

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

GRATIS
TIDNING
Februari 2007
Nummer 44

Game reactor®

Skandinavians största speltidning

www.gamereactor.se



EXKLUSIV!

JUICED 2

Saftiga kärror, nattsvarta stadsgator och lukten
av bränt gummi... vi har testat Juiced 2!



MIKAEL

EMIL

PETTER

MARTIN

KRISTOFFER

BENGT

JONAS

JESPER

SOPHIE

DAVID

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 Hegevall (petter@gamereactor.se) **REDAKTÖR** Bengt Lemne (bengt@gamereactor.se) **ANSVARIG UTGIVARE** Petter Hegevall **GRAFISK FORM** Petter Hegevall **ILLUSTRATIONER** Petter Hegevall **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, P. Arbman, Love Bolin, Martin Forsslund, Kristoffer Hansson **INTERNET** www.gamereactor.se **PRENUMERATION** Teckna ett eller två år på www.gamereactor.se **UPPLAGA** 60 000 exemplar **PERIODICITET** 10 nr/år (januari och juli uteslutna) **TRYCK** Colorprint Danmark **DISTRIBUTION** Pan Nordic Logistics **ANNONSER** Mollgan & Co 08-317600 (leif.persson@gamereactor.se)

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

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



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

TESTAD VERSION:

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

ÄLSKVÄRT SPEL:

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

REKOMMENDERAD ÅLDSERSGRÄNS:

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.

**Årets häftigaste actionthriller
finns äntligen på DVD!**

SAMUEL L. JACKSON



På DVD nu!

**Sit back. Relax.
Enjoy the fright.**

**"...intensiv
underhållning."**

DAGENS NYHETER

**"...sommarens
mest oväntade
motherfuckin' hit."**

EXPRESSEN



SvD



HEMMAKVÄLL®

www.hemmakvall.se



Framtiden är bortskämd...

När de första spelen kom var alla teknikföretag i extas. De ville tydligt prova alla sätt att utnyttja tekniken (som uppenbarligen var inne då). Filmer var enormt stort, men man ville ta steget längre. Man skulle kunna "gå in" i filmen. När de första spelen kom var budskapet uppenbart. "Å jäklar vad coolt, det är jag som styr den där lilla fyrkantiga grejen!" Man skulle antingen bara klara banan eller samla på sig flest möjliga poäng. Och när man sen lämnade konsolen skulle man vara chockad över att det över huvud taget var möjligt. Men det var då det. Idag har spelen tagit ett stort steg. Nu är det inte frågan huruvida det är möjligt att röra den där gubben på skärmen. Frågan är hur högt hans eller hennes polygonantal är och hur stora de högupplösta banorna är. Inte för att jag säger att det var bättre förr, jag är ändå en 90-talist, och jag älskar dagens spel. Min första egna konsol var en Playstation med James Bond: The World is Not Enough. Men även jag kunde inte låta bli att undra hur den där pistolen på skärmen kunde följa mina kommandon från handkontrollen. Men det var så klart inte första gången jag spelade spel. Jag spelade i ganska låg ålder på en NES som ägdes av (skratta ni) min farmor. Då tyckte jag framför allt att grafiken var extraordinär i hockeyspelet Blades of Steel.

Men det var som sagt då det. Nu sitter jag dagligen vid Xboxen och tycker att grafiken i Black är medelmåttig. Bortskämd kan man kalla mig. Säger vad man vill om spelen. Men de har förändrats i grund och botten. I princip hela grunden som de första spelen var baserad på är borta. Det nya är... Ja, nytt och fräscht. Det man kan undra är hur framtidens gamers kommer se på våra spel. Troligen som lågupplösta och fåniga. Och troligen skulle de tycka att bara systemet i spelen var föråldrat och tråkigt. Framtiden kommer att bestå av bortskämda spelare...

...CARL

Det är tyst, för tyst...

Men plötsligt bryts tystnaden en M1917 som avfyrar salva efter salva mot den anfallande Tigern, men den har ingen chans. Det sista jag hör av den är sex ord som skär i mitt hjärta: The krauts are taking the bridge. Först vill jag bara tacka för en överbra recension som rekommenderade Company of Heroes och räddade mitt höstlov. Allt började med att jag hade 400 kronor som brände i plånboken, jag skulle köpa ett spel, men vilket? Det var då jag cyklade till EB Games och hämtade ert senaste nummer, Gamereactor #41. Jag slog upp och läste recensionen. Det räckte för mig, jag tog tåget till Elgiganten och köpte spelet.

Nu när jag spelat ut det, tagit varena medalj, skjutit varena tysk och bombat varena cm av Europa så är jag så nöjd att jag skakar av glädje. Enligt mig är Company of Heroes ett av de bästa strategispelen med andra världskrigstema som någonsin gjorts

FORUMSNACK



MEST ÖVERSKATTAT?

Vilka spel tycker ni är mest överskattade? Och börja nu inte kritisera varandra. Tycker man att ett spel är överskattat så får man tycka det. Jag tycker hela jävla Final Fantasy-serien är överskattad.
...CYPRESS...ICE

Tomb Raider är otroligt överskattat.
...GAMEXER

Project Gotham Racing är överskattat. Segt.
...THEMADMOOSE

Shenmue till Dreamcast var sjukt överskattat. Mycket usla dialoger...våldigt lite spel.
...BABOON

Själv håller jag PC-versionen av Halo högt när det kommer till spel som man blev mer än lovligt besviken på. Ett sådant kanonspel som man bara inte trodde att det skulle gå att misslyckas med.
...MARTIN

Counter-Strike är det sämsta och mest överskattade spelet någonsin...
...XXAXFEXXX

Som så många andra har sagt så är Halo jobbigt överskattat. Går bra ihop med Xbox.
...TOUCHSTONE

Det mest överskattade spel jag spelat måste nog vara Halo. Många hyllade det som årets bästa spel och jag såg faktiskt fram emot att få testa det. När jag då till slut fick den chansen så visade det sig att spelet var extremt tråkigt.
...NEMESIS

Sluta tracka ner på Halo bara för att spelet inte finns till Playstation 2...
...SIR_BADCOP

Hela Grand Theft Auto-serien är skit!
...TIDUS

Ingen slänger skit på Grand Theft Auto! Fattar? Men jag håller med om att Halo och Halo 2 inte är något vidare bra.
...SIX_SIRENS

Gran Turismo 4 är enligt mig det mest överskattade spelet någonsin. Allt är exakt likadant som i det första spelet förutom grafiken.
...JAG E BÄST

Jag blev extremt besviken på Killzone! Gamereactor hade gett det så bra betyg.
...FILMNÖRD



MÅNADENS BREV



Insändaren Jesper Ramkloo skriver om att han vill ha mer känslösamt träffsäkra spel som Sonys Shadow of the Colossus.

Ge mig känslor i spel

Känslor har aldrig fungerat speciellt bra i spelsammanhang. Då menar jag inte att spelet i fråga innehåller 2 stela personer som är "kära" i varandra. Utan jag menar känslan man får när man spelar. Interaktiva känslor är ingenting för mig, jag vill känna känslorna själv. Såsom i Fahrenheit eller Shadow of the Colossus, där man ibland får extrem panik. Eller känslan av dom glada locosarna i Loco Roco. Jag blir förbannad när en Mooj tar en del av mig, men blir extremt glad när jag hittar en ny.

och jag vill bara tacka er för att ni räddade mitt höstlov.

...DENNIS THUNBERG

Kreditkortskraven är urorkade

Jag gillar spel, kanske älskar rentav. Att spela med kompisar kan vara bland det roligaste som finns men i och med nästa generations intåg verkar utvecklarna glömma detta. Flerspelarläge med delad skärm verkar saknas i allt fler spel, att inte kunna lira spel såsom Prey och Gears of War i ett vettigt splitscreen-läge är bara knäppt. Och Far Cry: Instincts sen, ett actionspel sett ur förstapersonsperspektiv utan bots? Sen när vill marknaden ha sådana? Visst man kan lira över Live men för en sextonåring utan kreditkort går inte detta, visst man kan köpa tid även i affär, men för att registrera sig krävs ett kreditkort ändå. Jag misstänker att Microsoft helt enkelt fått storhetsvansinne efter Live-succén och nu uppmuntrar utvecklarna till att dessa oss offline-spelare. Tro mig, jag har absolut ingenting mot att betala Xbox Live-avgiften

Jag litar på Nintendo när de säger att de ska satsa på spelen, istället för hårdvaran. Men för att bita på mig måste dom ha mer story än nytänk. Jag bryr mig inte om att spela tennis genom att vifta med en plastpinne. Jag vill dela med mig av mina känslor med pinnen. Spelet kommer snart ta över filmen. Så snälla, ge mig samma känsla som efter en stark bioupplevelse, Nintendo och alla andra spelföretag där ute...

...JESPER RAMKLOO

men det går inte utan att registrera sig med ett kreditkort. När ska spelindustrin inse att tonåringar köper mest spel? Och när ska dom inse att tonåringar inte bär omkring med kreditkort?

...JAKOB LUNDGREN

Halo 2 var och är en besvikelse!

När Halo kom var det ett av de bästa spelen till Xbox. När jag hörde att Halo 2 skulle komma blev lyckan total med tanke på hur bra Halo var. När de första scenerna från spelet kom visste jag att det skulle bli något speciellt. När det väl kom var det på vissa ställen en mindre besvikelse. Allt det coola materialet som man fick på alla trailers fanns inte där. Lite av det hade blivit omgjort till något sämre. Master Chief verkade inte stå i fokus och istället så var det den andra spelbara karaktären the Arbiter som tog störst plats. Halo 2 var ett bra och lyckat spel, men såhär i efterhand är det enkelt att säga att Bungie skulle ha tagit med allt de lovade på förhand.
...MATS BOSTRÖM

OM DÖR DU I SPELET, DÖR DU I VERKLIGHETEN

NU PÅ
DVD
VIDEO

INNEHÅLLER DEN
OKLIPPTA VERSIONEN!

STAY ALIVE

VÅGAR DU?



Köp den hos



ginza.se

TEMP

GAMEREACTOR HAR TESTSPELAT JUICED 2! För dagliga spelnyheter: www.gamereactor.se

FORMIS

V-TEC REGERAR!

Honda NSX är bara en av de 93 vråläk som kommer att finnas med i Juiced 2: Hot Import Nights. Andra är Honda S2000, Mazda RX-8, Mitsubishi Evo X, FTO, Nissan Skyline GT-R, 350Z och Pagani Zonda.

EXKLUSIV!

JUICED 2

Efter tre dagar i Manchester berättar Gamereactor nu allt om Juice Games stekheta racinguppföljare...

Plattform PC/PS2/PS3/PSP/XBOX 360 Utvecklare JUICE GAMES Utgivare THQ Premiär SEPTEMBER

Juiced 2: Hot Import Nights handlar om attityd på ett betydligt mer utstuderat och genomgående sätt än det första spelet. Startskärmen visar en tokpimpad Nissan 350Z och ur högtalarna pumpas Chamillionaires "Ridin' Dirty". Lobbyn, där man väljer sin bil och hur ens avatar ska se ut, föreställer en nattklubb, proppad med lättklädda gogo-dansare och locos med bandanas. Det känns lite tontigt vid första anblick, men Juice Games vet vad som funkar. De har nämligen lyssnat slaviskt till spelköparna den här gången.

Vi delade ut betyget 9/10 till Juiced i juni 2005. Petter och Jesper älskade spelet urskilningslöst, och spelade det dagligen ännu ett år efter releasen. En viss del av den feedback som ni läsare bistod med innehöll klagomål på det bitvis krångliga upplägget, de enföriga dragrace-tävlingarna samt den branta inlärningskurvan. Kritik som vi på

redaktionen inte höll med om.

Juice Games höll inte heller med om detta, då de kritiserades internationellt för att ha gjort Juiced för svårt och komplicerat för att kunna konkurrera med Need for Speed-serien, men de lyssnade. Och det märks väl när de nu för första gången visat upp

Juiced 2: Hot Import Nights innehåller två olika former av racing istället för tre som i det första spelet

uppföljaren till Juiced. Borta är den tidskrävande racingkalendern, respektsystemet, 402 meters-tävlingarna, mobiltelefonsamtalen och den fiktiva staden tävlingarna utspelade sig i. Juice Games har



BILBALANS I det första spelet var Dodge Viper den överlägset bästa bilen. I Juiced 2 lovar Juice Games betydligt bättre balans mellan de 93 bilarna i spelet.





