

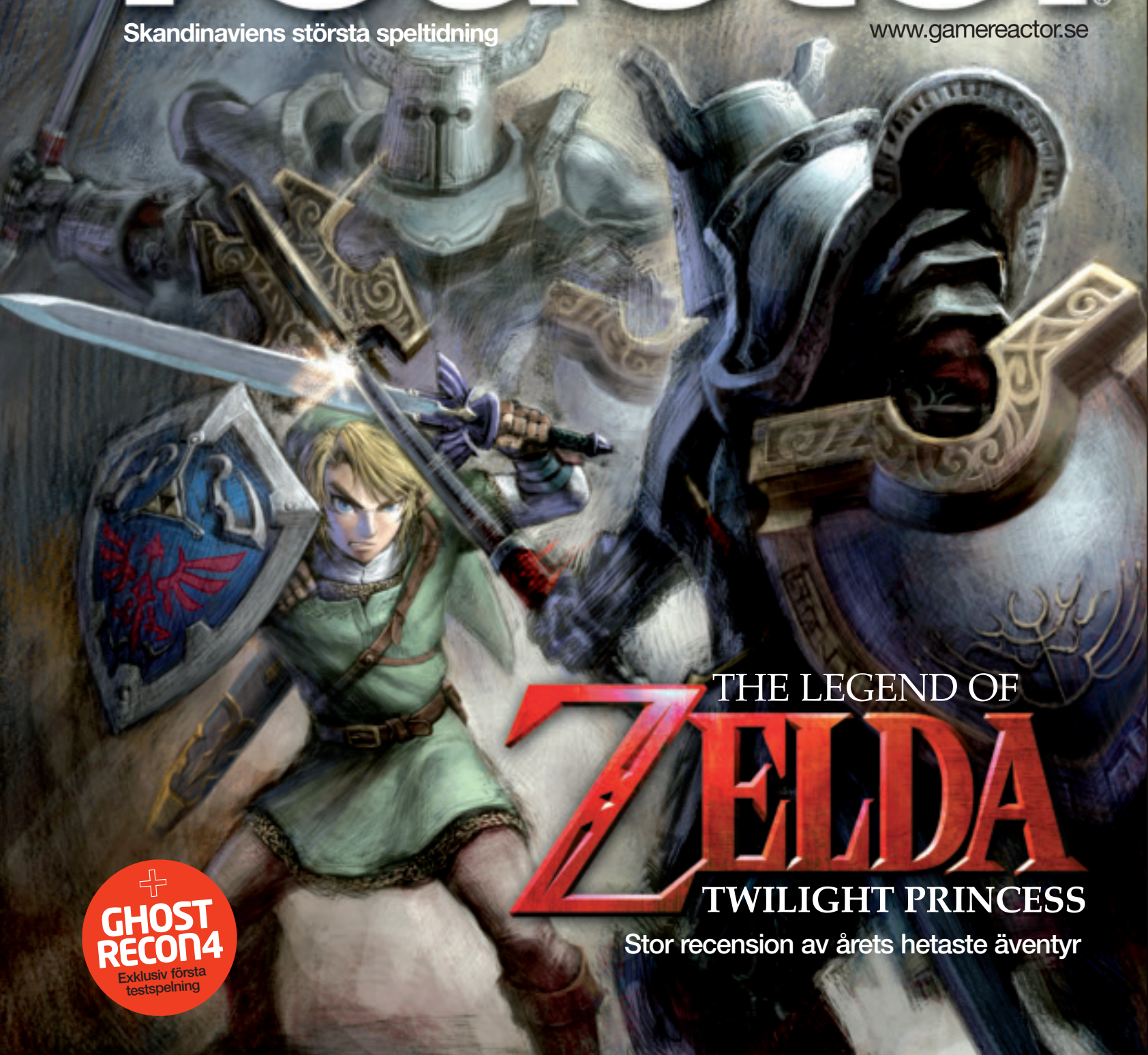
PLAYSTATION 3 | WII | XBOX 360 | PSP | DS | PS2 | PC

GRATIS
TIDNING
Dec/Jan
Nummer 43

Game reactor

Skandinaviens största speltidning

www.gamereactor.se




THE LEGEND OF

ZELDA

TWILIGHT PRINCESS

Stor recension av årets hetaste äventyr

+
**GHOST
RECON 4**
Exklusiv första
testspelning

The image features a dark, ornate key as the central focus. The key's head is circular with intricate, swirling patterns and a pointed tip. The handle is long and slender, ending in a decorative, pointed tip. The background is a composite of textures: a golden-brown map with blue water bodies and the word "ZANGARMARSH" in the center, a green grid pattern, and a dark, textured surface. The overall lighting is dim, creating a mysterious and ancient atmosphere.

ZANGARMARSH

BEYOND AZEROTH...

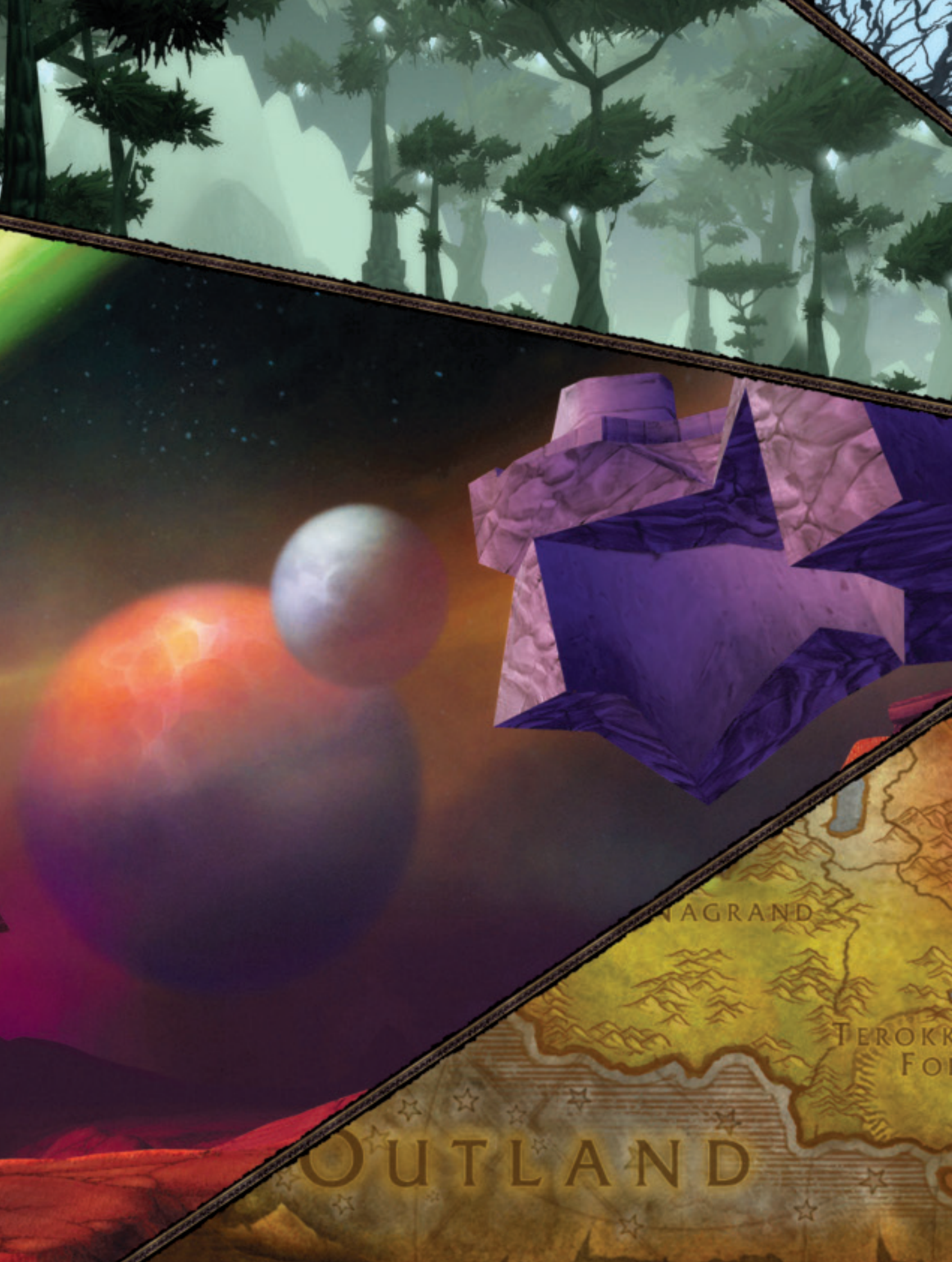




12+

www.pegi.info

© 2006 Blizzard Entertainment, Inc. The Burning Crusade is a trademark, and World of Warcraft is a registered trademark or trademark of Blizzard Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.



WAGRAND

TEROKK FOR...

OUTLAND

BATTLE to level 70,
then unlock a world of new
possibilities.

EXPLORE new realms
of power and
possibility.

FLY across the skies
of Hellfire astride
winged mounts you
control.

SEIZE the dark
frontier
of Outland.

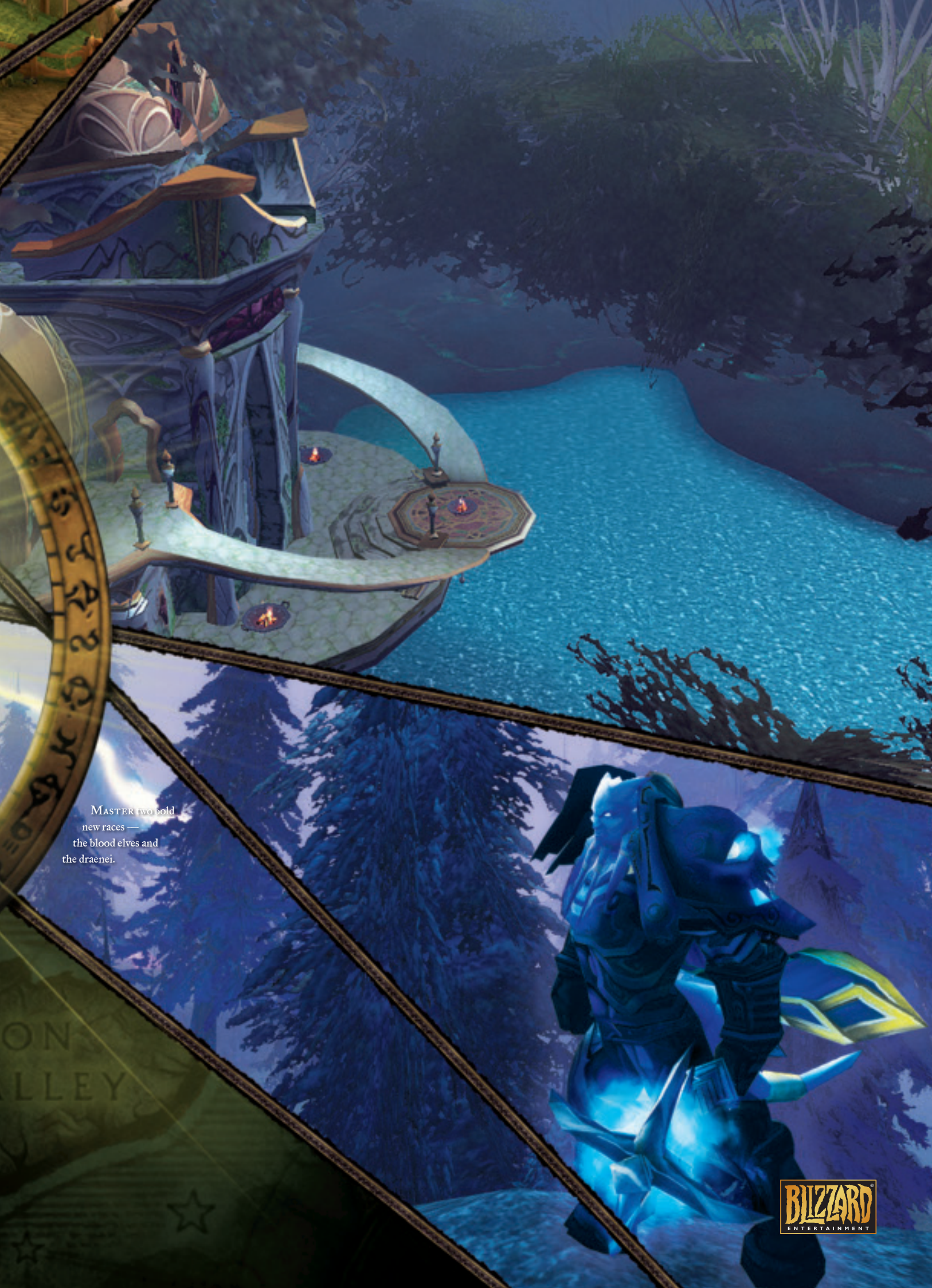
A NEW
WORLD
AWAITS

HELLFIRE
PENINSULA

KAR
REST

WORLD
WARCRAFT
THE BURNING CRUSADE™

JANUARY 2007



MASTER two bold
new races —
the blood elves and
the draenei.

ON
ALLEY

CN CARTOON NETWORK RACING

Race as your favourite
Character in the brand new
Cartoon Network Racing Game.
Test your Toon Powers in 26 fun
filled circuits.

Choose your Toon
Start your engines
race to Victory!



NINTENDO DS™ PlayStation®2



www.kemedia.com
K.E. Media hänvisar till närmaste
återförsäljare på tel. 0431 - 44 41 52





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 högskole- 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 ÅLDSGRÄNS:

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



Master

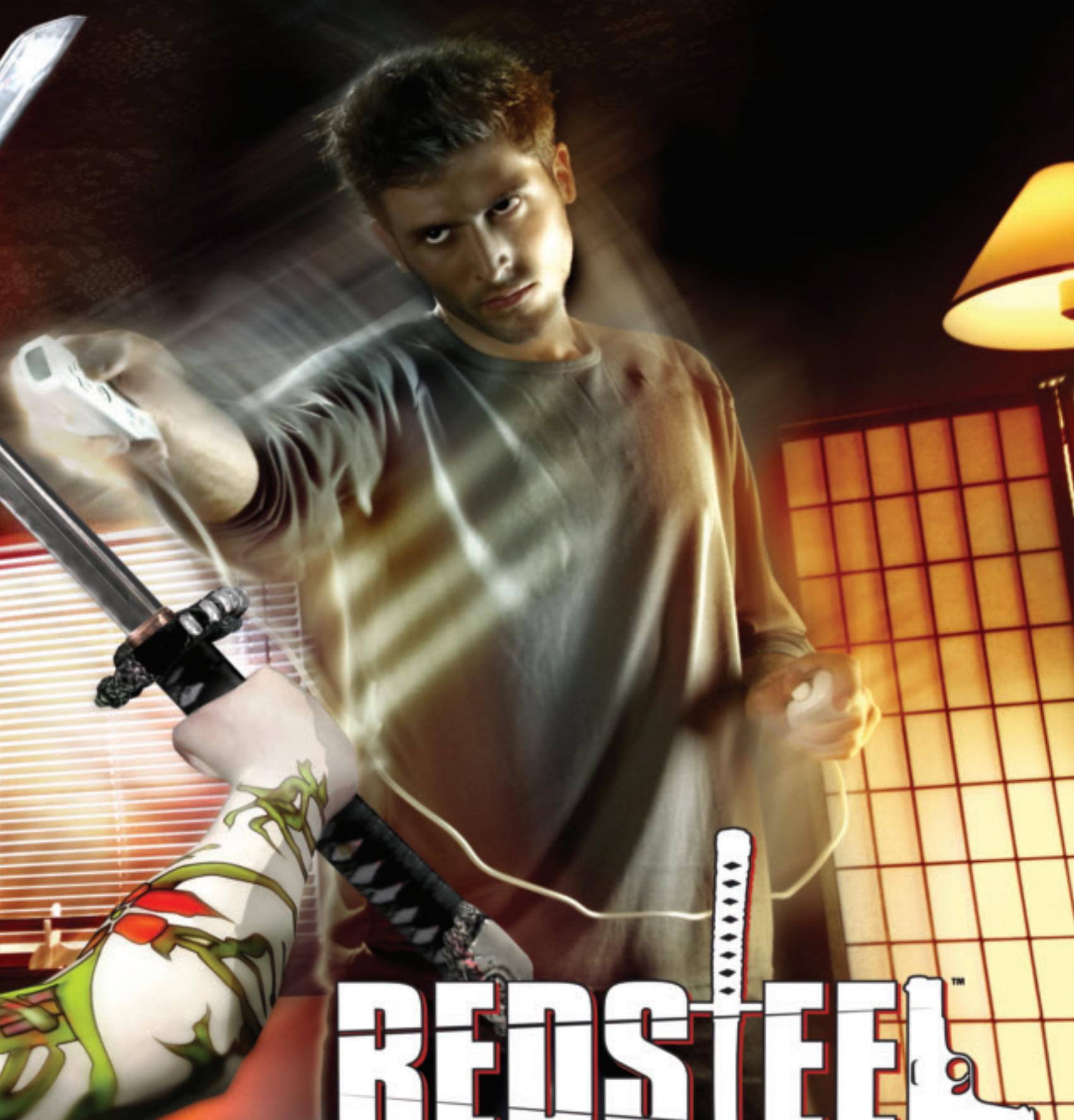


your swords

Master



your guns



REDSTEEL™

**THE WEAPON IS IN
MASTER IT!**

YOUR HAND,



Redsteelgame.com
exclusively on
Wii



WTCC
FIA World Touring Car
Championship
OFFICIAL GAME

ALSO INCLUDING



- Official WTCC license
- State of the art graphics
- Multiple difficulty levels
- Multiplayer with AI drivers

RACE™

THE WTCC GAME



**OUT NOW
ON PC**



“Beat me
in RACE
if you can”

Rickard Rydell

Rickard Rydell

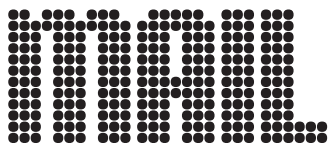


PC DVD

www.race-game.org



STUDIOS AB. All other trademarks are the property of their respective owners and used under licence. Based on the official licence of the WTCC. Eidos, Eidos Interactive and the Eidos logo are trademarks of the Eidos group of companies.



GÖR DIN RÖST HÖRD PÅ GAMEREACTORS BREVSIDA

Jag har tröttnat på PC-spelen!

Jag sitter nu här och funderar lite. Det är rätt otroligt hur långt vi har kommit i vår utveckling av spel och dess grafik. Nu när man ser tillbaka på Resident Evil till exempel så tycker man nästan att det ser dåligt ut bara för att man är van vid allt som är så snyggt som det har blivit. Jag har ett sug efter gamla spel just nu. Jag minns med glädje Syndicate Wars, Dungeon Keeper, Little Big Adventure och Crusader: No Remorse till PC. Jag älskar TV-spel och jag älskar PC-spel, men det som är så tråkigt är just att man inte riktigt kan hitta dom här riktigt gamla spelen längre. Och om man inte skrapar fram en riktigt gammal dator kan man inte heller spela dem (oftast). Det gör mig nästan deprimerad. Jag spelar inte mycket på min PC längre för spelen säger mig inte så mycket numera. Jag har provat på World of Warcraft men inte funnit magin i det riktigt. Det enda spelet som jag riktigt spelat mig igenom på sistone har varit F.E.A.R. Men jag fick tvinga mig igenom det för att jag tyckte handlingen var så tagande och detsamma gällde Half Life 2. Jag vet inte varför jag aldrig kan sitta och spela igenom ett helt PC spel utan att tröttna. Men här kommer den roliga svängen, jag köpte en Xbox 360 för några veckor sedan och jag har köpt både Oblivion och Ghost Recon Advanced Warfighter till det. Jag sitter och spelar båda spelen för fulla muggar och

tycker att det är otroligt underhållande! Jag finner att konsoler är det bästa formatet för spel för att de är till för just det. PC har bra spel det kan jag inte säga något emot, jag spelar som sagt Battlefield 2142 och lite andra onlinespel men ändå så spelar jag mer på konsoler. Kanske är det för just det där att man kan sitta i soffan och ha det skönt som gör att det är så?
_HIZUMI

Döm inte ut spel på förhand, tack

Ett spel som jag har sett fram emot väldigt länge kommer äntligen, och jag ska skaffa det så fort jag får möjlighet. Jag pratar om Bully... eller jag kanske ska kalla det för Canis Canem Edit. Genom demonstrationer och protester har föräldraföreningar och annat gjort sitt yttersta för att sätta stopp för spelet, och det innan Rockstar ens hade avslöjat vad spelet handlade om. Eftersom spelet heter Bully (mobbar på engelska) så tog folk förgivet att spelet gick ut på att gå runt att mobba folk. Det förvånar mig inte, men vad som däremot förvånar mig är att Gamereactor gör ungefär samma grej genom att mer än ett halvår innan spelets release, varna för spelet och säger att mobba barn på en skolgård är en värdelös spelidé. Jag själv förstod att inte ens Rockstar kunde vara så dumma att göra ett spel som handlar om att spöa skiten ur försvarslösa

FORUMSNACK



BÄSTA OCH SÄMSTA SPELNAMNET?

Den här tråden handlar helt enkelt om de bästa respektive sämsta titlarna på ett spel! Min favorittitel är Nintendogs: Ett av de smartaste spelnamnen och jag började älska det redan första gången jag läste det.
_MADIZO

Ninety-Nine Nights är ett riktigt vackert namn.
_VIRRE

De bästa spelnamnen är nog Killzone och Half-Life för namnen stämmer med spelinnehållet. Den sämsta är nog Söldner.
_SHIBBY_DUDE2

Halo: Namnet antyder ju något episkt och gudalikt. Precis vad spelet levererar.
_SANGHELI

Castlevania: Symphony of The Night! Namnet är så vackert men ändå så mörkt och dystert att jag ryser av välbehag.
_DEUS EX MACHINA

Både Ico, Devil May Cry och Shadow of the Colossus är härliga namn. Sämsta måste vara Super Bombad Racing. Ja, det heter så!
_CHRIZZZ

Metal Gear Solid är nog det sämsta spelnamnet jag vet. Jag menar: Solid metallutrustning? Vad ska det betyda?
_REDFIELD4EVER

Ghost Recon är det coolaste spelnamnet. Pikmin är det fulaste.
_THE_GUNNERS

Beyond Good & Evil är ett trevligt namn, likaså Gran Turismo. Fula namn är till exempel Project Zero och Resident Evil, vad ska de betyda egentligen?
_TIBBY

Jag gillar Call of Cthulhu; en härlig tungvrickare
_DANTE

Peter Jackson's King Kong The Official Game of The Movie är inte helt klokkrent.
_VIRRE

Det finns alltför många dåliga namn för att på rak arm kunna komma på det sämsta, men de jag tycker är bäst är i alla fall No One Lives Forever
_CURJUNIR

Det sämsta spelnamnet jag kommer att tänka på är Brute Force. Det tycker jag låter så dåligt och det är ett dåligt spel.
_GENERAL_SPECIAL

SKRIV & VINN NBA 2K7

PLAYSTATION 2 / 2K SPORTS

Sugen på att dunka musten ur Shaq medan stekhet Vince Carter? Då ska du skriva in till oss och därmed tävla om ett exemplar av NBA 2K7



skolbarn. Spelet har nu fått en hel del höga betyg från olika sidor och tidningar, och det har visat sig att Bully inte alls går ut på att mobba. Så tänk på det i fortsättningen, och det här gäller alla, döm inte ut ett spel innan ni vet vad det handlar om.

_MICHAEL_KJELLANDER

Rockstar är inte dumma, tvärtom. De vet att all uppmärksamhet är till godo och de ville inte förklara hur det var. Istället släppte man bilder på barn som slogs. Att det färdiga spelet sedan inte handlar om att mobba är vi bara glada för.

Ni har riktigt dålig smak!

Ville bara skriva in till er och påpeka det faktum att ni skriver uselt. Era texter är oldidligt usla och knappt läsbara på grund av er dåliga smak. Hur i hela friden kan man ge Gears of War 10/10? Ett ultrainjärt, gråbrunt struntspel som bara lever på överdrivna mängder våld... Jag vet att ni alltid är svaga för actionspel och ofta ger höga betyg i den genren. Men jag är ändå väldigt besviken på er.
_SPYRO

Wind Waker för andra gången...

För en vecka sedan fick jag för mig att jag skulle spela om Wind Waker. Både för att återuppleva ett av Gamecubes bästa och för att värma upp inför Twilight Princess. Nu, 14 timmar in i äventyret har jag endast ett tempel samt den utdragna triforce-jakten kvar innan jag åter får möta Ganondorf. Vilket för mig direkt till spelets stora brister. Äventyret är alldeles för enkelt och det är smärtsamt uppenbart att spelet aldrig blev färdigt innan det släpptes. Den ovannämnda triforce-jakten skvallrar om det. Det är något av det tråkigaste som går att finna i ett Zelda-spel och drar ner helhetsintrycket av Wind Waker avsevärt. Men sen kommer man till templen. Molnen skingras och det som lyser igenom är den briljanta speldesignen. För trots mina inledande klagomål är det här fortfarande ett fruktansvärt bra spel. Stundtals helt magiskt och förtrollande på ett sätt som endast Zelda kan vara. Wind Waker bjuder på några av de roligaste och snillrikaste templen jag kämpat mig igenom samtidigt som det efterlämnar en och annan scen som kommer gå ner som klassiker i Zelda-historien. Hyrule-slottet, som fruset i tiden majestätiskt vilar på havets botten, är rysningsframkallande och lämnar en något melankolisk då man betänker att det här faktiskt är samma värld som man kämpade för att rädda i Ocarina of Time. En högrest staty av Hero of Time mitt i den stora hallen står som en påminnelse om kungarikets största hjälte och man blir lätt sentimental när minnena av det stora äventyret börjar spelas upp. Det kanske är för lätt och definitivt inte lika bra som Ocarina of Time men det är det väldigt få saker som är. Ta spelet för vad det är, ett underbart och charmigt äventyr och ett värdigt kapitel i legenden om Zelda.
_EDIN_DUMSIC

MÅNADENS BREV

Nu blir det riktigt svårt att välja spelkonsol

Jag förstår att spelare har det svårare än någonsin att bestämma sig för vilken konsol de ska köpa. Under förra generationen var det ändå rätt enkelt. Gamecube, Playstation 2 och Xbox hade prestandaskillnader, men de var ändå inte större än att min mamma omöjlig kunde säga vilken som var snyggare. Online-spelen var förhållandevis få och även om Xbox Live fanns var det inte mer utbyggt än att det gick nästan lika bra

att spela till Playstation 2. Dessutom släpptes de flesta stora spel till alla format och jag kunde lika gärna avnjuta Sam Fishers äventyr på en Gamecube som SSX på en Xbox.

Nu däremot. Herrejösses. Var ska man ens börja. Ska jag ha en billig Wii med alla de helt unika och originella spel som inte kommer att släppas till något annat format? Men å andra sidan så får jag ingen nästa generationsgrafik och kommer heller aldrig att få någon. Playstation 3 lockar givetvis med allt tekniskt lullull och den kommer erbjuda många nya möjligheter med sin rörelsekänsliga handkontroll. Men å andra sidan tycks den få den svagaste onlinetjänsten. Sedan finns Xbox 360 som är helt uppbyggd kring onlinegrejen och redan nu har mängder av höjarspel. Men då får jag ju ingen rörelsekänslighet alls och det lär finnas spel till Playstation 3 och Wii som aldrig ens kan konverteras till Xbox 360.

Det har aldrig varit svårare att välja och hur jag än gör kommer jag tvingas prioritera bort viktiga saker. Lita på att jag kommer att läsa Gamereactor som besatt de närmaste månaderna för att få den hjälp jag behöver med att välja konsol. För är det någon jag litar på, så är det faktiskt just er.
_OLOF_DANIELSSON



BÄST!
VINNARE AV ETT JUST CAUSE
PC

BESLUTSÄNGEST Insändaren Olof Danielsson menar att det i den nya generationen blir betydligt svårare att välja vilken spelkonsol man ska köpa.



jackass number two

paramount pictures and mtv films present

a dickhouse production in association with lynch siderow productions "jackass number two"

johnny Knoxville bam margera steve-o chris pontius ryan dunn wee man preston lacy
 dave england ehren mcghehey music supervisors manish raval and tom wolfe editors seth casriel matthew probst
 scott simmons director of photography dimitry elyashkevich co-producers sean cliver dimitry elyashkevich bam margera
executive producers derek freda trip taylor david gale van toffler produced by jeff tremaine spike jonze johnny Knoxville



united international pictures



soundtrack available on bulletproof records

coming soon

jackassmovie.com

directed by jeff tremaine



copyright © 2006 by paramount pictures and mtv networks, a division of viacom international, inc. all rights reserved.

WARNING: The stunts in this movie were performed by professionals, so neither you nor your dumb little buddies should attempt anything from this movie.

BIOPREMIÄR 8 DECEMBER

GMN

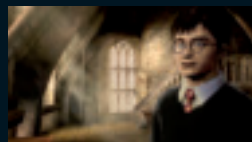
NYHETER/SKVALLER/RYKTEN/LISTOR
För dagliga spelnyheter: www.gamereactor.se



UTANNONSERAT

Pimp My Ride blir spel

Activision gör spel av MTV:s TV-program där ungdomar med riktiga rishögar till bilar får dem pimpade. Det kommer givetvis att handla om att köra fort och smycka sin kärra när spelet släpps till Playstation 2 och Xbox 360 i början av nästa år.



Harry Potter och Fenixorden

Det var väl ingen som trodde att det inte skulle komma ett spel som är baserat på den femte Harry Potter-filmen som har biopremiär nästa höst, men nu har EA officiellt bekräftat detta. Spelet kommer att släppas till samtliga nya konsoler, men säkert även en rad äldre format.

Go to

UAV Cypher

Follow

ÄNNU SNYGGARE

Ghost Recon Advanced Warfighter till Xbox 360 och PC var ett riktigt snyggt spel. Uppföljaren ser ut att kunna bli nästan dubbelt så attraktiv rent grafiskt.

EXKLUSIVT!

GHOST RECON 4

Gamereactor reste till Paris för att som enda nordisk tidning provspela Ubisofts kommande uppföljare till Ghost Recon Advanced Warfighter...

Plattform PC / PLAYSTATION 3 / XBOX 360 Utvecklare UBISOFT Utgivare UBISOFT Premiär 2007

Ghost Recon Advanced Warfighter var så bra att den fick även en trädkramande pacifist som undertecknad att njuta av krigets adrenalinstinna faser. En uppföljare måste naturligtvis följa på en sådan uppskattad titel. Gamereactor reste till Paris för att exklusivt få kika närmare på Ghost Recon Advanced Warfighter 2.

En av de få saker Ghost Recon Advanced Warfighter fick kritik för var att miljöerna inte kändes speciellt levande. Det har Ubisoft Montreal försökt råda bot på genom några små förbättringar. Vädret och hur solen står på himlen förändras under det uppdrag som spelas. Flockar av fåglar lyfter på ett vackert sätt framför en. Tekniska finslipningar av skuggor, rök och explosioner har gjorts. Jag tror inte att en vanlig spelare i stridens hetta

bemödar sig med att fånstirra på rökutvecklingen från en brinnande bil - men alla detaljer bidrar naturligtvis till helheten.

Den kanske viktigaste nyheten är att kunna se exakt vad soldaterna och den svävande spejarkraften ser, i helskärm. Det ger dig möjligheten att kunna spela betydligt lugnare och mer taktiskt. Teoretiskt sett skulle du som ledare sällan behöva ge dig in i strid om du inte vill. Det är bara att styra din spejare över ett nytt område, byta till dina underordnades vy och avancera med dem.

Ubisoft gör en trygg uppföljare genom att bygga vidare på det förra spelet utan att revolutionera. Snygg och taktisk actionfest på gränsen mellan Nordamerika och Mexico tillsammans med tre glada underhuggare kommer troligen att tillfredsställa var vän av krig. Ghost Recon Advanced Warfighter 2 ser

redan mycket lovande ut. Vi lovar att berätta mer om spelet redan i nästa nummer.

Love Bolin



MOBIL VALFRUHET Det mobila vapenförrådet är en läcker nyhet i Ghost Recon Advanced Warfighter 2. Den möjliggör vapenbyte inför olika situationer. Den lilla lådan fungerar även som skydd att lägga sig bakom i öppen terräng. Man kommanderar den att röra sig dit man vill - och vips så har man större urval av vapen och skydd från fiendens eld nära till hands.

Titan Quest expanderar

I början av nästa år kommer en expansion till PC-spelet Titan Quest, som släpptes i somras. Immortal Throne heter expansionen av spelet, som i god ordning kommer att bjuda på nya områden, fiender och föremål för de redan frälsta.

Mario Party 8 på gång

Det kom knappast som någon överraskning att ett åttonde Mario Party-spel är under utveckling. Men nu är det alltså officiellt och det kommer naturligtvis till Nintendo Wii, vilket bör passa spelserien som handen i handsken.



Full Auto 2 till PSP

Sega har tagit det något märkliga beslutet av konvertera det kommande Playstation 3-spelet Full Auto 2: Battlelines till PSP. Givetvis kommer spelet se helt annorlunda ut till PSP och det är Deep Fried Entertainment som står för utvecklingsarbetet.

Iron Man blir spel

Det blir Sega som gör spel av den kommande storfilmerna med Marvels Iron Man i huvudrollen. Biofilmen har premiär i maj 2008 och då är det tänkt att spelet också ska släppas. Utöver detta jobbar Sega på ytterligare ett ännu så länge hemligt Marvel-spel.

