonserat besök. I paketet ingår ett karaktärs Galleri som inte hymlar med att man använt varenda befintlig stereotyp. I tonrummet där kreativitet och atmosfär brukar finnas hittar man istället språkande effektgodis och massivt scenbygge. Men hur lockande det än är att skriva att Petersen tagit sig vatten över huvudet så är inte det riktigt fallet. Snarare vet han precis vad han sysslar med och nöjer sig med en småunderhållande, extremt lättuggad actionmatiné för alla filmsmakare. Och så får man massa vattenskrinklig hud på köpet. **6/10**



Ultra Violet

Genre **ACTION**
Premiär UTE NU
Text ANNA EHLUND

Uppenbarligen hinner det hända mycket på fyra år. Så kort tid tog det för Kurt Wimmer att gå ifrån aktad regissör av utmärkta Cubic till en första klassens superklåpare. Självt lutar jag fortfarande åt att det är en bortbyting och inte Wimmer som skakat ihop Ultraviolet. Så dåligt är det...

Inpackad i serietidningsetetik och grått färgfyrverkeri får Violet (Milla Jovovich) runt och bedriver futuristiskt inbördeskrig mot människor. Självt tillhör hon hemofagerna, ett slags vampyrväsen som den sittande regeringen vill ta kål på. Bortsett från att dialogerna känns som överblivna slagord från ett misslyckat barnkalas är det största bekymret att Kurt Wimmer inte bestämt sig för om han vill göra en yttlig publikanpassad actionhistoria eller en nischad tyngre framtidsskildring.

Och då går det som det brukar gå när man inte vet vilket ben man ska stå på; han tappar balansen, faller handlöst och drar med sig Jovovich i fallet. Ultra Violet är årets absolut transigaste film hittills. Nu återstår det bara att se om någon törs utmana. **2/10**



The Fast and the Furious: Tokyo Drift

Genre **ACTION**
Premiär UTE NU
Text PETTER ENGELIN

The Fast and the Furious: Tokyo Drift är hjärndöd, ytlig och högljudd... och i fallet högoktanig matinéaction för lättroade bensinknarkare tror jag det nödvändigtvis inte behöver anses negativt. Alla tre filmer i denna serie har varit korkade, ytliga och högljudda, och jag är en av dem som hittills köpt konceptet med hull och hår, dock inte längre.

Jag är biltokig, älskar allt vad motorsport innebär och är sedan något år tillbaka löjligt förtjust i drifting. Tokyo Drift lyckas märkligt nog ändå inte behålla min koncentration då extremstereotypa karaktärer, horribel filmlogik och usel dialog förstör stora delar av filmen.

Handlingen kretsar kring Lucas som relegeras från sin skola hemma i staterna, och skickas därför till Tokyo (?). Där träffar han nya vänner och utmanar stadens vassaste förare, DK, med sockersöta Amber som högsta pris. Men trots att Tokyo Drift skryter med en NSX, två 350Z:or, en Evo 9:a och en RX-8:a fungerar den faktiskt inte ens som bilpornografi... **6/10**



Mission: Impossible III

Genre **ACTION**
Premiär 25 OKTOBER
Text ERIK NILSSON RANTA

Philip Seymour Hoffman gör den första repliken i Mission Impossible 3 minnesvärd. "Vi har placerat en sprängladdning i ditt huvud" förklarar han för den bakbundne agenten Ethan Hunt. Det utgör startskottet för årets mest underhållande actionfilm.

J.J. Abrams står för regin och undviker misstag som De Palma och Woo gjorde i tidigare delar. Det är inte längre bara actionscener som tar upp speltid, Abrams ser nämligen till att kombinera hisnande action med känslomässiga scener på ett lysande sätt. Men det är inte allt, karaktärer som tidigare blott varit marionetter i en effektkavalkad har nu fått kött och blod. För första gången i en Mission Impossiblefilm bryr man sig faktiskt om karaktärerna. Delvis beroende på Abrams fina tilltag, men också på grund av skådespelarna. Cruise storspelar, om än i skuggan av underbara Hoffman, och gör en av sitt livs bästa insatser. En svag avslutning drar dock ned betyget en aning, men hindrar ingalunda MI:3 från att vara rusigt bra. **8/10**

JOWOOD PRODUCTIONS
PRESENTS
A PIRANHA BYTES GAME

Gothic

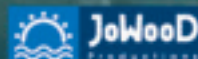
3



October 13, 2006

www.jowood.com

www.gothic3.com



© 2006 by Piranha Bytes. Published by JoWood Productions Software AG, Technologiepark 6a, 8170 Rottenmanner, Austria.
Developed with the support of the MEDIA Programme of the European Commission.

Big Brain Academy™

Hur mycket väger din hjärna?



Nintendo DS Lite Pink har release 27 oktober!