STYLA FRILLAN Förutom det faktum att man i Juiced 2 kan styla och trimma sin bil med flera tusentals olika komponenter är det även tänkt att man ska designa sin egen förare och bestämma allt från storlek på ögonbryn till färgen på hans/hennes strumpor.

istället fyllt Juiced 2: Hot Import Nights med det som fansen önskat sig.

Hot Import Nights är ett fenomen i USA som under de senaste fem åren fullständigt exploderat i popularitet. En hel drös med superstylade och trimmande vrållåk reser runt på turné över hela

Juiced Games har valt att blanda upplägget från Bizarre Creations Project Gotham Racing 3 med den första Need for Speed: Underground-spelet...

landet och under de nattliga tillställningarna blandas överpimpade importbilar med solbrända bikinimodeller, breakdance och dunkande hip-hop. Hot Import Nights speglar en livsstil som drar tusentals besökare till varje evenemang och bland dessa märks stora Hollywood-stjärnor och musikgiganter som Ice-T, Eminem och Chamillionaire. Juice Games lyckades för drygt ett år sedan norpa licensen för detta återkommande spektakel och har byggt Juiced 2 kring fenomenet, med allt vad det innebär. Den solida grund som producenten

Richard Badger menar att Hot Import Nights har inneburit mycket för utvecklingen av Juiced 2 i form av brudar, DJ:s, passande musik och givetvis bilar. "Juiced 2 handlar om att uttrycka sig", säger Badger då Gamereactor träffar teamet.

Borta är alltså racingkalendern från det första spelet, den som gjorde det möjligt att scrolla igenom veckodagarna, hitta en passande tävling och anta den medföljande utmaningen. Istället har Juiced Games valt att blanda upplägget från Project Gotham Racing 3 med den från det första Need for Speed: Underground-spelet. Vid starten av spelet finns en rad utmaningar tillgängliga men bara tre stycken vinster krävs för att avancera till nästa nivå. Detta påminner lite om Project Gotham Racing 3 där man själv väljer i vilken ordning man själv ska köra tävlingarna i spelet. Rent grafiskt liknar det Need for Speed: Underground med en ganska ordinär meny där man bläddrar genom en rad olika symboler föreställande de specifika tävlingarna.

Juiced 2: Hot Import Nights innehåller två olika former av racing istället för tre som i det första spelet. Juice Games bestämde sig tidigt för att helt slopa dragracing-delen som enligt dem själva mest fungerade som en irritationsfaktor för de allra flesta

som köpte spelet. De har även slopat Showdown-läget där man kunde vinna pengar genom att visa upp de manövrar man lärt sig under spelets gång för en jublande publik. Kvar är alltså den traditionella racingen runt snitslade banor och nya spelläget Drift, som är precis vad det låter som. Juice Games har sneplat ganska friskt på Need for Speed-spelen och konstruerat en tävlingsform som



DRIVER DNA I Juiced 2 kommer det att finnas något som kallas "Driver DNA". Här sparas förarens spelstil som sedan kan laddas ned av andra förare och användas som träningsverktyg.



LÄCKER GRAFIK...

Grafiken i Juiced 2 ser bra ut, om än inte häpnadsväckande. I jämförelse med exempelvis Project Gotham Racing 3 har Juice Games lyckats bättre med ljussättningen, vilket får spelet att se väldigt verklighetstroget ut.



NATTRACING Som namnet "Hot Import Nights" antyder utspelar sig Juiced 2 enbart på natten i någon av de 11 städer som kommer att finnas inkluderade i det färdiga spelet. Något som känns lite tråkigt tycker vi på Gamereactor. Ett par tävlingar i dagsljus hade inte skadat.



MODDSTUGA Att modda sin bil i Juiced 2 är ett rent nöje. Här finns tusentals licensierade bildelar och man får själv se på när delarna monteras, vilket ger icke-initierade en härlig inblick i hur byggandet av ett riktigt vrålkår går till.

känns extremt lättillgänglig men ändå inte enförmig. Till skillnad från exempelvis drift-delen i Need for Speed: Carbon känns det mer realistiskt att åka på bredden i Juiced 2 även om fysiken är överdrivet arkadaktig. Man kan på ett mer belönande sätt styra sladden med hjälp av smart användning av gaspedalen, och att förflytta bilens tyngdpunkt genom inbromsning känns mycket välgjort.

"Drifting är den hetaste motorsporten i USA just nu och har varit en extremt populär tävlingsform i Japan i många år. Därför bestämde vi oss för att tillföra det till Juiced 2 och personligen måste jag säga att vi lyckats mycket bra med spelkänslan", menar Richard Badger under Gamereactors besök hos studion.



En annan nyhet i Juiced 2 som inte fanns med i det första spelet är möjligheten att designa sin egen förare. "Vi ville inte nöja oss med att låta dig bestämma hur din bil ska se ut, utan även låta dig utforma föraren, på detaljnivå. Juiced 2 handlar om personlighet, attityd, och att uttrycka sig och genom att även kunna

Till skillnad i Need for Speed: Carbon känns det mer realistiskt att åka på bredden i Juiced 2

designa sin egen förare kommer ingen att vara den andre lik då man spelar online", säger Badger.

I Juiced 2: Hot Import Nights finns över 300 olika klädmärken med och möjligheterna att på detaljnivå ändra såväl ögonbryn som näsans bredd och ögonfärg känns som ett fräscht grepp i racing-genren. Detta tillsammans med den utbyggda och mycket imponerande styling/tuning-delen gör att Juiced 2 ser ut att bli en våt dröm för den hemmapulande bilfetischisten. Till de 93 licensierade bilarna som finns med har Juice Games stoppat in mer än 10 000 olika tillbehör i form av motorkomponenter, bodykits och fälgar. Även detta är licensierade,



V.I.P. SOM DR. ALBAN

Målet i Juiced 2 är ett rent nöje. Här finns tusentals licensierade bildelar och man får själv se på när delarna monteras, vilket ger icke-initierade en härlig inblick i hur byggandet av ett riktigt vrålkår går till.

MED POLARNA

I Juiced 2 kommer man precis som i det första spelet att kunna använda en Drivatar eller köra tillsammans med ett gäng kompisar. Upp till tio spelare online lovar Juice Games.

ANDRAHANDSVÄRDE I Juiced 2 kommer man precis som i det första spelet att kunna tävla om ägarbeviset på motståndarens bil. Värdet på bilarna mäts dock inte i antal modifikationer som gjorts (som i Juiced) utan beror i Juiced 2 på hur många tävlingar som bilen vunnit.



RICHARD BADGER

Project Lead, Juice Games

Vad kör du för bil?

- Jag har en BMW Z4 och en ny Mazda 525. Hade planer på att köpa en Mazda RX-8 eller en Nissan 350Z först men fastnade för Z4:an. Idag önskar jag dock att jag hade valt en Nissan 350Z istället, Z4:an är jobbig i kurvorna och lite instabil i chassit... tyvärr.

Vilken är din drömbil?

- Svår fråga. Det finns så många bilar jag länge drömt om att äga. Nissan Skyline GT-R (R34) är juvlig, den skulle jag vilja äga, precis som nya Mitsubishi Evo X. Men en Aston Martin DB9 är nog min absoluta drömkärra trots allt.

Vilket är ditt favoritracingspel?

- Sega Rally, tveklöst. Känslan av att åka på sladd i Sega Rally var helt oslagbar. Codemasters första Toca-spel är också en gammal favorit. Däremot har jag aldrig riktigt gillat Gran Turismo-spelen.

Vad är du mest nöjd med i Juiced 2?

- Drifting-delen har vi jobbat stenhårt med och jag tycker att vi har fått till spelkänslan väldigt, väldigt bra.



BRINNANDE INTRESSE Bilintresset bland de som arbetar med Juiced 2 går inte att ta miste på. Utanför utvecklarnas lokaler står bland annat två Mazda RX8:or, en Honda S2000, Mitsubishi FTO, Subaru Impreza WRX STI och en BMW Z4 parkerade.

riktiga, delar från tillverkare som BuddyClub, West Wings, Greddy, Rays Wheels, Stilen och Mugen.

Den skräddarsydda spelupplevelsen stannar dock inte där då Juice Games valt att personifiera varje spelares körstil med hjälp av ett system kallat Driver DNA. I Juiced 2 kommer allt du gör bakom ratten att registreras av ett finurligt system som sedan skapar en DNA-sträng med din körstil. Ju mer man spelar ju mer detaljerad kommer DNA-informationen att vara såklart, något som Badger kommenterar med stor entusiasm

"Driver DNA är en del av Juiced 2 som vi är exceptionellt stolta över. Du kan exempelvis ladda hem dina kompisars DNA och tävla mot dem då du

inte är online, eller jämföra ditt DNA med andra förare online innan du antar deras utmaningar".

En annan nyhet är att den fiktiva racing-metropolen Angel City fått stryka på foten för riktiga städer som inte modellerats med samma noggrannhet som i exempelvis Project Gotham Racing 3 men ändå ger en skön känsla av realism

Rom, London, Paris, Sydney och San Francisco är bara några av banorna som kommer att finnas med

som motvikt till den glättiga arkadtonen i såväl bilfysik som presentation. Rom, London, Paris, Sydney och San Francisco är bara fem av de elva banor som kommer att finnas med i det färdiga spelet. På varje bana kommer det också att finnas tre olika rutter.

Huruvida Juiced 2: Hot Import Nights kommer att kunna slåss mot giganter såsom nästa del i Need for Speed-serien, Gran Turismo 5 eller Project Gotham Racing 4 återstår att se. Juice Games har slopat förvånansvärt mycket av det som enligt oss gjorde det första spelet så bra, men samtidigt varit väldigt noggranna med att lyssna till vad spelköparna gärna hade sett i ettan.

TEMA

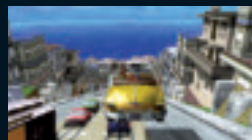
NYHETER/SKVALLER/RYKTEN/LISTOR
För dagliga spelnyheter: www.gamereactor.se



UTANNOSSERAT

EA presenterar SSX Blur

EA:s härligt utflippade och ytterst hysteriska snowboardspel är tillbaka och den här gången kommer det till Nintendo Wii. Redan i mars kommer vi att kasta oss ut i pisterna med fjärrkontrollen hårt fastspänd vid handleden.



Crazy Taxi till PSP

Sega har avslöjat att man jobbar på en PSP-version av det klassiska Crazy Taxi som innehåller båda de två första spelen och ett helt nytt flerspelarläge där två spelare antingen kan tävla mot varandra eller samarbeta. Crazy Taxi: Fare Wars släpps till sommaren.

ONLINERACING

Sega Rally kommer att bjuda på ett onlineläge både till Playstation 3 och Xbox 360 för upp till åtta personer samtidigt.



COLINS KONKURRENT Nya Sega Rally ser helt klart lovande ut, men vi tvivlar ändå på att det kommer att kunna hävda sig mot det kommande Colin McRae: Dirt



VI GILLAR LERA! En av de mest spännande momenten är systemet för hur underlaget förändras medan man kör på det. Mycket handlar om spårval då en framförliggande bil exempelvis skapar djupa spår i blöt lera vilket gör att man måste vara kvicktänkt och snabbt ändra den linje man valt genom sträckan.

SEGA RALLY

Sega Rally är redo för comeback till PC, Playstation 3 och Xbox 360 och Gamereactor bjuder på en bunt superfärska bilder...

Plattform PC / PLAYSTATION 3 / XBOX 360 Utvecklare SEGA Utgivare SEGA Premiär JUNI

Många racingspel faller i glömska och blir fränsprungna av ny teknik, snyggare grafik och förbättrat fysik. Vissa lyckas dock överleva tidens tand och en sådan klassiker är utan tvivel Sega Rally. För bara något år sedan försökte Sega i Japan sig på att göra en ny version av klassikern till Playstation 2, men resultatet blev så dåligt att spelet aldrig släpptes utanför hemlandet.

Sega grundade då istället den helt nya utvecklaren Sega Driving Studios i England och deras första uppdrag är att återskapa det klassiska spelet till Playstation 3 och Xbox 360. Faktum är att vi fick kika på en tidig version redan i maj förra året på E3-mässan, men nu har Sega äntligen lått på locket och släppt fram lite mer matig information om spelet samt de första bilderna.