Road Rash går igen...

I samband med sin senaste kvartalsrapport berättade EA för analytiker att en ny version av Road Rash är under utveckling till den nya generationens konsoler. Vissa delar av redaktionen såg mycket glada ut när nyheten spred sig.



LÄHARHJÄLP Att kunna lappa ihop en halvtrasig soldat var något jag saknade i föregångaren. Nu kan man välja att ta med sig en sjukvårdare för att hjälpa till med första hjälpen även i trängda situationer. Skickligheten sjukvårdaren har i sina helande händer saknar han dessvärre när det kommer till eldkraft. Valet av dina medhjälpare får alltså ännu en taktisk dimension.



MER FAKTA Nu är det slut med att välja sina medhjälpare utifrån vilket namn man tyckte lät roligast. I Ghost Recon Advanced Warfighter 2 får man information om sina soldaters förmåga på olika områden. Tålighet, räckvidd, försvar och förmågan att hålla flabben under framryckningar - allt får vi som spelare veta om våra hårda polare.



NOTISER

15-ÅRING TVÅNGSVÅRDAS FÖR SPELBEROENDE

En 15-årig pojke boende i Dalsland har efter beslut i länsrätten tagits om hand och tvångsvårdas på ett utvecklingshem för sitt spelberoende. Pojken hade slutat gå i skolan och allt mer isolerat sig då han spelade onlinespel hela nätterna instängd på sitt rum. När föräldrarna försökte få honom att sluta blev pojken aggressiv och han ville inte ta emot hjälp frivilligt. Fallet är det första där en ung person tas om hand enligt lagen om vård av unga (LVU) för sitt spelberoende.

ÖMMA WII-ARMBÅGAR

Det har förekommit en del klagomål i USA efter lanseringen av Wii om ömmande armbågar, axlar och armar efter mycket spelande. Fenomenet döptes snabbt till Wii-armbåge, men Nintendos marknadschef Perrin Kaplan menade på att man knappast kunde skylla på Wii i det här fallet. "Om folk känner att det ömmer, kanske det är så att de behöver träna lite mer", sa Kaplan apropå rapporterna.

THE SIMS 3 OCH SIMS WII

EA har berättat att vi kommer att se det tredje Sims-spelet först under 2008, men innan dess kommer naturligtvis en mängd olika nya expansioner (möööök) till det andra spelet hinna komma. Dessutom jobbar EA på en speciell Wii-upplaga av The Sims, som inte påminner om tidigare Sims-spel och Will Wright jobbar dessutom på Sim City 5.

OROLIG PS3-PREMIÄR...

Playstation 3 lanserades den 17:e november i USA och runt om i landet köande man i flera dagar för att köpa en konsol. Tillgången var ytterst begränsad, under 200 000 enheter, och det rapporterades om våldsamheter på flera håll. Flera spelbutiker råndes under vapenhot på sina Playstation 3-maskiner och tre personer som sov utanför en Circuit City i Oregon i väntan på att få köpa konsolen bestals på alla sina värdesaker.

STARK WII-START I USA

Föga överraskande så sålde Wii helt slut på direkten när den lanserades i USA den 19:e november. Hela 600 000 enheter såldes första veckan och tre av fyra nyblivna Wii-ägare gick även hem med ett exemplar av The Legend of Zelda: Twilight Princess. Näst bäst av spelen sålde överraskande nog Ubisofts Red Steel.

RED STEEL FÅR UPPFÖLJARE

En jobbbannons från Ubisoft avslöjar att spelutvecklaren har planer på en fortsättning till Wii-spelet Red Steel, som recenserats längre fram i tidningen. Jobbbannonsen efterlyser en speldesigner som har erfarenheter från att jobba med rollspel, vilket möjligen indikerar en något förändrad inriktning för uppföljaren.

KEN KUTARAGI BYTER JOBB

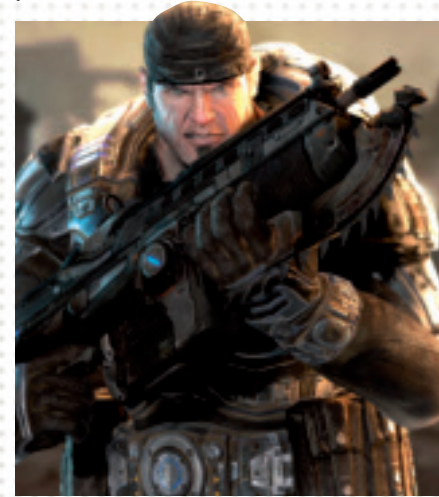
Kaz Hirai, som tidigare agerat chef för Sonys amerikanska Playstation-division, tar över Ken Kutaragis gamla roll som högste operativt ansvarig för hela Sony Computer Entertainment i Japan. Samtidigt trappar Kutaragi, av många kallad Playstations fader, ned något även om han tar plats som styrelseordförande för Sony Computer Entertainment samtidigt som han behåller det högsta operativa ansvaret för den globala Playstation-satsningen. För det är ännu inte riktigt dags för gamle Ken att gå i pension.

ÅRETS JULKALENDER SLÅR REKORD!

Vår årliga tradition med mängder av dagliga tävlingar hela vägen fram till julafton har redan startat, men oroa dig inte om du har missat att vara med. Du får nya chanser varje dag och de finaste priserna sparar vi till de sista luckorna. I år har vi samlat ihop priserna värda en bra bit över 50 000 kronor och bland dessa märks naturligtvis mängder av spel, DVD-filmer, spelmaskiner och annan hårdvara. Missa inte!

GEARS OF WAR 2

Epic och Microsoft har stora planer för Marcus Fenix



SOM SMÖR Försäljningen av Gears of War har varit superb och Epic pratar därför redan om en två...

Det är inget tvivel om att Epics och Microsofts Gears of War, som belönades med vårt högsta betyg i förra numret, blivit en enorm försäljningssuccé. Spelet sålde i över en miljon exemplar på ett par veckor och blev det överlägset snabbast säljande spelet till Xbox 360. Nu pratar både utgivaren Microsoft och utvecklaren Epic om inte bara en utan flera uppföljare.

Först ut var Microsofts Jeff Bell, marknadsföringschef, som apropå TV-reklamen med låten Mad World sa att målet med reklamen var att etablera Marcus Fenix som hjälten i Gears of War-trilogin. Meningarna går isär huruvida Bell bekräftade att ytterligare två Gears of War-spel är under utveckling, men Epics Mark Rein kommenterade uppgiften på sitt vanliga rättframma sätt.

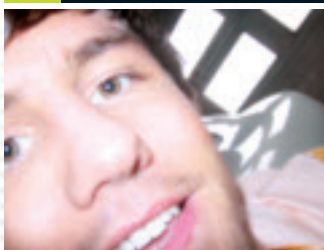
- Är Gears of War en trilogi? Om vi kan fortsätta att skapa kvalitetsspel som fansen uppenbarligen vill ha, varför ska vi stanna vid tre? Jag har inte sett att Metal Gear Solid, Mario, Grand Theft Auto eller Final Fantasy med flera stannat vid tre och dessa serier fortsätter att leverera engagerande och underhållande innehåll som med lätthet är värt pengarna.

Det vill till att sikta högt onekligen, men med tanke på dessa kommentarer och de goda försäljningssiffrorna kan vi räkna med en fortsättning på Marcus Fenix vedermödor om ett par år eller så. Men innan dess lovade Rein också att det skulle komma någon form av nedladdningsbart material till Gears of War via Xbox Live.

Bengt Lemne



LEDARE



PETTER ENGELIN

Jag är tomten! Tro mig, jag talar sanning

Vi tävlar ut tävlar ut spelpriser för 50 000 kr!

Gratias är gott. Det vet alla. Gamereactor är gratis, både i pappersform och på nätet. Allt vi gör är gratis... vi är mer givmilda än någon annan nordisk speltidning, någonsin. Därför vore det väl inte helt fel att kalla oss, eller mig, för tomten... eller? För att försäkra mig om att du nickar instämmande som svar på den retoriska frågan kan jag stolt meddela att vi, som lök på laxen, även i år kör vad vi kallar "Gamereactors Julka-lender" på gamereactor.se.

I denna kalender består varje lucka, varje dag, av en eller flera speltävlingar - och enligt gammal tradition överstiger den totala summan för alla kalenderns smaskiga priser 50 000 kronor. Vi snackar hundratals nya spel, spelmaskiner som Xbox 360, PSP, Nintendo DS Lite och Wii samt gamermöss, ljudsystem, grafik kort, DVD-filmer och mycket mycket mer. Det enda som krävs för att du ska ha chans att vinna alla dessa priser är att du varje dag surfar in på Sveriges största och tveklöst mest trivsamma spelcommunity: www.gamereactor.se

Petter Engelin, Chefredaktör

CITATET



"Folk som spelar rollspel är ofta deprimerade och gillar att sitta ensamma i mörka rum och spela långsamma spel!"

NINTENDOS FÖRRE VD, HIROSHI YAMAUCHI, GILLADE ALDRIG ROLLSPEL



UNREAL 3 ENGINE

Blacksite: Area 51 är baserat på samma övergymna grafikteknologi som Gears of War och ser redan nu oerhört snyggt ut. Vi ser fram emot att rapportera mer om spelet i början av nästa år...

EXKLUSIV!

BLACKSITE: AREA 51

Vi bjuder på de första bilderna från Midways uppföljare till Area 51

Plattform PLAYSTATION 3 / XBOX 360 Utvecklare MIDWAY Utgivare MIDWAY Premiär 2007

Area 51 (PC, Playstation 2, Xbox) är ett av de senare årens mest underskattade och plågsamt bortglömde actionspel. Tillsammans med Crystal Dynamics mycket underhållande Project Snowblind hamnade Area 51 i skymundan i kampen mellan giganter såsom Halo 2 och Half-Life 2. Midway sålde dock närmare en miljon exemplar av Area 51 och satsar därför givetvis nu på en uppföljare till nästa generations konsoler.

Blacksite: Area 51 är baserat på Epics Unreal 3-teknologi (samma som i Gears of War) och kommer att släppas till Playstation 3 och Xbox 360 någon gång nästa år.

Handlingen kretsar återigen kring den topphemliga amerikanska forskningsbasen Area 51 (duh) där ett nytt utomjordiskt hot sluppit lös. Spelaren och hans fyra medhjälpare skickas in strax efter det att

utomjordingarna knapat i sig ganska precis varenda kotte på hela basen och ställs öga mot öga med tusentals köttätande monster.

Förutom furiös action och urläcker grafik utlovar Midway bland annat över tio körbara fordon inklusive snöskoter (!), Hummer, pansarvagn, svävare och diverse utomjordiska fortkaffningsmedel samt ett spännande multiplayerläge. "Siege" är bara ett av flera lovande spelsätt i multiplayer där det kommer att gå ut på att tillfångata spelare ur motståndarlaget för att på så sätt utöka sitt eget.

Vi behöver knappast påpeka att Blacksite: Area 51 lovar väldigt gott.

Petter Engelin



RYKTEN

JUST CAUSE 2 PÅ GÅNG

Just Cause blev visserligen ingen storsäljare, men utgivaren Eidos sågs vara hyfsat nöjda med försäljningen ändå och gillar dessutom konceptet. Därför lär de ha gjort klart med svenska Avalanche Studios om ett Just Cause 2. Utvecklingen påstås redan vara i konceptstadiet och denna gång ska spelvärlden bli ännu större.

NYTT ZELDA UTAN LINK?

Efter den extremt långa utvecklingstiden med Legend of Zelda: Twilight Princess, ryktas det att Nintendo vill göra en billigare uppföljare. För att inte låta Link tappa popularitet i en budgetproduktion, lär han därför ska vara utbytt mot den färggranna varelsen Tingle från tidigare Zelda-spel.

SIN CITY: THE GAME

Enligt knapphändiga uppgifter har en stor utgivare köpt upp rättigheterna att göra spel baserat på filmen Sin City. Spelet sägs ska bli ett tredjepersons actionspel och ha samma svart/vita stil med färginslag som filmen. Stämmer uppgifterna ska Sin City släppas till både Playstation 3 och Xbox 360 lagom till julhandeln 2007.

PERFECT DARK 2 TILL DS?

Rare har som bekant gjort Gameboy-spel, trots Microsofts uppköp. Det sägs att Rare just fått utvecklingskit för Nintendo DS och att de påbörjat utvecklingen av Perfect Dark 2. Spelet lär använda en upgraderad version av grafikmotorn från Nintendo 64-spelet och använda den gamla Joanna Dark-modellen istället för den från Perfect Dark Zero.

PLAYSTATION 3 FÖRST I MAJ

Efter den extrema brist på Playstation 3-enheter som drabbat Japan och USA, sägs nu Sony internt ha tagit ett beslut om att fördröja den europeiska Playstation 3-premiären till tidigast i maj. Ken Kutaragi, Playstations skapare, har själv sagt att det kan bli just så men nu påstås det alltså vara bestämt.

RALLISPORT CHALLENGE 3

Med både ett nytt Sega Rally och ett nytt Colin McRae på gång tycks digital rally vara inne igen. De senaste månaderna har ihärdiga rykten gjort gällande att Microsofts flitigt uppvaktat EA-ägda Digital Illusion för att få dem göra ett nytt Rallisport Challenge till Xbox 360. Nu påstås avtalet antligen vara klart och spelet sägs ska komma 2008.

FÖRSEENAT GRAN TURISMO

Polyphonys kommande Gran Turismo HD har sett oroväckande primitivt ut av det som visats hittills. Nu ryktas att Sony själva insett det och beordrat Polyphony Digital att förseña spelet med minst ett halvår för att slipa på grafik, bilmodeller och fysik så det ska kunna kallas ett äkta nästa generations Gran Turismo.



MED EN VÄN Blacksite: Area 51 kommer att innehålla ett samarbetsläge där man både kommer att kunna spela via system link, delad skärm eller över nätet...



RYMONSTER Rymdvarelserna i Blacksite: Area 51 består av fler polygoner än vad hela omgivningarna gjorde i det första spelet. Av det vi hittills sett så ser designen ut att vara inspirerad av såväl Half-Life 2 som Halo...

SPEL BLEV FILM

Petter gräver fram och betygsätter ett gäng spel som blev spelfilm



STREET FIGHTER 1994

Även om den idag avlidne Raul Julia var stencool som Bison var den idag tolv år gamla filmatiseringen av Capcoms kultspel fullkomligt horribel. Bara en sådan sak som att helamerikanska Guille bryter på belgiska skapar kraftig huvudvärk. En av världens sämsta filmer, någonsin. **1/10**



TOMB RAIDER 2001

I direkt jämförelse med Street Fighter var den första Tomb Raider-filmen lyckad. Angelina Jolie passade perfekt som Lara Croft och action-sekvenserna kändes påkostade. Lite väl ihålig story och en helfälig skurk gjorde dock att Tomb Raider kändes medelmåttig. **5/10**



SILENT HILL 2006

Silent Hill är tillsammans med Doom den absolut mest lyckade filmatiseringen av ett spel, hittills. Konami vakade över hela inspelningen och regissören Christophe Gans (som älskar spelen) storn från det första och tredje spelet till en snygg, skrämmande och atmosfärisk skräckrulle. **7/10**



RESIDENT EVIL: APOCALYPSE 2004

Med tanke på att Resident Evil-spelen är direkt utformade som zombiefilmer borde arbetet med Resident Evil-filmerna varit enkelt. Paul W.S. Anderson skrev dock om både storyn och gjorde om karaktärerna vilket fick fans av spelserien att helt bojkotta filmerna. Med all rätt. **4/10**



SUPER MARIO BROS 1993

Förutom Street Fighter-filmen är det svårt att hitta något sämre än filmen baserad på Nintendos småtjocka römkarpar. Kvasi-filosofisk framtidsfiction med hopplösa skådespelarinsatser, usla kostymer och världens absolut sämsta story fick oss att skrika av smärta. **1/10**



DOOM 2005

Trogen spelen, och propad med fnissframkallande action var Doom en klar överraskning för oss skjutglada spelfanatiker. The Rock regerade (som vanligt) och spelpreferenserna var strödda som socker över varje enskild scen. Tillkom gjorde även superäckra specialeffekter... **7/10**

5 FULASTE FIGURERNA

Vi har valt ut några riktigt fula karaktärer från spelvärlden



1 CRASH BANDICOOT NAUGHTY DOG

Tidernas fulaste spelkaraktär är tveklöst Crash. Ingen tycks veta vilket djur han är tänkt att likna, ingen har heller förstått varför hans läppar är direkt fastsatta på hans bröstorgel eller varför hans öron sitter på samma höjd som mungipoma.



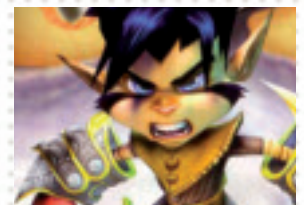
2 BLINX THE TIME SWEEPER ARTOON STUDIOS

En rosa katt med gröna ögon, kromade snowboardglasögon, ljusblå dunjacka och kvinnostövlar? Vad Artoons usla designers tänkte med då de formgav Blinx vet vi inte, vi vet dock att han är världens näst fulaste spelkaraktär...



3 ÜBERAGENT REAL TIME WORLDS

Huvudkaraktären i kommande Crackdown (Xbox 360) kvalar in på en välförtjänt tredje plats tack vare de senaste årens mest operonliga och hopplöst gräsliga utseende. Grattis!



4 VEXX ACCLAIM AUSTIN

Vexx är en korsning mellan en liten pojke, och en hermelin. Han har röd näsa, huggtänder, klor och en fel-placerad mustasch. Han är hutlöst ful, meningslös och hans spel är superuselt.



5 ALBA MEIRA SNK PLAYMORE

Huvudpersonen i SNK:s tredimensionella vaersioner av King of Fighters-spelen klar både Blanka och Dhalsim i ren fulhet. Kolla bara på hans frisyrrer eller på de där solbrillorna. Dame Ednas arvtagare någon?



ENDAST 16 SPELARE

Trots tidigare rykten om upp till 32 spelare kommer man bara att kunna spela Halo 3 multiplayer med 16 personer. Anledningen är att fler personer än så skulle kräva speciella banor och Bungie vill att alla banor ska vara spelbara oavsett antal spelare.

HALO 3-DEMO I APRIL

Bungie avslöjar planer som innefattar svulstigt multiplayerdemo redan till våren

Plattform XBOX 360 Utvecklare BUNGIE Utgivare MICROSOFT Premiär HÖSTEN 2007

Redan till våren släpper Bungie och Microsoft en multiplayer-beta via Xbox Live Marketplace, där man för en mindre avgift kommer att kunna spela Halo 3 som annars inte är färdigt förrän sent nästa höst.

Denna gång har Bungie åter tagit det klassiska Assault Rifle från original-Halo till nåder, med motiveringen att det är en användbar och mångsidig puffra som gör dig till ett dödligt vapen redan från start. Andra nyheter är en komplett uppsättning helt nya Brutes-vapen, där framför allt Spike-granaterna kommer att förändra

mycket. De har riktad sprängverkan och fastnar på alla ytor, så man kan fästa dem ovanför en dörröppning för att spränga den intet ont anande fiende som försöker gå därunder.

För att dra nytta av kraften i Xbox 360 har Bungie nu gjort flera av multiplayer-banorna helt öppna. Det ger en vidunderlig sikt och en känsla av fritt krig. För att förhindra att någon åker på sightseeing i en Warthog finns dock automatiska kulsprutor som snabbt skjuter ned den spelare som åker för långt från striden. Dessutom har Bungie gjort så att all den utrustning man

bär med sig syns på din spelfigur. Det gör att andra spelare kan se om du har ett plasmavård som andravapen, vilket gör det svårare att lura dem in i närstrid.

Bungie säger sig ha lyssnat till vad Halo-spelarna saknade i Halo 2 och velat åtgärda just detta. Därför kommer Halo 3 erbjuda möjligheter att spela in sina onlinematcher på hårddisken, köra rankade matcher med exakt de inställningar man vill ha samt balanserat samtliga vapen så inget längre ska kännas överflödigt. Om de lyckas återstår att se.

_Jonas Mäki



ALFAVERSION Att Halo 3 ser oväntat enkelt ut rent grafiskt förklarar Bungie med att det ännu så länge bara är en extremt tidig version. När det släpps om ett år lovar man ett betydligt snyggare spel med mycket mer effekter.



NYA SKJUTUAPEN Den befintliga arsenalen skjutdon har upgraderats med bland annat pansarbrytande Spartan Laser. När man riktar den mot ett fordon i tre sekunder produceras en kraftfull laserstråle.



FLAGGFASONER

Flera nya spelsätt planeras som exempelvis Capture the Flag-varianten Flag Tank där den flaggbärande spelaren varken kan attackera eller köra fordon, men i gengäld tål enorma mängder stryk.



DESIGNBLANDNING

Designen i Digital Extremes Dark Sector ser ut att vara en mix mellan Splinter Cell, Project Snowblind och Monoliths Condemned...



INTE SOM GEARS En likhet Dark Sector har med den tidigare utvecklingspartnern Epics storspel Gears of War är att det handlar om ett actionspel sett ur tredjepersonsvy. I övrigt verkar dock spelen inte ha speciellt mycket gemensamt.

DARK SECTOR

Digital Extremes actionspel har designats om...

Plattform PC / PLAYSTATION 3 / XBOX 360 Utvecklare DIGITAL EXTREMES Utgivare D3 Premiär SEPTEMBER

Från det rymdskepp (där en mystisk agent i futuristisk kamouflagedräkt smög omkring) till ett nedgången framtida öststatsland där biologiska vapen skapat misär. Digital Extremes har designat om det sedan länge utannonserade Dark Sector helt och har precis visat upp dess nya utseende.

Spelaren tar rollen som Hayden Tenno, som i den första trailern smög omkring i en märklig kamouflagedräkt, men som nu istället verkar ha drabbats av någon form av mutering. Han utvecklas successivt och får allt eftersom nya färdigheter som kan

användas för att bekämpa de mörka krafter som regerar sektorn.

Digital Extremes har själva utvecklat Sector-motorn som spelet använder sig av. Annars kunde man kanske tro att utvecklaren skulle nyttja Epics Unreal-motor, då man tidigare jobbat väldigt nära Epic och hjälpte till med utvecklingen av de tre första Unreal Tournament-spelen. Dark Sector ska släppas nästa höst till PC, Playstation 3 och Xbox 360 och ser på förhand ut som en spännande och snygg mix av Splinter Cell och Monoliths Condemned.

Petter Engelin



5 SPELFANATIKER

Vi ställer fem köpplada speltokar mot väggen. (Av Love Bolin)



JOHAN STEN, 25
MALMÖ

Vilka spelkonsoler äger du?

- Jag har en Super Nintendo, Nintendo 64, Gamecube, Playstation 2, Xbox 360, PSP och en Nintendo DS.

Ska du köpa en Nintendo Wii?

- Jag tror inte det, nej.

Vilket är din favoritkonsol bland Nintendos alla maskiner?

- Oj, svår fråga. Jag svarar Nintendo 64, har haft mest kul med mitt Nintendo 64. Det släpptes ju så många bra spel till den konsolen.

Vilken är Nintendos bästa spelkaraktär?

- Link, tveklöst.



GUSTAF CEDERBERG, 22
MALMÖ

Vilket kommande Nintendo-spel ser du mest fram emot just nu?

- The Legend of Zelda: Twilight Princess är ju det givna svaret. Det ser väldigt lovande ut.

Nintendos bästa spel någonsin?

- The Legend of Zelda: Majoras Mask är det bästa Zelda-spelet, och det Nintendospel som jag haft roligast med av alla dem som jag har testat.

Ska du köpa en Nintendo Wii?

- Jag kommer att köpa Wii. Men oftast väntar jag med att köpa en konsol tills den har varit ute ett tag. Då har spelutbudet hunnit bli större.



LARS MATSSON, 23
ÖSTERSUND

Vilka spelkonsoler äger du?

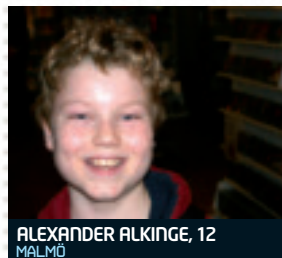
- Jag har en PSP, en Dreamcast och en Xbox 360. Sen har jag ett superfint smörgåsjärn också som ser exakt ut som Playstation 3. Så ja, jag har en Playstation 3 också... typ.

Vilken är Nintendos bästa spelkaraktär?

- Inte Mario i alla fall. Han är tjock och ful. Och hemsk. Jag svarar istället Killen som körde motorcykeln i Mach Rider, mycket cool kille.

Ska du köpa en Nintendo Wii?

- Det ska jag nog... eller ska jag det? Jo, det ska jag. Jag måste spela The Legend of Zelda: Twilight Princess.



ALEXANDER ALKINGE, 12
MALMÖ

Ska du köpa en Nintendo Wii?

- Det kommer jag förmodligen att göra. Wii ser väldigt kul ut, jag ser fram emot att få testa den.

Vilken är din favoritkonsol bland Nintendos alla maskiner?

- Nintendo DS. Det finns väldigt många bra spel till den.

Vilka spelkonsoler äger du?

- Jag har ett Playstation 2 hemma.

Vilken är Nintendos bästa spelkaraktär?

- Super Mario är min favoritkaraktär. Han har varit med i så många bra spel, och så många olika typer av spel.



MARCUS DANIELSSON, 39
ÖSTERSUND

Vilket kommande Nintendo-spel ser du mest fram emot just nu?

- Ingen aning. Jag antar att du menar TV-spel? Isåfall svarar jag nåt med Halo.

Ska du köpa en Nintendo Wii?

- En vaddå? Njae, det tror jag inte. Jag har precis köpt ett nytt par finskor så alla pengarna är dessvärre slut.

Vilka spelkonsoler äger du?

- Inga. Jag spelar inte TV-spel, jag avverkar barskog och pimplar sik för det mesta.

Vilken är Nintendos bästa spelkaraktär?

- Jada, ingen aning. Han, gubben i Halo?

PRYLKÄRLEK

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

CANON IXUS 900 TI

CIRKAPRIS: 4495,-

Inte nog med att Canons nya kamera står med imponerande 10 megapixel och samma reptil-snabba minneshantering som i Canons proffsmodeller. Den har även ett kamerahus gjutet helt i den behärda rymdmetallen titan.



XBOX 360 LIVE VISION

CIRKAPRIS: 429,-

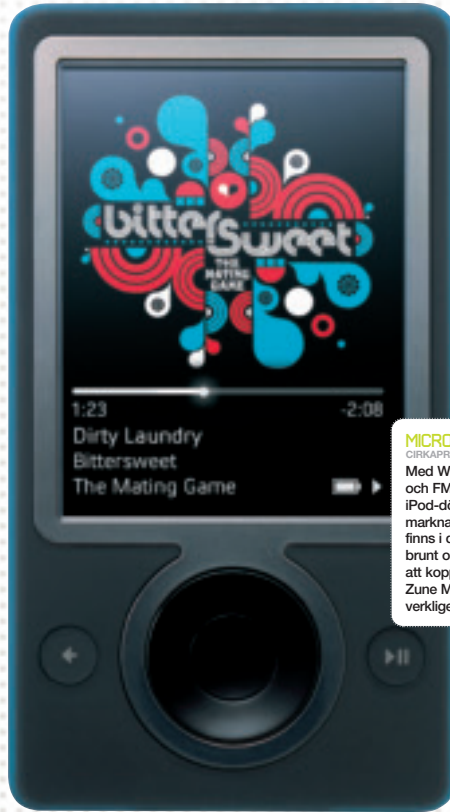
Sony krattade banan när de lanserade Eyeto-kameran för några år sedan. Microsoft vill inte vara sämre och släpper nu Live Vision-kameran till Xbox 360. Nu kan du videochatta med dina Gears of War-polare eller varför inte klämma dit ett snabbt självporträtt som gamertag?



MICROSOFT ZUNE

CIRKAPRIS: 2490,-

Med WiFi-anslutning, färgskärm och FM-radio dundrar Microsofts iPod-dödare in på den svenska marknaden under 2007. Att den finns i den fashionabla färgen brunt och att man har möjligheten att koppla in den till Xbox 360 och Zune Marketplace gör att vi verkligen vill ha en - nu.



SONY ERICSSON MBW-100

CIRKAPRIS: 2395,-

På ytan ett snyggt armbandsur, under skalet - så mycket mer. Sony Ericssons nya Bluetooth-klocka låter dig hålla koll på mobilens MP3-spelare, visar vem som ringer och ja, hur mycket klockan är. Att den också är stiltrent snygg gör inte saken sämre, såklart.



IRIVER S10

CIRKAPRIS: 1695,-

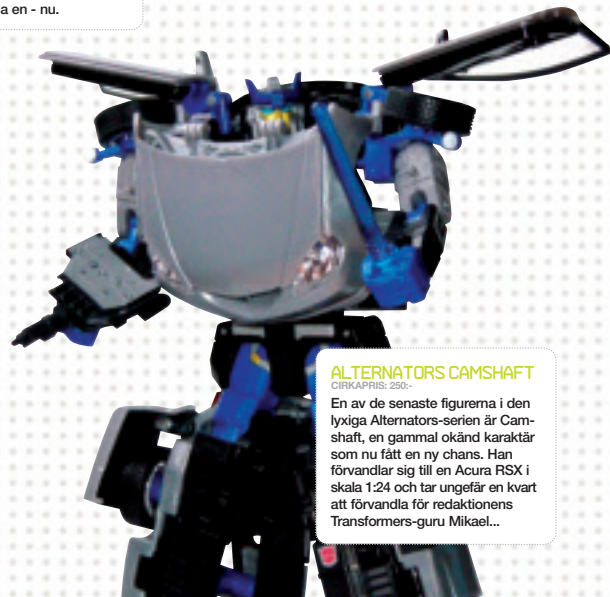
Världens minsta spelare med färgskärm är här. Irivern har förutom ett snyggt och oerhört litet yttre även en härlig OLED-skärm och FM-radio. 17,5 gram är knappt mätbart men 2 Gb hip-hop får man ändå plats med och det är inte illa.



ALTERNATORS CAMSHAFT

CIRKAPRIS: 250,-

En av de senaste figurerna i den lyxiga Alternators-serien är Camshaft, en gammal okänd karaktär som nu fått en ny chans. Han förvandlar sig till en Acura RSX i skala 1:24 och tar ungefär en kvart att förvandla för redaktionens Transformers-guru Mikael...



DAGBOK FRÅN AZEROTH

Mikael Sundberg skriver dagbok från World of Warcraft



ATT DÖDA EN ODÖD

Eller: Den gången jag överlevde en duell i Alterac Valley...

Jag tycker egentligen inte om att spela PvP (spelare mot spelare), men ibland är det skönt som omväxling från detaljplanerade bosstrider. Särskilt spännande är just det faktum att man helt plötsligt spelar mot intelligenta (i teorin) motståndare som inte låter sig luras av enkla datorknep, och helt plötsligt måste man börja tänka i nya banor.

Jag hade tagit min magiker (eftersom krigare är chanslösa i PvP) till Alterac Valley. Läget var tämligen useit och vår bas kryllade av orcher och annat oknytt. Så ser jag en odöd tjuv komma smygande. Som extremt bräcklig magiker vill jag inte gärna hamna i närstrid och bestämmer mig

för att hoppa från bron och sväva ner. Där nere är jag säker, tror jag, tills han dyker upp bakom mig och ger mig akuta ryggbesvär. Men jag fryser fast honom i snön, teleporterar iväg och sätter en sista isblixt i honom - han klarade inte fallet från bron lika bra och var redan halvdöd.

Att besegra en annan spelare som kan göra oväntade drag - som att hoppa nerför ett stup - är betydligt mer tillfredsställande än att spöa en dum datorfigur. Men tyvärr förlorade vi slaget eftersom ingen lyssnade på vår befälhavares taktik. Det är nackdelen med att spela med riktigt folk...

_Mikael Sundberg



Itagakis grymma skills

"Is there any chance Ninja Gaiden Sigma could look better than Ninja Gaiden 2 on Xbox 360?"

-You'd better think about my skills a little bit more before you ask that question...

FULA FINGRAR När Petter träffade Itagaki för första gången (för att provspela Ninja Gaiden till Xbox) kommenterade han Petters fingrar och kallade dem överdrivet stora och ansåg att hans stora fingrar skulle vara opassande till att utföra alla de läckra attackerna som Ninja Gaiden innehåller.

Världens coolaste...

Petter berättar om sina möten med den helvilde Dead or Alive-producenten Tomonobu Itagaki

Tomonobu Itagaki heter han, tidernas absolut coolaste och tveklöst mest vansinniga spelproducent. Jag älskar karl. Har träffat honom vid två tillfällen och haft lika roligt båda gångerna. Han är galen... bindgalen. Och kommer alltid undan med det.

Tomonobu Itagaki erhöll demonstatus redan efter att ha producerat det första Ninja Gaiden (1989) till Nintendo Entertainment System. Spelet döptes om till Shadow Warriors i Europa på grund av den ninja/videovåldshysteri som rådde och gömdes undan i de överfulla spelhyllorna. Men Itagaki var redan en gigant i Japan. Förutom ett

flertal briljanta uppföljare till det första Ninja Gaiden står han idag även bakom produktioner såsom Dead or Alive-spelen samt Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball (plus den kommande uppföljaren). Hans slagsmålsspel utvecklas av ett litet tajt team som ägs av Tecmo men som styrs av Itagaki... med järnhand. Fokus har alltid legat på silkeslena animationer, skumpande bröst och möjligheten att kontra motståndarens attack med hjälp av en enskild knapp. Itagaki dyrkas som en världsstjärna av tusentals trogna fans av hans Dead or Alive-spel.

Tomonobu Itagaki är en begåvad spelproducent och en intressant visionär

som förgyller hela branschen. Och hans uttalanden är helt fantastiskt roliga.

I en intervju med en amerikansk spelsite inför lanseringen av Dead or Alive 4 tappade Itagaki humöret och lät journalisten i fråga få veta exakt vad han tyckte om hans frågor:

"What will set apart Dead or Alive 4 from previous titles in the series?"

-Any real gamers should be able to figure out what new directions I'm taking the game by looking at the trailer. The types of games I hate the most are the ones that need to be verbally explained.

What aspects of next generation gaming excite you the most?

-Well of course the Xbox 360 is what

I'm most excited about right now and am most interested in. That's why I'm working on it!! That was a very bad question to ask because the answer should have been very obvious. In fact, I think you should call this the Bad Question Interview or else I won't let you run it on your website!"

Det finns bara en spelproducent i hela världen som skulle kunna svara på en intressant och välformulerad fråga på det sättet. Han heter Tomonobu Itagaki, älskar whiskey, brudar, skinnjackor, ninjasvärd och slagsmål - och hatar journalister. Nästa gång jag träffar Itagaki ska jag buga djupt...

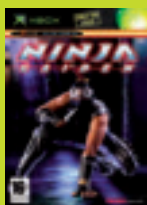
_Petter Engelin

ITAGAKIS RESUMÉ

Många arga ninjor har det blivit...



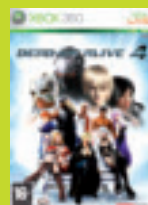
NINJA GAIDEN
NES/Arkad (1989)
Pixelninja Ryu Hayabusa reste till USA för att hämsa sin farsas död (eller nåt sånt) tillsammans med superdräparsvärdet Dragon Sword (da-da-aaaa!). Sin tontiga story till trots var det första Ninja Gaiden ett grymt spel, som var sjukt sjukt sjukt (sjukt) svårt.



NINJA GAIDEN
Xbox (2004)
Ryu Hayabusa tog en lång semester, och återvände inte förrän för två år sedan i det Xbox-spelet Ninja Gaiden. Gammaldags spelmekanik /struktur blandades med himmelsk grafik och överextrem svårighetsgrad. Typiskt för Itagaki.



DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL
Xbox (2003)
Två år efter Dead or Alive 3 släppte Team Ninja Xtreme Beach Volleyball, en slags gubbsjuk bröstsimulator utvecklad enbart för Itagakis perversa fantasiers skull och innehållande inget som helst spelmässigt värde.



DEAD OR ALIVE 4
Xbox 360 (2006)
Den senaste delen i Dead or Alive-serien, Dead or Alive 4, släpptes exklusivt till Xbox 360 i början av året och bjuder på samma graciösa sagoslagsmål som tidigare spel, inlindat i ännu snyggare (och nu högupplöst) grafik. Vi belönade det med betyget 9/10.

DÖR DU I SPELET, DÖR DU I VERKLIGHETEN

DVD
VIDEO

PREMIÄR
27/12

INNEHÅLLER DEN
OKLIPPTA VERSIONEN!

STAY ALIVE

VÄGAR DU?

HYR DEN I DIN VIDEOMIXBUTIK!



VIDEOMIX
www.videomix.se





Som skräckungen Alma
Roger Rosenlund skriver om sin yngste son Henry och om hans beteende som på slutet fört tankarna till överläskiga Alma i Monoliths F.E.A.R.

Min son är som Alma...

Roger Rosenlunds yngste son har visat sig vara en mix mellan Alma och Omen-ungen Damien

Lite ledig lördag. Tåvickning med utsikt över verandagolvet alla spetor och skruvskallar. I fjol vid den här tiden var det slimepool där ute efter övermåttan fallfrukt från grannens oansade plommonträd. - Ta ner skiten med motorsågen och släng in det på gräsmattan så han lär sig, föreslog kamrat P. Men så kom lössen och tog hand om årets skörd och kanske lika bra var det.

Förbi i knähöjd åker en treåring magledes på skateboard. Destination kylskåpet...! Henry är vårt slutgiltiga bidrag till mänskligheten. Ibland hes men alltid hög röst och den används oavbrutet. Den senast identifierade berättartekniken innefattar även ett sätt att bete sig - som Alma i F.E.A.R. Det tycker ingen förälder om. Det började för någon vecka sedan med att lldus var död. Detta sagt på ett mycket provande och olustigt sätt. lldus är annars en av

hans äldsta och mest sympatiska fantasigubbar som han pratar om med stor värme. Åldern varierar mellan ett och tre, han går i skolan söndag som måndag och brukar klättra upp på månen med en lång steg. Ni vet, gullig unge-fantasi-kompis. A likeably guy. Nu död.

- Men herregud (låtsad förtvivilan från min sida) hur har det gått till? Har han ramlat av gungan? Har han cyklat omkull?

- Jag slog han med en hammare... Kaffe i vrångstrupen, eehh va? Jo, han hade i sin tur varit dum med Mamosh,

Henry Rosenlund är vårt slutgiltiga bidrag till mänskligheten. Ibland hes men alltid hög röst och den används oavbrutet.

den andra i den dynamiska duon Mamosh/lldus och efter ett spontanskrafft från min sida så lämnade denna ögonblickskildring ändå en lätt beska. Skipa

rättvisa med hammare? Det är ingenting jag har lärt ut. På senare tid har även en tredje och fjärde person börjat göra sig gällande i historierna. En av dem har så konstigt namn att jag inte kan stava till det - jötschin.... nåt i den stilen - och den fjärde heter Bakkun. När jag berättade det för en arbetskamrat blev hon alldeles blek och frågade varför han tar alla namnen från Gamla Testamentet.

En annan dag, på bussen, kom tre afrikanska invandrare in och satte sig i sätena bredvid. Ni tänker nu som jag tänkte då, det här är tillfällen då man från

en sekund kan gå från att vara en respekterad medborgare till utpekad ledare för Tenhults Ku Klux Klan. Säg inget dumt nu, du olyckliga Borat-barn

som förfinat konsten att droppa plumpa kommentarer till akademisk nivå.

Men super-puh!, den här gången nöjde han sig med: Kommer ni från ett soligt väder? Och jo, det gjorde de ju. "Cultural Learnings of Afrika for Make Benefit Glorious Nation of Tenhult". Också gillar han spajdermää!n. Vad han vill bli när han blir stor? Robot. Hoppet lever.

Avyttringen av spel- och seriesamlingarna på Tradera går som smort med bara några enstaka logiska kullerbyttor. Bäst som jag sålt fyra Interton-cartridges finner jag mig själv ha lagt bud på de tre första Fairchild-kassetterna. Luffarschack och lerduvor. Man är väl entusiast. Till nästa gång hoppas jag ha gett Ultron polskt könsdäng i Marvel: Ultimate Alliance med Månriddaren. Utförlig rapport kommer med starka inslag av nostalgi. Believe it.

_Roger Rosenlund



Find your ZEN

music • foto • video • radio

ZEN VISION:M



30GB /60GB

- Lagrar upp till 15 000 låtar* • 120/240 t video*
- eller tiotusentals foton • FM-radio • Röstinspelning
- Stor 2.5" LCD-skärm med 262,144 färger TV-output
 - Snabbvals-knapp för snabb åtkomst
 - Synchroniserar med Microsoft Outlook



Zen Vision:M (Oktober 2006):
Bästa Produkt



Zen Vision:M (July 2006):
Bäst i Test



Zen Vision:M (July 2006):
Bäst i Test

ZEN_V PLUS



4GB

2GB

1GB

- Lagrar upp till 2 000 låtar* • Titta på dina favoritvideoklipp och foton
- FM-radio • One-touch-knapp för röstinspelning
- Liten med matchande pris • Reptålig, hög upplösning
- 1.5" OLED-skärm • Direkt on-line inspelning

ZEN V finns också (utan videoupptagning och FM-radio)

* Find your ZEN / Find your ZEN / Find your ZEN

* Låtar baserade på 4 minuter per låt vid 64 Kbps WMA. Video baserad på 500 Kbps MPEG4-SP format. 1 GB=1 000 000 000 bytes. Tillgänglig kapacitet är lägre. Rapporterad kapacitet kommer att variera.

© 2006 Creative Technology Ltd. All rights reserved. The Creative logo is a registered trademark of Creative Technology Ltd. All other logos, brand or product names are trademarks of their respective holders. Design and specifications are subject to change without prior notice.

All New Content for Oblivion™

Winner, Best RPG of E3 2005

Game Critics Award, GameSpot, IGN, GameSpy,
Daily Game, Games Domain

"#1 Game of All Time" - PC Gamer

"This is a stunning RPG"

10 out of 10 - Tiscali.co.uk

"An epic that exceeds expectations"

Score 5 / 5 - Manchester Evening News



The Elder Scrolls™ IV

KNIGHTS of the NINE

THE GODS HAVE FORSAKEN TAMRIEL.

A fallen King has been unchained from the darkness of Oblivion to seek vengeance upon the Gods who banished him. Only a champion pure of heart can vanquish the evil that has been released upon the land. You must heed the call, reclaim the lost relics of the Divine Crusader, and return the Nine to glory. New dungeons, characters, quests, and mysteries await.



- **Begin a new faction**

The Knights of the Nine have long been disbanded. Reclaim their former glory as you traverse the far reaches of Cyrodill across an epic quest line.



- **Battle new foes**

Encounter Umaril, the ancient Ayleid Sorcerer-King, and his minions, the fearsome Aurorans.

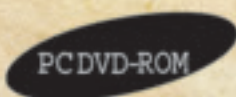


- **Discover unique items**

An entirely new armor set and weapons, each with unique powers, are within your grasp... if you are worthy.



Downloadable Content Collection for Oblivion



DAGS ATT UPPGRADERA? VI HAR VARORNA! KOLLA IN VÅR ONLINESHOP

Oavsett om du är ute efter att uppgradera din dator, köpa en spelkonsol eller en film, så är vår Onlineshop det rätta valet. Med ett stort sortiment, roliga produkter och aggressiva priser finns det alltid något för dig. Varför inte SteelSecurity, antivirus/brandvägg för dig som ställer höga krav på ditt spelande.

Besök oss redan idag!



STEELSECURITY Antivirus/brandvägg. För den seriöse gamern. Antligen kan man spela utan att låsa upp en massa systemresurser. Artnr: 45197

Internetpris **449:-**



SAMSUNG 19" TFT-skärm 931BF Gaming. Med en upplösning på 1280x1024 och en responstid på 2 ms är den perfekt för gamern. Ansluts via DVI-D eller VGA. Artnr: 44030

Internetpris **3095:-**



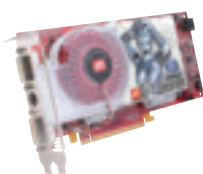
WESTERN Extern hårddisk 250 Gb MyBook Essential. Extern hårddisk på 250 Gb. Anslutning via USB 2.0. Rotationshastighet på 7200 rpm. 8 Mb cache. Artnr: 41452

Internetpris **949:-**



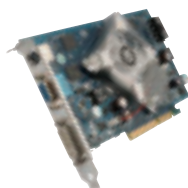
BFG Grafikkort 7950GT512MBPCI-E. Grafikkortet för dig som vill få ut det lilla extra av din spelupplevelse. 512 Mb av ren kraft. Artnr: 45837

Internetpris **2890:-**



SAPPHIRE Grafikkort X1950XT256PCI-E. X1950 XT har 256 Mb minne och stöd för den nya tekniken som krävs för att kunna använda bl a Windows Vista på ett bra sätt. Artnr: 45415

Internetpris **2695:-**



BFG Grafikkort 7600GS512MBAGP. Upplev extremt HD-spel och videokraft med Geforce 7600GT grafikkort. 512 Mb minne och en kraftfull processor till AGP. Artnr: 45839

Internetpris **1590:-**



CORSAIR Internminne Value select 2048 Mb DDR KIT PC3200. Corsair Value Select 2048 Mb 2x1024Mb DDR 400MHz, PC-3200, 2x128Mx64, CL3, 2x184 DIMM. Artnr: 45576

Internetpris **2390:-**

Erbjudandet gäller så länge lagret räcker, dock längst t o m 061231

ONOFF

www.onoff.se

TERMINER



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 FÖRHANDS TESTAR KOMMANDE SPEL

Djupdyk i vårt textarkiv: www.gamereactor.se



MÅNADENS MÖRKASTE

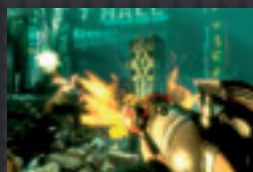
The Darkness

Den svenska studion som gav oss The Chronicles of Riddick återvänder nästa år med en nattsvart hämndhistoria



Mest efterlängtade

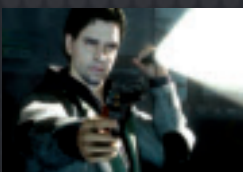
Varje månad slår vi våra kloka (?) huvuden ihop på redaktionen för att enas om de spelen vi just nu längtar mest efter



1:a Bioshock

PC / Xbox 360

Grabbarna som gav oss System Shock-spelen arbetar just nu på Bioshock, ett undervattens-äventyr där rollspelselement blandas med tung action. Vi behöver knappast påpeka hur sugna vi är...



2:a Alan Wake

PC / Xbox 360

Finska Remedy blandar Max Payne med Silent Hill och resultatet ser ut att bli nästan lite för läckert. Efter att ha fått spelet demonstrerat för oss av Remedy förra månaden är vi oerhört förvåntansfulla.



3:a Assassin's Creed

Playstation 3 / Xbox 360

Teamet som gjorde Prince of Persia-spelen återvänder nästa år med Assassin's Creed: ett extremt lovande äventyr där spelaren axlar rollen som supersmidig lönnmördare under korstågen.

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



Gudomlig utmanare

Evigt krig i vackra miljöer, NCsoft visar upp sin vision om hur onlinerollspel skall se ut...



AION: THE TOWER OF ETERNITY

Plattform PC Utvecklare NCsoft
Utgivare NCsoft Speltyp ROLLSPEL

Vad får spelare världen runt att lägga hundratals timmar av sina liv på att umgås med andra i en fiktiv fantasivärld? Den frågan har troligen de koreanska spelutvecklarna NCsoft ställt sig mer än en gång under utvecklingen av Aion: The Tower of Eternity. Deras bidrag till genren verkar kunna bli ett högtintressant alternativ till det där andra väldigt populära spelet som alla pratar om.

Tre olika gudomliga raser möts i en evig kamp. Démoner och änglar är styrda av spelare. Den tredje makten: drakarna, existerar för att jämna ut oddsen. Drakrasen fungerar både som

lojalitet över tid. Bara för att du har drakarna på din sida just nu betyder det inte att de i nästa stund inte kan vända dig ryggen. Om änglarna eller démonerna vunnit fördelar i kriget mot varandra kommer storebror drake och tillrättavisar uppstickarna så att den jämna kampen kan fortsätta. En lysande tanke och det ändlösa virtuella kriget är uppfunnet. Oändliga bataljer kan utkämpas utan att en slutlig vinnare utses. På så sätt kan man följa ett obrutet berättande. Terrorister och antiterrorister sitter idag och väntar otåligt i omklädningsrummet på nästkommande sammandrabbning. Kanske kan fler spelserier vinna på att tänka "Deus ex machina"-utjämnning.

Spelvärlden byggs upp med Crytek-

Aion sticker ut på fler sätt. Genom att använda sig av användardrivet historieberättande låter sig spelupplevelsen bli mer individuell

en gemensam fiende och en möjlig allierad. Den som lyckas manipulera drakarna till att hjälpa en vinner en ovärderlig fördel. Men det finns ingen

spelmotorn, ni vet den där som fick er att häpna inför Far Cry för något år sen. Det innebär en levande värld, fylld med färggranna omgivning



MAGISK MAGI Ännu har inte mycket fakta om magisystemet nått våra öron. Men förhoppningsvis blir det storslaget, det är trots allt gudomliga varelser vi har att göra med.



FAKTA

DEMONERNA

Démoner förekommer i folketro över hela världen. De har olika funktioner i olika mytologier men fungerar som symbol för det onda. Démonerna vill att vi skall dyrka dem istället för deras skapare. De vill krossa våra själar och hävda sin rätt över världen. Klädsel: ledig, musiksmak: hårdrock.

och fantasifull växtlighet. Estetiskt ligger det ljusår framför till exempel det där andra spelet, men jämförelsen är inte rättvis.

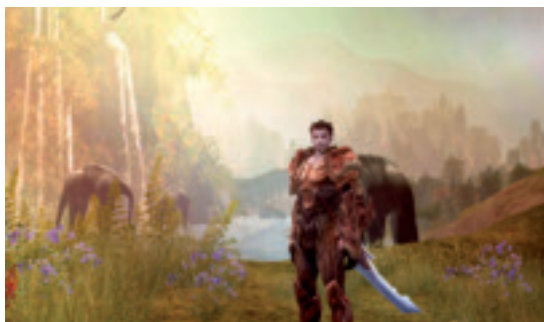
Aion sticker ut på fler sätt. Genom att använda sig av användardrivet historieberättande låter sig spelupplevelsen bli mer individuell. Det som spelarna utför i spelet påverkar världen på ett sätt som varar över tid. Dödas en inflytelserik individ skall det märkas runtom i spelvärlden. Du och din grupps handlingar skall uppmärksammas av andra. Möjligheten att göra avtryck lockar, alla dina handlingar kommer att loggas. Hur du spelar och interagerar med andra kommer att påverka dig senare i spelet. Legender kommer att skapas av stora händelser och ingen server

Premiär 2007

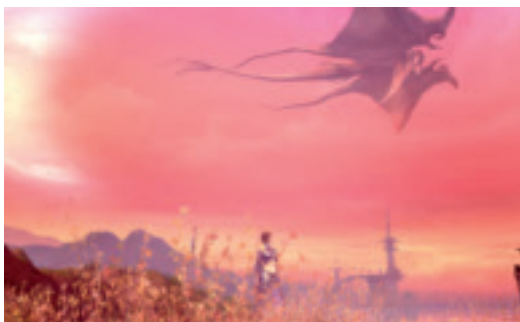


Beta-version redan i år

Aion: The Tower of Eternity kommer att släppas under nästa år. Redan i år kommer en stängd beta att testas av det lyckliga fåtalet. Men att leta buggar är aldrig lika roligt som att leta skatter, vi väntar gärna.

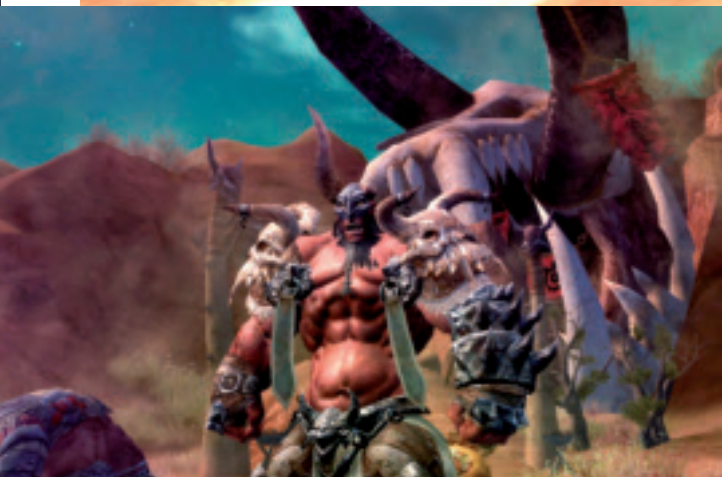


VACKERT! Får du liksom vi en kick av vackra landskap? Orcher och dvärgar kan hålla sig i sina mörka grottsystem, här återupptäcker vi naturens fröjder.



Inga arga orcher... alls

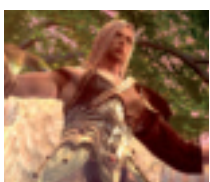
Magiker, ranger, krigare och helare är fyra av yrkesklasserna i Aion. Man har alltså valt att inte ströva alltför långt ifrån nomen. Men efter att ha skippat orcher och alver behöver vi inte längre ha för stora krav på originalitet.



ONDSKEFULL RUSTNING Horn, dödskallar, stålspikar och så skall det vara öppet vid magen så man ser musklerna. Det är precis så Love klär sig inför helgens festligheter.

kommer att vara lik en annan. De handlingar du utför kommer alltså att definiera vem du är. Systemet kommer delvis att ersätta behovet av fokus på att stiga i nivåer på klassiskt vis. Ett utropstecken är på sin plats, kommer vi nästa år att spela ett fantasyrollspel där man inte flänger runt och piskar allsköns oknytt för att jaga erfarenhetspoäng? Det vore förnöjsam omväxling.

Både änglar och demoner har förmågan att flyga. Spelutvecklarna funderar över att ge spelarna full frihet i luften men än så länge är det bara fasta rutter man kan välja. Klart är att strider skall kunna utkämpas även ovanför marknivå. Upp till sex spelare kan välja att samlas för att tillsammans upptäcka världen. Om det ser mörkt ut kan man alltid använda



FAKTA

ÄNGLARNA

Änglar är könslösa andeväsen som lever för att tjäna Gud. De fungerar ofta som budbärare mellan sin herre och oss människor. Det var ängeln Gabriel som visade sig för Jungfru Maria för att berätta för henne om Jesus födelse. Klädsel: vitt, musiksmak: harpa.

sina överjordiska krafter till en desperat sista specialattack. Den byggs upp genom en mätare som fylls på över tid. Precis som för riktiga demoner och änglar alltså. Skillnader i väder och miljö kommer att påverka strategierna som används i strid. Olika miljöer har olika fysik. En promenad genom träskmarker eller grunt vatten tar längre tid än på torra land.

Inget rollspel är komplett utan en klichéartad bakgrundshistoria som ger en ram till allt runtspringande och svärdviftande. Min första bekantskap med fantasygenren var en saga om en ring. Där behandlades en kamp mellan det goda och det onda och jag vill minnas att minst ett torn var inblandat. Det verkar inte ha hänt speciellt mycket sedan dess. Evighetens torn har splittrats och världen Aions balans är rubbad. Drakrasen är väckt, troligen ur en evig slummer, och vill hämnas på allt levande. Kampen kan börja och klichévotorn är uppfyllt.

Den vackra världen fylld av överjordiska varelser lockar mig att traska en ny runda i rollspelsträsket. Det verkliga livets tristess behöver spädas ut med ljuva sagor. Förhoppningsvis är Aion: The Tower of Eternity så bra att vi syns i den virtuella världen nästa år. Om du kan slita dig från det där andra spelet, vill säga.

Love Bolin

TERMOMETER
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Sällsynta raser flyger runt i en vacker miljö och vi har höga förhoppningar inför slutresultatet.

Ave Caesar!

Onlinerollspel med romare som imponerar...



GODS & HEROES: ROME RISING

Plattform PC Utvecklare PERPETUAL
Utgivare SOE Speltyp ROLLSPEL

Med tanke på alla nattalver, troll och dvärgar som kopplat greppet om PC-spelares plånböcker, är det minst sagt ett övermäktigt uppdrag att försöka slå sig in på onlinerollspelsmarknaden med en helt ny titel. Perpetual Entertainment är dock villiga att försöka med sin kommande storsatsning, Gods & Heroes: Rome Rising.

I Gods & Heroes är du en av de utvalda som måste skydda det storslagna romarriket när det befann sig på topp. Hoten kommer från flera håll. Bland andra försöker galler och kartager lägga Rom under sina fötter och ta dess rikedomar, men även mytologiska väsen som furier, cykloper och minotaurer sprider skräck och död omkring sig och hotar rikets invånare.

För att lyckas med sitt uppdrag måste spelaren alliera sig med någon av de romerska gudarna för att få tillgång till krafter av ofattbara proportioner. Naturligtvis finns ett antal karaktärsklasser tillgängliga, där gladiator, präst, magiker och lönnmördare är ett axplock.

Gods & Heroes har en del kvar att bevisa i form av spelmekaniska lösningar...

Gods & Heroes anammar helt enkelt det som vi kopplar samman med det antika Rom och kommer att bjuda på gladiatorspel, hästkapp- löpningar och storslagna strider mot monster som Medusa med sin ormfrys, djävulshunden Cerberus och den månghövdade Hydran. Perpetual Games har på papperet skapat ett ambitiöst onlinerollspel, där mycket fortfarande är hemlighetsstämplat. Gods & Heroes har en del kvar att bevisa i form av spelmekaniska lösningar, men i ärlighetens namn tror vi inte att spelet kommer att rucka på World of Warcrafts krona.

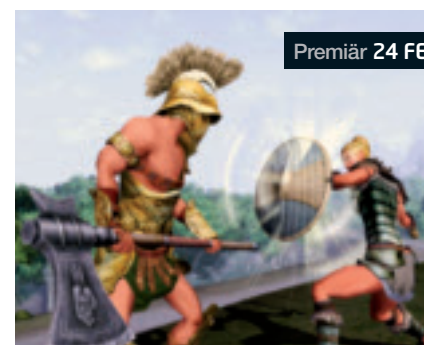
Sophie Warnie de Humelghem

TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Ett ambitiöst och romardoftande onlinerollspel som dock har en del kvar att bevisa...



Premiär 24 FEB

SNYGGA RÖRELSER Perpetual Entertainment har lagt mycket krut på karaktärsanimationerna och hävdar att de har dubbla antalet animationsrutor än andra spel i genren.



En helt vanlig varg
Även om hon bär på en snurrande solskiva uppför sig Amaterasu i mängt och mycket som en vanlig varg. Animationen är fantastiskt välgjord och gör spelet levande och trovärdigt.

Premiär FEBRUARI

Urläckert konstverk

Capcom har skapat ett fantastiskt äventyr med en helt unik stil



OKAMI

Plattform PLAYSTATION 2 Utvecklare CLOVER STUDIOS Utgivare CAPCOM Speltyp ÄVENTYR

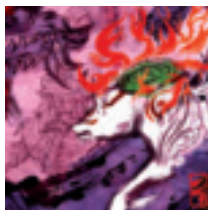
Okami liknar inget annat. Det är den övergripande känslan hela tiden medan jag följer den kritvita vargen Amaterasu genom ett forntida Japan fyllt med lummiga skogar, avlägsna penselstreckberg och blekhyade flickor i kimono. Designen är fantastiskt välgjord in i minsta detalj. Även om man bortser från den unika tekniken som får allt att se ut som en gammal japansk målning har spelet en genomarbetad stil som påminner en del om Zelda-spelen.

Även spelmässigt påminner Okami om Nintendos klassiker, men med en friare spelkontroll. Jag tycker mig känna igen moment från Adventure of Link: Zelda II då

Det mest geniala är den himmelska penseln som gudinnan Amaterasu utnyttjar för att påverka sin omgivning

man kan se fienderna röra sig i omgivningarna och försöka undvika dem om man har bråttom någonstans. Samtidigt lönar det sig att slåss då Amaterasu blir starkare på traditionellt rollspelsmanér. Amaterasu är förstås som varg rejält vig och kan spöa det mesta med en kombination av fullkroppstacklingar och användande av den magiska solskiva hon har på ryggen.

Men det mest geniala är den himmelska penseln som gudinnan Amaterasu utnyttjar för att påverka sin omgivning. När som helst kan man hålla in R1 för att låsa fast hela världen



FAKTA

CLOVER STUDIOS

Clover Studios grundades 2004 som en fristående studio under Capcoms beskydd. De har utvecklat samtliga Viewtiful Joe- och skapat sig ett rykte för sina kreativa grafiska tekniker. Men efter slutförandet av Okami och God Hand valde Capcom att stänga studion och återta dess licenser. Tydligt blev de inte nöjda med försäljningssiffrorna och vill koncentrera sig på intern utveckling.

på ett pergament och sedan med ett par enkla penselstreck hugga sönder fiender, rita upp en sol på himlen, skapa bomber för att spränga hål i bergväggar eller fylla i en trasig flod med några extra vågor. Det hade kunnat vara omständligt men det känns helt naturligt att skifta till ritläget och ändra på saker.

Okami är helt enkelt ett riktigt mysigt äventyrsspel. Det är inte överdrivet svårt så man kan ägna sig åt att bara vandra runt och rätta till saker. Fixa dit blommor på ett förtorkat träd, spöa några fula fiskvarelser och sedan uppleva den magiska känslan när ett helt landskap lever upp och fylls med liv, blommor och ljus. I februari vet vi om Okami håller hela vägen. Vi återkommer med en fläsbig recension i nästa nummer.

_Mikael Sundberg



Ett lovande äventyr med skön stämning och tokläcker design... Link får se upp med andra ord.



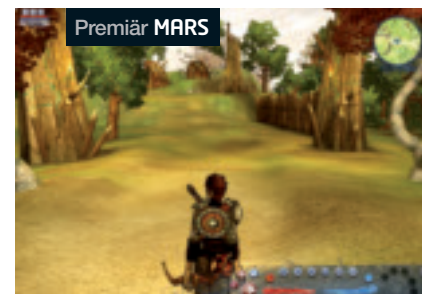
Hackbiff

Snyggt rollspel med stora yxor lovar ganska gott...



SILVERFALL

Plattform PC Utvecklare KIEV GAMES Utgivare DEEP SILVER Speltyp ROLLSPEL



Premiär MARS

CEL SHADING Grafiken i Silverfall är renderad med cel shading-teknik vilket gör att allt ser mysigt tecknat ut.

Efter World of Warcraft och Elder Scrolls: Oblivion är det en rätt kraftig utmaning att ge sig på att skapa ett nytt, konkurrenskraftigt rollspel. Många har försökt men få har lyckats. Silverfall skiljer sig från många andra lycköskare då det precis som Oblivion fokuserar mer på action och inte alls på onlinespelande och samarbete med andra spelare.

I Silverfall handlar den grundläggande konflikten om kampen mellan naturkrafter och teknologi. Invånarna i det uråldriga landet Nelwë har sedan tidernas begynnelse förlitat sig på magi och speciellt elementarmagi som tyglar de nyckfulla naturkrafterna. När goblinrasen lyckas skapa ångkraft och krut så faller den bräckliga balansen som hållit freden på plats så länge.

När spelet börjar skapar man som vanligt sin egen karaktär. Det finns fyra raser att välja

Silverfall är för oss som föredrar lättsammare och med actionorienterade rollspel som till exempel Diablo...

mellan. Man kan välja mellan att spela som människa, troll, alv eller som goblin. Det finns även fem olika klasser att välja mellan från start och man kan givetvis använda erfarenhetspoäng för att utveckla sin karaktär.

Silverfall är inte ett spel främst för den hängivne rollspelaren utan mer för oss som gillar lättsammare rollspel som till exempel Diablo. Nu har Silverfall bra mycket mer spelmässigt djup än Bizzards mästerverk, men att fokus ligger på fantasy-action snarare än djup dialog och problemlösning är tydligt.

Med över 25 timmar i huvudäventyret och över 200 sidouppdrag ser Silverfall ut att bli tillräckligt fylligt för att hålla oss intresserade ett bra tag.

_Martin Forsslund



Silverfall känns som ett uppfriskande asocialt alternativ till framförallt World of Warcraft.



Total adrenalinchock

Efter det genomsplatta Colin McRae Rally 2005 laddar Codemasters om... och det med besked



COLIN MCRAE: DIRT

Plattform PC / PLAYSTATION 3 / XBOX 360
Utvecklare CODEMASTERS Utgivare
CODEMASTERS Speltyp RACING

Att titta på WRC-rally idag är ungefär lika spännande som att se målarfärg torka. Man blir sömning snabbt och önskar att en av bilarna kunde fatta eld eller nåt, bara så att lite av den forna spänning som sporten bjöd återvänder. Ja, inte för att spänningen i rally tidigare bestod av brinnande bilar, men du förstår vad jag menar. Idag går alla bilarna lika snabbt (nästan), teamen har plockat ur maxkrafter ur de små tvåliters-motorerna och alla sträckor, alla rallyn och varje världsmästerskap vinnas alltid av den fullständigt överöverlägsne Loeb... tråkigt.

Och det är skönt att se att rallyspels-mästarna Codemasters tycker likadant. Att de också anser att rallyn idag blivit lite väl händelselös och oskarp, att det behövs en

Dagens rally är tråkigt och det behövs en nyttig dos direktinsprutade steroider...

nyttig dos direktinsprutade steroider i form av deras nästa spel i miljonsäljande superserien Colin McRae Rally. Dopingpreferensen är lite otäck, jag vet, men den stämmer ganska bra faktiskt. Något som jag med säkerhet kan säga

efter att nyligen ha fått kika närmare på Dirt, nästa stora grej i rallysammanhang. Dirt är en råare, snabbare, tuffare och mer kompromisslös spelupplevelse än vad Codemasters någonsin tidigare erbjudit. Spelet är fyllt till bredden av Hill climb-monster och grupp B-bilar, fordon som förbjöds då den rena råstyrkan som de genererade innebar att förarna vid allt för höga hastigheter helt enkelt inte kunde kontrollera dem. Audi S1 Sport Quattro och Peugeot 205 T16 är bara två av bilarna som vi ser fram emot att ratta i Colin McRae: Dirt.