Det 48 man starka utvecklingsteamet som bland annat består av tidigare anställda hos Rare, Rockstar North och Criterion har redan arbetat på

spelet under 18 månaders tid. Den största innovationen är systemet för hur underlaget påverkas av rallybilarna som dundrar fram.

- Det här betyder att två varv på samma bana aldrig är varandra lika och att racingmiljön alltid utvecklas och förändras. Spelaren kan använda detta till sin fördel genom att köra i spåren som skapats av andra bilar vilket ger bättre grepp. Innovationer som denna skulle inte varit möjligt med förra generationens hårdvara och för oss in i en ny era av spelmässiga möjligheter, säger spelets producent Guy Wilday.

Sega Rally kommer att innehålla ett 30-tal licensierade bilar (både fram- och fyrhjulsdrivna klassiska grupp-B-monster samt diverse bonusfordon) och teamet siktar på att överföra den härliga arkadkänslan från originalspelet, även om Sega Rally tycks ta ett kliv åt Colin McRae-hållet.

_Bengt Lemne

Medal of Honor: Vanguard

EA har plockat ihop ett helt nytt Medal of Honor som ska släppas till Playstation 2 och Wii i mars. Handlingen kretsar kring den 82:a luftburna divisionen och deras uppdrag som tar dig från Siciliens kuster till krigets slutskede djupt inne i Tyskland.



Champions League 2006-07

Efter ett års uppehåll är det återigen dags för ett Champions League-spel från EA. I grund och botten handlar det naturligtvis om en modifierad version av Fifa 07. Den 23:e mars kommer spelet till PC, Playstation 2, PSP och Xbox 360.

Dragon Quest IX till DS

Square Enix har tagit ett överraskande beslut när det gäller Japans populäraste rollspelsserie Dragon Quest. Det nionde spelet kommer nämligen att släppas exklusivt till Nintendo DS, istället för Playstation 3 som många hade räknat med.



Burnout Dominator

Utöver det hett efterlängtade Burnout 5 jobbar även Criterion med ett speciellt Burnout-spel till Playstation 2 och PSP. Burnout Dominator ska släppas redan i början av mars och bygger vidare på studios tradition av grafiskt imponerande Playstation 2-spel.

MER OBLIVION

The Shivering Isles heter nästa expansion till Bethesdas rollspelsmästerverk The Elder Scrolls IV: Oblivion

Plattform PC / PLAYSTATION 3 / XBOX 360 Utvecklare BETHESDA Utgivare TAKE 2 Premiär APRIL

Efter den något begränsade expansionen Knights of the Nine är det dags för en betydligt större expansion av The Elder Scrolls IV: Oblivion när The Shivering Isles lanseras i april. Expansionen kommer att finnas tillgänglig genom nedladdning till Playstation 3 och Xbox 360, medan det även kommer att gå att köpa PC-versionen i butik.

Den stora nyheten är att ett nytt område introduceras som styrs av den daedriske prinsen av galenskap Sheogorath och enligt Bethesda kommer den nya expansionen bjuda på omkring 30 nya speltimmar och du kommer antingen kunna fortsätta spela med din gamla karaktär eller skapa en helt ny karaktär enbart för att utforska det nya innehållet. Ett dussintal nya fiender kommer du att stöta på i The Shivering Isles landskap och grottor där befolkningen är splittrad i två fraktioner och där hat och paranoia tillhör

vardagen. Vi utnämnde The Elder Scrolls IV: Oblivion till förra årets tredje bästa spel och det verkar som Bethesda väljer att portionera ut mindre expansioner av den här typen snarare än den massiva Blood Moon-expansionen som släpptes till föregångaren Morrowind.

Vi kan säkerligen förvänta oss fler expansioner av The Shivering Isles-storlek innan året är slut. Bethesda jobbar annars på för fullt med det hett efterlängtade Fallout 3 som förväntas komma nästa år till PC, Playstation 3 och Xbox 360.

_Bengt Lemne



SMISKA SHOBSTROLL! Bethesdas överambitiösa The Elder Scrolls IV: Oblivion till PC och Xbox 360 är ett av de bästa rollspelen vi någonsin testat på Gamereactor och att få njuta av fortsättningen ser vi verkligen fram emot.

NOTISER

NYGAMMALT FINAL FANTASY

Riktigt hur många Final Fantasy-spel som Square Enix arbetar med för tillfället vet nog inte ens de själva, men båda händernas fingrar räcker inte långt den saken är säkert. De senaste Final Fantasy-spielen att utannonseras är nya återutgivningar av de två första spelen, den här gången till PSP med ytterligare förbättringar samt en uppdaterad version av PSone-spelet Final Fantasy Tactics.

MER DRIVER PÅ VÄG

Det blev som bekant Ubisoft som köpte upp Driver-licensen och utvecklaren Reflections från den tidigare ägaren Atari och nu börjar vi se det första resultatet av köpet. I mars kommer en PC-version och en Wii-version av det senaste Driver-spelet Parallel Lines släppas. Dessutom har ett helt nytt spel som heter Driver 76 skapats till PSP.

ALIEN TILLBAKA I SPELFORM

Sega har köpt rättigheterna att göra spel baserade på de klassiska science fiction-filmerna i Alien-serien. Men det handlar inte om någon halvhjärtad satsning på att göra spel av de gamla filmerna. Gearbox Software, som gjort sig kända för Brothers in Arms-serien, jobbar på ett actionspel sett ur förstapersonsperspektiv och Obsidian Entertainment, som i höstas gjorde klart Neverwinter Nights 2 och året innan skapade Knights of the Old Republic 2, satsar på att göra ett rollspel. Spelen väntas bli klara först 2009.

MIDWAY KRIGAR

Amerikanska Midway har utannonserat ett nytt actionspel som utspelar sig under några av de viktigaste slagen i Europa och norra Afrika under andra världskriget. Hour of Victory, som spelet heter, kommer att släppas exklusivt till Xbox 360 i augusti eller september. Spelet utvecklades av nFusion och använder sig av Epics hyllade Unreal 3-motor (känd från Gears of War).

BURNING CRUSADE SLOG REKORD

Under de första 24 timmarna såldes 2,4 miljoner exemplar av World of Warcraft: The Burning Crusade över hela världen. En mäktig summa som utan tvekan är ett rekord för en spelexpansion och kanske är det även den största enskilda spelpremiären i historien. Uppskattningsvis höll 5000 spelbutiker midnattsöppet vid lanseringen.

DUKE NUKEM TITTAR FRAM

Efter en lång tystnad har 3D Realms äntligen gett oss ett livstecken från den tio år långa projektet Duke Nukem Forever. Med tiden har studios mantra "det släpps när det är färdigt" ekat ut i evigheten och spelet blivit ett stående skämt, men en liten bild på Duke Nukem som postades i en jobbanons har nu bekräftats komma från spelet. Kanske är det dags att börja hoppas på att spelet slutligen ska bli klart?

STOR FABLE 2-HEMLIGHET

Peter Molyneux är känd som spelbranschens största pratkvarn och till och med när han inte säger något blir det stora rubriker. Bland annat har han talat om en stor hemlighet i Fable 2, som tydligen kommer att bli något alldeles extra. Vad det är för något har han tänkt berätta under Game Developer's Conference i San Francisco (5-9 mars).

GITARRSKURKAR

Efter succén med Guitar Hero har Red Octane funderat ut nya koncept och namnskyddat titlar som Drum Villain och Guitar Villain. Vilket tyder på att spelen åtminstone är på planeringsstadiet. Red Octane menar också på att man i framtida titlar kan komma att testa på nya musikgenrer istället för rocken och det kommande Guitar Hero 80's Edition kommer kanske vara det första exemplet.

PS3 SLÄPPS 23:E MARS

Klart för Sverigepremiär för Sonys tredje kosmol...



STORE När Playstation 3 lanseras öppnas även Playstation Store från vilken du kan ladda ned demos, spel och diverse filml trailers.

Det har ryktats om ytterligare förseningar, men nu står det helt klart att Playstation 3 kommer att lanseras i Sverige den 23:e mars. Det blir enbart den fullt utrustade versionen med 60 GB hårddisk som lanseras initialt och priset kommer förmodligen att hamna mellan 6500-7000 kronor.

Redan första dagen som konsolen lanseras kommer det finnas 31 spel i butikerna, däribland Sonys egna storsatsningar som Motorstorm och Resistance: Fall of Man, men även Segas Virtua Fighter 5 och Virtua Tennis 3, The Elder Scrolls IV: Oblivion, Call of Duty 3, Need for Speed: Carbon och Splinter Cell: Double Agent. En hel del spel som sedan länge finns ute till Xbox 360 med andra ord, men även en hel del nytt.

Från start kommer det även att gå att ladda hem Gran Turismo Concept HD gratis och ytterligare åtta spel kommer att finnas att köpa via Playstation Store online från dag ett, däribland Tekken: Dark Resurrection och Lemmings. Spelen väntas kosta ungefär lika mycket som till Xbox 360 och Sixaxis-kontrollen kommer att kosta cirka 500 kronor och till skillnad från Xbox 360-kontrollen så ingår uppladdningsbara batterier.

Trots att det enligt Sony kommer att finnas en miljon enheter tillgängliga den under de första veckorna kring lanseringen i Europa, Australien, Nya Zeeland samt valda länder i Afrika och Mellanöstern, så lär efterfrågan bli betydligt större än tillgången till en början här i Sverige. Mycket talar för att enda chansen att köpa en Playstation 3 på premiären är genom förhandsbokning.

_Bengt Lemne



PRYLKÄRLEK

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

SONY VPL-VW50

CIRKAPRIS: 49 995,-

Är man seriös med sitt spelande, och vill uppleva PS3 och Xbox 360-spelen på absolut bästa sätt bör man inhanda Sonys nya HD-projektor. 1920x1080 och bildkvaliteten är sanslös. 50 000 spänn är väl inget, eller? Lev på grillkrydda och saft ett år så har du råd...

APPLE IPHONE

CIRKAPRIS: 4995,-

Apples nya mobil är en riktig liten läckerbit. Den är rörelse-känslig och består mer eller mindre bara av ett apsnuggat skal och en tryckkänslig skärm. Visst, den blir dyr och den stödjer inte 3G, men vad sjutton gör väl det? Ge oss den nu!

RAZER DEATHADDER

CIRKAPRIS: 595,-

För de flesta hardcoregamers så är namnet Razer synonymt med vassa spelmöss. Deras nya dödsorm är inget undantag. För att möta Logitechs konkurrens har Razer den här gången lagt ribban ännu högre. Snygg som attan och med 3G-sensor samt 1800 DPI ser det ut som om de klippt till med en testvinnare.

JVC HV10

CIRKAPRIS: 19995,-

Köpt dyr HDTV? Har du ett sadistiskt drag och kan inte låta bli att plåga släkt och vänner med hemmagjorda semesterfilmer närhelst du får chansen? Nu kan du äntligen få utlopp för dina Bergmanfantasier i äkta HD-upplösning.

PANASONIC DMP-BD10

CIRKAPRIS: 14995,-

Panasonic DMP-BD10 är en spelare som bland annat är kompatibel med formaten Blu-Ray, DVD, DVD-audio, CD, Mp3 och Jpeg. Du kan alltså både kolla på högupplösta filmer och spela nya skivan med Tommy Körberg... Micke, hörde du det!

TOSHIBA 42WL672G

CIRKAPRIS: 20995,-

1920x1080 bildpunkter är smakens. Smaaaaskens! Toshiba's nya HD-skärm (LCD) bjuder på trivsamt bild, grym kontrast och härligt kvick responstid. Definitivt något för dig som spelar mycket. Spring och köp.



FINAL FANTASY XII

CHALLENGE AN EMPIRE. LIBERATE A NATION.
CHANGE THE WORLD.



"A TRULY FANTASTIC GAME, BEAUTIFUL."

PLAY

"GAMING JUST DOESN'T GET
ANY BETTER THAN THIS."

OFFICIAL PS2

"THE BIGGEST GAME OF THE YEAR."

OFFICIAL PS2

"A SUPERB, EPIC STORYLINE. 10/10."

EUROGAMER

"A WORK OF GENIUS,
TOO GOOD TO BE TRUE."

GAME OF THE YEAR - EDGE

WWW.FINALFANTASY12.EU.COM

PlayStation 2

SQUARE ENIX



© 2006, 2007 SQUARE ENIX CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. CHARACTER DESIGN: AKIHIKO YOSHIDA. FINAL FANTASY, SQUARE ENIX AND THE SQUARE ENIX LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SQUARE ENIX CO., LTD. "PS" AND "PLAYSTATION" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED.