För att kunna konkurrera med den grafik som exempelvis Forza Motorsport 2, Rallisport Challenge 3 eller Gran Turismo HD kommer att erbjuda har Codemasters sedan 20 månader tillbaka arbetat med en helt ny grafikteknologi som de kallar Neon.

Neon har utvecklats av inte mindre än 30 programmerare och tekniker och är enligt

Codemasters själva den absolut mest kompletta spelmotor de hittills framställt och ett stort steg framåt för hela genren. Förutom supersnygg grafik och samma grymma bilfysik som i tidigare spel utlovas även partikeleffekter värda att offra

FAKTA

BILIGT RALLYNAMN

Colin McRae lånade till en början ut sitt namn till Codemasters spel enbart för att bröderna som äger Codemasters och Colins familj växt upp i samma stad. Colin har inte fått speciellt mycket pengar för sitt namn, trots att Colin McRae-spelen sålt i flera miljoner exemplar. Det är annat än den deal som Tony Hawk har, det.

flickvänner för, smaskig ljussättning och minimala laddningstider. Huruvida allt detta kommer att realiseras eller bara är valformulerat förhandssnack återstår såklart att se, men av det lilla Gamereactor hittills fått se av Dirt lovar det gott, väldigt gott.

Petter Engelin

TERMOMETER

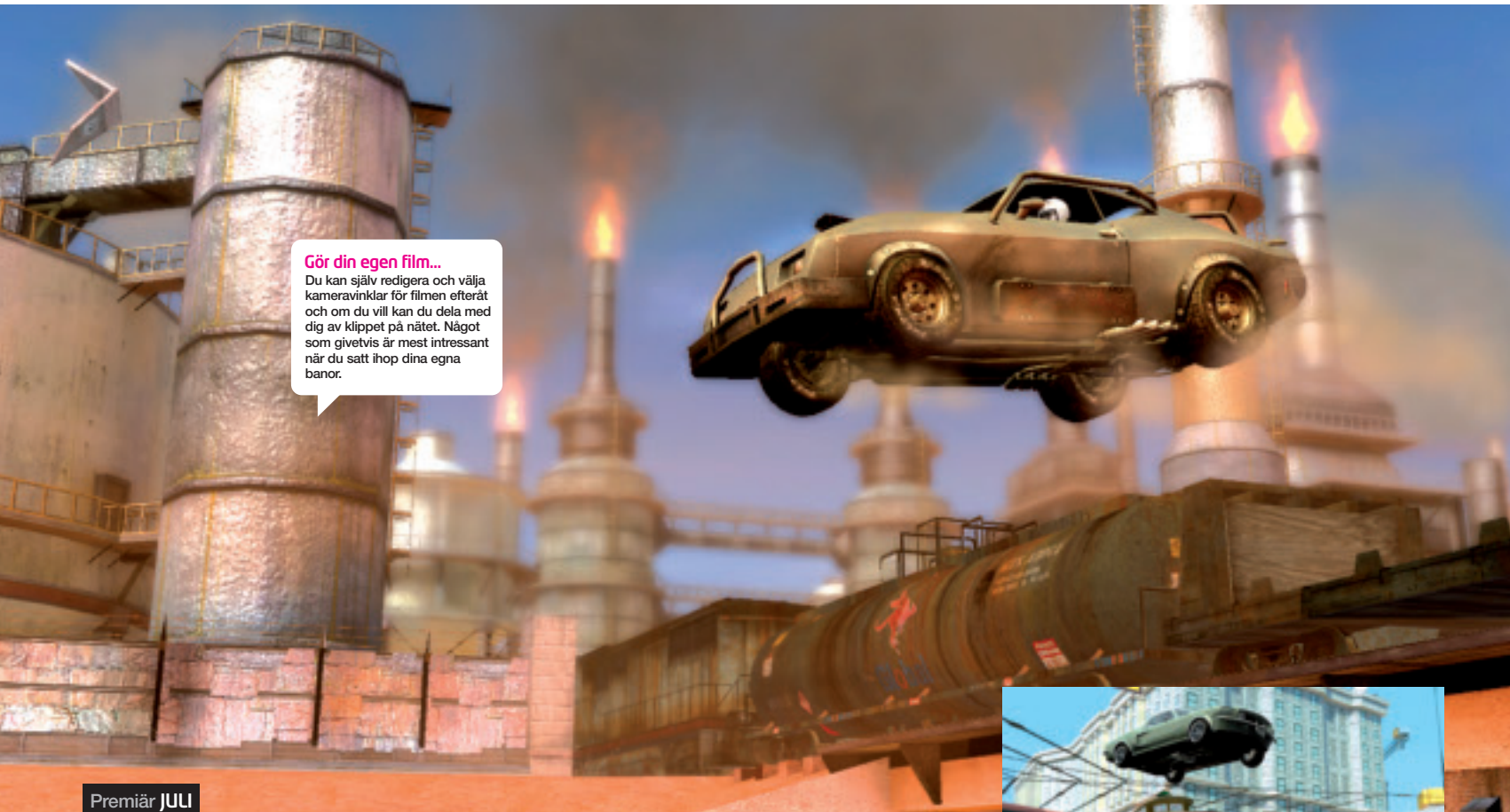
GAMERACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Codemasters laddar om, på riktigt, och ser ut att kunna stilla vår hunger efter riktigt grovgrus...



40 RALLYBILAR Colin McRae: Dirt kommer att innehålla 40 licensierade rallybilar i hela tolv olika klasser. Därbland framhjulsdrevet, fyrhjulsdrevet, Grupp-B, Hill Climb och Paris-Dakar.



Gör din egen film...

Du kan själv redigera och välja kameravinklar för filmen efteråt och om du vill kan du dela med dig av klippen på nätet. Något som givetvis är mest intressant när du satt ihop dina egna banor.

Premiär JULI

Evel Knievel vem då?

Paradigm rättar till Reflections misstag då stuntmannen återvänder



STUNTMAN 2

Plattform ALLA Utvecklare PARADIGM
Utgivare THQ Speltyp RACING

För fyra år sedan släpptes Stuntman till Playstation 2. En storsatsning från teamet bakom Driver-spelen och konceptet var enkelt. Som stuntförare gällde det att utföra en serie stunts medan kameran rullade. Missade man blev regissören rosenrasande och spelet började om. Och Stuntman var svårt. Ruskigt svårt. Minsta miss gjorde att du fördes till laddskärmen för att starta om banan från början. Därför blev Stuntman, de härliga kvalitétéerna till trots, en minst sagt frustrerande spelupplevelse.

När Atari sedan bestämde sig för att göra en uppföljare var utvecklingsstudion Reflections upptagna med det fjärde Driver-spelet. Uppgiften gick därför till Paradigm. Det första de bestämde sig för att göra var att eliminera det frustrerande och bestraffande grundupplägget genom att tillåta fem missade stunts på varje bana och låta spelaren köra igenom banan trots missar. I våras stod det dock klart att Atari ville sälja sina



NY SPELKÄNSLA Det verkar inte som Paradigm har sneglat speciellt mycket på körkänsla och fysiken från det första spelet. Här är det snarare lättillgänglig arkad racing som gäller.



FAKTA
ONLINERACING...
Totalt kommer det finnas fyra olika onlinespellen, varav ett kommer att gå ut på att man tävlar med sju andra bilar om att först nå till varje stunt. Paradigm kan ännu inte säga något om onlineläget till PS3 då de helt enkelt inte har informerats av Sony ännu.

scen belönas du med en medalj beroende på hur många poäng du samlat.

Den film som Paradigm visade upp när vi såg spelet på årets Games Convention hette Outlander och kan enklast beskrivas som en Mad Max-kopia. I en liten buggy utfördes det ena stuntet efter det andra; kollisioner, explosioner, undanmanövrar, u-svängar och hopp. Det fanns massor av tillfällen att utföra extra stunts och det kommer även att finnas ett hemligt stunt i varje film som du måste lista ut på egen hand för att kamma hem en achievement på Xbox 360. Det kommer för övrigt att finnas sammanlagt 50 achievements och Paradigm planerar en hel del nedladdningsbart material i form av nya bilar och extra scener.

Stuntman 2 känns på många sätt som ett helt annat spel än sin stelbenta föregångare. Det är en ny utvecklare, en ny utgivare, en ny stil och egentligen är det bara det grundläggande konceptet med att utföra filmstunts som består. Det är tydligt att THQ och Paradigm siktar på att göra ett mer lättillgängligt och lättamt spel och att man satsar på att införa ett matigt flerspelarläge och tungt onlinestöd är ett tydligt tecken på detta.

_Bengt Lemne



Burnout möter Flatout som möter... Stuntman.
THQ:s uppföljare lovar gott, helt klart.

Svåra mardrömmar

Studio bakom Max Payne-spelen återvänder med en isande thriller i Stephen Kings anda...



ALAN WAKE

Plattform PC / XBOX 360 Utvecklare REMEDY ENTERTAINMENT Utgivare MICROSOFT Speltyp ACTION/SKRÄCK

Remedy Entertainment älskar film. Det har varit väldigt uppenbart redan sedan debutspelet Max Payne sköt hål på konkurrenterna för fyra år sedan. Inspirationskällan hette då film noir och kännetecknen som den cyniska och dystra världen fylld av falskspel och mord utgjorde atmosfären i Max Paynes äventyr.

När Remedy nu laddar om är inspirationen hämtat från annat håll. Alan Wake är en framgångsrik författare, som plågas av sömnlöshet, svåra mardrömmar och skrivkramp. Han styr kosan mot Bright Falls, en landskapsidyll 16 mil utanför Washington. Väl i



FAKTA

SÖMNPROBLEM

Alan Wake ser ut som en blandning mellan Colin Farrell och Christian Bale. Han reser till Bright Falls för att ta in på en specialklinik för människor med sömnpromblem. Väl där upptäcker han att hans problem är betydligt större än så och kastas mellan verklighet och en interaktiv mardröm.

Bright Falls lyckas han äntligen somna, men allt är inte som det ska. Alan upptäcker nämligen att hans anteckningsblock fylls på med vad som ser ut som hans egen handstil under tiden han sovit, även fast hans skrivkramp är mer påtaglig

Vid första anblick ser Alan Wake ut som en blandning av Max Payne och Silent Hill...

än någonsin. Händelserna som står nedskrivna börjar inträffa i verkligheten och mardrömmarna blir obehagligt påtagliga. Remedy själva kallar spelet en psykologisk actionthriller och vid första anblick ser det ut som en blandning av Max Payne och Silent Hill.

Spel är upplagt som en TV-serie där de tolv uppdragen kommer att fungera som avsnitt.

Det filmiska och täta berättandet som utmärkte Max Payne-spelen har utvecklats en hel del och under den relativt korta demonstration som vi nyligen fick av spelet hänfördes vi av den fantastiska atmosfären. Vi fick bland annat se

hur Alan klev ut ur ett fik beläget längs landsvägen i utkanten av Bright Falls, hoppade in i en bil, plockade upp en liftare och sköt en svart vålnad i skogen. Grafiken med den läckra dygnsrytmen, fantastiska ljussättningen och helt sanslösa detaljrikedomen imponerar stort. Så även spelvärldens storlek som mäter 100 kvadratkilometer, med såväl volymetriskt ljus som minutiöst uppbyggd skog och verklighets-troget vatten.

Vi kommer förmodligen inte att våga sova igen, men vi kommer antagligen att älska varje minut av Alan Wake.

Petter Engelin

TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Stephen King möter David Lynch i vad som ser ut att kunna bli ett av nästa års bästa spel.



INSPIRATION I Max Payne-spelen lät Remedy sig inspireras av noir-klassiker som Riddarfalken från Malta och Sunset Boulevard. I Alan Wake har inspirationen kommit från David Lynchs Twin Peaks och Stephen Kings filmatiseringar.

Premiär 2007

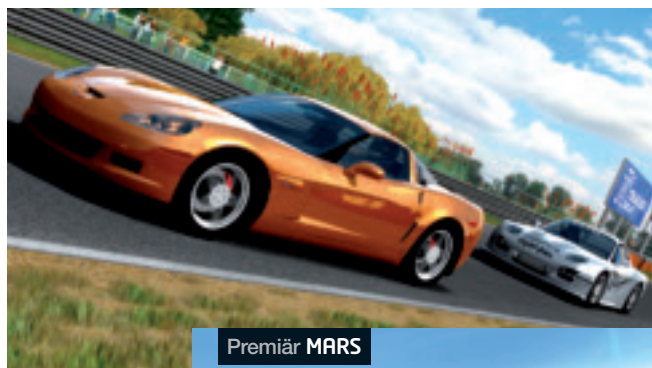


KOMMER TILL
XBOX
360

Picking up the witchwater

ENORM SPELMILJÖ

Spelmiljön i Alan Wake är 10x10 km stor och spelaren kommer att kunna röra sig fritt i vad som ser ut att bli den snyggaste spelvärlden någonsin.



Premiär MARS

UNDERSTYRT? Fysikmotorn i Forza 2 är densamma som i det första spelet, aningen förbättrad enligt Microsoft själva, men när vi testade Forza 2 var alla bilar kriminellt understyrda, till och med Corvettes nya Z06 och Nissans 350Z.



Trimma min Corvette

Trots en del frågetecken lovar Forza Motorsport gott



FORZA MOTORSPORT 2

Plattform XBOX 360 Utvecklare MICROSOFT Utgivare MICROSOFT Speltyp RACING

- Vi har en mer realistisk och exakt fysikmotor än den i GTR 2, säger Dan Greenawalt, producent för Forza Motorsport 2. Ett imponerande påstående, men tyvärr stämmer det inte.

Forza Motorsport 2 må vara en förbättring mot det första spelet men den grad av obestridlig simulation som Simbin bjuder på i GTR 2 kommer de av förhandsversionen att döma inte ens nära. Med det sagt kommer Forza 2, trots en kanske lite för pratlad och ivrig producent, att bli ett bra spel. Även om bilarnas uppförande och den utseendemässiga biten såhär på förhand kanske lite väl mycket

påminner om den gamla Xbox-föregångaren. Alla bilar känns understyrda, även de som i verkligheten är massivt överstyrda (Corvette Z06 och Nissan 350Z till exempel), ett resultat av att Microsofts interna studio för in matematiska data i ett system som sedan automatiskt räknar ut hur bilarna ska bete sig, snarare än att själv provköra dem och sedan utforma den digitala versionen.

Vi blev dock lovade ett utökat onlineläge, 300 bilar (nu inklusive Lamborghinis) och hela 70 nya banor.

Petter Engelin

TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Forza 2 ser lovande ut, men körningen känns lite för stel i dagsläget och grafiken måste bli bättre.



Massor av vapen
Jackie har en rejäl uppsättning vapen att tillgå utöver sina kära tentakler. Inget av dem är dock lika söta som de små demonerna som fungerar som Jackies hjälpredor.



Premiär 2007

Mörkrets makter...

Riddicks skapare har gått över till den mörka sidan. David tog morgontåget till Uppsala för att kolla läget...



THE DARKNESS

Plattform PLAYSTATION 3/XBOX 360
Utvecklare STARBREEZE Utgivare TAKE 2
Speltyp ACTION

The Darkness är ett uselt licensval. Jo, jag tycker faktiskt det. En serie full av uttjatad amerikansk gangsterromantik och trasigt svartmagiska tentakler, ointressant och smaklös. Hade vilken annan spelutvecklare som helst hållit i licensen hade floppvarningen tjutit som bara den. Men nu gäller det å andra sidan inte vilken utvecklare som helst, utan Starbreeze. Samma Starbreeze som förvandlade kalkonrullen The Chronicles of Riddick till ett tidlöst och minnesvärt mästerverk.

Ända sedan sommaren 2004 har svenskarna oförtrutet jobbat på sitt mastodontprojekt.

Du kan även skicka ut en tentakel på rekognoseringsuppdrag och strypa folk bakifrån

Spelmässigt bygger det vidare på The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, med förstapersonsaction som smidigt övergår i tredjeperson då och då. En av de saker som var mest lyckade i det förra spelet var den utmärkta genreblandningen. För att



PRATA SKIT Alla karaktärer som finns med i The Darkness går att interagera med och ofta finns de ledrådar gömda ifall du orkar med att prata med dem. Totalt innehåller spelet mer än 10000 rader dialog och i exempelvis tunnelbanan vandrar det omkring massor av datorstyrda människor.

vara ett spel i förstaperson handlade Riddick förhållandevis lite om skjutande och minst lika mycket om intrigmakande, nävslagsmål och smygande i skuggorna.

I The Darkness är det spelarens övernaturliga krafter som ska stå för variationen. Huvudpersonen Jackie är nämligen besatt av en uråldrig kraft som ger honom en massa möjligheter utöver rättfram pangande. Dina tentakler skyddar dig från skada och kan



FAKTA

DAGS FÖR HÄMND

The Darkness baseras på en amerikansk serie med samma namn skapad Marc Silvestri, Garth Ennis och David Wohl. Huvudpersonen Jackie är anställd av maffian som yrkesmördare, men blir förråd av sin sin uppdragsgivare tillika farbror som tycker att han börjar bli ett hot. I samma veva bryter en uråldrig förbannelse loss hos Jackie vilken ger honom oanade krafter. Revanschdags, med andra ord.

användas för att spetsa folk eller slänga föremål omkring dig. Du kan även skicka ut en tentakel på rekognoseringsuppdrag i ventilationstrummor och strypa folk bakifrån. Är du riktigt kraftfull kan du framkalla ett svart hål som suger upp alla möbler och skurkar i ett rum. Utöver det träffar du på Darklings under spelets gång. Det är smådjävlar som mer än gärna lyder Jackies vilja, då han oftast vill att de ska döda folk. Dessa kan dock inte framkallas när som helst, det måste vara tillräckligt mörkt, något som indikeras av lampor med statisk elektricitet runt sig. Skjuter du sönder dessa kan du trycka på Y och mana fram en liten blodtörstig rackare.

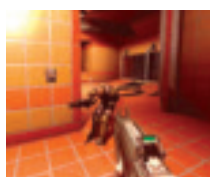
En annan fin detalj för inlevelsen är hur Starbreeze har byggt upp ett helt TV-nätverk i spelet. Hittar du en TV kan du slå på den och bläddra mellan olika kanaler, fulla med program och filmer. Alltså inte bara en kort loopad sekvens utan hela långfilmer. Exempelvis har man komprimerat skräckklassikern Nosferatu och lagt in, tillsammans med barnprogram och nyheter. När jag röjde omkring inne på en byggarbetsplats fick jag exempelvis se ett extrainsatt nyhetsinslag som rapporterade om händelsen och att polisen var på väg in.

Jag gillar hur Starbreeze använder sig av spelmediet för att föra handlingen framåt istället för att bara smälla upp en lång filmsekvens mellan spelmomenten. Det märks även i spelets inledning. För att dra spelaren in i handlingen ville man inte börja med en lam övningsbana utan köra igång något häftigt, å andra sidan står förrederade sekvenser inte särskilt högt i kurs hos teamet. Resultatet blev ett intro som är fullt spelbart, fast så hårt skriptat att du egentligen inte kan misslyckas. Först därefter sjunker tempot och en form av övningsbana tar vid. Riktigt smart lösning.

Allt är dock inte en dans på rosor och visst finns det en hel del frågetecken att reda ut. Spontant känns inte Darkness-krafterna alls så roliga att använda som jag hade hoppats. Även om de ska balanseras mot puffrorna (då jag spelade var vapnen helt överlägsna) så är frågan hur mycket variation de egentligen kommer att erbjuda. Likaså kan Darklings bara framkallas på vissa bestämda platser vilket ytterligare begränsar spelarens val. De lyckade



MÖRKRET ÄR DIN VÄN Precis som i Riddick gäller det att utnyttja mörkret. Med ett knapptryck laddar kan du ladda upp din Darkness-kraft, men då gäller det att det är tillräckligt mörkt.



FAKTA

EN ARG VIN DIESEL

Starbreeze är en helsvensk spelstudio som är mest kända för att ha förvandlat skrårullen The Chronicles of Riddick till ett alldeles fantastiskt actionspel med massor av geniala kvaliteter. Game-reactor gav spelet 10/10 med betygsbeskrivningen: "Underbar genremix med strålände atmosfär" i vårt augustinumner 2004.

smygelementen i föregångaren är också utbytta mot renrasig action, kanhända på bekostnad av spelmässig dynamik.

En annan sak är att spelet helt enkelt inte ser särskilt snyggt ut. Trots avancerad motion capture och egenutvecklad fysikmotor känns inte skillnaden så ryligt stor mellan det här och det två år gamla The Chronicles of Riddick. Visst är det inte på något sätt är fult, men The Darkness har inte alls den där tappa hakan-effekten som jag trots allt förväntar mig från ett så kompetent och teknikcentrerat team som Starbreeze.

—David Fukamachi Regnfors

TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Action är kul, svarthåriga tentakler är det inte. The Darkness känns bra men inte jättebra...

Komiskt våld

Capcom brassar på med knytnävsslag i magtrakten



GOD HAND

Plattform PLAYSTATION 2 Utvecklare CLOVER STUDIOS Utgivare CAPCOM Speltyp ACTION

Premiär FEB



BRÄNNBOLLSBEN Ett vänsterben som intar samma praktiska form som ett brännbollsträ är inte en helt dum grej när fienderna består av arga, tjocka clownner.

"Vad i hela friden är det här" tänker jag när jag drar igång Capcoms senaste verk, God Hand. Efter en skrattretande usel mellansekvens står min karaktär i en smutsig western-stad uppbyggd av grå kartong, med flimrig hemsk grafik som tagen rakt från Playstation 2-premiären år 2000. Behagar Capcom skämta eller vad är det frågan om?

Men faktum är att de skämtar. God Hand är nämligen inte seriöst på något sätt. I grunden rör det sig om ett vanligt slagsmålspele där fiender poppar upp och bankas ner i rask takt, men spelet är gjort på ett så arketyriskt sätt att det nästan blir en parodi på sig självt. Det går

I grunden rör det sig om ett vanligt slagsmålspele där fiender poppar upp och bankas ner i rask takt

att jonglera upp sina fiender i luften och sedan sparka iväg dem hundra meter, varpå en studiopublik börjar skratta. Spelets första boss är två svarta muskelbyggare iförd rosa kabaretklädsel, bara en sån sak.

Det som spelet brister på i grafik och ljud kompenserar det med ett intressant spelupplägg. Man kan sätta ihop precis vilka attacker som helst i sin vanliga slagrepertoar och att få en bra balans är livsviktigt. Fienden är väldigt bra på att parera och slå tillbaka, och då gäller det att vara alert och hoppa undan, eller kanske ta till en av de många totalt övermäktiga specialattackerna som tar kål på det mesta.

Trots det hemska första intrycket är God Hand ett kul spel, men frågan är om det fortsätter att vara kul efter den femhundra femte nerpiskade fulingen.

—Mikael Sundberg



TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Småkul komiskt självmedveten action men risken finns att det snabbt blir enformigt.







ÅRETS SPEL 06

Efter slagsmål, skrik och vildsinta diskussioner har redaktionen enats om årets bästa spel i tio olika kategorier

Någonstans i början av november förändrades stämningen här på Gamereactor. De vanligtvis så vänliga och inbjudande redaktionslokalerna förvandlades till arena för en kamp på liv och död. Pakter bildades, överenskommelser bröts och psykningar blev vardagsmat. Det tusslades och tasslades bakom hörn, kontorsstolar preparerades med häftstift och UMD-skivor med *Fantastic Four* limmades fast i den PSP som skulle användas i recensionssyfte.

Att vi överhuvudtaget fick någonting gjort alls under årets sista månader är ett under, med tanke på de usla arbetsförhållanden som rådde. "Varför?" kanske du frågar dig. Vad kan

få vanligtvis så sansade och verbala individer att hänfalla till intrigmakeri och hot om kroppssaga? Jo, såklart: utnämndat av årets spel.

2006 blev det år då den gamla konsolgenerationen slutligen somnade in. Xbox drog sina sista suckar redan i början av året och både Playstation 2 och Gamecube har egentligen bara enstaka dödsryckningar kvar innan de följer efter. Och det känns faktiskt skönt. För även om Sonys oförmåga att prångra ut blåa laserläsare lämnar oss utan Playstation 3 här i Europa har ändå majoriteten av de kommande fem årens storspelare presenterat sig och generations-skiftet känns snubblande nära. Att i det läget få oss alla att

enas som redaktion och utse årets absoluta toppar och dalar har varit ett hästjobb. Efter tre veckors total anarki gjorde vi dock ett gemensamt försök att på civiliserat och demokratiskt sätt sammanfatta året i kategorier och pallplatser. Mikael tjtade oavbrutet om *World of Warcraft* (i år också), Love ville ha med *Osu!* Tatakae! Ouendan trots att det bara finns utgivet i Japan och Petter har avfärdade alla andra förslag med "men *Gears of War* är ju så jävla mycket hårdare!". Med facit i hand känns dock ändå alla frakturer och blåmärken värda besväret. Här är den definitiva listan, lösningen på era frågor och svaren på era böner. Här är årets bästa spel 2006!



Plattform XBOX 360 Utvecklare EPIC GAMES Utgivare MICROSOFT Gamereactors betyg 10/10



1 GEARS OF WAR

Epic Games blytungna actionepos är årets absolut bästa spel...

Våldsamt muskulösa, svårt ärrade och sammanbitna karlar som mumlar fram sina repliker istället för att tala normalt. Det blir lätt världens töntigaste grej i fel händer, men Epic och producenten Cliff Bleszinski vet precis hur man balanserar på gränsen.

Det gör Gears of War till en omåttligt cool upplevelse när Marcus Fenix och hans tappra män tar sig an Locust, den

EN OFÖRGLÖMLIG SPELUPPLEVELSE

otäckaste fienden vi sett sedan Killzones Helghast-soldater. De spottar och svär och väser fram hur mycket hett bly fienden ska få smaka medan de med manliga tillhyggen såsom motorsågs-bajonetter och hagelbrakare fullständigt massakrerar motståndet.

Gears of War är det första spelet på marknaden som använder den omtalade Unreal 3-grafikmotorn, vilket syns ordentligt. Gears of War är nämligen löjligt snyggt, så snyggt att alla andra spel i år får ställa sig i skamvrån och så

snyggt att vi tvivlar på att något kommer att matcha det under lång tid framöver. Vare sig man blickar ut över planeten Seras vackra, men krigshärjade, omgivningar eller letar sig fram långt under marken i mörka gruvor är allt oerhört läckert designat samt av yppersta tekniska klass.

Allt det här hade dock saknat betydelse om inte spelet i övrigt varit njutbart att spela. Men det är istället den starkaste punkten med Gears of War. Tack vare en superb balanserad spelkontroll där man gör praktiskt taget allt utom att skjuta med A-knappen, kan huvudpersonen Marcus Fenix göra allt du sett coola actionhjältar göra på film. Att kasta sig mellan skydd, springa hopkrupen, slänga sig undan kulsvärmar eller sträcka upp handen bakom ett hinder och skjuta fienden i blindo går precis hur smidigt som helst.

Detta i kombination med fräsch bandesign, ett varierat koncept, bra skrämseleffekter och några av de mest sanslösa bossfigurer vi varit med om gör Gears of War till en alldeles oförglömlig actionkaramell ingen spelare bör missa. Gears of War är nämligen larvigt bra och levererar på precis alla punkter. Så tack

Epic för en fullständigt oförglömlig spelupplevelse som redan nu känns som en modern klassiker.

JURYNS SAMMANFATTNING:

Med oklanderlig spelbalans, makalös teknik, intuitiv och belönande spelkontroll och utmärkt surroundljud lyckas Epics efterlängtnade actionepos krossa allt annat motstånd i år.

GEARS OF WAR 2

Knappt har Gears of War hunnit släppas, förrän producenten Cliff Bleszinski och hans team låter antyda att Epic Games redan jobbar på en uppföljare och har sedan planerat att göra ett tredje spel direkt därefter. Ingenting vi klagar över precis, så här vansinnigt bra spel vill vi gärna se mer av.



Gears of War är lika bedärande snyggt som det är varierat, väljudande och utmanande...

2 ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

60 timmar gammaldags spelmagi är vad som bjuds i årets näst bästa spel

Att lova världen ett spel som överträffar det tidlösa mästerverket *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* är närmast likställt med att skjuta sig själv i örat med en hagelbrakare. Det kan liksom inte sluta bra. Här på redaktionen hade vi till och med en jourhavande psykiolog på plats, ifall Link inte skulle leva upp till sin anrika stamtavla. För som alla vet leder höga förväntningar ofta till bittra besvikelser, fråga Sonic om ni inte annat.

Just därför blev vi så mycket mer imponerade. I ett läge där pressen är som störst presterar Nintendo inte bara ett helt underbart äventyr, de uppfyller även sina förhandslöften och ger oss det bästa Zelda-spelet i modern tid. Att *The Legend of Zelda: Twilight Princess* släpps simultant till både Gamecube och Wii med två helt olika spelkontrollsystem, där båda två fungerar klanderfritt, gör inte bedriften mindre.

Vid en första anblick kan Links äventyr ha svårt att hävda sig mot såväl *Gears of War* som *The Elder Scrolls IV: Oblivion*. Det har varken högupplöst grafik, nymodig fysikmotor, smaskigt onlineläge eller annat teknikgodis och på bild ser det helt enkelt inte särskilt imponerande ut. Stämningen som vilar över Hyrules solstänkta fält och mörka skrymslen är dock helt enkelt av det slag att när du väl upplevt den, vill du aldrig därifrån.

Midna blir din bästa polare, vargen blir ditt alter ego och den där helskumma clownen i neonrosa BH som sköter kanonen vid Lake Hylia blir... äh... din alldeles egna helskumma clown i neonrosa BH. För vad är väl en bumpmappad, högupplöst bal på slottet i jämförelse med en trogen häst, en rörelsekänslig pilbåge och ett gäng stryksugna gröna troll? *The Legend of*

Plattform Wii / GAMECUBE Utvecklare NINTENDO Utgivare NINTENDO Gamereactors betyg 10/10



Längre bak i tidningen hittar du vår stora recension av det hett efterlängtrade *The Legend of Zelda: Twilight Princess*...

Zelda: Twilight Princess är magi i spelform, det är Nintendo när de är som allra bäst, ett äventyr som etsar sig fast i minnet för evigt.

JURYNS SAMMANFATTNING:

För årets lummigaste skogar, mest storslagna tempel, och vackraste musik. För att det är en levande påminnelse om att det är spelgläde och inte prestanda som viktigast i en samtid av abnorm teknikextas. För allt detta och mycket, mycket mer får *Twilight Princess* utmärkelsen årets näst bästa spel.



3 THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Frihet, jämlikhet och tunga orchiska yxor... *Elder Scrolls IV: Oblivion* är årets tredje bästa spel

Plattform PC/XBOX 360 Utvecklare BETHESDA SOFTWARES Utgivare TAKE TWO Gamereactors betyg 10/10



Bethesda har dominerat våra rollspelsupplevelser de senaste tio åren och *Oblivion* var ännu en strålande del i en fantastisk serie. Från de första stapplande stegen ut ur slottets kloaker till de avgörande striderna mot de inkräktande demoniska horderna kan spelet definieras med ett ord: storslaget.

Mer är någonsin satsade Bethesda på filmiska grepp, samtidigt som spelet behöll den traditionella friheten som låter oss spela precis som vi vill. Medan Mikael noggrant tänkte igenom varje val och skapade en balanserad karaktär som är bra på allt gjorde Petter en nordisk barbar som brölände sprang runt och hackade skelett med dubbelyxan i högsta hugg,

och Jonas höll främst till i städerna där han återupptog sitt livsmål att samla på sig spelets alla skedar och lägga dem i en hög. Att spelet inte sätter några som helst gränser är det mest geniala med *Oblivion* och att se slutscenerna behöver överhuvudtaget inte vara ett mål. Lika tillfredsställande är det att gå de lömska daedralordarnas ärenden för att få makt och rikedom, eller helt enkelt bara vandra runt i den oslagbart vackra naturen.

JURYNS SAMMANFATTNING:

För en strålande fantasyupplevelse med all den frihet och fantastiska spelbarhet som symboliserar *Elder Scrolls*-serien utnämner vi *Oblivion* till årets tredje bästa spel...

ÅRETS DESIGN



1 SHADOW OF THE COLOSSUS

Episkt, vackert och gripande. Årets design tillhör Fumito Ueda

Plattform PS2 Utvecklare SONY Utgivare SONY Gamereactors betyg 9/10

Shadow of the Colossus är ett monument över Fumito Uedas känsla för design. Man skulle praktiskt taget kunna spela in hela spelet och sedan trycka upp varje enskild bildruta och rama in på väggen (om man har än väldigt stor vägg). Allt från modellering, animation och ljussättning till special-effekter och kameraåkningar bidrar till att skapa en enhetlig bild av ett lika dramatiskt som öde landskap befolkat med lika monstruösa som sorgliga varelser. I deras stenansikten finns mer mänsklighet än i de flesta andra spelkaraktärer sammanlagt och trots att de är fienden kan man inte undgå att tycka synd om dessa magnifika kolosser. Ett tecken på lysande design.

JURYNS SAMMANFATTNING:

Med en konstnärlig utformning som få spel kan matcha och tilldelas härmed årets design-pris Sonys Team Ico och Shadow of the Colossus.

2 LOCO ROCO

Färgglatt vainsinne när Sony släpper loss blobbarna

Plattform PSP Utvecklare SONY Utgivare SONY Gamereactors betyg 9/10

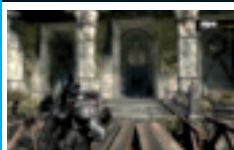


Det går liksom inte att vara oberörd inför den totala färgmassaker som utgör Loco Roco. Spelet är en frisk blandning av 80-tal, Barbapappa och japanskt vainsinne kombinerat med extremt kulörta färger. Loco Roco var dessutom väldigt organiskt och det till synes enkla konceptet varierades av Sony så varje bana känns ny och fräsch. Vi kunde såklart inte vara mer förtjusta och kan bara konstatera att vi spelar spelet lika mycket för det finurliga konceptet, som för den osannolika designen. Loco Roco är ett spel man blir glad bara av att titta på och om alla spelade det skulle Jorden garanterat vara en bättre plats.

3 GEARS OF WAR

Dystopi och massiv förstörelse, men vi älskar det...

Plattform XBOX 360 Utvecklare EPIC GAMES Utgivare MICROSOFT Gamereactors betyg 10/10



Det är något lidelsefullt över planeten Sera och dess sargade omgivning. Man kan verkligen se vilken gotiskt vacker stad det en gång varit. Men det var innan Locust vällde fram ur underjorden och ödelade och förstörde. Nu återstår bara ruiner, men vilka ruiner sedan. Gears of War är stundtals närmast poetiskt vackert och vi har tillbringat timmar med att bara gå omkring för att titta på fallna kristallkronor, slitna änglstatyer och krigshärjade byggnader som skvallrar om en pampig historia. Gears of War är så mycket mer än adrenalin-stinna, illaluktande muskelberg till karlar. Gears of War är vackert.

TRÖSTPRIS Exit, Megaman Powered Up, Viva Piñata, Ghost Recon: Advanced Warfighter, Kingdom Hearts II

ÅRETS TEKNIK



1 GEARS OF WAR

Epic Games bjöd oss på världens snyggaste spel någonsin

Plattform XBOX 360 Utvecklare EPIC GAMES Utgivare MICROSOFT Gamereactors betyg 10/10

Vi har dreglat över Epics Unreal 3-grafikteknologi i flera år och nu har vi äntligen fått smaka på vad äkta nästa generationsgrafik faktiskt innebär. Gears of War utklassar inte bara precis alla andra spel vad gäller ofattbart läcker teknik, det springer sedan fram och motorsågar ner motståndet i en skur av tredimensionellt blod. I varenda detalj är spelet otroligt polerad och en grafisk uppvisning utan dess like. Från spelets toksnygga början blir det bara bättre och Epic har staplat de tappade hakorna som någon sorts trofé på sitt kontor. När vi halvvägs genom spelet hamnar mitt i en regnispiskad skog under fullt åskväder är det bara att kapitulera. Gears of War är det snyggaste spelet någonsin och det som på allvar tar oss in i den nya generationen spel.

JURYNS SAMMANFATTNING:

Fantastiskt snygga modeller, enorma omgivning, hutlöst snygga effekter och minimala laddningstider... Då Gears of War lekande lätt utklassar alla andra spel beträffande teknik anser vi att det förtjänar årets förstapris.

2 BLACK

En uppvisning i teknisk briljans från Burnout-skaparna

Plattform PS2/XBOX Utvecklare CRITERION Utgivare EA Gamereactors betyg 9/10

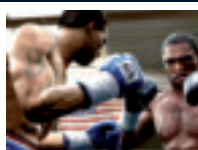


Det går inte att låta bli att fascineras över vilken sanslös bedrift erkänt skickliga Criterion lyckats med. När vi spelade Black fick vi frekvent kika under TV:n för att försäkra oss om att där inte stod någon Xbox 360. För Black är verkligen imponerande. Spelet är fullständigt nedlusat med sanslösa mängder detaljer, förstörbara omgivning, tät vegetation och enorma fabrikskomplex. Att skrämra sådan här läcker grafik ur åldringarna Playstation 2 och Xbox visar prov på enorm kompetens, och på att de båda gamla garna fortfarande har en hel del kvar att ge. Mycket imponerande, Criterion.

3 FIGHT NIGHT ROUND 3

Fotorealistiska högerkrokar från Electronic Arts

Plattform XBOX 360 Utvecklare EA Utgivare EA Gamereactors betyg 8/10



Det var i svinkalla februari. Ännu hade inget spel verkligen visat vad Xbox 360 gick för. Precis när vi började tvivla på konsolens prestanda, ramlade Fight Night Round 3 in. Och wow! Bara wow! Fight Night Round 3 är det absolut mest övertygande försök till ett fotorealistiskt spel vi sett. Muhammad Ali, Oscar De La Hoya och de andra boxarna är snuskigt detaljerade, de rör sig övertygande, de svettas, de blöder och de agerar precis som de ska i omgivning som tycks vara tagna ur verkligheten. Fight Night Round 3 var det första spelet som på allvar kunde kallas för fotorealistiskt.

TRÖSTPRIS Shadow of the Colossus, The Elder Scrolls IV: Oblivion, Test Drive Unlimited, Ghost Recon: Advanced Warfighter, Tekken: Dark Resurrection, Prey

ÅRETS LJUD



1 GEARS OF WAR

Ljudprocessorn i Xbox 360 visar äntligen vad den går för...

Plattform XBOX 360 Utvecklare EPIC GAMES Utgivare MICROSOFT Gamereactors betyg 10/10

Under ett helt år har vi varit säkra på att ljudprocessorn i Xbox 360 varit underlägsen den i Xbox. Spel som Call of Duty 2, Ghost Recon Advanced Warfighter, Splinter Cell: Double Agent och The Elder Scrolls IV: Oblivion har låtit bra, men inte jättebra. Ljudkaraktären har varit lite för maskinell, lite för högupplöst och transparent. Den mastiga och varma karaktären som ljudet i den gamla Xboxen stoltserade med var som bortblåst och redaktionens ljudonanister (Petter och Martin) hann bli ganska oroliga innan Gears of War damp ned i vår brevlåda. För vad Epics ljudprogrammerare vet, vet tydligen ingen annan spelutvecklare som hittills släppt spel till Xbox 360. Ljudet i Cliff Blezinskis mästertliga actionfest är nämligen så sanslöst överlägset alla andra spel till maskinen att det nästan blir löjligt.

JURYNS SAMMANFATTNING:

Med mer djup, mer tryck, mer variation och med bättre mixning än i alla hittills släppta Xbox 360-spel vinner Gears of War även kategorin årets ljud.

2 COMPANY OF HEROES

Ett av tidernas mest väljudande strategispel

Plattform PC Utvecklare RELIC Utgivare THQ Gamereactors betyg 9/10



Smaskig som en fickljudmen smörkola och med samma genomgående höga kvalitet som vi vant oss med från Relic. Company of Heroes andas kvalitet och spelet är genomtänkt på ett sätt som man sällan ser. Ljudet är ett av de mer välarbetade delarna och här har Relic använt det befintliga stridslarmet, ljudet från faktiska strider i spelet. Dämpat det något ju längre bort man kommer från källan. Resultatet är en filmisk ljudkuliss som är så skönt suggestiv att vi inte kunde låta bli att ge Company of Heroes en välförtjänt andraplats i kategorin årets bästa ljud.

3 TEST DRIVE UNLIMITED

En Ferrari Enzo har aldrig tidigare låtit så bra

Plattform XBOX 360 Utvecklare EDEN STUDIOS Utgivare ATARI Gamereactors betyg 7/10



Många spelutvecklare skryter om att de minsann spelet in autentiska motorljud för varje enskild bilmodell i sitt spel, för att skapa en så verklighetstrogen upplevelse som möjligt. Polyphony Digital inför releasen av Gran Turismo 4 är ett sådant exempel. Dessa marknadsmässiga skrythistorier brukar dock inte göra någon skillnad när väl spelet sitter i konsolen... alla bilar låter ändå som trimmade symaskiner. Dock inte i Test Drive Unlimited som bjöd på det bästa, mest varierande och maffigt realistiska motorljuden någonsin i ett bilspel. Och därför vinner Ataris racingspel pris för årets tredje bästa ljudbild.

TRÖSTPRIS Call of Duty 3, Loco Roco, Ghost Recon: Advanced Warfighter, Rainbow Six: Vegas, Splinter Cell: Double Agent, GTR 2, Viva Piñata, Kingdom Hearts II, Prey

ÅRETS MUSIK



1 LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

Koji Kondo överträffar sig själv i Links comeback

Plattform WII / GC Utvecklare NINTENDO Utgivare NINTENDO Gamereactors betyg 10/10

Nintendos Koji Kondo är ett av de mest prestigefyllda namnen inom spemusiken med en redigt tung meritlista. Ändå blev vi tagna på sängen av hur fantastisk vacker musiken i Twilight Princess faktiskt visade sig vara. Samarbetet med Toru Minegishi har resulterat i ett storslaget och mångfacetterat soundtrack, kännetecknat av en osviklig känsla för melodier rakt igenom. Links senaste äventyr gnistrar av hjärtskärande vackra herdevisor, pampiga stridsteman och mystiska tempelslingor på ett sätt som inget annat spel under det gångna året. Och när vi upptäckte att det helt fantastiska Dark World-temat från A Link to the Past ligger till grund för det stycke som spelas i Kakariko Village var saken biff.

JURYNS SAMMANFATTNING:

För en utsökt balansgång mellan gammalt och nytt, ett imponerande hantverk och årets allra vackraste melodier får Twilight Princess priset för bästa musik.

2 SHADOW OF THE COLOSSUS

Shadow of the Colossus låter lika bra som det ser ut

Plattform PS2 Utvecklare SONY Utgivare SONY Gamereactors betyg 9/10



En viktig del av det som gör Shadow of the Colossus till en upplevelse är musiken. Kompositören Kou Otani har skapat ett soundtrack som är lika magiskt och ödsligt vackert som spelet i övrigt. Det är högtidligt, med inslag av traditionell japansk musik och pampiga stråkorkestrar. När man stormar fram till häst och en tjufogfemetersbjässe vandrar fram ur skuggorna samtidigt som den här musiken drar igång sitter vi och ryser av välbehag i soffan. Att varje koloss har sitt eget tema skapar också en speciell känsla. Det är inte många spel som lyckas med en så homogen blandning av bild och ljud.

3 DREAMFALL

Filmisk, storslagen musik till ett filmiskt äventyr

Plattform PC/XBOX Utvecklare FUNCOM Utgivare FUNCOM Gamereactors betyg 8/10



Musiken spelade en viktig roll i Funcoms Dreamfall: The Longest Journey, trots eller kanske tack vare att den var så diskret. Många av spelets scener fick en extra dimension av den stämningsfulla musiken som kompletterar berättandet. Dreamfall och dess kompositör Leon Willett, tidigare inte känd i spelsammanhang, ska också ha en eloge för variationen. Musiken är lika passande i mörka och skrämmande nutidsgränder som i storslagna medeltida städer och hypermoderna företagskomplex. Därför förtjänar Dreamfall: The Longest Journey en plats på listan över årets bästa spelmusik.

TRÖSTPRIS Grand Theft Auto: Vice City Stories, The Elder Scrolls IV: Oblivion, Loco Roco, Gears of War, Guitar Hero, Guitar Hero II, Kingdom Hearts II

ÅRETS ÖVERRASKNING



1 GUITAR HERO

Så kul man ha kan med en liten ful, svart plastgitar

Plattform PS2 Utvecklare HARMONIX Utgivare RED OCTANE Gamereactors betyg 8/10

Visserligen hade vi på förhand hört lyriska omdömen från andra sidan Atlanten, och visserligen hade vi spelat det japanska Guitar Freaks som har ett liknande upplägg. Men vi hade aldrig kunnat tänka oss hur ett litet garageföretag som Red Octane skulle kunna åstadkomma ett så fantastiskt spel som Guitar Hero. Om inte annat bevisar det hur viktigt det är att satsa på nya spännande koncept. Spelet, och dess uppföljare, har fått oss att rocka stenhårt på redaktionen i nästan ett år nu och vi ser inget hopp om att få skona våra trumhinnor (och våra extremstela advokatgrannar...) inom den närmaste framtiden. Guitar Hero är här för att stanna och har blivit ett givet inslag på både ösiga helkvällar och finmiddagar med släkten.

JURYNS SAMMANFATTNING:

Guitar Hero var så överraskande superbt att Petter ilsnavt bestämde sig för att återinföra obligatorisk pudelrockfrilla och slitna jeansvästar på redaktionen. Ett spel som kom från ingenstans, och som vi fortfarande spelar dagligen.

2 SAINTS ROW

Grym ghettosimulator från ett gäng medelålders gubbar

Plattform XBOX 360 Utvecklare VOLITION Utgivare THQ Gamereactors betyg 8/10



Vi hade praktiskt taget räknat ut Saints Row. Ett actionspel förlagt till ett hårdfört ghetto, utvecklat av ett gäng medelålders gubbar utan minsta koppling till ämnet. När vi såg spelet för ett år sedan var det obeskrivligt uselt. Tydligt insåg även Volition själva detta och försenade spelet med

nästan ett år. Och det var precis vad som behövdes, för det färdiga spelet är härligt lekfullt, har grym spelkontroll och innehåller ett till synes oändligt antal saker att göra. Saints Row må bara vara förrätt inför Grand Theft Auto IV, men det visade sig vara en väldigt välsmakande sådan.

3 LOCO ROCO

Tjugo gula slembobbor och deras underbara liv

Plattform PSP Utvecklare SONY Utgivare SONY Gamereactors betyg 9/10



Loco Roco såg redan från början oemotståndligt ut, men det var förstås svårt att få något grepp om hur det hela fungerade. Det färdiga resultatet var oväntat; ett nyskapande plattformsspel med lika genomtänkta som underhållande banor att ta sig genom med sina blobbor. Med en innovativ kontroll,

störtmysig musik, vansinnigt charmig grafik och ett gäng sjungande barbabappar blev Loco Roco spelet som definierade spelsommaren 2006 för oss och även fick pryda vårt exklusiva lyxomslag på sommarumret. Öka antalet loco roco och skapa fred i världen!

TRÖSTPRIS Prof. Kawashima's Brain Training: How Old Is Your Brain?, Exit, Table Tennis, Dead Rising, Prey, Just Cause

ÅRETS ONLINESPEL



1 GEARS OF WAR

Motorsågsdöd med ett gäng kompisar slår allt annat i år

Plattform XBOX 360 Utvecklare EPIC GAMES Utgivare MICROSOFT Gamereactors betyg 10/10

Gears of War levererar en imponerande online-upplevelse där sammanhållet lagspel är nyckeln till framgång. Med sin taktiska och strategiska inriktning belönas de spelare som aktivt samarbetar inom sitt lag, snarare än vårdslösa dödsmatchfantaster som springer runt utan att kontrollera sina omgivningar. Ett sammansvetsat lag som hjälper varandra kommer lätt att trasa sönder ett motståndslag bestående av frag-stinna egoister som inte kan utnyttja omgivningen på samma sätt som krävs när man spelar ensam. Oavsett om man spenderar sin tid med att trampa av ryggraden av fula insekter, såga sönder överkroppar, samarbeta med vänner i handlingsläget eller försöka lönmörda sin fiende bjuder Gears of War alltid på briljant online-spel.

JURYNS SAMMANFATTNING:

Gears of War bryter på mönstret med att onlinespel måste vara snabba och hektiska, och bjuder istället på ljuvlig taktisk variation som roar enormt.

2 TEST DRIVE UNLIMITED

Störtskön lyxbilsracing i en underbar onlinemiljö

Plattform XBOX 360 Utvecklare EDEN STUDIOS Utgivare ATARI Gamereactors betyg 7/10



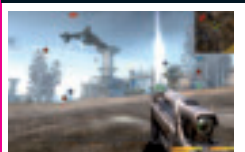
Alltså, det tog ett bra tag att få av Petter den där glatt gröna hawaiiiskjortan. Att bli av med hans nöjda leende efter att äntligen kunnat köpa sig en ny drömbil, ja det jobbar vi andra på... fortfarande. Men oavsett hur överlägsen oss andra vår småkorpulente chefredaktör är i Test

Drive Unlimited är vi alla rörande överrens om hur fantastiskt onlineläget i spelet var. Eden Studios ambitioner var att ta racinggenren till en helt ny nivå. Med nätverkssladden ikopplad och Xbox Live-kontot aktiverat var det inte särskilt svårt att inse att de hade lyckats med vad de gav sig ut för att göra.

3 BATTLEFIELD 2142

Sanslöst välsmod onlineupplevelse med perfekt teknik

Plattform PC Utvecklare DIGITAL ILLUSIONS Utgivare EA Gamereactors betyg 7/10



I Battlefield 2142 bjöd de svenska stoltheterna Digital Illusions på ännu ett helgjutet onlinekrig där onlinefunktionaliteten var mer strömlinjeformad än till och med den i Battlefield 2. Soldatprofiler, medaljer, grader och uppläsbar utrustning var saker som fick oss att logga in gång på gång. Ett

smidigare sätt att njuta av krigets värsta färdigheter uppkopplad mot internet har under året varit svårt att hitta. Att själva krigandet än en gång var välbalanserat och på vanligt Digital Illusions-vis väldigt genomtänkt gör att Battlefield 2142 förtjänar en plats på listan över årets bästa onlineupplevelse.

TRÖSTPRIS Neverwinter Nights 2, Uno, Call of Duty 3, Ghost Recon: Advanced Warfighter, Rainbow Six: Vegas, Prey, GTR 2, Guild Wars: Nightfall



1 NEW SUPER MARIO BROS

Super Mario är fortfarande plattformspelens störste hjälte

Plattform DS Utvecklare NINTENDO Utgivare NINTENDO Gamereactors betyg 9/10

Efter att Super Mario 64 släpptes för tio år sedan har Mario inte varit med i ett enda superkvalitativt plattformsspel. Nintendo bestämde sig för att göra något åt detta genom att återuppliva klassiska Super Mario Bros-serien till Nintendo DS. Och resultatet kunde inte ha blivit mycket bättre. Spelet blandar alla moment vi lärt oss att älska genom åren såsom eldbloomor, Koopas och 1up-svampar och innehåller samtidigt de kanske bästa plattformsanborna någonsin. New Super Mario Bros visar med all tydlighet att varför just Mario och ingen annan är plattformsspelens okronade konung och att Nintendo fortfarande kan smälla ihop ett förbannat bra plattformsspel bara de anstränger sig.

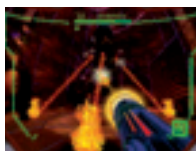
JURYNS SAMMANFATTNING:

New Super Mario Bros är precis den sorts spelmagi som en gång i tiden gjorde Nintendo störst och Mario till spelväldens främste hjälte

2 METROID PRIME: HUNTERS

Dundrande förstapersonsaction till Nintendo DS

Plattform DS Utvecklare NINTENDO Utgivare NINTENDO Gamereactors betyg 9/10



Den som tvivlade på prestandan i DS kunde sluta bekyrma sig. Metroid Prime: Hunters bjöd på en Samus på hennes kanske tuffaste uppdrag någonsin när hon i kamp med sex andra råbarkade prisjägare letade kraftfulla artefakter. Spelet innehöll makalöst snygg tredimensionell grafik, förrederade mellansekvenser och hutlöst mycket action utan att någonsin tulla på bilduppdateringen. Dessutom fanns ett väl utbyggt onlinestöd som underhöll nästan lika mycket som huvudäventyret. Med Metroid Prime: Hunters visade Nintendo att bra förstapersonsaction passar lika bra DS som på vältrimmade PC-datorer.

3 LOCO ROCO

Skönsjungande färgglada blobbar stal våra hjärtan

Plattform PSP Utvecklare SONY Utgivare SONY Gamereactors betyg 9/10



Ibland kan riktigt bra spel vara anspråkslösa små kreaturer. När vi fick lägga labbarna på Loco Roco var det kärlek från första ögonkastet. Med bedärmande musik, annorlunda koncept och helt underbar design var det svårt för oss att motstå de sjungande och oformliga klumparnas framfart. Loco Roco var ett underbart exempel på vad uppfinningsrikedom och barnlik fantasi kan göra för en människas välmående, och bevisade för oss att underbara spel inte bara är dem förunnat som har en maffig HDTV. En liten 4,3 tum stor skärm dög, och det med råge, för att leverera en av årets bästa bärbara spelupplevelser.

TRÖSTPRIS Mega Man: Powered Up, Prof. Kawashima's Brain Training: How Old Is Your Brain?, Exit, Syphon Filter: Dark Mirror, Resident Evil: Deadly Silence, Daxter



1 SUIKODEN V

Konami bjöd på en storslagen berättelse på alla sätt

Plattform PS2 Utvecklare KONAMI Utgivare KONAMI Gamereactors betyg 9/10

Med Suikoden V har Konami återupprättat seriens goda rykte efter det tråkiga Suikoden IV. I närmare sextio timmar fick vi följa över hundra karaktärer som allihop var fantastiskt välgjorda. Suikoden V bjöd på humor, spänning och tragedi i en av de bästa rollspelsberättelserna någonsin. Från början trodde man att det ska handla om en stereotyp superonding men spelet tog flera oväntade vändningar och förblev spännande i sitt berättande. Dialogen var också fantastisk välöversatt och ofta genial i sin charmighet, och en stor del av det som gav karaktärerna djup och därmed skapade grunden för ett så berättarintensivt rollspel. Suikoden V är ett av de bästa spelen i en strålande serie.

JURYNS SAMMANFATTNING:

Genial dialog, fantastiska karaktärsporträtt och en engagerande handling skapar en utmärkt helhet som vi mer än gärna belönar med årets absolut bästa story 2006.

2 ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

En klassisk saga av episka proportioner

Plattform Wii Utvecklare NINTENDO Utgivare NINTENDO Gamereactors betyg 10/10



Ibland är de enkla berättelserna de bästa. I en tid av Hollywood-regissörer och kladdig gangsta-romantik framstår Twilight Princess sagovärld som ett uppfriskande andningshål. Utan vare sig röstskådespelare eller förrederade skrytsekvenser lyckas det förmedla mer känsla än alla överarbetade fläskbyggen tillsammans. Inom ramarna för en klassisk kamp mellan ont och gott har Aya Kyogoku och Takayuki Ikkaku skrivit en betydligt den mörkaste och mest komplexa handlingen hittills i ett Zelda-spel. Lägg till en klockren dialog och seriens karaktäristiskt skruvade humor så har du årets näst bästa story.

3 DREAMFALL

Ett klassiskt äventyr med en briljant berättelse

Plattform PC/XBOX Utvecklare FUNCOM Utgivare FUNCOM Gamereactors betyg 8/10



Berättelsen om Zoë Castillo var både intressant som fristående spel och som uppföljare till den superba äventyrsklassikern The Longest Journey. Det var en fantasifull färd mellan olika världar som hela tiden karaktäriseras av utmärkt dialog och en spännande handling som knöt samman de tre huvudpersonerna. Både huvudkaraktärerna och relativt oviktiga sidopersoner hade genomtänkta personligheter som fick historien att kännas engagerande. Redan från det mystiska och olycksbådande inrot var Zoë en trevlig bekantskap som man gärna vill lära känna och följa genom hela spelet.

TRÖSTPRIS Splinter Cell: Double Agent, Dragon Quest: Journey of the Cursed King, The Elder Scrolls IV: Oblivion, Canis Canem Edit

ÅRETS BESVIKELSE



1 SONIC THE HEDGHEGOG

Sonic får skämmas på nytt och är årets största besvikelse

Plattform XBOX 360 Utvecklare SONIC TEAM Utgivare SEGA Gamereactors betyg 5/10

Segas maskot har de senaste åren misshandlas ganska brutalt med undermåliga spel som stressats fram ur Segas alltmer utarmade Sonic Team, men nu trodde vi att det skulle bli ändring på det. Sega hade till och med tagit fram och dammat av det första spelets titel och nu var det tänkt att vi skulle få se igelkotten från sin bästa sida igen. Men det satte Sega effektivt stopp för med bristande spelkontroll, trist bandesign, medelmåttig grafik, ett helt överflödigt äventyrsläge, mängder av laddningsskärmar och en undermålig spelkamera. Vi har betydligt roligare när vi plockar fram det snart åtta år gamla Sonic Adventure och det säger mycket om hur dåligt Sonic mår just nu...

JURYS SAMMANFATTNING:

För att på förhand fått oss att hoppas så mycket och i slutändan leverera så lite belönas Sonic the Hedgehog med utmärkelsen årets besvikelse.

2 RED STEEL

Ubisofts ambitiösa actionkoncept föll tyvärr platt

Plattform Wii Utvecklare UBISOFT Utgivare UBISOFT Gamereactors betyg 4/10

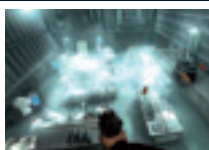


Medan många spel sjunker på grund av bristande ambitioner hos utvecklingsteamet är det precis tvärtom med Ubisofts hett efterlängtrade Red Steel. Ubisofts Paris-studio har varit så uppspelta över Wii:s alla funktioner att de har klämt in allihopa i kontrollsystemet, tyvärr utan att hinna testa dem grundligt innan spelet skickades till butik. Visst har vi haft våra tvivel, men ändå in i det sista hoppades vi ändå på att Red Steel skulle lyckas övertyga med nydanande idéer kring både spelupplägg och kontroll. Tyvärr blev resultatet en ospelbar och krampframkallande soppa.

3 RED STEEL

Ubisofts ambitiösa actionkoncept föll tyvärr platt

Plattform Wii Utvecklare UBISOFT Utgivare UBISOFT Gamereactors betyg 4/10



Medan många spel sjunker på grund av bristande ambitioner hos utvecklingsteamet är det precis tvärtom med Ubisofts hett efterlängtrade Red Steel. Ubisofts Paris-studio har varit så uppspelta över Wii:s alla funktioner att de har klämt in allihopa i kontrollsystemet, tyvärr utan att hinna testa dem grundligt innan spelet skickades till butik. Visst har vi haft våra tvivel, men ändå in i det sista hoppades vi ändå på att Red Steel skulle lyckas övertyga med nydanande idéer kring både spelupplägg och kontroll. Tyvärr blev resultatet en ospelbar och krampframkallande soppa.

TRÖSTPRIS Tomb Raider Legend, Rainbow Islands Revolution, Super Monkey Ball: Touch & Roll, Sensible Soccer 2006

ÅRETS SÄMSTA



1 24: THE GAME

Ett skrämmande exempel på ett riktigt ruttet licensspel

Plattform PS2 Utvecklare STUDIO CAMBRIDGE Utgivare SONY Gamereactors betyg 2/10

Isitt försök att förvandla en tät, spännande och intriggladdad TV-serie till ett spel lyckades Studio Cambridge oerhört dåligt. De lyckades däremot utmärkt med att förvanska Jack Bauer och succéserien 24 till en hutlöst tråkig och trögflytande soppa. Strukturen må varit bibehållen från serien, men användes aldrig på ett tillfredställande sätt. Förutom en urtrist handling, väldigt låg teknisk nivå på hela produktionen och direkt avsaknad av spelbarhet var 24: The Game en mycket blek kopia av sin bitvis briljanta TV-serie-förlaga. De digitala versionerna av Jack Bauer och hans kollegor var dessutom humoristiskt dåliga och spelets bilsekvenser är bland det sämsta som har gjorts i fordonsväg någonsin. Helt enkelt ett genomdåligt licensspel.

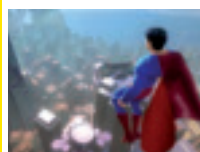
JURYS SAMMANFATTNING:

För ett exceptionellt dåligt genomförande av samtliga beståndsdelar av spelet utnämner vi 24: The Game till årets sämsta spel - alla kategorier.

2 SUPERMAN RETURNS

Vad gör Stålmannen om han måste begå självmord?

Plattform PS2 / XBOX / XBOX 360 Utvecklare EA Utgivare EA Gamereactors betyg 2/10

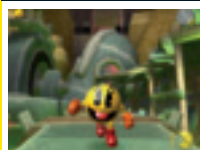


Det kan inte vara lätt att vara Superman. Förutom att han tvingas bära serievärldens absolut töntigaste trikåer (även år 2006) så har han haft det riktigt tuftt på spelfronten. Förutom det klassiskt superskräpiga Nintendo 64-spelet (Superman) och det rent kriminellt usla Superman: Man of Steel (Xbox) är Stålis senaste spelframträdande så bedrövtligt dåligt att det omedelbart framkallar svåra migränanfall. För förutom horribel uppdragsdesign, obefintlig variation, usel spelkontroll och en obegriplig handling bjuder även Superman Returns på grafik som för tankarna till riktigt fula spel från 1992...

3 PAC-MAN WORLD 3

26 år efter debuten är Pac-Man sämre än någonsin

Plattform MULTI Utvecklare BLITZ GAMES Utgivare NAMCO Gamereactors betyg 2/10



Tydligen tyckte någon på Namco att Pac-Man fortfarande var på tok för populär, och att det var helt oacceptabelt med denna dyrkan inför världens första riktiga spelikon. Därför bestämde man sig resolut för att raskt slänga ihop denna sorgliga ursäkt till spel som garanterat kommer att få dig att aldrig vilja köpa någon framtida Pac-Man-produkt. Eller, det kanske inte var så det gick till, men vi kan bara inte begripa varför man skändar Pac-Man så grovt som i Pac-Man World 3 där saker som omöjlig spelkontroll, svår frustration och allmän idiotförklaring av dig som spelare ändå hör till de minst dåliga delarna.

TRÖSTPRIS Rampage: Total Destruction, Cars, Pac-Man World Rally, Jaws Unleashed, Gangs of London, Dead or Alive Xtreme 2, And 1 Streetball, Family Guy



Player VS Player Just Got Personal



Heroes of Azeroth

For more information visit:

www.UDE.com/WOW



© Upper Deck Europe BV, Flevolaan 15, 1382 JX Weesp, The Netherlands. All rights reserved.
© 2006 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Heroes of Azeroth is a trademark, and Warcraft,
World of Warcraft and Blizzard Entertainment are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries.

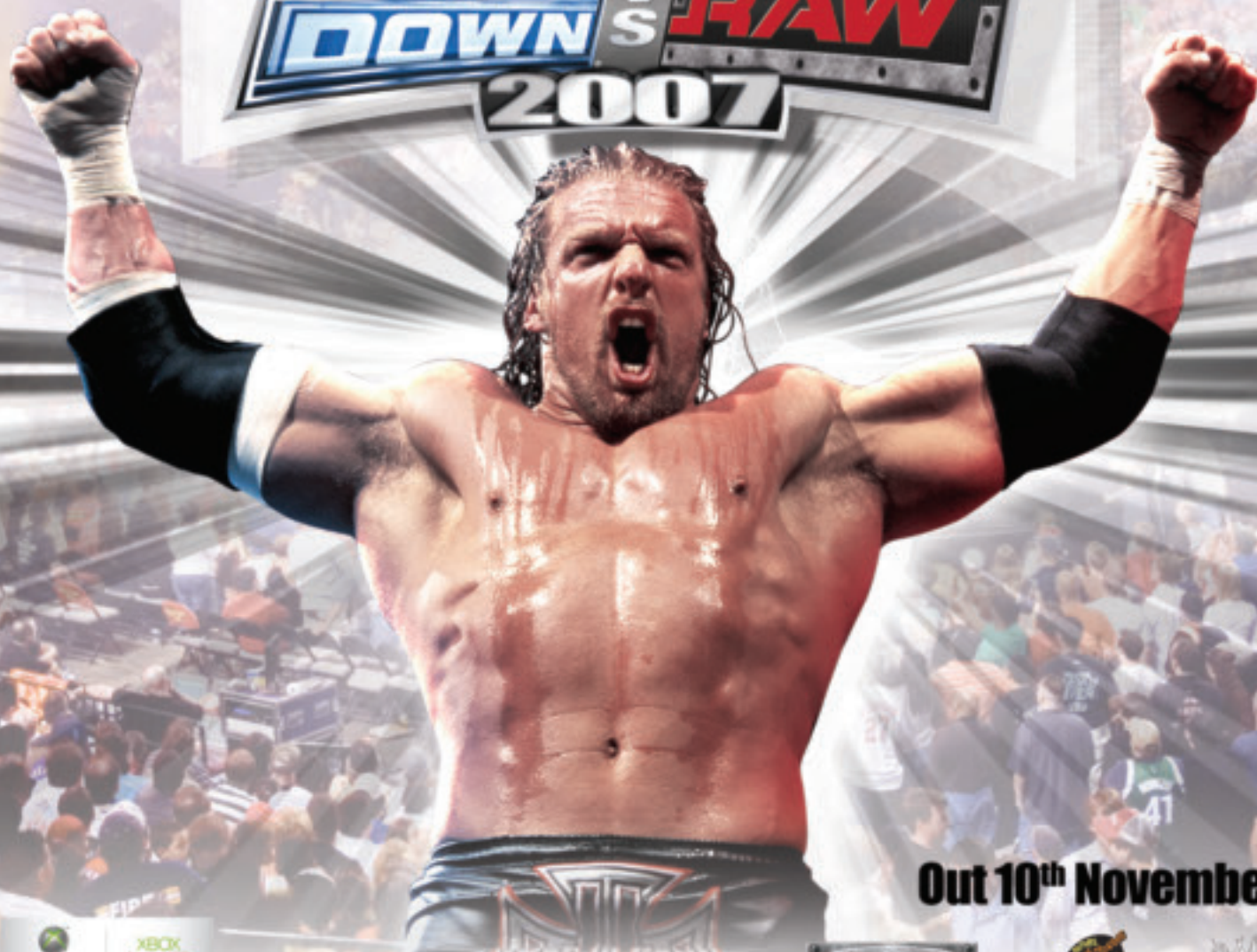


Buy In Your World of Warcraft Store

EB GAMES

DON'T JUST WATCH IT LIVE IT

SMACKDOWN VS RAW 2007



Out 10th November



XBOX LIVE

PlayStation 2



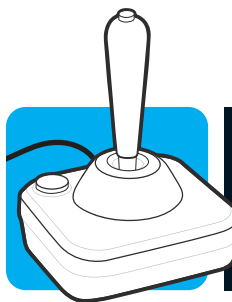
16+

The names of all World Wrestling Entertainment live and the programming, talent names, images, likenesses, slogans and wrestling moves and all World Wrestling Entertainment logos are trademarks which are the exclusive property of World Wrestling Entertainment, Inc. © 2006 World Wrestling Entertainment, Inc. All Rights Reserved.
© 2006 THQ/JAKKS Pacific, L.L.C. Used under exclusive license by THQ/JAKKS Pacific, L.L.C. JAKKS Pacific and the JAKKS Pacific logo are trademarks of JAKKS Pacific, Inc. Developed by YUKES Co., Ltd. YUKES Co., Ltd. and its logo are trademarks and/or registered trademarks of YUKES Co., Ltd. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. Online play requires internet connection and Network Card (sold separately). The Online icon is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "PlayStation", the "PS" Family logo, and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Memory Stick Duo™ may be required (sold separately). Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, the Xbox logo, and the Xbox Live logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.



www.thq.co.uk

GAMEREACTOR



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 BÄSTA!