**ROSEN LUND**ROGER ROSEN LUND
roger.rosenlund@gamereactor.se

Wii har förändrat allt

Roger har bevittnat hur delar av hans familj gått från TV-spelshatare till fanatiska Wii-fantaster

Andra följer sina barn till fotbollsmatcher. Jag och Tom, 13, står och huttrar 00.45 en vardagsnatt utanför EB games i Jönköping i väntan på ett tidigt ex av *Burning Crusade*. I grund och botten är det samma omtanke. Och ändå viktigare: det vore ju synd att inte vara först.

Ständigt detta "först" som genom åren visat sig vara en ganska en ganska oekonomisk reflex. Det är sällan rea på releasedagarna och när det gäller konsoler så brukar det vara så och så med kvaliteten på de första spelen som erbjuds.

Jag minns Playstation 2. Gamereactors chefredaktör (gamle Petter) styrde skutan på tidningen Missil. Så länge sedan var det inte men det känns verkligheten som back in the days. En liten

oas av fria tankar i Spray-huset på Östermalm där raketforskarna (de trodde att de var det, i själva verket gjorde de dåliga hemsidor) utanför redaktionens hårda kärna gick omkring i filtbyxor och/eller finkostym. Våldigt få visste dessutom vad de pratade om och hade ett manér som gick ut på att knäppa med fingrarna och säga "burn rate" och "helt sjööuuukt asså!" väldigt ofta.

Petter hade grävt djupt i budgeten och fått hem en Playstation 2 från Japan. Vi var extremt upphetsade. Långa strängar av spott i mungiporna men, ja, en lång historia kort - det var en besvikelser av episka proportioner och vi undrade verkligen vad det var frågan om. Petter såg ut som om någon ställt fram ett fat fladermusspillning och sagt "ät, eljest jag dräper dig".

Jag tar ett djupt andetag och nämner även Dreamcast som slukade en halv Super Nintendo-samling i inbyte då kassan var skral, innan det kraftigt nedkortade retrospektiva collage är till ända och vi hamnar här och nu - Wii.

Skum pryl! Rent estetisk, och det här är såklart en personlig uppfattning, så ser den ut som en sämre förlovningspresent hemmahörande i ett underskåp i köket. Nej förresten. Det är ingen personlig uppfattning, det är så. Att spela Wii sports känns som att surfa runt på klassträffen och hade det inte varit för en mycket egendomlig utveckling i vårt hushåll hade jag låtit bilen falla obönhörligt. Wii har nämligen fått damerna att spela. Mimmi, modern i familjen, testade Pacmania till Sega Master System en gång men led så svårt av stressen att vi

fick ta det ifrån henne. Nu flyger hon omkring i vardagsrummet som en demon med en Wii-nunchaku i nypan. Klart otippat.

Sally, nio, som annars enbart spelar Gameboy och vid enstaka tillfällen Asterix till 8-bits-Nintendo, har bowlat så till den milda grad att hon knäcker en perfekt 300 vilken dag som helst. Och så Moa, snart 16, totalt ointresserad av TV-spel från födseln med Singstar som enda merit på området. Nu rullar hon av sig jabbar som värsta Apollo Creed i Wii Sports. Man kan inte räkna bort en konsol som fäster så omedelbart på målgruppen "icke gamers" som Wii har gjort (oavsett hur banalt simpelt och tråkigt den må framstå som). De är trots allt fortfarande fler än oss.

Roger Rosenlund

STRATEGY ON A GALACTIC SCALE

"A GAME SO IMMENSE THAT SUPREME MIGHT BE TOO DELICATE A WORD" - GAMESPY

CRUSH YOUR ENEMIES LIKE ANTS

ATTACK WITH GIGANTIC EXPERIMENTAL WEAPONS AND WATCH THEM CUT A SWATH OF UNPRECEDENTED CARNAGE

WIN THE 1000 YEAR INFINITE WAR

COMMAND HUNDREDS OF UNIQUE UNITS. LEAD YOUR FACTION TO VICTORY AND WIN THE INFINITE WAR

DRIVE THEM FROM THE PLANET

EPIC, COMBINED-ARMS BATTLES TEAR ACROSS A DYNAMIC LANDSCAPE.

BASK IN THE GLORY OF SUPREME VICTORY

CONQUER THE GALAXY PLANET BY PLANET, AND REIGN SUPREME

SUPREME™ COMMANDER

AN RTS BY CHRIS TAYLOR,



COMING FEBRUARY 2007
WWW.SUPREMECOMMANDER.COM

DEVELOPED BY ACCLAIMED DESIGNER CHRIS TAYLOR AND GAS POWERED GAMES, SUPREME COMMANDER ESTABLISHES A BREATHTAKING NEW STANDARD IN PC GAMING AND USHERS IN THE NEXT GENERATION OF RTS GAMES.



© 2006 Gas Powered Games Corp. All rights reserved. Gas Powered Games and Supreme Commander are the exclusive trademarks of Gas Powered Games Corp. 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.

Hagelbråk på Lars

Petter har spenderat de senaste veckorna med att förmedla sin vän Lars i multiplayerläget i Half-Life 2. För det mesta med välriktade hagelskurar.



FRANCHI SPAS-12 i Half-Life 2 och i kampen mot Combine har Gordon Freeman ett hagelgevär av typen Franchi SPAS-12 till sin hjälp.

Hagelbråkaren

Vi lyfter på hatten för den klassiska blysprutan, ett av spelhistoriens mest outhärliga vapen...

Det var Socker-Conny som myntade uttrycket, vill jag minnas. "Med ett schysst järnrör kan man slå hela världen med häpnad". För mig gäller samma sak med hagelgeväret. Fast ja, då slår man knappast världen med häpnad utan snarare skjuter den häpen...

Näväl, med Joakim Pirinens kultklassiska seriehjälpes arga ord i minne har jag ett hundratal gånger, i massa olika spel tagit mig an horder av frustande fiender, och säkrast känner jag mig trots allt med en stadig hagelbock mot axeln. Vem minns inte Doom, känslan av totalitär dominans av universums alla monster då man hittade

hagelgeväret och äntligen kunde pensionera den fjuttiga standardpistolen. Eller varför inte Quake! Där togs begreppet hagelbråkare till helt nya höjder då den gamla rostiga side-by-side-bössan faktiskt avgav ett större brak än något annat hagelgevär någonsin... eller vänta nu, missade jag att nämna puffran Gordon Freeman hittar i korridorerna på Black Mesa? Japp, jag tror det. Jag borde skämmas.

För hur många briljanta brakare jag än kan komma att tänka på, finns det inget gevär som kan mäta sig med det respektingivande stycket tung metall som allas vår favoritforskare väpnar sig med i kampen mot det utomjordiska förtrycket.

Både i Half-Life och Half-Life 2 finns geväret med som en viktig del i Freemans kraftfulla vapenarsenal. Förutom att det ser brutalt effektivt ut och att dess primära avtryckare bjuder på en kraftig smäll går det ju med Gordons brakare faktiskt att avfira två hagelpatroner samtidigt. En effekt som jag aldrig sett någon annanstans än i Half-Life-spelen trots att detta i allra högsta grad är hämtat från verkliga förebilder. Inte för att någon jagar hare med en Franchi SPAS-12-bössa och blåser av dubbla laddningar vid minsta buskdarr, men Gordon slåss mot utomjordingar i bondagemasker, som avser att ta över jorden, och behöver

därför i allra högsta grad det kraftigaste som vapenmarknaden har att erbjuda.

Andra minnesvärda hagelgevär är givetvis Master Chiefs singelpipiga blyspruta från Halo, Itaca Riot Gun från de två första Resident Evil-spelen och den halvautomatiska Benellin från Golden Eye 007.

Värda att nämna är även hagelbråkaren i Fear samt den gamla kantstötta puffran från Condemned: Criminal Origins. Max Paynes avsågade smärtpåk är även den ett härligt stycke spelvapen såväl som gamle Duke Nukems väl inskjutna motsvarighet. Länge leve hagelbråkaren...

_Petter Engelin



THIS WAR IS YOUR WAR



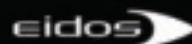
UNPRECEDENTED CONTROL



AIR, SEA & UNDERSEA ACTION



ONLINE MULTIPLAYER



FEBRUARY 2007
www.battlestations.net

© 2006 Eidos Interactive Ltd. Published by Eidos Interactive Ltd. 2006. Developed by Eidos Hungary KFT. Battlestations: Midway™, Eidos and the Eidos logo are trademarks of Eidos Plc. All rights reserved. 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. Gears of War and the "Powered by Gears of War" design are trademarks of Gears of War Inc. All rights reserved.

THE GRAND STRATEGY GAME



EUROPA UNIVERSALIS III

COGITO ERGO SUM

(I THINK; THEREFORE I AM)

RENE DESCARTES



Immerse yourself in centuries of strategy gameplay:

- Start any time between 1453 and 1789
- Open-ended gameplay with complete player control
- Thousands of leaders, monarchs, units and countries
- Various multiplayer modes

And much more!

SHIPPING TO STORES

JANUARY 26



DOWNLOAD FROM
GAMERSGATE

PAN VISION
paradox
INTERACTIVE

12+
www.pegi.info

Europa Universalis III is as ambitious as its predecessors – **Gamespot**
Fans of epic, historical strategy games have been well served by Paradox Interactive's Europa Universalis series – **IGN**
...the depth that made the franchise (Europa Universalis) so great has been expanded to a degree that should impress even the most hardened of Paradox critics – **Wargamer**

© Paradox Interactive. All rights reserved. Europa Universalis is a trademark of Paradox Interactive.

TERMETER



LITA PÅ VÅRA FÖRÄNINGAR

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

GAMEREACTOR FÖRHANDSTESTAR KOMMANDE SPEL

Djupdyk i vårt textarkiv: www.gamereactor.se



MÅNADENS LÄCKRASTE

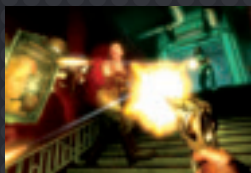
Bioshock

Teamet bakom System Shock 2 bjuder på en våldsam värld på havets mörka botten



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

Ja, det är en himla massa tjat om Bioshock i det här numret men efter att ha kikad närmare (ännu närmare) på spelet under den senaste månaden kan vi inte annat än fnittra över hur fantastiskt lovande det verkar.



2:a Halo 3

Xbox 360

Exakt hur sugna vi är på Master Chiefs Xbox 360-debut är svårt att beskriva i ord. Någonstans mellan alla staplade adjektiv som vi isåfall måste använda oss av går poängen liksom förlorad. Vi är sjukt sugna helt enkelt. Häpp!



3:a Colin McRae: Dirt

PC/PS3/Xbox 360

Det var länge sedan vi fick smiska skiten ur varandra i ett riktigt bra rallyspel. Alldeles för länge. Därför är vi supetaggade inför Colins återkomst, som ser stekhet ut, rent ut sagt. Grus, bensin, grus... och bensin. Grus.

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 500 andra, kommande titlar? www.gamereactor.se



Grym arvtagare

Bioshock är en dystopi med droger, stora killar i rustningar och möjligheten att göra egna val. Det är faktiskt allt du velat ha sedan du klarade Fallout 2 för snart tio år sedan. Visst har vi rätt?

KOMMER TILL
XBOX 360

Premiär JUNI

Undervattensvåld

Kapten Nemo kunde det. Varför skulle inte några av världens främsta hjärnor lyckas? Love berättar allt



BIOSHOCK

Plattform PC/XBOX 360 Utvecklare IRRATIONAL Utgivare 2K GAMES Speltyp ACTION/ROLLSPEL

I USA ligger en stad som heter Celebration. Den byggdes upp och ägs av företaget Disney. I den staden finns ingen slum, bara idyll. Allting är uppbyggt utifrån en nostalgisk tanke om att det var bättre förr. I Celebration köper man inte ett hus, man köper en hel livsstil. Invånarna avsäger sig demokrati och underkastar sig ett företagsstyre. Också det kosmetiska styrs. Alla husägare skriver på ett kontrakt som anger hur de skall hålla sin trädgård och om vilka gardiner som är tillåtna i fönstren. Detta är verklighet, vår verklighet - idag.