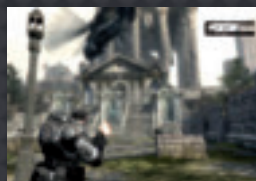
LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

Links Wii-debut är en fantastisk sådan som trollbundet stora delar av redaktionen under den gångna månaden...

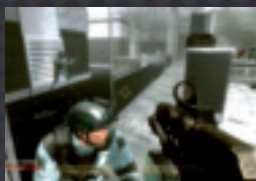


GAMEREACTOR #42

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



Gears of War 10/10
Xbox 360
Fear: Extraction Point 9/10
PC
Guitar Hero II 9/10
Playstation 2
Call of Duty 3 9/10
Xbox 360
Neverwinter Nights 2 8/10
PC



Rainbow Six Vegas 8/10
Xbox 360
Phantasy Star Universe 8/10
PC/PS2/Xbox 360
Medieval II: Total War 8/10
PC
Gothic 3 7/10
PC
Fifa 07 7/10
Xbox 360



Need for Speed: Carbon 7/10
Multiformat
Marvel: Ultimate Alliance 6/10
PC/PS2/Xbox/Xbox 360
Bionicle Heroes 6/10
GC/PC/PS2/Xbox 360
Warhammer: Mark of Chaos 6/10
PC

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



SEGA MEGA DRIVE COLLECTION

Sega bjuder på en mycket generös spelsamling...

Plattform PS2/PSP Utvecklare BACKBONE ENTERTAINMENT Utgivare SEGA Premiär 12 JANUARI
Antal spelare 1-2 Testad Version PS2 (PAL) Rek. Ålder 12

Det är kul med retrospel, helt klart. Men oftast dyrt. Antingen så köper man begagnade originalspel för nästan samma pris som de kostade när de var nya, eller så köper man någon av de många samlingar som finns där runt 5-10 gamla spel säljs till fullpris. Ja, eller så gör man som Sega och klämmer in över 30 härliga klassiker på en skiva och säljer samlingen för halva priset.

Sega Mega Drive Collection är en smått osannolikt välfylld samling som rymmer en stor del av den spelmagi som gjorde att Sega för runt femton år sedan seglade om Nintendo i spelförsäljning. Här trängs exempelvis Segas gamla maskot Alex Kidd med barbarerna från Golden Axe och fagra Alyx från Phantasy Star IV. Ja, plus de två första spelen med Segas mest kända maskot Sonic förstas.

Redan när jag startar Sega Mega Drive Collection finns 27 titlar tillgängliga i den härligt retro-inspirerade menyn. Det som slår mig när jag botaniserar i denna digitala skattkista av spelklassiker, är hur pass väl

många spel fortfarande håller. Det här är inga gamla arkadspel från tidigt 80-tal med klumpiga klossar till grafik, utan extremt välpolerade Mega Drive-spel med superb spelkontroll och vackert pixlad grafik.

Spel som Ecco the Dolphin är majestätiskt mysigt och man häpnas fortfarande över hur naturligt den lilla delfinen rör sig. Phantasy Star IV är än idag ett helt fantastiskt rollspel som man gärna sträckspelar och ett spel som Shinobi III känns lika läskigt coolt nu som när det släpptes 1993. Sega har dessutom varit måna om att ge samlingen bredd genom att inkludera många genrer, vilket gör att det också finns pusselspel som Columns och mer udda titlar som Bonanza Bros. Kort sagt är det här en samling du inte får missa.

Jonas Mäki

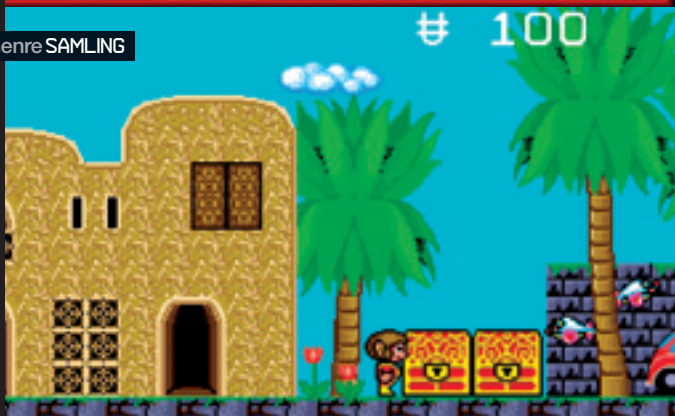
BETYG 8/10

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

GRYM SAMLING

Över 30 spel, vacker pixelgrafik, innehåller flera superklassiker
Toejam & Earl och Streets of Rage saknas

Genre SAMLING



33 SPEL! Av de totalt 33 inkluderade spelen är inte alla av toppklass, men tillräckligt många för att Mega Drive Collection ska kännas långt mer prisvärt än någon annan samling. Att alla spel dessutom känns hyfsat tekniskt fräscha gör ju inte precis saken sämre...

TONY HAWK'S PROJECT 8

“Ah du vet, jag körde en 540 frontflip indy i rampen därborta. Sen bröt jag alla ben i kroppen”

Plattform PS2/XBOX/XBOX 360 Utvecklare NEVERSOFT Utgivare ACTIVISION Premiär UTE NU Antal spelare 1-8 (ONLINE) Testad Version PS2 (PAL) / XBOX 360 (PAL) Rek. Ålder 16

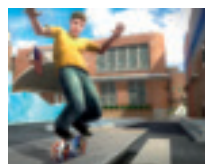
Folk som åker skateboard i verkligheten är antingen extremt smärttåliga eller bara dumma. Att digital brädåkning skulle vara säkrare visade sig dock vara osant då David fick en stor bula i bakhuvudet av en i vredesmod kastad trädlös kontroll. Därför har han nu alltid hjälm på sig när han spelar Tony Hawk med Petter.

En del saker gillar jag verkligen med Tony Hawk's Project 8. Från den stora staden helt utan laddningstider till sättet utmaningar och uppdrag är integrerade i brädåkning är allt så otroligt smidigt, väl uttänkt och användarvänligt att jag blir helt lycklig. Att sedan all tråkig bajshumor och alla krystade ramhandlingar från de senaste årens upplagor har slängts ut tillsammans med den uttjänta

spelmotorn gör inte saken sämre.

Du börjar med din skateboard i din lilla förort för att sedan successivt låsa upp område efter område. Detta gör du genom att anta uppdrag du får av människor eller de utmaningar som indikeras av graffitimålningar på trottoarkanter och väggar. Det omtalade Nail the Trick-läget fungerar även det bra och låter dig utföra våghalsiga luftkombinationer med de analoga spakarna i en maffig bullet time-inspirerad stil. Förutsatt att du har tillräckligt med fokusenergi kan du sakta ned tiden även i vanliga trickkombinationer, en temposänkning som i alla fall jag välkomnar.

Tyvärr är flera av miljöerna återanvända från tidigare spel och känns oinspirerade. Likaså går det inte längre att skapa sin egen



1 FAKTA

TONY HAWK

Anthony Frank Hawk föddes 12:e maj 1968 i Kalifornien. Tonys smeknamn är "The Birdman" eftersom han varit först med utföra ett flertal våghalsiga trick. 1999 släpptes det första Tony Hawk-spelet till Playstation som snabbt blev en stor framgång. Idag har det släppts åtta spel med hans namn.

skatepark och möjligheterna att skräddarsya sin karaktär har kraftigt stympats. Sedan tror jag faktiskt att serien skulle må bra av att rita om hela kontrollsystemet från grunden. Det som var revolutionerande 1999 framstår sju år och två konsolgenerationer senare framstår som ganska föråldrat. Kort sagt har jag kul med Project 8, men Neversoft kan bättre... det vet jag.

David Fukamachi Regnfors

BETYG 7/10

Grafik 6/10 Ljud 8/10 Spelbarhet 7/10 Hållbarhet 8/10

BRA SKATESTUND

Stor stad utan laddningstider, inget Jackass-tjafs
Tråkig bandesign, gammalmodig spelkontroll

Genre SPORT



HOPPA BRÄDA Det är god omväxling på de olika uppdragen. Min favorit är när man ska ta sig över en skolgård eller liknande utan att nudda mark. Då gäller det att ha grym koll både på sin bräda och sina omgivelningar.

RACE

Strålande standardvagns-racing från racinggudarna bakom GTR-spelen

Plattform PC Utvecklare SIMBIN Utgivare EIDOS
Premiär UTE NU Antal spelare 1-26 (ONLINE) Testad
Version GULD Rek. Ålder 3

Det finns tamefan få saker som är värre än att bli knuffad av banan av en konkurrent när man själv ligger i det perfekta spåret. Hur jag skulle ta just den här kurvan var ju självklart sedan länge. Problemet var att jag bromsade om en feg kille i en röd Alfa precis efter min ordinarie bromspunkt. Eller, det var ju bra, inget problem. Det var sen det sket sig. Alfa bromsade på sig, gled in i bakåndan på min blingvita BMW och knuffade mig rätt ut i sandfällan. Apa.

Race bjuder på en oerfarenhetlig rå och oförvanskad racingupplevelse. Det är på gott och på ont. För visst är bilfysiken och bilmodellen oklanderliga - bäst just nu faktiskt. Men i övrigt så är innehållet rätt klen tilltaget. Hela spelet bygger på en WTCC-licens (World Touring Car Championship för er som inte sitter klistrade framför Eurosport och ser när Rickard Rydell piskar sin gula Seat) och ibland kan jag tycka att Simbin ligger på gränsen att fastna i licensfällan. Missförstå mig rätt, Race är ett riktigt bra racingspel men det känns ibland lite som om Simbin pyntat massor för en åtråvärd licens och sedan inte riktigt haft kraft kvar att fylla spelet med tillräckligt intressant innehåll. I jämförelse deras förra spel, mästerverket GTR 2, så måste jag erkänna att Race känns tommare än de engagerade racinglir med passion för sporten som svenskarna tidigare lämnat ifrån sig.

Nu är det ju inte för det som Christer Glenning skulle ha kallat lullull som man köper ett Simbin-spel. Nej det är för att få en

Genre RACING



PUMPA SYLTEN!

Sonic-fans kan glädja sig åt att musiken är den bästa i serien på länge. Med något enstaka undantag är alla japanska hårdrocksgitarrer borta och ersatta av klassiskt fartiga melodier eller lugnare ambient-stycken.

WTCC I direkt jämförelse med GTR 2 är den största skillnaden säkert bilarna. I WTCC är bilarna avsevärt mycket svagare och mindre än de i FIA GT-cirkusen och tävlingsformen tillåter betydligt mer kontakt mellan bilarna. Detta har säkert Simbin tagit vara på i spelet som bjuder på grym fysik och riktig bra artificiell intelligens.

så riktigt upplevelse av att köra racing som det bara är möjligt på en dator. Och där gör inte Race någon besviken. Bilfysiken är delvis hämtad från samma system som används i GTR 2 men givetvis omarbetad för att på bästa sätt simulera uppförandet från de bilarna som finns med i WTCC-cirkusen. Den mest anmärkningsvärda bedriften är denna gång hur Simbins programmerare lyckats återskapa de framhjuldrivna bilarna i WTCC och alla dess ytterligheter. Lägg till riktigt bra vädereffekter till den i övrigt rätt enkla omgivningsgrafiken och du har ett spel som följer Simbins tradition av kompromisslös simulatorracing.



FAKTA

RICKARD RYDELL
I WTCC-serien kör två svenskar. Rickard Rydell för Seat och Jens Edman som seriens enda Peugeotchaufför. Rydell är lite av en legend i Touring Car-sammanhang och har tidigare tävlat med bland annat en Volvo 850.

Bortsett ifrån viss kritik så måste jag ändå vifta med den gröna flaggan och avsluta med kommentaren att om det är standardvagns-racing du är ute efter så finns det inte och har aldrig funnits något spel som är så realistiskt som Race. Köp det, kör det och skit i att det finns få bil- och förare att välja mellan.

— Martin Forsslund

BETYG 8/10

Grafik 7/10 Ljud 9/10 Spelbarhet 9/10 Hållbarhet 6/10

GRYM RACING...

➤ Fantastiskt bilfysik, grymt ljud, väldigt bra utmaning

➤ Tunt med innehåll, något blek grafik

Genre SIMULATION



GRÖDOR OCH MORÖTTER
När Viva Piñata börjar får man som ansvar att i ordningställa en sedan länge uttorkad trädgård. Trädgårdsmästaren Jardineiro var den förra ägaren av den plätt som spelaren ombeds sköta och med hjälp av den hjälpsamma flickan Leafos ska man få den att blomma igen.



VIVA PIÑATA

Redaktionens störste actionfantast har kapitulerat fullständigt inför Rares supermysiga färgexplosion

Plattform XBOX 360 Utvecklare RARE Utgivare MICROSOFT Premiär UTE NU Antal spelare 1-2
Testad Version PAL Rek. Ålder 3

Viva Piñata kan enklast beskrivas som en blandning mellan Pokémon, The Sims och Animal Crossing. Ja... det var ingen särskilt bra liknelse egentligen, det erkänner jag, men den bästa jag kan komma på. Och om sanningen ska fram så är det få spel i år som jag varit mindre sugen på att spela, faktiskt.

Jag såg spelet på nära håll under X06-mässan då jag också träffade Rare. Just då hade jag dock även precis bevittnat Cliffy B från Epic Games motorsåga ned 17 vrålande Locust-soldater i Gears of War och var upprymd, förtjust och återigen imponerad av det blodiga vansinne som det spelet erbjuder. Rosa piñatas med flörtkulsögon kändes inte så angeläget helt enkelt.

Men nu gör det det, nu känns det plötsligt

hur angeläget som helst. Spelet är lite av en simulator, fast kryddat med Taco-kryddor, härliga färger och ett fantastiskt pedagogiskt och lyckat upplägg. Utmaningen ligger i att bygga sin egen trädgård för att så många av skogens djur som möjligt ska flytta in hos dig... och trivas. Utmaningen ligger i att hålla alla nöjda och glada samtidigt som man försöker attrahera nya djurtyper. Oerhört roligt, väldigt charmigt och oerhört snyggt.

— Petter Engelin

BETYG 8/10

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

SUPERMYSIGT

➤ Fantastiskt bra upplägg, god variation, superläcker grafik

➤ Lite för tunt med Xbox Live-funktioner



SONIC THE HEDGEHOG

Segas blå igelkott verkar aldrig få ha något av sina spel för sig själv. David undrar varför...

Plattform XBOX 360 (PLAYSTATION 3) Utvecklare SONIC TEAM Utgivare SEGA Premiär UTE NU Antal spelare 1-2 Testad Version PAL Rek. Ålder 7

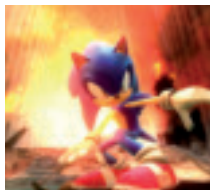
Genre PLATTFORM

PUMPA SYLTEN!

Sonic-fans kan glädja sig åt att musiken är den bästa i serien på länge. Med något enstaka undantag är alla japanska hårdrocksgitarrer borta och ersatta av klassiskt fartiga melodier eller lugnare ambient-stycken.



SPRINGA SNABBT I sina bästa stunder bjuder Sonic the Hedgehog på snabb och intensiv plattformssaction i häftiga miljöer. I sina sämsta stunder framkallar det återkommande buggarna och den imbecilla kameran kruppattacker hos spelaren.



FAKTA

TRE MÖRDLYSTNA KOMPISAR

Sonic har ett inte helt okomplicerat förhållande till sina (så kallade) vänner. Både den röde knyttråvs-galningen Knuckles och den sotsvarta Shadow har försökt döda Sonic i olika omgångar och den här gången är det nykomlingen Silver the Hedgehog som är ute efter honom. Den enda som aldrig gett sig på Sonic är den lilla gula, överdrivet söta räven Tails. Fast honom skulle ju å andra sidan Sonic spöa lätt i alla fall.

TIPS

SPELA ISTÄLLET

Kameo: Elements of Power 5/10
XBOX 360

Mysigt plattformsäventyr med rolig design, ombytlig spelbarhet och god utmaning...

Likt en fondförvaltare i börskrasch har det gått kaoprätt utför med Segas blå igelkott ända sedan det ambitiösa men ojämna Sonic Adventure till Dreamcast. Sonic the Hedgehog är dock tänkt att ta serien tillbaka till dess rötter och samtidigt föra den in den nya konsolgenerationen. Tyvärr klanter Sega till det totalt.

Sonic själv styrs på samma sätt som tidigare. Ett tryck på A-knappen får igelkotten att hoppa upp i luften och ett till sätter igång hans målsökande snurrattack. Den söker sig inte bara till fiender utan även till trampoliner och åkbara räcken. Det är tur, för i övrigt gör kameran det svårt för spelaren att överhuvudtaget se vart han eller hon kommer landa efter ett hopp. Speciellt Silver, igelkott nummer två av tre spelbara, lider av detta då varje sväv-hopp från hans sida är förenat med akut dödsfara. Bättre går det då han får hålla sig på marken. Med sina telekinetiska krafter kan han nämligen lyfta föremål från marken och slunga iväg mot sina fiender. Bortsett från att det automatiska siktet är lika intelligent som en BSE-smittad kyckling fungerar hans spelmoment oftast helt okej.

Värre blir det då vi kommer till Shadow, den sista medlemmen i igelkottstrion, som bara får köra fordon med taskig fysik rakt igenom alla sina banor. Och riktigt illa blir det i Tails,

Knuckles, Blaze, Amy och Rouges mer eller mindre framträdande gästspel som alla dras med ogenomtänkta kontrollupplägg, dålig bandesign och rena spelmässiga buggar.

Grafiskt måste Sonic the Hedgehog vara det ojämnaste spelet hittills till Xbox 360. Vissa miljöer är väldesignade och präglade av en färgglad och krispig charm. Tillsammans med Havok-fysik, hög fart och rörelseoskärpa myser jag i takt med de mosade fienderrobotarna. I kontrast till detta är den stadsvärld som binder ihop de olika banorna (samma idiotiska upplägg som i Sonic Adventure) makalöst ful.

Trots allt negativt finns det ändå stunder som skvallrar om att Sonic the Hedgehog faktiskt hade kunnat bli ett bra spel. Både Sonic och Silver har en del banor som lyckas

underhålla, trots kamera- och kontrollproblem. Hade Sega gett Sonic Team mer tid och inte stressat fram titeln till julhandeln tror jag till och med att det hade kunnat bli riktigt grymt. Istället får vi nu ytterligare ett bevis på att igelkottar inte gör sig i tre dimensioner. Och ytterligare ett argument till varför alla gulliga sidokarakterer i plattformsspel borde avrättas med omedelbart nackskott.

David Fukamachi Regnfors

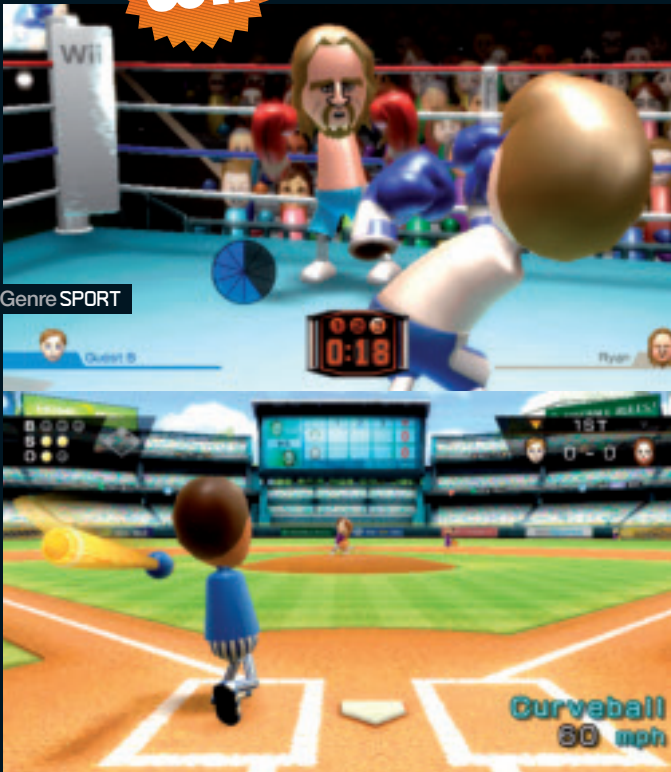
BEVEG 5/10

Grafik 4/10 Ljud 7/10 Spelbarhet 4/10 Hållbarhet 6/10

SONIC SNUBBLAR

➤ Några riktigt bra banor, skön musik

■ Ojämn grafik, tveksam spelkontroll, usel spelkamera

NINTENDO
WiiGenre **SPORT**

ENGAGERANDE Ett av de på förhand mest intressanta spelen till Wii följer faktiskt med konsolen när man köper den. Wii Sports utnyttjar den rörelsekännande fjärrkontrollen på ett utomordentligt sätt och engagerar verkligen gammal som ung framför TV-apparaten.

WII SPORTS

Benke har viftat som en galing och svettats flera liter

Plattform **Wii** Utvecklare **NINTENDO** Utgivare **NINTENDO** Premiär **UTE** **NU** Antal spelare **1-4**
Testad Version **PAL** Rek. Ålder **3**

Fruktansvärt enkelt, roligt och välgjort. Det är svårt att inte älska Wii Sports när man skapat sin Mii-gubbe (en blek och tunn stackare med rättfärgat hår) och ser hur han kanar omkring på huvudet när han spelar tennis eller lyfter blicken mot kameran när han fångat en lyra i basebollen. Wii Sports känns som den perfekta introduktionen till Wii och det är slående hur alla som testat det oavsett ålder och kön fascinerats av enkelheten och det omedelbara i kontrollsystemet.

Nu är det klart att fem sportgrenar känns i tunnaste laget, nog hade golfen kunnat innehålla en hel 18-hålsbana (istället för nio) och jag hade gärna sett att man kunnat spela hela set i tennisen (nu är det maximalt fem game som gäller). För den ensamme spelaren erbjuds inte heller så mycket, även om flera av träningsmomenten är rätt roliga.

Bland sporterna så har jag roligast med tennisen och bowlingen. Tennisen bygger helt på tajming så du styr egentligen inte riktningen dina slag, men du kan slå ett topspin-slag eller en lobb genom att föra

fjärrkontrollen nerifrån och upp i slaget. Bowlingen bjuder på en hel del finlir det krävs att du behärskar skruvar och tempo på klotet för att klara av knivigt kvarlämnade käglor.

Boxningen är den sport som känns mest kaotisk, speciellt när man spelar mot varandra. Det känns helt enkelt inte som man har full kontroll, men det är utan tvivel den sport som orsakar mest svett då man vevar fram och tillbaka med fjärrkontrollen i höger näve och nunchakun i vänster. Så det är åtminstone bra träning. På det hela taget är Wii Sports ett lysande koncept, som dock inte varit prisvärt om det sålts till fullpris, men som tack vare att det följer med maskinen kommer att glädja mängden nybliven Wii-ägare.

Bengt Lemne

BETYG 7/10

Grafik **6/10** Ljud **7/10** Spelbarhet **8/10** Hållbarhet **5/10**

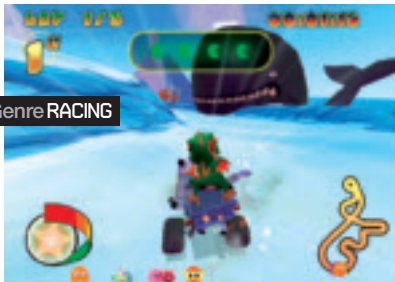
SPORTPARTY FÖR ALLA

■ Charmig design, enkel spelkontroll, riktigt god motion
■ Lite få sporter, få inställningsmöjligheter

PAC-MAN WORLD RALLY

Pinsam Mario Kart-klon...

Plattform **GC/PC/PS2/PSP** Utvecklare **SMART BOMB**
Utgivare **NAMCO** Premiär **UTE** **NU** Antal spelare **1-2**
Testad Version **PAL** Rek. Ålder **3**

Genre **RACING**

MARIO KART Pac-Man World Rally är ett Mario Kart-plagiat.

Att ratta flamsiga go-karts med Pac-Man, Ms. Pac-Man, Inky, Blinky, Pinky, Clyde bakom ratten är ungefär lika tråkigt som det låter. Pac-Man World Rally är ännu ett skitspel baserat på Namcos uråldriga spelikon.

Spelupplägget är identiskt med det i Nintendos Mario Kart-spel. Barnanpassad go-kartracing med vapen och gulliga motorljud. Problemet är bara att grafiken stinker, liksom spelkontrollen...

Petter Engelin

BETYG 3/10

Grafik **3/10** Ljud **4/10** Spelbarhet **3/10** Hållbarhet **4/10**

HEMSK RACING

■ Smågullig design
■ Avskrydd spelkontroll, ful grafik, hopplöst lite innehåll

POKÉMON MYSTERY DUNGEON: BLUE RESCUE TEAM

Jonas har tragglat sig genom dödstrista grottor i Mystery Dungeon

Plattform **DS** Utvecklare **CHUNSOFT** Utgivare **NINTENDO** Premiär **UTE** **NU** Antal spelare **1** Testad Version **AMERIKANSK** Rek. Ålder **3**

Genre **ROLLSPEL**

Jag har verkligen längtat efter ett Pokémon till Nintendo DS, där man kan dra nytta av online-möjligheterna för monsterbyten och massor av nytänkande. Men Pokémon Mystery Dungeon är istället raka motsatsen med ett stelt upplägg, total avsaknad av utmaning och de tråkigaste banorna i serien hittills.

Denna gång får man se fickmonstrens värld ur en helt ny synvinkel. Huvudpersonen har nämligen av misstag själv förvandlats till ett. Din uppgift är att bli människa igen, och bli vän med

så många pokemons du kan längs vägen.

Problemet med Pokémon Mystery Dungeon är att det i grund om botten är ett Gameboy Advance-spel som helt utan finess konverterats till Nintendo DS. Det har medfört att grafiken är en färgfattig och otydlig sörja av pixlar samt att ljudet består av jobbigt monotona melodier.

Men Pokémon har aldrig handlat om teknik och en god spelbarhet hade kunnat rädda upp betyget. Tyvärr brister det dock även på denna punkt med framslumpade, ologiska grottor som alltför ofta är en pina att ta sig igenom. Dessutom saknas alla former av utmaning.

Pokémon Mystery Dungeon känns som ett stort steg tillbaka för Nintendos kanske allra största spelserie. Det hade varit godkänt vid lanseringen av Gameboy Advance, men är nu både hopplöst föråldrat och stundtals riktigt trist. Det spelar ingen roll vad Nintendo säger, denna gång tänker jag inte fånga allihop.

Jonas Mäki

BETYG 4/10

Grafik **3/10** Ljud **4/10** Spelbarhet **4/10** Hållbarhet **5/10**

TRISTA FICKMONSTER

■ Lättbegripligt, traditionellt upplägg
■ Saknar utmaning, ologiska framslumpade banor, full

I FAKTA

STORSÄLJARE

Glöm The Sims och fundera inte ens på Grand Theft Auto. När det kommer till spelförsäljning spöar Pokémon precis allt och idag har långt över 160 miljoner spel sålts. Det är mer än vas Abba och Beatles lyckades kränga i skivor. Dessutom visar Pokémon inga tecken på att tappa i popularitet, utan försäljningen går bättre än någonsin.



SUPERMAN RETURNS

Genre ACTION

Årets näst sämsta spel, alla kategorier, är här!

Plattform PS2/XBOX/XBOX 360 Utvecklare EA
Utgivare EA Premiär UTE NU Antal spelare 1 Testad
Version XBOX 360 (PAL) Rek. Ålder 12

Någongstans hade jag hoppats att få reda på att Superman: Returns minsann utvecklats av samma studio som gjorde Catwoman. Det hade åtminstone rättfärdigat en hel del av de smärtsamma misstag som gjorts i utvecklingen av årets näst sämsta spel.

Nu är det dock inte så. Och det finns inga bra bortförklaringar, det finns inget försvar från EA:s sida och inget förmildrande jag kan säga för att lindra smärtan. Nej, Superman är lidande, i spelform. Tortyr i spelsoffan och en nitlott som jag drog efter att ha skällt och domderat överdrivet mycket på redaktionen den senaste veckan. Ingen ville bespara mig den avgrunds djupa ångest som en femtimmarssession med Superman Returns frambringar, utan skrattade istället åt den misär jag under den hemska dagen upplevde. Men jag tar mitt uppdrag på blodigaste allvar, som er utsände sopgubbe, som mer än gärna spenderar timmar med ett spel av den här kalibern för att i tryckt form varna för den renaste formen av avföring som en spelask kan rymma. Tillåt mig motivera.

I Superman Returns finns det egentligen ingenting, inte en enda beståndsdel som är bra. Och givetvis frågar man sig hur detta kunde tillåtas nå butikshyllorna. Svaret har jag dessvärre inte. Girighet förmodar jag är en av anledningarna dock. Det var egentligen tänkt att spelet skulle släppas för fem månader sedan, men EA sköt upp det för att (hör och häpna) åtgärda de mest uppenbara bristerna. De lyckades inte.

Spelet består av 77 000 exakt likadana (slumpvis utvalda) miniuppdrag som kretsar



STULNA TEXTURER?
Det första som slår er då man börjar spela Superman Returns är att spelet i mångt och mycket saknar texturer. Istället består stora delar av Metropolis av färglagda polygoner, enbart...

kring hjärndöd och fullständigt ospännande brottsbekämpning i Metropolis. Oftast om att slå sönder robotar. Med X-knappen (jag klarade hela spelet på fem timmar och 14 minuter genom att enbart trycka på X-knappen). Handlingen har inget med filmen att göra, spelkontrollen är vidrig, uppdragsdesignen och spelets generella struktur helt obegripligt usel och grafiken det sämsta jag sett till Xbox 360.

BETYG 2/10
Grafik 3/10 Ljud 3/10 Spelbarhet 1/10 Hållbarhet 2/10
RIKTIGT VIDRIGT
+ Våldigt kort
- Usel spelkontroll, hemska uppdragsdesign, idiotful grafik



SJÄLVUMÖRD Uppdragsdesignen i Superman Returns är bland det sämsta vi sett sedan Robocop och Catwoman. Spelet består egentligen enbart av 70 000 exakt likadana, sjuka trista slagsmål mot små och stora robotar byggda av nio polygoner var.

Genre ACTION



STABILT LJUD
Ljudet är det bästa med Wii-versionen av Call of Duty 3. Även om det inte låter lika bra som i Xbox 360-utgåvan...

CALL OF DUTY 3 **Wii**

Mycket medioker dussinkonvertering från Activision

Plattform Wii Utvecklare TREYARCH/EXAKT ENTERTAINMENT Utgivare ACTIVISION Premiär UTE NU Antal spelare 1
Testad Version PAL Rek. Ålder 12

Jag har haft stora problem med att finna någon riktig underhållning i att spela Call of Duty 3 till Nintendo Wii. Visst, att kriga med hjälp av Wii-fjärran är nyskapande och bitvis riktigt lyckat, men det känns ändå bara som en ren gimmickgrej.

Man siktar genom att peka med Wii-fjärran mot skärmen och man vänder sig om genom att peka mot någon av skärmens kanter. Springer gör man med andra handen, med nunchaku-kontrollen alltså. Ett helt klart annorlunda sätt att spela Call of Duty, minst sagt, och något som det märks att Activision och utvecklarna Treyarch lagt mycket tid på att finslipa. Vad som däremot inte känns särskilt

bra är det faktum att grafiken luktar gammalt Gamecube-spel anno 2002 och att Wii-versionen helt (!) saknar multiplayerläge...

Det är en skoj en liten stund att skjuta nazister genom att peka på skärmen, men knappast i längden och i slutändan är detta en slarvigt sammansatt dussinkonvertering.

_Petter Engelin

BETYG 5/10
Grafik 5/10 Ljud 7/10 Spelbarhet 5/10 Hållbarhet 4/10
DUSSINKONVERTERING
- Nyskapande spelkontroll, helt okej ljudbild
- Gammal grafik, saknar helt multiplayerläge

SMISKA EN NAZIST Storyn och upplägget i Wii-versionen av Call of Duty 3 är identiskt med Xbox 360-versionen som vi recenserade i förra numret.