Bioshock utspelar sig i en fiktiv motsvarighet till Celebration kallad Rapture. De som byggde Rapture ansåg att det inte räckte med att hägna

fanns en möjlighet att komma undan verklighetens fador. Där byggde man upp den perfekta platsen att leva på.

Det pratas ofta om vad som är viktigast: spelkänsla eller grafik. I Bioshock byggs känslan upp genom miljöerna. Att prestera de miljöer som finns i Bioshock gick helt enkelt inte för några år sedan. Allting ser otroligt levande och genomtänkt ut. Dessutom är det förbannat snyggt, både tekniskt och estetiskt. En stor anledning till varför jag så sällan spelar spel sedda genom huvudkaraktärens ögon är att mitt lokalsinne är så fruktansvärt dåligt. Detta blir ett stort problem i spel uppbyggda av korridorer eller grottor. Det handlar om variation och känsla för detaljer, om det finns saker som fångar ögat slipper man gå vilse. I Bioshock är variationen så hög att man lättare kommer att kunna orientera sig. Det är verkligen en stor



PLASMIDER! Plasmider är en sorts DNA-molekyler som lätt kan överföras mellan olika bakterier. I Bioshock använder man dem för att uppgradera sig. Det är en karaktärsutveckling som känns betydligt roligare än det gamla "slakta några monster, få erfarenhetspoäng - bli starkare".



FAKTA

SYSTEM SHOCK

System Shock var ett actionspel med skräck och rollspelsinslag som släpptes 1994. Varken det eller uppföljaren sålde speciellt bra, men fick många anhängare som hyllade spelen. Bioshock liknar i mångt och mycket System Shock. I själva verket var stora delar av teamet som gör Bioshock med och gjorde System Shock 2.

sällan man ser ett spel som är homogent men också har en så bra känsla för detaljer att det blir variationsrikt. Bioshock lyckas.

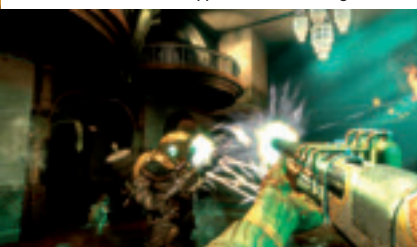
Jag har alltid gillat när miljöer både känns framtid och retro, något som oftare än man skulle kunna tro finns representerat i framtidsdystopier. I Fallout-spelen gick den känslan igenom allt, även menyer och inledningssekvenser. I Bioshock är stilen ännu mer genomarbetad. Inredning, skyltar och reklam, allting känns som om det designades för 50-60 år sedan. Femtiotalet används ofta bland annat i USA som en symbol för ett idylliskt samhälle och en viss mentalitet. Kanske är det därför den så ofta får användas som en ram runt någonting som går riktigt snett. Det är lättare att måla med kontraster. Antingen det eller så tyckte någon bara att det såg snyggt ut.

Bioshock är främst ett tungt actionspel, men har även element av äventyr, skräck och rollspel...

in ett område. För att undkomma verkligheten och skapa ett nytt samhälle kände de sig tvungna att fly under vattnet. Långt under ytan

framgång i ett spel som är så enhetligt. Det finns av naturliga skäl inte en skogs bana, en vatten bana och en lavabana i Bioshock. Det är

ÖVERLEVNADSLINSTINKT Man måste använda alla sinnen för att klara sig i Rapture. Går man fram som en vilde står man snart utan ammunition. List och försiktighet belönas alltid och man kommer alltid att uppmuntras att överväga sina val.



BESKYDDARE Flickor med oskuldsfull uppsyn och onda avsikter kryper runt i trånga gångar. När de tittar fram ur sina gömställen har de ingen chans att försvara sig vid angrepp. Då är det tur att de beskyddas av stora varelser med groteska dykrustningar och överdimensionerade vapen.

Oavsett anledning så tilltalar det mig. Mycket.

Bioshock är en härlig genremix. Det är främst ett tungt actionspel, men har även element av äventyr, skräck och rollspel. De varelser man möter i spelet kan interagera med varandra. Eftersom vapen och ammunition är en bristvara tar vi som spelare tacksamt emot möjligheten att lösa situationen på andra sätt än genom direkt angrepp. Det finns olika sätt att lura fienden att gå till anfall mot varandra. Det är en del i den strävan spelet har efter att ge oss möjlighet att lösa situationer på mer än ett sätt.

Första gången man möter den varelse som i spelet kallas Big Daddy är en händelse man



FAKTA

GRYMMA GENER

Motion och rätt kost är för mesar. Den som verkligen vill spränga sina gränser ger sig på genetisk manipulation. Du behöver inte vara finsk skidåkare eller ledare för stiftelsen "Ren Idrott". Varje väg framåt är värd att gå, trots att den verkar krokig.

kommer att komma ihåg. Big Daddy är en stor tung maskinliknande varelse som slår med en otrolig kraft. Han rör sig klumpigt men målmedvetet. Det yttre liknar en bisarr version av en gammaldags dykardräkt. På ena handen finns en gigantisk borr monterad. Hans enda mål är att skydda den lilla flickan som stryker runt i gångarna. Ett jobb som du snart kommer att märka han tar oerhört seriöst. Och du kommer att ångra att du gick mellan dem.

Vattnet är alltid närvarande i Bioshock. Det sipprar in genom springor, det ligger i pölar på marken och det pressar sig mot de rutor som vetter mot havet. Det tränger sig på. Irrational har inte bara upplyst spelaren om att spelet utspelar sig under havet, man påminner hela tiden om det. Spelets atmosfär ger en känsla av en värld som inte är direkt teknologisk. Snarare biologisk, kött istället för dator.

Det finns all anledning att hoppas mycket på Bioshock. Irrational kommer att ge oss action med finesse, design med stil och en miljö som känns intressant att undersöka. Blandat detta med snygga effekter, obehaglig stämning och en öppen värld att utforska under havet och det känns omöjligt att misslyckas. Bioshock är ett av de mest efterlängttade spelen år 2007 och väntan är ovanligt svår.

Love Bolin

TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Bioshock är just nu det spelet vi längtar allra mest efter... inklusive Halo 3 och Grand Theft Auto IV.

Alienslakt

Ghostbusters möter Call of Duty, som möter Half-Life 2



RESISTANCE: FALL OF MAN

Plattform PS3 Utvecklare INSOMNIAC GAMES
Utgivare SONY Speltyp ACTION

Insomniac Games är duktiga på att konstruera uppfinningsrika och fantasieggande vapen. Det är ett faktum och alla som spelat något av Ratchet & Clank-spelen vet exakt vad jag pratar om. Detta är något som de nyttjat till den absoluta maxgränsen i Resistance: Fall of Man som är det supersöta plattformsparets raka motsats.

En utomjordisk ras invaderar Ryssland i början av fyrtioalet och innan mänskligheten hunnit mobilisera sig har den övermäktiga Chimera-rasen dräpt hela Europa. Kvar är en liten trupp engelska specialsoldater och den benhårda amerikanska korpralen Nathan Hale. Det blir ditt uppdrag att i rollen som Hale agera mänsklighetens sista hopp och utifrån en rad sönderbombade småbyar utanför London slå tillbaka mot Chimera, hårt och skoningslöst.

Resistance: Fall of Man är inte Insomniacs debut i förstapersonsngenren. Actionbagatellen Disruptor släpptes till Playstation i november 1996 och var, trots simpel svårighetsgrad och låg ambitionsnivå ett tempomässigt jämnt och våldsamt actionspel som roade i korta stunder. I Resistance har Insomniac blandat friskt från genrens senaste godbitar såsom Half-Life 2, Call of Duty och Halo. Kala, aningen sterila andra världskrigsmiljöer har propats till bredden av pricksäkra utomjordingar.

Vapenarsenalen för tankarna till Ghostbusters medan storyn känns superseriös och stundtals även lite läskig.

Huruvida denna blandning fungerar eller inte avslöjar vi i nästa nummer då vi recenserar ett flertal premiärspel till Playstation 3 inklusive Resistance: Fall of Man.

Petter Hegevall

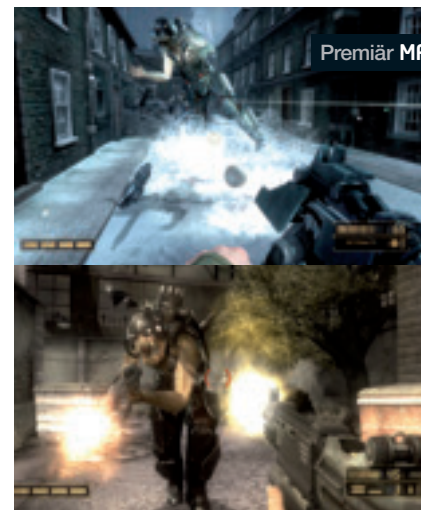


TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Insomniacs Playstation 3-debut känns lite väl mycket som ett typiskt standardspel såhär på förhand...



Premiär **MARS**

STOR VALFRIHET Ordningen saker och ting skall lösas på är inte lagd på en rak tidsaxel. Detta till stor glädje för alla spelare som gillar frihet i sitt spelande.

PRICKSÄKRA FIENDER Chimera-soldaterna är utrustade med ett plasmagevär vars kulor är värmesökande och helt sanslöst irriterande.



Illaluktande sightseeing

Spelmiljön i Hellgate kommer att innehålla massor av välkända platser från det riktiga London. Flagships grafiker har arbetat hårt med att återskapa allehanda sevärdheter som till exempel kloaksystemet.

Premiär JULI

Bottenlös slakt...

Djävulen har bosatt sig i London och ätit upp alla invånare i Flagship Studios actionfyllda rollspel...



HELLGATE: LONDON

Plattform PC Utvecklare FLAGSHIP STUDIOS
Utgivare NAMCO BANDAI Speltyp ROLLSPEL

Gigantiska bredsivård, automateld som sliter genom kött, odöda, demoner, futuristiska korstågsridare, en smutsig engelsk tunnelbana och en helvetes massa action. Det är innehållsdeklarationen på Flagship Studios kommande rollspelsrökare vid namn Hellgate: London.

Den engelska huvudstaden ligger i ruiner. En vacker dag öppnades en portal från helvetet, och vi fick ett mycket oväntat besök. Kärnvapen (eller kaffe) visade sig inte kunna stoppa alla hin håles små tjänare från att välla in i vår

Flagships version av det demoninfesterade London är en dynamisk värld där man aldrig riktigt vet vad som lurar bakom nästa hörn...

värld. Läget för mänskligheten hade kunnat vara roligare i Flagship Studios enorma rollspel. Västerländska rollspel brukar innebära långa kvinnoliknande män med spetsiga öron, kanske

lite troll, vättar och massor av tvåhandssivård. Men glöm allt det där för en stund. Flagship Studios tar ett spännande avstamp och gör ett rollspel, där actiondelen får minst lika stor del som själva rollspelandet. Det handlar inte om att man på vanlig actionmanér ska röra sig från punkt A till punkt B för att sedan gå in i mål, tvärtom. Flagship Studios version av det demonin-festerade London är en dynamisk värld där man aldrig riktigt vet vad som lurar bakom nästa hörn, förutom att det antagligen kommer att vara elakt och stort.

Under Londons gator har de överlevande människorna etablerat en säker zon där det går att bo, handel kan ske, och soldaterna kan förse sig med förnödenheter. Härifrån utgår

man när det är dags att bege sig ut på äventyr. Den centrala handlingen i spelet kommer att byggas kring uppdrag där spelaren får reda på mer om vad som har hänt, och hur situationen



KARAKTÄRSKLASSER Trots att bara templar, hunter och cabalist är utannonserade siktar Flagship Studios på att tillfredställa alla karaktärsbehov man kan tänkas ha.

! FAKTA

RÄKNA MED BRÅK

Fienderna i Hellgate: London är en brokig skara elakt fanstyg som har kravlat upp ur olika typer av mörka gömmor i helvetets varmaste vrår. Förutom vanliga zombies, demonhundar och spindlar med människolik på sig, kommer man även att få möta ännu vidrigare former av motstånd. Eller vad sägs om krypskytte-demoner, elddemoner och massor av varelser med enorma mängder spikar och tänder?

kommer att lösas. Det kommer även att finnas massor av sekundära uppdrag, där vissa ger föremål eller pengar i belöning, medan andra ger en djupare insikt i vad det är som egentligen händer i spelvärlden. Med andra ord, precis som vi är vana vid i rollspel.

Flagship har hittills berättat om tre karaktärsklasser. Templar-klassen är en helig krigare som har som mål att förrinta mörkrets krafter med alla möjliga och våldsamma medel. De kan använda vissa typer av magi, men fokus ligger ändå på härliga skärfester med svärd i olika tappningar, men även självklart skjutvapen. Templarn verkar bli det självklara valen för den

med smak för blod och närstrider, då man kan använda allt från dubbla magiska katanasvård, till stora raketkastare, karbinner eller något annat av den enorma mängden vapen som finns.

Den som hellre tar på sig trollhatten kommer säkerligen att bli mer intresserad av en cabalist-karaktär. Dessa människor är inte lika beslutsamma att utrota demonerna först, och ställa frågorna sen, utan de har en lite mer nyfiken vinkel på problemet. Med sina magiska förmågor kan en cabalist få fiender att kämpa på deras sida, de kan kasta massor av mäktiga magier och de kan även förvandla sig till en demon för en kort tid, och då även använda sig av demoniska förmågor.

Den senast avslöjade och kanske mest intressanta av karaktärsklasserna är huntern. Det speciella med jägaren är att den har ett stridssystem som istället för att förlita sig på att man kan låsa fast och sikta in sig på en motståndare är helt fritt och fungerar mer som i ett renodlat actionspel. Jägaren är specialiserad på strider på medel- och långdistans och deras design påminner lite om Combine-soldaterna från Half-Life 2. Det är kul att se hur Flagship Studios väljer att utmana konventionerna och skapa en klass som bjuder på en alternativ spelupplevelse vid sidan av de mer traditionella rollspelsklasserna.

Fienderna, omgivningarna och förutsättningarna kan variera helt och hållet från en spelsession till nästa. Man kan komma över vapenmodifieringar som ger helt nya attribut och funktioner till spelarens vapen, och



MED EN POLARE Det mesta blir roligare ju fler man är som deltar. Tycker man att Londons avloppssystem är tråkiga ensam, är det bara att be en kompis följa med ner och smiska.



FAKTA

SKJUTA EN ÅL...

Mitt bland alla konventionella projektilvapen, magier och förtrollade svärd finner vi även lysande nytänkande från Flagship Studios sida. Bland de mer intressanta vapnen finns bland annat en ålkastare, som skjuter ut elektriska ålar som ger fienden elshocker tills de dör. Vem i sitt rätta mentala tillstånd har aldrig önskat sig ett ålgevär?

det går att kombinera nästan hur många olika föremål som helst. Döda fiender kan bära på olika former av vapen, utrustning och hjälpmedel, och i likhet med exempelvis Diablo ligger mycket av spelarens motivation i att just samla vapen och föremål. Skulle man inte lyckas få tag på dessa föremål, ska man istället kunna koppla upp sig online och få tillgång till auktionshus där allehanda prylar byter ägare.

Hellgate: London är ett av de absolut hetaste, kommande spelen just nu, alla kategorier.

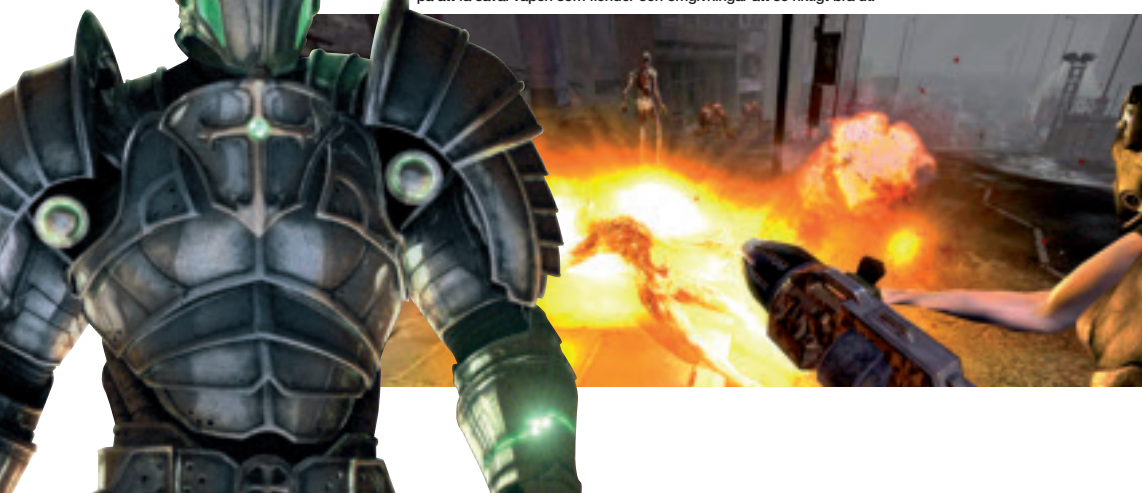
_Jesper Karlsson

TERMOMETER

Blizzard-avhopparna satsar högt med sitt action-sprängda rollspel. Och det lovar väldigt gott.



SNYGGT! Hellgate London är inte bara en häftig speldé, utan även riktigt snyggt. Mycket möda har lagts ner på att få såväl vapen som fiender och omgivningarna att se riktigt bra ut.



Höxaction

Svartrockarhäxan Alicia tar sig an grymma demoner...



BULLET WITCH

Plattform XBOX 360 Utvecklare CAVIA INC.
Utgivare ATARI Speltyp ACTION

Året är 2013 och Jorden håller återigen på att gå under. Denna gång är orsaken osedvanligt onda demoner som har decimerat mänskligheten till en ynka liten kvarvarande spillra. Enda hoppet står till Alicia, en fager liten dam som råkar vara häxa utrustad med stora magiska kunskaper och ett snabbt avtryckarfinger.

Den stora grejen med Bullet Witch är den egentligen ganska intressanta tanken att para ihop typiska fantasyinslag som häxor och magier med lika typiska science fiction-diton som en mörk framtid och sanslösa skjutvapen.

Spelet är ett i grunden ganska traditionellt actionspel i tredjeperson och liknar Devil May Cry ganska mycket

Det ger spelet en egen stil som får det att kännas fullständigt rimligt med en modern storstad där det smyger omkring 20 meter höga demoner och slemmiga tentakelhjärnor flyger omkring mellan skyskraporna.

Spelet är ett i grunden ganska traditionellt actionspel i tredjeperson och liknar Devil May Cry ganska mycket. Men för att nyttja det faktum att Alicia är en häxa kan man använda magi till att starta en våldsam storm eller åkalla kråkor att långsamt hacka ihjäl en fiende. Dessutom har hon sin trogna kvast som fungerar som ett skjutvapen.

Av det Gamereactor hunnit spela känns Bullet Witch visserligen gediget, men vi hade nog önskat mer variation och ett högre tempo. Som det är nu masar man sig fram gata efter gata, och trots att man kan nyttja omgivningarna för att döda sina fiender känns det snabbt repetitivt. Spelet är redan ute i Japan, men Cavia har lovat att fintrimma det ytterligare innan vår premiär i mars. Vi håller tummarna för att de lyckas.

_Jonas Mäki

TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Cavia bjuder på ockult action och fräscht koncept, men vi är ändå inte helt övertygade ännu...

Premiär MARS



DÖDA MED FYSIK Utvecklarna har satsat hårt på spelets fysikmotor. Bland annat kan man lyfta föremål med telekinesi och kasta dem, eller nyttja omgivningen som att till exempel väla en massiv vattentank över sina fiender.



POSITION

6/8

LAP TIME

01:23.376

01:15.581

00:18.976

Simpel bilmodellering

Bilarna i Ridge Racer 7 är i princip identiska med dem i Ridge Racer till PSP, oroväckande nog. Den enda riktiga skillnaden är att de i Ridge Racer 7 blänker något oerhört - vilket ger intrycket av att de doppats i vaselin.

NITROUS

X1 X2 X3

SLIPSTREAM

100 100

Premiär MARS

Solstinna sladdar

Namco bjuder på det sjunde stycket klassisk arkad-racing lagom till den europeiska PS3-premiären

**RIDGE RACER 7**

Plattform PLAYSTATION 3 Utvecklare NAMCO BANDAI Utgivare NAMCO BANDAI Speltyp RACING

Namco Bandai gjorde den perfekta arkad-racern i och med Ridge Racer till PSP. Men efter en tafatt storebror på Xbox 360 i form av Ridge Racer 6 och det plågsamt ogenomtänkta Ridge Racer 2 (PSP) är vi tillbaka där vi stod efter Ridge Racer V.

När Ridge Racer 7 nu får representera hur arkadracing ser ut på Playstation 3 år 2007 är det lika snyggt förpackat som någon annan av seriens delar. En oklanderlig, snyggt futuristisk presentation ackompanjerad av seriens kanske bästa soundtrack hittills. Och när jag ska välja bil och bana går det nästan utan att

titta på skärmen. Allt är sig likt. På gott och ont. För när jag hunnit bredsadda mig genom tiotalet banor börjar sukandet efter något nytt att kicka in på allvar. För Ridge Racer 7 är exakt samma sak som för tolv år sedan, och nu börjar jag faktiskt bli riktigt less på den primitiva typ av racing som bjuds.

Som strössel på gammal tårta har dock Namco stoppat in ett par "nya" funktioner i Ridge Racer 7. En ny mätare, kallad "slipstream", finns inkluderad som berättar hur pass mycket fortade man kan åka genom att placera sin bil bakom en framföriggande motståndare. En självklarhet i mer simulatorlik racing men något som bara känns påtvingat och krystat i Ridge Racer-universumet... tyvärr.

Namco Bandai tycks även ha känt pressen från den mer uppdaterade konkurrensen, och därför infört möjligheten att modifiera sin bil. Ett moment som till skillnad från slipstream-fadäsen lovar gott inför det färdiga spelet.

En annan nyhet är att andra utmaningar än de standardmässiga tävlingarna har införts. Istället för Ridge City får vi här hela Ridge State, där hela kartan är fylld av lagom varierade tävlingsformer, som i sin tur ger pengar för att spendera på uppgraderingar till bilen. Det är ett steg i rätt riktning från sjätte delens eviga (och superenformiga) cuper.

Grafiskt lämnar Ridge Racer 7 mycket att



DEN KLASSISKA BREDSLADDEN Den kanske mest ikoniska bilden Ridge Racer ger av en bil, och själva kännetecknet för serien, är den i mitten av en bredsadd. I Ridge Racer 7 är det givetvis inte annorlunda.

**FAKTA****RIMMIGDE RACEER**

Namco har vid varje premiär av en ny Playstation-maskin bidragit med ett nytt Ridge Racer-spel. Det började 1995 med en supersmaskig arkadkonvertering av det första spelet i serien, och fortsatte till Playstation 2 i form av Ridge Racer V. Ridge Racer till PSP var en slags greatest hits-samling; ett tvärsnitt över seriens allra bästa stunder samlat på en liten UMD-skiva. Nästa månad släpps Ridge Racer 7 till Playstation 3.

önska. Ibland inbillar jag mig faktiskt att det är en hårt pressad Playstation 2 som trycker fram grafiken, tills jag påminner mig själv om den oklanderliga bilduppdateringen och Namco Bandai drar fram ett par sträckor vaselingslaserad asfalt vid väl utvalda tillfällen. Men vill du se Playstation 3 flexa musklerna är det här fel spel.

Varför Namco Bandai håller så hårt på Ridge Racers föräldrade formula förblir för mig ett mysterium. Sanningen ligger nog någonstans runt att de förlorat passionen för ett av sina starkaste varumärken, och latat sig genom att pumpa ut mer eller mindre identiska spel på olika format. Nästa del i serien måste göras med en annan ambition än att tjäna pengar... annars förklaras härmed Ridge Racer-serien död.

_P. Arbman

TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Känns ungefär lika långtråkigt och gammaldags som det mycket mediokra Ridge Racer 6 till Xbox 360.

GAMLA KLASSIKER Shooterklassikern Xevious underhåller under första laddningstiden och på bilarna står det "Klonoa".

Gammal är äldst

Lara Croft firar sin tioårsdag genom att återbesöka gamla grottor



TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

Plattform PC/PS2/PSP Utvecklare CRYSTAL DYNAMICS Utgivare EIDOS Speltyp ACTION

Jag kommer ihåg det som om det var igår. Inuti en gigantisk grotta hade jag precis funnit en dalgång flankerad av branta klippor. Motståndet på vägen skvallrade om vad som komma skulle, men jag hade ingen aning. Iklädd Laras klättrarkängor tog jag mig ner på den vegetationstäckta ytan, lugnet var totalt, ända tills sjutusen kilo skitarg Tyrannosaurus Rex dök upp ur skuggorna och hade siktet inställt på den speldebuterande äventyrerskan. Paniken infann sig snabbt.