RAYMAN: RAVING RABBIDS

Rayman är äntligen tillbaka och vi har skrattat oavbrutet i en hel vecka

Plattform **Wii** Utvecklare **UBISOFT** Utgivare **UBISOFT** Premiär **UTE** **NU** Antal spelare **1-4** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **3**

Tycker du att det är kul att slå en kanin i huvudet med en hammare? Att slänga iväg en ko hundra meter som en slägga? Att dra maskar ur håliga kanintänder? Då är **Rayman Raving Rabbids**, spelet som fått hela redaktionen att frissa den här månaden, något för dig.

Plattformshjälten Rayman har haft några magra år sedan det briljanta andra spelet och gör nu storstilad comeback i mini-spelskavalkaden **Raving Rabbids**. Den lemlöse fransosen har blivit kidnappad av en stor metallkanin och utsätts varje dag för en rad olika test i en gladiatorarena med blodtörstiga kaniner som åskådare.

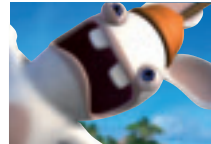
Visste du förresten att kaniner inte kan mjölka kor? Det är kanske inte så konstigt om man tittar på deras tassar, utan det är något som Rayman får hjälpa till med. Han får även hjälpa till med att klippa får (utan att råka klippa av några kaninöron), spela fotboll (spark på liten kanin) och spela labyrintspel i en kaninhjärna. Men om det är något kaniner kan, förutom att spärra upp ögonen, skela och skrika som galningar, så är det att dansa. En fjärdedel av utmaningarna i spelet utspelar sig därför lämpligt nog på dansgolvet och där gäller det att hålla rytmen och träffa kaniner med spotar så att de börjar dansa med till musiken bakom Rayman. Det finns ett tjugotal låtar och det kan jämföras med ett trumspel som **Donkey Konga**, med den skillnaden att man ska träffa kaniner istället för noter. Varje dag får Rayman fyra nya utmaningar på gladiatorarenan och för att ta sig till nästa dag måste han antingen skjuta en massa sugproppar på ninjakaniner, kaniner med stekspadar, och Sam Fisher-kaniner eller delta i en vildsvinsrace.

Totalt tar det Rayman 20 dagar att rymma från arenan och han hinner genomgå ett hundratal utmaningar. Många av dessa

Genre PARTY



SUGPROPP! Det kan tyckas elakt att skjuta kaniner med vaskrensare, men de skjuter mer än gärna dig eller smetar skärmen full med morotsjuice. Ett tips är att hitta bergsprängaren och skjuta igång den så att kaninerna börjar dansa och struntar i att du skjuter mot dem.



FAKTA

HUR GÖR MAN?

Ubisoft har funderat ut en rad smarta sätt att använda Wii-kontrollen i **Raving Rabbids**. Det kan handla om att trumma med dem upp och ner, att sikta, att balansera, att rita något på skärmen, att svinga fjärrkontrollen över huvudet för att slunga iväg en ko. Alla tokigheter illustreras av en vansinnig kanin som visar hur man ska göra. Våldigt pedagogiskt (faktiskt).

TIPS

SPELA ÄVEN

Super Monkey Ball: Banana Blitz 7/10 **Wii**
Inte lika välgjorda minispel som i **Rayman**, men pusselbanorna är roliga.

påminner om varandra eller är uppgraderade gamla utmaningar, men totalt är det väl ett femtiotal olika minispel och generellt är de väldigt väl utformade även om det finns undantag.

Det märks att Ubisoft tänkt till för att skapa spel med roliga och annorlunda rörelser med Wii-kontrollen. En favorit är när man ska rita maträtter på skärmen till en glupsk kanin, en annan när man ska hitta den falsksjungande kaninen i kören. Käftsmällarna viner och en ny kanin börjar genast sjunga falskt, samtidigt grannen bredvid golar med sitt pekfinger. Underbar humor i all sin enkelhet. För dig som trodde att kaniner bara var små räddhågsna fluffbollar utan personlighet är det dags att tänka om. Kaniner rockar!

Bengt Lemne

BEVGE 8/10

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

KANINHUMOR!

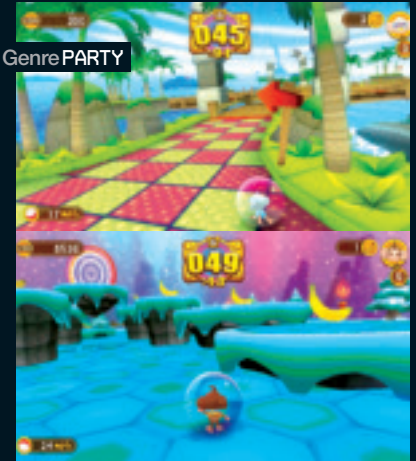
- Härliga kaniner, välgjorda minispel, lagom utmaning
- Några dåliga minispel, ganska simpel grafik

SUPER MONKEY BALL: BANANA BLITZ

Segas bollälskande apor debuterar till Nintendo Wii

Plattform **Wii** Utvecklare **SEGA** Utgivare **SEGA** Premiär **UTE** **NU** Antal spelare **1-4** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **3**

Genre PARTY



TJUGO GULA BANANER Numera krävs det bara tjuugo insamlade bananer för ett extraliv.

Segas glada apfamilj är tillbaka och den här gången handlar det om att hålla tungan rätt i mun och vinkla Wii-kontrollen för att inte kasta apan ner i avgrunden. Och det hade kunnat bli oändligt svårt, frustrerande och kostsamt (räknat i sönderslagna handkontroller) om Sega valt att designa banor som liknade de från de första **Super Monkey Ball**-spelen till **Banana Blitz**. Lyckligtvis valde de att gå en mer förlåtande väg, där smala passager ersatts av ett mer plattformorienterat hoppande.

Spelet innehåller åtta världar som avslutas med en bossbatalj. Bossen som avslutar ökenvärlden är ett bra exempel då hela han utgör en bana med olika hinder som ska passeras innan man slutligen rullar över hans självförstörelseknapp. Banorna är inte utmanande på samma sätt som i det första spelet, men på sina ställen krävs det både två, tio eller tjuugo försök innan man lyckas.

Men själva huvudäventyret är bara halva nöjet med **Banana Blitz**, om ens det. För det är förmodligen de 50 minispelen som kommer att sysselsätta de flesta. Här finns versioner av klassiker som **Monkey Target** blandat med att stapla nyckelpigor på en pinne, sortering av frukt, squash, boxning, snowboarding, tefatsflygande och mycket mer. Tyvärr känns de flesta av spelen relativt kortlivade och inget av de känns så fylligt och genomarbetat som exempelvis **Monkey Target** var i originalspelet. Detta sagt så bjuder **Banana Blitz** på många timmars apkul underhållning.

Bengt Lemne

BEVGE 7/10

Grafik 6/10 Ljud 7/10 Spelbarhet 7/10 Hållbarhet 7/10

GE OSS BANANER!

- Roliga bossfajter, lagom frustrerande, massor av mini-spel
- Simpel grafik, vissa mini-spel är döttrista



MJÖLKA EN GRIS Du mjölkar en ko (eller gris) genom att så snabbt som möjligt trumma upp och ned med kontrollerna. Det gäller att vara så snabb och brutal mot spenarna som det bara går, men när hinken är full gäller det att sikta med fjärr, hålla ut hinken och börja på nytt. Först till tre fyllda hinkar vinner!





Genre RACING



JAPANCHOCK

Med i spelet finns snudd på varenda japansk bil som någonsin byggts och till varje finns en hel uppsjö av tuning- och styling-tillbehör.

THE FAST AND THE FURIOUS

Licensbaserad streetracing imponerar inte på Petter

Plattform PS2/PSP Utvecklare EUTECHNYX Utgivare NAMCO Premiär UTE NU Antal spelare 1-2
Testad Version PS2 (PAL) Rek. Ålder 12

Det är inte helt lätt att förstå hur Namco tänkte med det här spelet. Det heter *The Fast and the Furious* (inte *The Fast and the Furious: Tokyo Drift*), är inte baserat på någon av filmerna, men utspelar sig i Tokyo?

Det är heller inte helt enkelt att begripa hur tankegångarna till spelbalansen gått. I början är spelet plågsamt supersvårt, men bara efter cirka 70 minuter får man tillgång till spelets mest kraftfulla bilmodeller och kan därefter glida genom resten av tävlingarna utan att förlora ett enda lopp.

Men förutom detta, och förutom att bilfysiken är ojämn, liksom skärmpupptagningen och texturarbetet, är *The Fast and the*

Furious bitvis riktigt roligt. Körningen är uppdelad i traditionell streetracing eller drifting, och spelaren uppmanas att skaffa två bilar som tillgodoser båda dessa behov. Driften är riktig underhållande och tuningmöjligheterna imponerar. Det räddar dock inte *The Fast and the Furious* som i slutändan framstår som ett sämre alternativ till *Need for Speed: Carbon*.

Petter Engelin

BETYG 5/10

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

OJÄMN RACING

- Grymt soundtrack, roliga drifting-moment
- Ojämn bilfysik, bristfällig grafik, väldigt enformigt

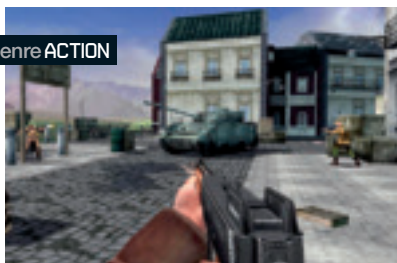
FILMLICENS? Driftmomenten är välgjorda och underhållande i *The Fast and the Furious*. Vilket är mer än man kan säga om den traditionella streetracing-delen av spelet.

MEDAL OF HONOR: HEROES

EA:s envisa stridspittar har intagit PSP

Plattform PSP Utvecklare EA Utgivare EA
Premiär UTE NU Antal spelare 1-32 Testad Version EUROPEISK Rek. Ålder 12

Genre ACTION



SNYGGT! Medal of Honor: Heroes är ett snyggt spel med stora, detaljerade omgivelningar och läckra effekter.

Utan två analoga styrspakar är det förbannat svårt att spela actionspel sett ur förstapersonsperspektiv. Det har EA förstått. Och därmed designat ett helt nytt Medal of Honor-spel runt de svårigheterna som maskinens tillkortakommanden innebär, och faktiskt lyckats ganska bra.

Medal of Honor: Heroes är segt, fienderna är dumma och autosiktet maniskt. Uppdragen är korta och själva storyn ganska kort. Men det är ändå rätt roligt, smart anpassat till maskinen och förvånansvärt roligt i multiplayer.

Tillkommer gör grafiken som smiskar det mesta till PSP och imponerar med detaljerade miljöer och bra effekter.

Petter Engelin

BETYG 6/10

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

ANPASSAT...

- Smart anpassat speltempo, snygg grafik, roligt i multiplayer
- Korkade fiender, korta och lätta uppdrag

RED STEEL



Rött stål är slött stål i Ubisofts efterlängtrade actionfest till Wii

Plattform Wii Utvecklare UBISOFT Utgivare UBISOFT Premiär UTE NU Antal spelare 1-4 Testad Version PAL Rek. Ålder 16

Genre ACTION



MORO! Red Steels flerspelarläge kan vara kul, kanske. I ärlighetens namn vet vi inte då vi aldrig lyckats slutföra en hel match. Det är alltid någon av oss (Petter, host host) som får utbrott på att försöka sikta med Wii-fjärran på sin lilla fjärdedel av skärmen och börjar skrika okontrollerat.

Njae, det här kändes givet redan på förhand. Visserligen hoppades jag att den massiva kritiken på E3 skulle ha agerat väckarklocka åt Ubisoft Paris, fast någonstans anade jag ändå att det inte skulle gå ihop. Som skolexempel på hur svårt det kan vara att anpassa spelupplägg och kontroll efter Wii är *Red Steel* utmärkt. Som allt annat är det dock rätt ruttet.

Tyvärr faller det röda stålet redan på den första och mest grundläggande aspekten nämligen spelkontrollen. På PC fungerar ju förstapersonsskjutare så att när du rör musikket följer hela skärmen med. En standardlösning som fungerat fint i alla år och som enligt all rimlig logik borde fungera fint även på Wii. Men nej då, Ubisoft tyckte det var tråkigt och valde en annan och helt idiotisk lösning; för att vända dig om måste du dra pekaren långt ut i antingen vänster- eller högerkant, i annat fall rör sig skärmen inte alls, bara pekaren på skärmen. I



FAKTA

HEMSKA RÖSTER

Red Steel handlar om en kille vid namn Scott-san, vars flickvän blir kidnappad av japanska maffian, yakuza. Ambitiöst nog har Ubisoft läst in delar av dialogen på japanska för att få till den rätta stämningen. Mindre ambitiöst är att röstskauspelarna i *Red Steel* låter ungefär lika japanska som Bengt är storväxt (upprepningshumor är bäst, eller?) och att yakuza-bossen Sato böjer verb som vore han en timid bibliotikarie. Tips: anställ en språkcoach nästa gång Ubisoft.

praktiken blir det helt ospelbart. Ja, alltså så länge jag får stå stilla och inte behöver vända mig om fungerar siktet helt schysst, men då större delen av spelet äger rum i små trånga korridor och klaustrofobiska rum blir det sega pansarvagnssvängandet outhärdligt och alla former av precisionssiktambitioner går totalt förlorade i skadeindikerande rödblaffar och "please point the Wii Remote at the screen".

Andra briljanta kontrollöslagningar inkluderar att du måste föra Wii-fjärran i djupled i förhållande till skärmen för att zooma med siktet samt att varje dörr och vapen öppnas respektive plockas upp med ett skak på nunchakun. När jag spelar *Red Steel* ser jag precis ut som någon av de där hurtiga människorna i Nintendos reklamfilmer för Wii, med den smärre skillnaden att jag svär konstant och att vänster handled skakar i kamper.

Hade det gömt sig något av spelmässigt värde i alla denna rörelsekänsliga djungel hade jag möjligen kunnat stå ut, men tyvärr är såväl bandesign som fiendebeteende kvarlevor från en svunnen tid. Fäktningsskvenserna är den aspekt av spelet som fungerar bäst, men i det här sammanhanget säger det å andra sidan inte speciellt mycket. Lär sig Ubisoft av sina misstag och ger teamet mer tid nästa gång kan jag tänka mig att *Red Steel 2* kan bli riktigt bra. Det här lärlingsprojektet ska du dock hålla dig borta ifrån den åttonde december.

David Fukamachi Regnfors

BETYG 4/10

Grafik 5/10 Ljud 7/10 Spelbarhet 3/10 Hållbarhet 4/10

ACTIONFIASKO

- Svängig musik, innovativa idéer
- Hemska spelkontroll, trist grafik, gammaldags upplägg

CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUIN

Micke har smiskat vampyrer på sin DS och att hemsöka Draculas slott är lika njutbart som alltid

Plattform DS Utvecklare KONAMI Utgivare KONAMI Premiär 23 FEBRUARI Antal spelare 1-2 (WIFI) Testad Version NTSC Rek. Ålder 12

Jag älskar Koji Igarashi, producenten som har vårdat min favoritserie sedan Castlevania: Symphony of the Night. Trots bara hyfsade försäljningssiffror har han gett sig fasan på att föra Castlevania-sagan vidare. Han har skrivit ihop de tidigare lösryckta spelen och skapat en konsekvent tidslinje om familjen Belmonts kamp mot Dracula, samtidigt som han satt ihop några av de bästa actionäventyren någonsin.

Jag älskar också Castlevania: Portrait of Ruin. Trots ny historisk inramning och nya huvudpersoner bjuder spelet på precis samma perfekt avvägda spelkontroll och balans som tidigare spel i serien. Det börjar relativt sansat men ganska snart vråker man död omkring sig där man kutar genom vansinnigt vackra gotiska miljöer och har ihjäl allt från klassiska skelett och hoppande puckelryggar till en fågelvarelse beväpnad med prickskyttegeväv och en succubus i sjuksköterskeuniform. Castlevania är, precis som Devil May Cry eller Ninja Gaiden, en uppvisning i hur perfekt kontroll över sin spelkaraktär skapar de allra bästa actionspele. Nästan direkt slutar jag tänka på att spela, jag bara spelar, och vampyrjägaren Jonathan och hans medhjälpare Charlotte smeker sig fram över skärmarna med pixelprecision.

Castlevania: Portrait of Ruin är också betydligt mer varierat än tidigare spel i serien. Titels porträtt fungerar som portaler till nya världar, var och en nästan lika stor som själva



PIXLAR OCH POLYGONER Även om Castlevania är ett tvådimensionellt spel utnyttjar det polygoner för att skapa djup i bakgrunderna och till vissa fiender.



FAKTA

FAMILJEFEJD

Sedan 1000-talet har Belmont-klanen vigt sina liv åt att smiska Dracula. De har ofta drabbats av olika förbannelser, vilket är anledningen till att besläktade familjer som Morris fått kliva in. Tyvärr måste de offra sin egen livskraft för att kunna använda den och tenderar därför att bli kortlivade...

slottet, vilket skapar större ytor och möjlighet till mer omväxlande miljöer. Överallt finns samma känsla för detaljer och allt ackompanjeras av briljant musik. Castlevania är som allra bäst i bosstriderna och de imponerar som vanligt. Det handlar om klassisk spelmekanik och flinka fingrar för att undvika alla attacker, och att förbereda sig ordentligt med lämpliga vapen och helande drycker. Särskilt måste jag nämna spelets slutstrid som är fullkomligt genial med sin kombination av gamla beprövade moment i en helt ny sammansättning.

Det går snabbt att hitta ett slut på spelet men då är man ändå inte i närheten av halvvägs. Med sju olika karaktärer att välja mellan, var och en med sina egenheter, massvis

med hemliga uppdrag att åta sig och den fräscha möjligheten för två spelare att samarbeta för att spöa spelets bossar håller Portrait of Ruin längre än något annat Castlevania-spel. Det är helt enkelt ett måste för alla actionfans och liksom sin föregångare tillhör spelet det absoluta toppskiktet på Nintendo DS.

_Mikael Sundberg

BETYG 9/10

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

DRACULA-SMISK!

Underbar spelkontroll, massvis med variation, utmärkt grafik
Många återanvända fiender

Genre PARTY



FOTLEDERNA

Av någon outgrundlig anledning har tjejerna i spelet oerhört biffiga fotleder vilket får dem att se ut som karlar i peruk (med lösbröst).



FULT & HEMSKT Vattenskotermomentet är hopplöst dåligt med stel och bökgig fysik. Inte blir det bättre heller av att animationsmönstren och karaktärsmodellerna är direkt tagna från det förra spelet till Xbox.

DEAD OR ALIVE XTREME 2

Itagakis gubbsjuka tuttsimulator bjuder på usel spelbarhet

Plattform XBOXC 360 Utvecklare TECMO (TEAM NINJA) Utgivare TECMO Premiär UTE NU Antal spelare 1-2 Testad Version PAL Rek. Ålder 12

Jag vet inte riktigt vad som orsakade det, men av någon konstig anledning har jag den senaste månaden tvingats recensera alla skitspel medan Benke och David njuter av ett smörgåsbord av roliga Wii-titlar. Det borde ju rimligen vara tvärtom, jag är ju ändå chef. Nåväl, ingen mening att sitta här och gnälla utan så snabbt som möjligt berätta om mina timmar med Dead or Alive Xtreme 2.

Till att börja med ska jag poängtera att Dead or Alive Xtreme 2 egentligen inte är ett spel, utan snarare någon slags gubbsjuk, sanslöst överdriven tuttsimulator för dem som vill spendera 600 kronor på att flukta på kutryggiga TV-spels-vixens med bikini-trosorna uppdragna cirka 26 cm för långt.

Precis som i föregångaren har en rad mindre minispel staplats på varandra och utmaningen ligger i att vinna så många som möjligt att tjäna pengar och därmed kunna

köpa flickorna nya accessoarer. Smycken, hårspännen, solglasögon och bikini-överdelar är bara en liten del av vad solskensöns väl-sorterade snabbköp erbjuder.

Minispelen består av ett eller två superenkla moment som är så irriterande usla att omedelbara raseriutbrott kommer på köpet. Dragkamp i poolen, vattenrutschkaneracing och stjärtfighten (där man ska putta ned en annan flicka i poolen med sin rumpa) är alla så ogenomtänkta och meningslösa att man till slut nästan brister ut i gråt av den totala känslan av ren hopplöshet...

_Petter Engelin

BETYG 3/10

Grafik 6/10 Ljud 2/10 Spelbarhet 2/10 Hållbarhet 3/10

MYCKET PINSAMT

Snygga vatteneffekter
Usel spelbarhet, värdelöst upplag, fruktansvärt poänglöst



THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

Under årets mörkaste månad anländer årets vackraste äventyr - Links efterlängtnade återkomst

Plattform **GAMECUBE/WII** Utvecklare **NINTENDO** Utgivare **NINTENDO** Premiär **UTE NU** Antal spelare **1** Testad Version **WII (PAL)** Rek. Ålder **12**

Genre **ÄVENTYR**

TEMPELRÄDER

I klassisk stil innehåller varje tempel en miniboss och en huvudboss. Precis som vanligt är dessa konfrontationer pampiga tillställningar med mycket taggar, tänder och taskig attityd.

VI ❤️ DIG
ÄLSKVÄRT SPEL



FAKTA

MÄNNISKA ELLER VARG

I grund och botten följer Twilight Princess samma formel som tidigare spel i serien: utforska tempel, klura på gåtor och hitta nya föremål som hjälper dig vidare. I början är du fast som antingen varg eller människa långa perioder, men senare kan du skifta form när som helst.

TIPS

SPELA ÄVEN

The Legend of Zelda: The Wind Waker **9/16**
GAMECUBE
Stilistiskt fulländat söderhavsäventyr.

Förväntningarna och kraven på Links simultana Wii-debut och Gamecube-sorti har varit närmast omänskligt höga. Att Nintendo i det läget går ut och lovar att Twilight Princess ska bli "större och bättre än Ocarina of Time" är redigt kaxigt. Efter 45 timmars spelnivå är David helt beredd att hålla med.

Mitt allra första möte med den spetsörade ynglingen var dock lite trevande. Jag får valla får, meta fisk och lära ut kvistfåktandets ädla konst till traktens barn utan att så mycket som ett knyst hörs om vare sig trekraft, mästarsvård eller ofattbart onda saker i görningen. Nej, inte förrän jag dras in bakom den mystiska skymningsridå som delar Hyrule i tu börjar jag ana att något inte står rätt till. Och då är jag inte ens människa längre.

Jag har nämligen förvandlats till en varg. Omständigheterna är oklara, men en stenhård, arg och lurvig varg är jag i alla fall. Tillsammans med min nyfunna och något opålitliga kompanjon Midna påbörjar jag färden upp ur katakomberna på jakt efter en viss skymningsprinsessa. Och det krävs inte mer än



JAG SER LJUSET På bild ser inte Twilight Princess särskilt snyggt ut. Vatten-, eld- och rökeffekter håller dock god kvalitet och det vackra ljusarbetet imponerar stort. Men framför allt annat är spelet ett praktexempel på stilsäker och genomarbetad design.

att ta del av hennes berättelse uppe i tornet för att förstå att Twilight Princess handling är seriens mörkaste och mest komplexa hittills.

Att någon timme senare, återigen på två ben och iklädd den klassiskt gröna tunikan, äntligen få ge sig i kast med det första templet är som att packa upp en efterlängtnad klapp på julafton. Det inledande skogstemplet är en klockren start och sedan blir det bara bättre. Längre fram i spelet lurar skapelser som tar upp kampen med Ocarina of Times vatten-tempel och Majora's Masks Stone Tower om titeln "jävlignast i serien"; hjärnskrynklande konstruktioner där varje rum

känns som en personlig kamp mellan dig och bandesignern och varje erövrad nyckel ger samma tillfredsställelse som ett löst korsord eller en knäckt sudoku. Underbar speldesign i sin allra renaste form.

Tekniskt sett är spelet inte perfekt, antalet polygoner hålls hela tiden på en blygsam nivå och en del texturer ser i ärlighetens namn inte så bra ut. Men det Zelda tappar i teknik tar det igen i konstnärlig utformning. Skymningsvärlden fullkomligen skimrar i giftiga neonpasteller och under den gulsvarta himmelen svävar monstruösa varelser,

KLING OCH KLANG Striderna går i grund och botten till på samma sätt som tidigare. Med Z-knappen läses sikten på en fiende som du sedan enkelt kan cirkla runt eller backa från. Dock finns det ett flertal gömda svärdstekniker i spelet som ger ytterligare en dimension till klingklimrandet, ifall du hittar dem.



FÖLJESLAGAREN

Ända sedan Ocarina of Time har Link haft en följeslagare med sig på sina äventyr. Midna är den klart skönaste hittills. Med en bitsk humor och en underbar utstrålning påminner hon inte så lite om en Lilla My med magiska krafter.



Den som förväntar sig en aha-upplevelse anno 1998 riskerar att bli besviken. Dock, med detta sagt är Links senaste äventyr faktiskt både större och bättre än sin spirituella föregångare. En 45 timmar lång tour de force i ren och pur spelmagi och en välkommen motpol till samtidens obligatoriska HD-hets och allmänna prestandarace. Bredvid grafikmonster som Gears of War ser det inte speciellt imponerande ut, men det är bara för att du glömt bort att sann skönhet kommer inifrån.

Egentligen skulle jag vilja ta dig med så mycket längre. Jag skulle vilja berätta om allt jag har upplevt och alla människor jag har träffat. Jag skulle vilja dissekera vartenda rum i vartenda tempel och skryta om alla häftiga bossar jag besegrat. Men det skulle vara att ta ifrån dig möjligheten att få upptäcka allt det där själv. Så därför väljer jag att avsluta här, precis i början.

Jag lämnar Link när han för första gången rider ut över Hyrules södra slätter och låter dig ta över. Vart ni tar vägen härifrån är upp till dig och honom. Jag har redan gjort min resa tillsammans med Link och älskat varenda sekund. Nu är det din tur.

David Fukamachi Regnfors

BETYG 10/10

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

HELT FANTASTISKT!

- Underbar stämning, fantastisk spelmekanik, otroligt omfångsrikt, spännande design och årets vackraste musik
- En del lågupplösta texturer

SOM EN VARG 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.

inspirerade av Disneys kultfilm Tron och doppade i Wind Wakers cel-shading. Det är vackert, trolskt och kontraster mot den semirealistiska miljön briljant.

Hyrules invånare har ritats med kärleksfull pensel och en god portion skruvad humor. I kombination med envälskriven dialog får alla skumma möten mig att skratta högt äventyret igenom. Men det som slutligen får mig att smälta är musiken. Samarbetet med Toru Minegishi har resulterat i storslagna och mångfacetterade kompositioner med en fantastisk känsla för melodier. Hjärtskärande vackra herdevisor, pampiga stridsteman och mystiska tempelslingor förgyller resan genom Hyrule i Koji Kondos bästa soundtrack någonsin.

Om The Legend of Zelda: Ocarina of Time var revolution så är Twilight Princess evolution.



FAKTA

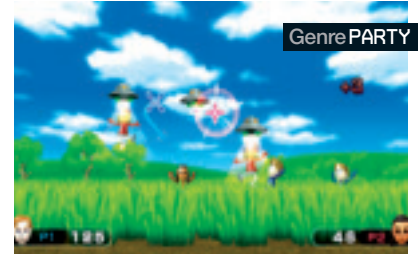
MIN SVÄRDARM

Så fort det stod klart att Links svärd i Wii-versionen av spelet skulle svingas med Wii-fjärren har domedagsprofeterna mäsasat katastrof. Så? Njæ, det fungerar faktiskt bra. Den fruktade armkrampen lyser med sin frånvaro och framförallt har snabbheten och precisionen i distansvapnen förbättrats något oerhört.

WII PLAY

Nintendo lär dig fiska och skjuta ankor i äkta Wii-style

Plattform **Wii** Utvecklare **NINTENDO** Utgivare **NINTENDO** Premiär **LTE NU** Antal spelare **1-2** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **3**



PAKETPRIS Wii Play säljs tillsammans med en extra Wii-fjärr till samma pris som vanliga spel till konsolen.

I grund och botten är Wii Play en sammanställning av de olika små speldemonstrationer Nintendo visade upp på E3-mässan tidigare i år. Du kan skjuta ankor och tefat i ett Duck Hunt-inspirerat minispel, bordtennis på Pong-vis i ett annat och rida på kossor av tyg i ett tredje. De totalt nio spelen läses upp i turordning och är tänkta att gradvis lära spelaren Wii-fjärrens alla olika funktioner. Du pekar, siktar, drar, vänder, vrider och skakar i en härlig röra.

Det låter ju lovande, så du sätter en Wii-fjärr i handen på valfri familjemedlem, tar en själv och så sätter ni igång och skapar er varsin Mii. Precis som i Wii Sports följer nämligen ditt digitala alter ego med dig genom många av minispelen. Sedan är det dags att ta sig an själva spelandet. Det är rätt snabbt avklarat och efter en knapp timme har ni fått koll på saker och ting och är redo att gå vidare mot mer avancerade upplevelser. Maskinen är förklarad, köpet rättfärdigt och saken bifadd. Wii Play har fyllt sin funktion.

Ja, för som läromedel fungerar Wii Play utmärkt, det har jag empiriska bevis på med min egen familj. Som spel betraktat har det dock sina brister. Några av minispelen är så pass roliga att de med nöje kan spelas om flera gånger. Flera andra är dock överdrivet enkla och så pass avskalade att fem minuter är allt vad de får. Det märks tydligt att det är rena teknikdemos det rör sig om och Nintendo har i merparten av spelen inte ens bemödat sig att lägga till flera banor eller spellägen. Synd, för att med förhållandevis enkla medel hade Wii Play kunnat förvandlas till ett fullödigt spel. Istället stannar det vid att vara en samling pedagogiskt korrekta, spelmekaniska demonstrationer med begränsat omspelningsvärde. Med det sagt och till sitt låga pris kan dock Wii Play rekommenderas till alla som vill ha en extra Wii-fjärr. För att rädda familjefriden om inte annat.

David Fukamachi Regnfors

BETYG 6/10

Grafik 5/10 Ljud 5/10 Spelbarhet 8/10 Hållbarhet 4/10

EN LEKTION I FINMOTORIK

- Kul introduktion till Wii-fjärren, lättillgängligt, lågt pris
- Dåligt återspelningsvärde, tunnt med innehåll

"LEGACY WILL CHANGE YOUR PERCEPTIONS OF *STAR TREK* VIDEO GAMES."

- GAME INFORMER

STAR TREK LEGACY



FIVE CAPTAINS. THREE ERAS. ONE LEGACY.

"IT REALLY CAPTURES THE BEAUTIFUL GRANDEUR OF *STAR TREK* COMBAT."

-GAMESPOT

40 YEARS OF STAR TREK
IN ONE GAME.



EPIC REAL-TIME
STARFLEET COMBAT.



INTENSE MULTIPLAYER
FOR UP TO 4 PLAYERS.



STAR TREK, Legacy™ © 2006 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Published and distributed by Ubisoft Entertainment with Bethesda Softworks LLC. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.™ & © 2006 CBS Studios Inc. STAR TREK and Related Marks are Trademarks of CBS Studios Inc. All Rights Reserved. CBS, the CBS EYE logo, and related marks are trademarks of CBS Broadcasting Inc. All Rights Reserved. © & © 2006 Paramount Pictures. All Rights Reserved. Developed in association with Mad Doc Software, LLC. Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Mad Doc Software, Mad Doc, MadD, MadAI, MadVR, the Mad Doc flag logo, and the Mad Doc pill logo are either registered trademarks or trademarks of Mad Doc Software, LLC, in the United States and worldwide. All rights are reserved. Uses Bink Video Technology. Copyright © 1997-2006 by RAD Game Tools, Inc. Uses ENet. Copyright © 2002 Lee Salzman. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, the Xbox logo, and the Xbox Live logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. This entertainment software product contains software technology licensed from Activision Publishing, Inc. © 2006. "Activision" is a registered trademark of Activision, Inc. All Rights Reserved. Copyright © 1997-2006 by RAD Game Tools, Inc.



G25 RACING WHEEL

Logitechs svindyra toppratt är nästan som på riktigt, och vi fullkomligen älskar den!

Passar till PC/PS2/PS3 Tillverkare LOGITECH Distributör AXCOM Rekommenderat pris 2995,-



Jag är darrig i händerna och det är nästan svårt att skriva det här. Varför? Jag har precis kört 25 varv i Simbins senaste racingsimulator Race utrustad med Logitechs nya toppratt.

Ratten är utförd i störtskönt perforerat och äkta skinn. Det finns bara två knappar på ratten, förutom växelpaddlarna. Inget som distraherar i onödan alltså. Desto fler finns det

Logitechs G25 är en underbar ratt som får sina plastiga småbröder att blekna fullständigt...

på enheten med växelspaken. Där hittar vi, förutom, ett digitalt styrkors också åtta programmerbara knappar samt ett mekaniskt vred för att ställa om växelspaken från 6-växlat H-läge (vanlig växellåda) till sekventiell (dra upp och ner). Det är klockrent att man kan välja växlingsläge och det bidrar verkligen till känslan att ha samma växlingsmetod som bilen man får tillfället rattar har. Tyvärr är känslan i spaken, främst när man använder det manuella läget något slapp och överrensstämmer inte riktigt

den övriga byggkvaliteten utan att för den skull vara direkt dålig.