Trots att det har gått snart elva år sedan jag spelade Tomb Raider, innehåller det än idag ett av de mest minnesvärda ögonblicken någonsin vad gäller spelupplevelser. Lara Crofts debut skapade en helt ny typ av actionspel, och till denna dag är det fortfarande en av de absoluta höjdpunkterna i spelhistorien. Med detta i bagaget har Eidos och Crystal Dynamics beslutat sig för att återskapa Laras ursprungsäventyr, spelet där allt började, men med dagens teknologi... för dagens publik.

För de som inte har fått uppleva Laras första äventyr, är det kort och gott en historia om svek och girighet, proppad med massor av smart action. En organisation anlitade Lara för att finna en uråldrig artefakt vid namn Scion. Hon blir snart förrädd och ett hett villebråd då hennes arbetsgivare desperat vill ha det kraftfulla föremålet hon har funnit. En snårig katt och råttalek tar vid, och kampen för överlevnad börjar, planetens framtid vilar



JÄTTERGA DINOSAURIER De hungriga jätteödlorna som skrämde skiten ur oss i det första spelet är givetvis tillbaka i Tomb Raider: Anniversary.



FAKTA

DUNDERSUCCÉ

Tomb Raider-serien är en av tidernas mest inkomstbringande spelföljetonger och tillsammans har alla spel med Lara i huvudrollen sålt över 31 miljoner exemplar. Det är mer än bland annat Mega Man-serien, samtliga av Midways Mortal Kombat-spel och lika många som Capcoms alla Resident Evil-spel har sålt...

nämigen i på innehålllet i Laras minimala ryggsäck. Genom att använda samma grafikteknologi som i Tomb Raider Legend har Crystal Dynamics kunnat fokusera fullständigt på att återskapa och modifiera Laras enorma spelvärld från hennes första äventyr. Från hemliga underjordiska grottor med dinosaurier till pyramider och möten med exploderande häststatyer och vapenviftande soldater. Att återskapa Tomb Raider utan att lägga till eller ta bort för mycket detaljer kommer att bli en viktig balansgång. Det är ju faktiskt en odödlig klassiker, och får inte behandlas hur som helst.

_Jesper Karlsson

TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



En snygg nyversion av ett tio år gammalt mästerverk. Vi är väldigt förväntansfulla, såklart.

Premiär SOMMAREN

Gammalt möter nytt

I Tomb Raider: Anniversary har Lara klätt sig i samma klassiska outfit som hon bar i det första spelet för snart tio år sedan. Hon har också lånat med sig en del med nymodiga hjälpmedel från Tomb Raider: Legend.



Knivlekar

Edge of Reality satsar på brutal smygaction...



CIPHER COMPLEX

Plattform PLAYSTATION 3/XBOX 360 Utvecklare EDGE OF REALITY Utgivare EDGE OF REALITY Speltyp ACTION

Platsen är Sibirien, utomhus är det sådär obarmhärtigt kallt som det bara kan vara i de bistraste delarna av norra Ryssland. Att dö av akut hypotermi vore dock att föredra mot det som väntar på insidan av en gammal missilsilo. Mer än ett blänk av kallt stål i ögonvrån hinns inte med förrän bålen genomborras av en kniv större än Links fjantiga svärd. Dagens agenda bjuder på ex-sovjetisk hackbiff utan varken potatis eller sås.

Vi har hittills fått lära oss att infiltration ska ske tack vare svindyra högteknologiska leksaker, och som smygande agent har våra order varit att vi inte ska synas, inte höras. Bara slå till. Glöm det där nu, att vara subtil hör till det förgångna och nu är det dödligt knivvåld som gäller istället. Cipher Complex må vara ett spel där spelarens förmåga att hålla sig gömd står i fokus. Men bara för det behöver man inte vara en tyst och försiktig liten husmus.

John Cipher är en topphemlig agent som har i uppdrag att finna en vapenhandlare som sitter och trycker på kärnvapen. Samme vapenhandlare råkade en gång även skjuta vår hjälte i huvudet, så uppdraget berikas även av en personlig vendetta för den hårde agenten.

Actionsekvenserna bygger på att spelaren samlar på sig adrenalin som utlöser den mordiske agentens förmåga att effektivt undanröja allt som står i vägen. Precis som med bullet time i Max Payne belönas spelaren med mer adrenalin när man dödar fiender, och skulle man tröttna på närstrid kommer det självklart att finnas en uppsjö av pistoler, automatkarbiner och annat trevligt att släcka liv med. Cipher Complex känns hett, riktigt hett och Solid Snake och Sam Fisher får se upp...

_Jesper Karlsson

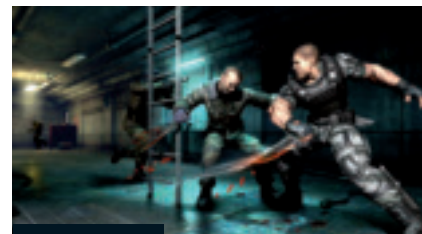


TERMOMETER

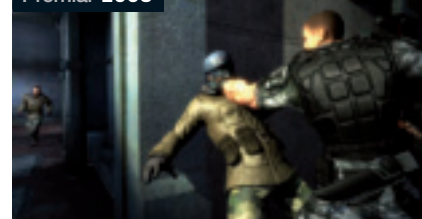
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Supersnygg smygaction med härliga mängder knivvåld, hämndbegär och snygga armébyxor.



Premiär 2008



KNIVKUNGEN! Till skillnad från Solid Snake och Sam Fisher är Cipher något av en barbar. Favoritvapnet är ett stycke skarp-slipat stål som han med kirurgisk precision använder för att skära ner sina fiender till slarvsylta.

**Söka skydd**

Dina enheter söker aktivt efter skydd i omgivningen, men av det vi hittills tagit del av är den artificiella intelligensen inte lika avancerad som i Company of Heroes. En nyckel till att överleva är att använda byggnader och liknande till sin fördel.



BASBYGGARE Command & Conquer handlar lika mycket om att bygga en optimerad bas, som att strida på slagfältet och Tiberium Wars ser på förhand ut att bli varje basbyggares våta dröm.

Kommendera mera!

Kane och kompani är tillbaka när utomjordingar invaderar i det tredje Tiberium-kriget



COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

Plattform PC (XBOX 360) Utvecklare EA
Utgivare EA Speltyp STRATEGI

I början av 90-talet sköljde ett meteoritregn av okänt ursprung över Jorden. Fragment landade över hela planeten och i närheten av floden Tiber i Italien upptäcktes en märklig kristall-liknande substans som kom att kallas tiberium för första gången. Ämnet dammsög marken på metaller och mineraler som skapade gröna kristallformationer och lämnade ett öde landskap efter sig. Mycket har hänt sedan dess och år 2047 när Tiberium Wars utspelar sig har 30 procent av Jordens yta lämnats helt obrukbar av tiberiumet, ungefär hälften är nedsmittad men ännu brukbar och slutligen återstår 20 procent som ännu inte infekterats.

Det har gått 17 år sedan det senaste stora kriget och ett förrädiskt lugn råder. Global Defense Initiative (GDI) har koncentrerat sig på att beskydda de sista återstående rena landområdena, medan brödraskapet Nod med den karismatiske Kane i spetsen långsamt, genom bistånd och hjälp till utsatta områden, byggt upp ett stort stöd och maktigt

Grunderna har lämnats orörda och många av enheterna är fast förankrade i arvet från de gamla spelen...

organisation i de zoner där tiberium och människor samexisterar.

Plötsligt slår de till och avfyra en kärnvapenspets mot GDI:s viktigaste installation, rymdstationen "Philadelphia". Det är inledningen till det tredje Tiberium-kriget som tar en oväntad vändning när en tredje utomjordisk fraktion anländer. Det finns röster inom brödraskapet som ser utomjordingarna som ett större hot än GDI, men deras ledare Kane vill inte riktigt lyssna på det. I det här skedet vill EA inte avslöja om det handlar om rasen Scrin, som förekom i Tiberian Sun och som enligt vissa teorier skickade i väg meteoriten med tiberium för att omforma Jorden inför deras ankomst. Mycket tyder naturligtvis på det, men det kan ju också vara frågan om en helt okänd



Red Alert 3

Det var faktiskt så att Red Alert 3 utannonserades före Command & Conquer 3: Tiberium Wars, men utvecklingen av Slaget om Midgård II och Tiberium Wars fick företräde



LÄCKER GRAFIK Det första man slås av när man sätter sig ned med Command & Conquer 3: Tiberium Wars är naturligtvis den läckra och oerhört detaljerade grafiken.

ras. Vad vi däremot vet om den utomjordiska rasen är att de kommer att bjuda betydligt snabbare produktion av enheter och fordon, vilket balanseras med att dessa har sämre försvar än sina motsvarigheter hos GDI och brödraskapet.

Det har gått nästan tolv år sedan det första Command & Conquer-spelet släpptes. Sedan det första spelet har en rad uppföljare rönt stora försäljningsmässiga framgångar, men det har bara släppts ett spel (Command & Conquer: Tiberian Sun) som var en direkt

FAKTA

KÄNDA RÖSTER

Utöver Joseph D. Kucan som återigen gör rollen som Kane så finns det en hel del kända namn bland röstskådespelarna. Josh Holloway (Lost) spelar en underrättelse-officer för Nod, Billy Dee Williams (Lando Calrissian från Star Wars) och Michael Ironside (Total Recall, Sam Fisher i Splinter Cell-spelen) är karaktärer på GDI-sidan.

uppföljare till handlingen i Command & Conquer. Nästa månad är det alltså dags för det tredje huvudsakliga spelet i Tiberium-universumet.

Det har hänt en hel del i realtidsstrategi-genren sedan 1995 och på senare tid har framförallt Relic fört genren framåt med spel som Company of Heroes och Warhammer 40,000: Dawn of War. Även om Tiberium Wars i mångt och mycket troget håller sig till de principer som etablerades i det ursprungliga Command & Conquer, så har det tillkommit en hel del moderniteter som idag är standard i genren. Hanteringen av enheter och byggnader har gjorts smidigare, det går att gruppera enheterna efter eget tycke och de ger prov på oberoende artificiell intelligens genom att söka skydd i miljöerna. Det handlar dock i grunden om ett snabbt och intensivt strategispel precis som på den gamla goda tiden.

Det är svårt att inte bli nostalgisk av att spela Command & Conquer 3: Tiberium Wars. För mig (precis som för många andra) var Command & Conquer den första utflykten till en genre som jag idag favoriserar. Därför känns det tryggt att grunderna lämnats orörda och att många av byggnaderna och enheterna är fast förankrade i arvet från de gamla spelen. Ändå måste jag säga att det är den nya utomjordiska rasen som kanske rörer störst intresse. Kommer vi att få en inblick i tiberiumets ursprung? Hur kommer balansen påverkas? Svaren på dessa frågor ger vi redan i nästa nummer då vi sätter betyg på Command & Conquer 3: Tiberium Wars.

_Bengt Lemne

TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Command & Conquer är tillbaka och nu hoppas vi bara att EA infriar våra högt ställda förväntningar...



GENOMARBETAD BAKGRUND Alla föremål, vapen och forskningsframsteg som porträtteras i Command & Conquer-spelen är framtagna med plågsam noggrannhet. EA i Los Angeles har sammanställt en tjock bibel som används vid spelutvecklingen med fakta om fraktionerna och naturligtvis om tiberiumet.



GALEN I GROVGRUS

Gamereactor träffade **juniorvärldsmästaren i rally** Patrik Sandell och snackade bilar, rallysportens framtid och vilket som är det bästa rallyspelet

TEXT Petter Hegevall

Patrik Sandell, 24, korades för några veckor sedan till juniorvärldsmästare i rally efter en riktig rysarseger sista dagen av Wales rallyt.

Juniorvärldsmästare i rally, hur känns det?

- Fantastiskt skönt såklart, det har varit ett lärorikt och framförallt händelserikt år.

Är det WRC nästa nu då?

- Nej, jag ska köra junior-VM även nästa år. Då i en ny Renault-bil.

Vad heter bilen du vann VM med?