Pedalstället är bestyckat med tre pedalar varav en är kopplingen. Pedalerna är i metall och snyggt perforerade. Tryckmotståndet är mycket starkare än de till billigare rattar och också olika styv mellan pedalerna. Gasen är relativt lätt medan bromsen är rejält hård. Man kan också fälla ner en taggig plastläpp som

biter sig fast i mattan om du skulle ha en sådan på golvet. Bara en sådan detalj att alla enheter har förberedda, gängade hål på undersidan för fast montering visar att det här paketet riktar sig till de som tar sitt datorrattande på fullaste allvar. De som har bensin i blodet.

Förutom att den allmänna kvaliteten på hela paketet är av yppersta klass (och helt saknar konkurrens) så är det kraften och precisionen i Force Feedback-motorn som är den stora behållningen. Den är inget annat än mäktigt och



FAKTA

238 000 KRONOR FÖR EN RATT?

Tycker du att 3000 spänn är mycket för en ratt? Då kan du istället tänka på de 230 000 kronor som en helt vanlig F1-ratt går lös på. Detta tekniska underverk av titan, kolfiber och tokavancerad elektronik låter Michael Schumacher och hans polare byta växel, ställa in differentialen och mycket, mycket mer. Då är den i och för sig anpassad speciellt för dina händer och är komplett med snabblåsmekanism. Synd bara att man inte får med någon bil för det priset, eller åtminstone en brandsäker överallt...

man får ibland nästan kämpa för att få sitt uppstyvade, servolösa racing-as till bil att gå dit man vill; precis som på riktigt. Därav mina fortfarande darriga tassar.

Logitechs G25 är en underbar ratt som får sina plastiga småbröder såsom Logitech Formula Force EX, Logitech Momo Racing eller Saitek R440 Force Wheel Force att blekna fullständigt. Är du seriös racing-spelsfantast, älskar GTR-spelen, Live for Speed, Race, Grand Prix Legends och GT Legends och saknar den där riktiga skärpan med din befintliga kringla? Har du pantat massor med burkar och har pengar över? Köp en sån här i julklopp till dig själv, du kommer definitivt inte att bli besviken.

Martin Forslund

BETYG 9/10

Design 9/10 Kvalitet 9/10 Hållbarhet 9/10 Prisvärdhet 8/10

VÄRLDENS BÄSTA RATT

Urstark Force Feedback, sanslöst bra utförande

Väldigt väldigt dyr...

FRAGS = CASH



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 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.

Register now and try our service, free of charge.

gamelio.com
PC-GAMING WITH MONEY AT STAKE

EXCITE BIKE

Småputtriga pixelcrossar, grym musik och tokroliga banor utgjorde ett av 8-bitserans bästa spel

Plattform NES Utvecklare NINTENDO Utgivare NINTENDO Släpptes 1986

Excite Bike var ett av de få spel som lanserades tillsammans med NES i Sverige 1986. Det enkla, men då avancerade, motorcykel-spelet blev snabbt omåttligt populärt och är faktiskt det mest sålda spelet från lanseringen.

Men Excite Bikes historia började två år tidigare i Japan, där det då lilla företaget Nintendo börjat vittra blod efter framgångarna med NES. För att bredda

en idé han senare vidareutvecklade till det som blev Super Mario Bros. Det gav spelet mer liv eftersom man aldrig visste vad som väntade framför den lilla knattriga motocrossen.

Vad som verkligen lyfte spelet och fick det att hålla oändligt länge är en funktion som många spelare än idag saknar i spel, nämligen möjligheten att designa egna banor. Excitebike var faktiskt först med det. De flesta spelare

med Famicom Data Recorder, en bandstation som kopplades in i NES-enheten varpå man kunde spara data. Nu fanns bara menyerna kvar, men utan att de gick att använda och utan information om varför. På skolgårdarna runt om i Sverige snackades det ofta om tips på hur man kunde göra för att lyckas spara banorna och de allra häftigaste påstod såklart att de hade lyckats. Först 2004 i

NES Classics-serien till Gameboy Advance släpptes en version av Excitebike där man fick spara sina mödosamt skapade banor.

Än idag är Excitebike superkul och hur många gånger man än kör en bana hittar man nya sätt att tjäna in någon ynka hundradel. Inte illa för ett spel som just fyllt 22 år.

_Jonas Mäki

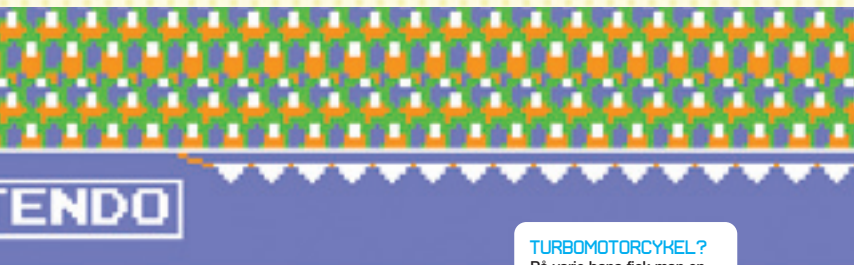
Vad som verkligen lyfte Excite Bike var möjligheten att designa egna banor

målgruppen bad man sina bästa producenter att ta fram ett motorsport-spel, vilket var något helt nytt för Nintendo.

Resultatet blev lysande men också otroligt nyskapande i en tid då motorsport var något som spelades sett rakt uppifrån. Shigeru hade en idé om att man istället skulle köra från vänster till höger,

gjorde därför helt nya banor varje dag med de 19 objekt som stod till förfogande. Därbland fanns exempelvis livsfarliga 45-gradershopp, lera och branta backar.

Dock gick varken banor eller banrekord att spara, trots att funktionen fanns i spelets menyer. Det berodde på att Excitebike i Japan var kompatibel



TURBOMOTORCYKEL?

På varje bana fick man en tid som skulle slås. Var man mer än åtta sekunder efter missade man pallplatsen. För att lyckas fick man se till att hushålla med turbon för att undvika överhettning.



2K SPORTS NHL 2K7

THE NHL'S MOST VALUABLE PLAYER

CINEMOTION – BRING THE ON-ICE ACTION TO LIFE.

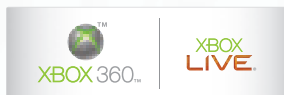
PROCONTROL™ 2K7 – EXPANDED CONTROLS LET YOU GUIDE THE ACTION!

SKATING PERFECTION – ALL-NEW TURNING, CROSSOVER, GLIDING, AND PUCK HANDLING ANIMATIONS.

ACTION CAM – AN ALL NEW DYNAMIC CAMERA BRINGS YOU CLOSER TO THE ICE THAN EVER BEFORE.



PlayStation®2



www.kemedia.com
K.E. Media hänvisar till närmaste återförsäljare på tel. 0431 - 44 41 52 K.E. MEDIA

Developed by Kush Games. © 2006 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. 2K Sports, the 2K Sports logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. NHL and the NHL Shield are registered trademarks of the National Hockey League. All NHL logos and marks and team logos and marks depicted herein are the property of the NHL and the respective teams and may not be reproduced without the prior written consent of NHL Enterprises, L.P. © 2006. All rights reserved. © NHLPA. NHL 2K7 is an Officially Licensed Product of the NHLPA. NHLPA, National Hockey League Players' Association and the NHLPA logo are trademarks of the NHLPA and are used under license by 2K Sports. "PlayStation" and the "B" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, the Xbox logos, and the Xbox Live logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. 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 månadens listor...

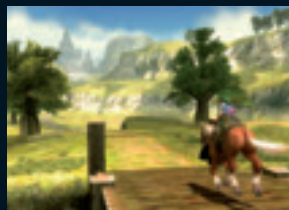
FÄRSKA TOPPLISTOR FRÅN SPELVÄRLDEN

Försäljningslistor varje vecka: www.gamereactor.se

REDAKTIONEN

Månadens mest älskade...

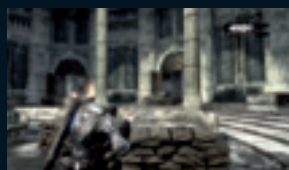
Uppmätt i allmän TV-tid i redaktionens spelrum och interna slagsmål om fjärrkontrollen



THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

NINTENDO WII

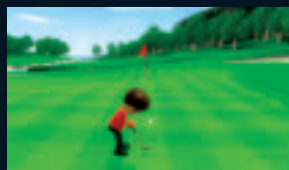
Den som rusar igenom spelet kan nog rädda Hyrule på under fyrtio timmar, men har då å andra sidan missat det mesta i denna fantastiska saga. Under den gångna månaden har till och med redaktionens mest inbitna äventyrshatare knuffat block, pilat monster och fiskat med Wii-fjärren för glatta livet i i årets bästa äventyr.



GEARS OF WAR

XBOX 360

Att motorsågsmyrda grymtande Locustsvin är roligt. Så roligt att flera av oss på redaktionen vid det här laget spelat igenom Gears of War flera gånger. Vi har även, precis som förra månaden, spenderat mycket tid online och gjort vårt bästa för att inte förnedras fullständigt av fingerflinka läsare.



WII SPORTS

NINTENDO WII

Ända sedan vi fick vår Wii har Benke legat i daglig träning i alla fem sporterna vilket gjort honom närmast oslagbar. Inte ens golfar-Martin eller hurt-David har haft något att sätta emot den bleke och spinkige nyhetsredaktörens hysteriska armrörelser och svettfrankallande spelstil.



STREET FIGHTER ALPHA ANTHOLOGY

PLAYSTATION 2

Tekken 5 har fått vila den senaste månaden. Ja, förhållandevis i alla fall. Istället har vi spelat kriminellt mycket Street Fighter Alpha 3 mot varandra och återigen (deprimerande nog) är det Petter som stjälar vinnarpelnen för det mesta.



SVERIGE TOPP 20

1:0 GEARS OF WAR

Format XBOX 360 Gamereactors betyg 10/10

2:0 THE SIMS 2: DJURLIV

Format PC Gamereactors betyg 5/10

3:0 GEARS OF WAR COLLECTORS EDITION

Format XBOX 360 Gamereactors betyg 10/10

4:0 CALL OF DUTY 3

Format XBOX 360 Gamereactors betyg 9/10

5:0 NEED FOR SPEED: CARBON

Format PLAYSTATION 2 Gamereactors betyg 7/10

6:0 MEDIEVAL II: TOTAL WAR

Format PC Gamereactors betyg 8/10

7:0 SINGSTAR SVENSKA HITS

Format PLAYSTATION 2 Gamereactors betyg 7/10

8:0 NEVERWINTER NIGHTS 2

Format PC Gamereactors betyg 8/10

9:0 BATTLEFIELD 2142

Format PC Gamereactors betyg 7/10

10:0 SINGSTAR LEGENDS

Format PLAYSTATION 2 Gamereactors betyg 7/10

11:0 NEED FOR SPEED: CARBON

Format XBOX 360 Gamereactors betyg 7/10

12:0 TONY HAWK'S PROJECT 8

Format XBOX 360 Gamereactors betyg 7/10

13:e THE SIMS 2

Format PC Gamereactors betyg 8/10

14:e BUZZ: THE SPORTS QUIZ

Format PLAYSTATION 2 Gamereactors betyg 5/10

15:e LASSE-MAJAS DETEKTIVBYRÅ

Format PC Gamereactors betyg --

16:e POKÉMON MYSTERY DUNGEON: BLUE RESCUE TEAM

Format DS Gamereactors betyg 4/10

17:e POKÉMON MYSTERY DUNGEON: RED RESCUE TEAM

Format GBA Gamereactors betyg 5/10

18:e FIFA 07

Format PLAYSTATION 2 Gamereactors betyg 7/10

19:e THE SIMS 2: KLAPPAT & KLART

Format PC Gamereactors betyg --

20:e BATTLEFIELD 2

Format PC Gamereactors betyg 9/10

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

JAPAN TOPP 10

1	GENERAL KNOWLEDGE TRAINING	DS
2	KIRBY SQUEAK SQUAD	DS
3	POKÉMON DIAMOND	DS
4	POKÉMON PEARL	DS
5	WINNING ELEVEN DS	DS
6	SENGOKU MUSOU 2 EMPIRES	PS2
7	NEW SUPER MARIO BROS	DS
8	BRAIN TRAINING 2	DS
9	ANIMAL CROSSING: WILD WORLD	DS
10	YAKUZA (THE BEST)	PS2

Källa: Media Create

USA TOPP 10

1	SCARFACE: THE WORLD IS YOURS	PS2
2	SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT	XBOX 360
3	MADDEN NFL 07	PS2
4	TIGER WOODS PGA TOUR 07	XBOX 360
5	MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON	PS2
6	NBA LIVE 07	PS2
7	SCARFACE: THE WORLD IS YOURS	XBOX
8	MARVEL ULTIMATE ALLIANCE	XBOX 360
9	FIFA 07	PS2
10	CANIS CANEM EDIT	PS2

Källa: NPD Funworld (OBS! Endast konsolspel)



ENGLAND TOPP 10

1	FIFA 07	MULTI
2	NEED FOR SPEED: CARBON	MULTI
3	GEARS OF WAR	XBOX 360
4	THE SIMS 2: DJURLIV	MULTI
5	PRO EVOLUTION SOCCER 6	MULTI
6	WWE SMACKDOWN VS RAW 2007	MULTI
7	CALL OF DUTY 3	MULTI
8	LEGO STAR WARS II: THE ORIGINAL TRILOGY	MULTI
9	BRATZ: FOREVER DIAMONDZ	MULTI
10	GRAND THEFT AUTO: VICE CITY STORIES	PSP

Källa: Chartrack



Gamereactor

Sjulskalendar

NY SMASKIG LUCKA VARJE DAG!



Vinn spelpriser för över
500000 KR!

Tävla med Gamereactor i årets största speltävling!

Hundratals spel (såsom Rainbow Six Vegas, Gears of War, GTR 2, Medieval II, Tony Hawk's Project 8, Metal Gear Solid 3: Subsistence) finns att vinna tillsammans med spelkonsoler som Wii, Xbox 360, PSP och DS, gamermöss, ljudsystem, DVD-filmer och mycket mycket mer...

Välkommen in!

WWW.GAMEREACTOR.SE

TÄVLING

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

TA CHANSEN ATT VINNA:

LOGITECHS SMASKIGA DUNDERPAKET

Japp, nu har du chansen att vinna ett paket från Logitech som innehåller en hel drös smaskiga prylar. Eller vad sägs om tre olika lasermöss, tre olika handkontroller och en MOMO-ratt och... Najs va? genom att svara rätt på frågorna nedan har just du chans att kamma hem detta överpaket.

- 1 Vilken av följande är inte en Logitech-produkt?**
1: Action Controller X: Precision Controller 2: Pocket Controller
- 2 Vad tycker Gamereactor om Logitechs MOMO-ratt?**
1: Superb! X: Medelmåttig 2: Usel
- 3 Vad står förkortningen "PS2" för?**
1: Perfect Score 2 X: Playstation 2 2: Pricksäker 2

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



VINNARNA PRESENTERAS PÅ GAMEREACTOR.SE



VINN ETT EXEMPLAR AV

TOM CLANCY'S

RAINBOW SIX VEGAS

Genom att svara på de tre frågorna nedan kan du vinna ett exemplar av Ubisofts genomsuperba Rainbow Six Vegas till Xbox 360

- 1 Vem är Tom Clancy?**
1: En författare X: En terrorist 2: En polis
- 2 I vilken delstat ligger Las Vegas?**
1: Kalifornien X: Arizona 2: Nevada
- 3 Vilket betyg gav Gamereactor Rainbow Six Vegas?**
1: 7/10 X: 8/10 2: 9/10

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

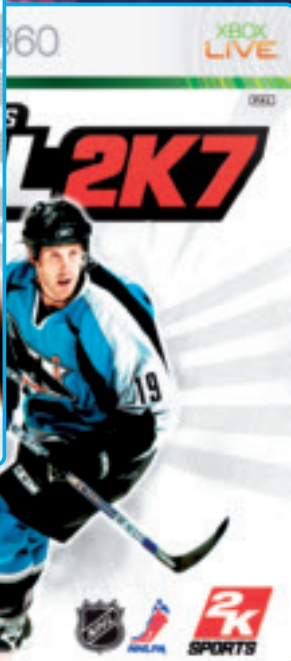


PlayStation 2



ÄR ONLINE SPIELBAR

2K SPORTS
NBA 2K7



MILDA MATILDA!

VINN GRYMT SPORTPAKET

- 1** Vilket lag vann fjolårets NBA-mästerskap?
1: Dallas Mavericks X: LA Lakers 2: Miami Heat
- 2** Vilken svensk har gjort flest mål i NHL någonsin?
1: Peter Forsberg X: Börje Salming 2: Mats Sundin
- 3** Vilket företag tillverkar matchbollarna i NBA?
1: Spalding X: Converse 2: Molten

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



TA CHANSEN ATT VINNA: SMASKIGT METAL GEAR- PAKET!

Metal Gear Solid 3: Subsistence (Playstation 2) är en kraftigt förbättrad nyversion av det redan superba Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Metal Gear Solid: Digital Graphic Novel är en stilistisk, interaktiv serietidning till din PSP. Nu har du chansen att vinna dem båda tillsammans med en limiterad Metal Gear-bok och musiken från Snake Eater på en ursnygg LP-skiva!

- 1** Vad heter producenten bakom Metal Gear-spelserien?
1: Hideo Kojima X: Yuji Naka 2: Gabe Newell
- 2** När släpptes Metal Gear Solid 2?
1: 1996 X: 2002 2: 2006
- 3** Vilket betyg delade Gamereactor ut till Metal Gear Solid 3: Snake Eater?
1: 9/10 X: 8/10 2: 6/10

Skriv ned rätt svarsalternativ, märk ditt brev eller mail med "MGS3" och skicka det till tavling@gamereactor.se eller till: Gamereactor, Hamngatan 10, 831 33 Östersund.

Vi lottar även ut Fox Hound-tröjor samt exklusiva Metal Gear 3-soundtrack på Gamereactor.se!

PlayStation 2



WITH NET PLAY

KONAMI



RAYMAN®

RAVING RABBIDS

The Invasion
has begun!

Who can stop them?

Check out on
www.raymanzone.com



Wii

PlayStation 2



PC

GAME BOY ADVANCE

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Rayman, Raving Rabbids, the character of Rayman, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. RAVING RABBIDS is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. GAME BOY ADVANCE, WII, PS2, and the Wii logo are trademarks of Nintendo.



UBISOFT



MÅNADENS SUPERHJÄLTE

MEDIOKERT

Är det en fågel? Ett tåg? Ett flygplan...? Nej, det är Stålmannen

Superman Returns

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

Inledningen är storartad. När det klassiska ledmotivet går igång och Marlon Brandos röst ljuder genom världsrymden är det som att DC Comics triksåklädda superhjärte egentligen aldrig varit borta. Det intrycket förstärks ytterligare när det står klart att Bryan Singer integrerat handlingen med de bägge första filmerna, och i princip plockar upp trådarna som andra filmen lämnade efter sig. Men även om det känns som om att det inte förlutit någon tid så upptäcker Stålmannen att det hänt ett och annat när han återvänder till Metropolis efter fem års frånvaro. Lois Lane har gått och skaffat både barn och karl och hans ärkefiende Lex Luthor är på fri fot i full färd

med att smida nya planer. Den här gången ska jorden översvämmas så att han kan tjäna en hacka på att sälja ut kvarvarande mark.

Med kuriositetsdialoger lånade rakt av från originalfilmen och den samstämmiga handlingen blir Singer låst och beroende av folks minnen och kunskaper om ursprungsfilmerna. Något som med facit i hand känns som en taktisk blunder. Han hade ett gyllene tillfälle att göra som sin kollega Christopher Nolan gjorde i *Batman Begins*; starta om från noll och göra något fristående. Med tanke på alla tekniska landvinningar sedan det begav sig på 70-talet borde det vara som skraddarsytt för Stålmannen att svischa runt och rädda jorden. Nu hänger istället arvet efter originalfilmerna och tynger ner hela produktionen vilket framförallt märks i det något

forcerade manuset som bitvis tvingas till nödlösningar. Singer kunde kompensera det med tyngre personregi och explosiva actionsekvenser men nöjer sig med två plikt-skyldiga adrenalinnummer.

Filmens behållning, förutom det nostalgirus som infinner sig av att återigen se Stålmannen sväva ovanför Metropolis, är den bildsköne nykomlingen Brandon Routh. Han axlar manteln efter Christopher Reeve på ett felfritt sätt, både som den hopplöst tafatte Clark Kent och som, i den här filmen tydligare än någonsin, rödblå Messias-figur.

I slutändan framstår 2006 mer och mer som året då superhjältarna, med *X-Men: The Last Stand* och *Superman Returns* i spetsen, misslyckades med att infria mila lite för högt ställda förväntningar. **6/10**



Nacho Libre

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

Ignacio är en hopplöst usel kok på ett kloster i Mexiko, i alla fall under dagtid. När mörkret faller drar han på sig mask och trikåer och blir fribrottaren Nacho som slåss för att vinna pengar till barnhemmet där han själv växte upp.

Det märks nästan smärtsamt tydligt att Jared Hess har ett antal miljoner mer med sig än när han regisserade *Napoleon Dynamite*. De charmiga och tafatta närbilderna på köttbiffar är utbytta mot distinkt ljussättning och proffsiga kameravinklar. Kvar finns lite av den mörka och udda humorn men som väntat med tanke på huvudrollsinnehavaren är det yvig slapstick och grimaser som dominerar. Jack Black, komplett med dråplig latino-accent, i en Jared Hess-film; man behöver inte vara lagt åt det alltför utopiska hållet för att på förhand måla ut *Nacho Libre* som årtiondets skrattefest.

Nu blir det istället en smårolig fnitterstund vilket inte är fy skam det heller. Men aningen besviken på hur Jared Hess förvalt sin nyvunna storbudgetstatus är jag allt. **6/10**



The Squid and the Whale

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

Brooklyn, 1986. Författarmakarna Berkman's äktenskap knakar i fogarna och tvingas efter en tids missämja gå skilda vägar. De bägge sönernas lojalitet slits mellan föräldrarna och det där med delad vårdnad framstår inte som en lika bra idé i verkligheten som på pappret.

Skilsmässor på film har en tendens att bli sentimentala och övertydliga, *Squid and the Whale* däremot tillhör en lite modernare och förfinad skilsmässoskola. Säkerligen gynnad av det självbiografiska anslaget skildrar regissören Noah Baumbach händelseförloppen utifrån barnens perspektiv, framförallt den äldste tonårspojken som söker sin tillflyktsort i plagierade Pink Floyd-låtar. Den bitterljuva tonen och de minimalistiska uttrycksmedlen ger skådespelarna gott om utrymme att glänsa vilket de inte är sena att ta till vara på. Woody Allen är fortfarande ohotad när det gäller att porträttera New Yorks cyniska kulturellits alla vemödoter men *Squid and the Whale* utmanar friskt och lyckosamt. **8/10**



The Break-Up

Genre **KOMEDI**
Premiär UTE NU
Text ERIK NILSSON RANTA

Jag har aldrig sett någon som helst underhållning i att göra slut. Det har nog ingen. Ändå är tanken att vi ska skratta åt *Break-Up*. En romantisk komedi om att göra slut. Är det bara jag som inte ser logiken?

Handlingen kretsar kring paret Gary (Vince Vaughn) och Brooke (Jennifer Aniston) som efter en längre tids förhållande känner hur det börjar knaka i fogarna. Brooke tröttnar på Garys egoistiska sätt och gör helt sonika slut. Det hade kunnat sluta där, om det inte vore för att ingen av de vill flytta ut ur den fina lägenheten de äger tillsammans. Ett krig tar sin början, där målet är att driva den andre till vansinne och få denne att flytta ut ur lägenheten. *Break-Up* är 105 minuter av ständigt gapande, bråkande och karaktärer som i sina bästa stunder beter sig som extremt griniga femåringar.

Det är roligt en stund, men ganska fort blir munhuggen, som ligger på rena sandlådenivån, enerverande och det ständiga grålen blir mer huvudvärk än skratkramp. **4/10**



Bilar

Genre **KOMEDI**
Premiär UTE NU
Text ERIK NILSSON RANTA

Jag minns det som igår. Sommaren 1995, jag var 8 år gammal och skulle se *Toy Story*. Världens första datoranimerade långfilm. Det var en magisk upplevelse. När jag nu, 11 år senare, har sett Pixars senaste film *Bilar* är jag inte riktigt lika imponerad. Historien om den kaxiga rallybilen Lightning McQueen som blir till en bättre individ efter att ha umgåtts med jordnära lantisar är sockersöt och fylld av fina moralkakor, men också väldigt, väldigt tråkig.

Karaktärerna är ytliga, röst-skådespelarna oengagerade och stora delar av handlingen har man stulit från komedin *Doc Hollywood*. Ändå har jag svårt att inte charmas av de gulligt designade karaktärerna och de fantastiska animationerna som visar hur mycket utvecklingen gått framåt sedan *Toy Story*.

Att *Bilar* sen är en högst medioker Pixarfilm som inte kan mäta sig med *Superhjältarna* eller *Hitta Nemo* må så vara, det kommer ändå inte hindra smättingarna från att älska den. Det är trots allt de som utgör målgruppen. **6/10**

Grabbarna i Incubus förmedlar ett nytt lugn på nya skivan, som blandas med de mer punkigt jobbiga låtarna...



MÅNADENS SKÄGGIGASTE

LUGNARE

Incubus förflyttar sig rent musikaliskt åt fel håll, men även när de gör det, så gör de det bra...

Incubus LIGHT GRENADES

Genre ROCK
Text PETTER ENGELIN

Nu är den här, Incubus nya platta. Jag har väntat länge, och bara för att variera mig själv hade jag tänkt spalta upp min recension, låt för låt (nästan i alla all).

Första låten Quicksand - stämningsslåt innehållande en del knepiga ljud och svepande, lågmälda ljudmattor - är en entré till A Kiss to Send us Off som blir till någon slags osmaklig blandning mellan punk, trip-pop och pop - en låt jag mer än gärna hoppar över då jag lyssnar på Light Grenades.

Tredje låten Dig är då istället en av plattans absolut främsta där det mjuka och melodiska från dunderhiten Drive (Make Yourself) blandas med stora körer och en radiovänlig sångmelodi. Dig är kanske lite väl försiktig och feg när det kommer till Mike

Einzigers vanligtvis spännande gitarrspel. Det märks här såväl som på flera andra ställen att Incubus siktar nu i ännu större utsträckning på att hamna på radiospellistorna i USA, och därmed få den gigantiska igenkänning de idag saknar, men alltid varit förtjänta av.

Låt fyra, Anna Molly, är den första singeln från Light Grenades, och en perfekt sådan. Anna Molly skulle lika gärna kunna varit hämtad från förra skivan A Crow Left of the Murder och då i spellistan placerad strax bakom fantastiska Talk Shows On Mute. Energiskt, svängigt och med en fantastisk sångmelodi.

Light Grenades fortsätter på det mer mjuka spåret, med en del oroande inslag av en alltmer punkigt attityd. Nog för att Incubus sorteras under alternativ och experimentell rock, men låtar som Love Hurts, Earth to Bella Part 1 och Diamonds and Coal är för mesiga, för ointressanta och

för musikaliskt grundläggande för att på kunna representera en av världens mest spännande grupper.

Mycket därför känns titelspåret Light Grenades så malplacerat, då det är en ren punkdänga med hysteriskt tvåtakstempo och skrikig sång utan hänsyn till grundmelodin. Den påminner i och för sig ganska mycket om låten Pistole från A Crow Left of the Murder (som också den kändes väldigt malplacerad) men av lägre kvalitet.

Bättre blir det sen på skivans åttonde låt Oil and Water som känns som direkt hämtat från mästreliga Morning View från 2003.

Att förändra receptet från överbriljanta genomslags-skivan Make Yourself och Morning View så mycket som Incubus gjort finns det ingen anledning till. Musik ska utvecklas, inte minst inom denna genre, men Incubus är på väg åt fel håll.... 7/18



Paul Stanley

LIVE TO WIN
Genre ROCK
Text KONRAD CRONSIDE

Det var väl bara en tidsfråga. Nu när Gene Simmons har sin egen dokusåpa så kan jag förstå Paul Stanleys impuls att tycka att det är en bra idé att släppa nytt solomaterial. Men jag ska säga det på en gång, utan omsvep. Det här är en av de senaste comebackskivorna jag har hört i hela mitt liv.

Att Stanley är ansvarig för större delen av Kiss katalog inklusive många av de låtar vi minns och älskar framstår genom den här skivan som ett mysterium. Istället för att göra det han en gång gjorde så bra har han hämtat inspiration från amerikansk smömetal. Det låter obehagligt mycket som om Nickelback och Creed har börjat lyssna på Meat Loaf. Kassa grungeriff försöker bära upp en röst som inte har hållit på 20 år, helt utan framgång. Efter sista genomlysningen byter jag skiva i ett desperat försök att sluta känna mig smutsig. Nu återstår bara timmar av terapi och självvransakan med Destroyer för att lugna nerverna och minnas det som varit för att aldrig mer återkomma till det som är. 2/18



Von Herten Brothers

APPROACH
Genre ROCK
Text KONRAD CRONSIDE

Bland det bästa som finns är att sätta in en skiva i spelaren med ett totalt okänt band och bara älska det från första tonen. Det händer inte ofta. Men när första spåret på Von Herten Brothers nya skiva klockat in på åtta minuter och tolv sekunder är jag hänförd. Tre bröder från Helsingfors av alla ställen ger mig progressiv rock där referenserna till Pink Floyd och Led Zeppelin duggar tätt.

Över lag är det falsketter och långa pampiga arrangemang som dominerar och ibland ligger det på gränsen till att bli lite tjatigt. Men de lyckas lägga det där lilla extra till i princip alla låtar som gör att jag sugts tillbaka igen precis när uppmärksamheten börjar vandra åt ett annat håll. Det kan vara en tempoväxling eller en trumpet som smyger sig in och överraskar.

Det är sådant här som får mig att tro att det finns hopp för musikvärlden ändå. Dessutom inser jag att det fortfarande finns en massa bra band kvar där ute för Konrad att upptäcka, och ibland räcker det med att ta sig till Finland. 8/18



Robbie Williams

RUDEBOX
Genre POP
Text KONRAD CRONSIDE

Take Thats gamle rudeboy ligger sannerligen i. Knappt har hitsen från förra årets Intensive Care hunnit sluta snurra i etern innan han är tillbaka med en ny skiva. Lite förhastat kan man tycka, men jag tycker att den här skivan innehåller något av det som bästa mannen har gjort.

Och det sämsta. Inledande Rudebox, som även är skivans titel, är ett pinsamt bevis för att Robbie aldrig har kunnat och förmodligen aldrig kommer kunna rappa. Men så länge han håller sig borta från rimmandet är det bitvis riktigt bra. Detta är en högst ojämn skiva i fråga om sound och influenser. Det finns flörtar med 80-talets synthpop blandat med mycket covermaterial, till och med en på Manu Chaus Bongo Bong. Värld att nämna är the '90s som vinkar åt Robbies egen karriär.

Robbie ska hålla sig till att sjunga, för det gör han riktigt bra. Och när han gör det till musik producerad av kompetenta musiker blir det ännu bättre. Att det sedan mest är covers som får stå för det riktigt lysande kan jag låta passera. 6/18



Fattaru MINA DRÖMMARS STAD

Genre HIP-HOP
Text KONRAD CRONSIDE

- Har Fattaru alltid varit såhär bra? tänker jag när deras tredje skiva Mina Drömmars Stad snurrar igång. Rimmen sitter snortajt över funkiga beats och jag tvingas ändra på min gamla fördom om att Hip Hop gör sig bäst på engelska.

Jag tycker mig höra en del influenser från min personliga favorit bland den svenska hip hopen, Loop Troop. Speciellt öppningsspåret MDS intro och de följande spåren skulle kunna vara hämtat direkt från något av Embees tidigare verk. Bakåtlutad funk som glider in i öronen som en sänkt El-Camino. Men det finns även betydligt hårdare och mer minimala beats som på 100 koronor. En för övrigt klockren analys av vår generations prioriteringar. Vilket för mig in på rimmandet som är intelligent och befriat från de töntiga klyschor som svensk hip hop annars brukar tyngas av. Flowet är ännu bättre än det som gjorde att de här killarna tog hem Rap SM 2000 vid den späda åldern av 17 år. Sedan dess har Fattaru kommit en lång väg, inte lika arga men smartare och farligare. 7/18



Choose your Toon
Start your engines
race to **Victory!**



Race as your favourite Character in the brand new **Cartoon Network Racing Game**. Test your Toon Powers in 26 fun filled circuits.



NINTENDO DS PlayStation 2



www.kemedia.com
K.E. Media hänvisar till närmaste återförsäljare på tel. 0431 - 44 41 52





När ett ondskefullt mörker lägger sig över Hyrule stiger en ung pojke vid namnet Link fram. Tillsammans med en gåtfull flicka kallad Midna måste han hitta hjälten i sig själv och göra allt för att rädda Hyrule. I **The Legend of Zelda: Twilight Princess** styr du ditt svärd, sköld, pilbåge och andra föremål med de rörelsekänsliga handkontrollerna. Detta ger en enorm inlevelse och närvarokänsla på ett sätt som inte skådats tidigare.



8 december

wii
move you