- Renault Clio Super 1600. Nästa säsong kommer jag att tävla med Renaults nya bil Clio R3. Jag tror mycket på den bilen. Den är aningen tyngre än den jag vann med i år men har en större motor.

Hur mycket skiljer sig din Clio mot en vanlig Renault Clio Sport?

- Inte så värst mycket faktiskt. Min kaross är densamma som hos Clio Sport-modellen, i stora drag. Min bil är avsevärt mycket lättare såklart men mycket är likadant.

Varför inte ta steget upp till fyrhjulsdrivet nu när du vunnit junior-VM?

- Jag siktar långsiktigt, och strategiskt. Min plan är att köra nästa VM med R3-bilen och på sikt försöka slå mig in i den amerikanska rallycirkusen som nu exploderar i popularitet.

Rally i USA, gillar inte de bara Nascar?

- Jo, tidigare har det varit lite så. Helt rätt. Idag ser det dock annorlunda ut och tack vare att rally nu är en gren i X-Games har motorsporten slagit igenom på riktigt där borta. Motocross-världsmästaren Travis Pastrana har ju också bestämt sig för att ta en paus från motocross-tävlandet och nu satsa helhjärtat på rally. Det hjälper såklart till när det kommer till att få sporten att synas mer.

Så du vill till USA och utmana Travis Pastrana med andra ord?

- Japp, han och de andra som körde i fjolårets X-Games. I USA sorteras rally under

extremsport vilket är en stor fördel anser jag. Vi skulle behöva mer av det i Sverige, lite extremare, mer spännande mediabevakning och lite mer jävla rock 'n roll kring hela sporten.

Har du blivit erbjuden att köra mot Sebastian Loeb, Grönholm och Solberg i WRC nästa år?

- Nej, faktiskt inte. Rallysporten ser helt annorlunda ut idag jämfört med för sex-sju år sedan. Om man för sex år sedan blev juniorvärldsmästare blev man direkt erbjuden en plats som andreförare i ett av de stora fabriksteamerna. Så ser det inte ut idag utan vill man köra WRC så kostar det smält sanslösa pengar.

Hur mycket då?

- Cirka 20 miljoner för att köra en säsong. Ur egen ficka.

Du spelar mycket rally-spel har vi förstått?

- Absolut, jag spelar en hel del TV-spel även om det under de senaste sex månaderna blivit oroväckande lite, tyvärr. Jag har helt enkelt haft för mycket att göra.

Favoritspelet?

- Jag gillar verkligen WRC 4 till Playstation 2, det är ett helt fantastiskt bra rallyspel. Jag kör det fortfarande faktiskt, i väntan på något nytt rallyspel till Xbox 360 eller Playstation 3. Tidigare har jag också spelat väldigt mycket Colin McRae Rally och Rallisport Challenge 2. Att nämna någon direkt favorit är svårt dock, mycket svårt. Just nu spelar jag WRC 4 som sagt, men jag växte upp med Colin McRae Rally och måste nog isåfall utnämna det till mitt absoluta favoritspel. Colin-spelen har ju faktiskt hjälpt till att forma mig som rallyförare, hur vansinnigt det än må låta. Det var trots allt där någonstans det började, då man som 15-åring satt hemma med ratt och pedaler och tränade spårval och sladdparering.

Hur realistiskt är exempelvis WRC 4?

- Ganska realistiskt måste jag nog säga. Visst, det är inte särskilt verkligt att kunna hoppa

över en häck med bilen efter att ha kraschat in i en stenmur för att sekunden senare hamna på rätt köl igen och då bara fortsätta att gasa - men förutom de mest uppenbara kompromisserna, som gjorts i spel som WRC 4 och Colin McRae 4 för att främja spelbarheten, är de ganska realistiska - ja.

Richard Burns Rally då, det är ju härresande överrealistiskt, eller?

- Jo, det är det definitivt. Det är dock i överkant och blir ofta lite för svårt. Det är svårt att köra en rallybil, tro inget annat, men i Richard Burns Rally framstår det ganska ofta som helt omöjligt.

Du ligger inte i träningsläger i spelens värld med andra ord?

- Nej, det gör jag inte. Jag spelar rallyspel enbart för underhållningens skull idag, även om jag vet att jag är märkbart snabbare på de allra flesta sträckorna än vad exempelvis du är.

Snabbare än mig? Kan jag aldrig tro...

- Jodu, klippte dina sträcktider med närmare 20 sekunder genom hela svenska rallyt då vi tävlade sist. Kommer du inte ihåg det?

Inte alls... du har förmodligen blandat ihop mig med någon annan... (nervöst fnitter)

Vad tror du om Colin McRae: Dirt?

- Det ser lovande ut, absolut. Jag gillar att Codemasters verkar ha kikat noga på hela moderniseringen av sporten som sker i USA just nu och därmed anpassat ett redan framgångsrikt koncept efter detta. Rally behöver som sagt bli mer extremt, mer spännande, lite roligare. Och det tror jag helt klart att Colin McRae: Dirt kommer att bjuda på.

Playstation 3 eller Xbox 360?

- Svår fråga, jag vet faktiskt inte. Jag äger bara de gamla konsolerna. Om nästa WRC-spel kommer exklusivt till Playstation 3 så svarar jag... Playstation 3.

Spel för djurvänner i alla åldrar

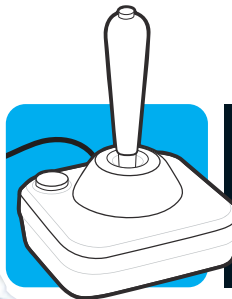


Discky Communications ApS
Toussaintsgade 11
2000 Wern
Denmark
Phone +45 40 00 94 00
Mobile +45 40 02 05 01
Fax +45 40 02 05 77
www.discky-magasin.com

KAN BLAND
ANNAT KÖPAS HOS



RECENSORER



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

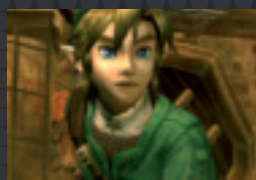
FINAL FANTASY XII

Mikael har njutit av det bästa Final Fantasy-spelet på minst tio år. Läs vår stora recension...

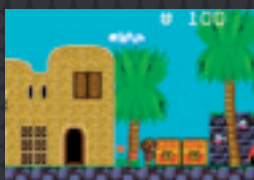


GAMEREACTOR #43

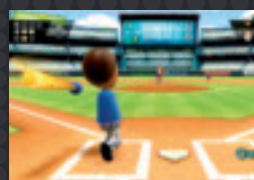
Är du lika gammal och gaggig som Petter? Isåfall är du också troligtvis senil och har även du glömt förra månads betyg...



The Legend of Zelda: Twilight Princess
Gamecube/Wii
10/10
Castlevania: Portrait of Ruin
DS
9/10
Race
PC
8/10
Rayman Raving Rabbids
Wii
8/10



Mega Drive Collection
PS2/PSP
8/10
Viva Piñata
Xbox 360
8/10
Super Monkey Ball: Banana Blitz
Wii
8/10
Tony Hawk's Project 8
PS2/Xbox/Xbox 360
7/10



Wii Sports
Wii
7/10
Wii Play
Wii
6/10
Sonic the Hedgehog
Xbox 360
5/10
The Fast and the Furious
PS2/PSP
5/10
Red Steel
Wii
4/10

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 1100 recensioner? www.gamereactor.se



CRACKDOWN

Jonas har roat sig kungligt i Real Time Worlds suveräna sandlåda, vi råder dig att göra detsamma

Plattform **XBOX 360** Utvecklare **REAL TIME WORLDS** Utgivare **MICROSOFT** Premiär **23 FEBRUARI** Antal spelare **1-2** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **16**



Genre **ACTION**



FAKTA

GOD ELLER ÖND

Beroende på hur mycket hänsyn du tar till fotgängare och vanliga poliser samt hur mycket du förstör av omgivningarna, varierar spelinnehållet i Crackdown. Exempelvis får du inte samma support av dina överordnade om du är alltför elak och beter dig som en riktig gangster beordras poliser och andra agenter att döda dig. Men vem bryr sig egentligen när det är så mycket roligare att vara ond än god.

TIPS

SPELA ÄVEN

Just Cause **8/10**
XBOX 360

Svenskt actionspel med en soldränkät jättevärld att utforska.

Efter E3 2006 var jag övertygad, Crackdown var skit och Crackdown skulle förbli skit. Svampig spelkontroll, märkligt sömnt tempo och en stentrist huvudperson gjorde det omöjligt att tycka om spelet. En känsla som satt kvar när jag satte mig ned för att spela den färdiga versionen. Jag hatade spelet och efter två spelade timmar hängde betyget underkänt i luften.

Men man ska inte döma hunden efter håren, heter det ju och faktumet är att Crackdown är ett av de mest underhållande spelen på länge. Efter bara några timmar till var jag som fastnaglad och kunde inte slita blicken från TV:n.

Du ikläder dig rollen som klonad superagent, fullproppad med mer steroider än en östtysk friidrottare samt med en hel del mekaniska förbättringar. Ditt jobb är, småklyschigt nog, att stoppa en enorm våldsvåg som helt förlamat jättelika Pacific City så till den milda grad att det normala rättsväsendet är chanslöst. Istället får du rollen att likt Judge Dredd agera både polis, domare och bödel när du pepprar ned allt avskum som rör sig på gatorna. Den verkliga behållningen i Crackdown ligger dock utforskandet av den



PIMP MY FIRMABIL: Som agent har man tillgång till tre firmabilar, vilka alla skulle göra Batman grön av avund. Det är en sportbil, en jeep och en tankliknande variant. Som om inte det vore nog går det dessutom att modifiera dem kraftigt.

gigantiska staden och den stereoidpumpade frihet som erbjuds. Din agent har nämligen förmågor som ligger högt ovanför vad någon människa klarar av. Efter lite träning kan du ledigt hoppa tio meter rakt upp i luften, slänga omkring personbilar som om de vore konservburkar och tåla fall på hundratals meter. Det ger ypperliga möjligheter till sightseeing som går utanpå det mesta när man hoppar fram mellan taken på skyskrapor på ett sätt som skulle göra självaste Spider-Man avundsjuk.

Dessutom finns ett väldigt imponerande system för karaktärsutveckling, som ledigt kan mäta sig med de bästa rollspelen. I ett nästan

löljligt välavvägt tempo blir man starkare, smidigare, en bättre förare, bättre på att skjuta och så vidare, vilket leder till att man hela tiden hittar tusen nya saker att kan göra.

Sedan man kommit in i Crackdown blir man så uppslukad av allt kul att man nästan glömmer bort att man faktiskt spelar en agent med ett jobb att utföra. Våldet är som sagt ordentligt utbrett och ett antal gangstergång har delat upp Pacific City i revir. Ditt jobb blir att skjuta respektive gängs mäktige ledare, vilket dock är lättare sagt än gjort. För att bättra på dina odds bör du leta reda på alla underhuggare. Dödar du exempelvis den som har hand om ett gängs vapensmuggling,



MAXIMAL INTERAKTIVITET Allt du ser går att förstöra, lyfta upp eller påverka. När du blivit tillräckligt stark kan du till och med börja riva byggnader.



CYBERPUNK! Designen i Crackdown framstår först som ganska smaklös men man lär sig snabbt att gilla den...

av spelet känts lika lekfullt som allt utforskande av staden.

Utöver allt utforskande och gangsterdödande finns mängder av andra saker att pyssla med. Exempelvis är det riktigt kul att köra bil och det finns flera utmanande race att vara med i. Liknande race till fots finns för övrigt även på hustaken där det gäller att hoppa runt en slinga på tid. Dessutom finns mängder av underhållande inslag som att spränga bensinfat så de flyger upp i luften, varpå man skjuter prick på dem på vägen ner. Eller varför inte försöka klättra upp på Pacific Citys allra högsta byggnad, agenthögkvarteret, vilket garanterat framkallar svindel.

Crackdown är en blandad kompott med mängder av saker att göra, och som digital lekstuga är det näst intill oöverträffat. Inte minst tack vare att man kan samarbeta med en vän över Xbox Live. Själva striderna känns inte fullt lika underhållande som spelet i övrigt, men sammantaget är spelet ändå det hittills klart bästa alternativet för Grand Theft Auto-fans till Xbox 360.

_Jonas Mäki

BETYG 8/10

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

KUNGLIG LEKSTUGA

■ Enorm stad, bra Xbox Live-stöd, fantasifulla omgivningar
■ Aningen repetitiva uppgifter

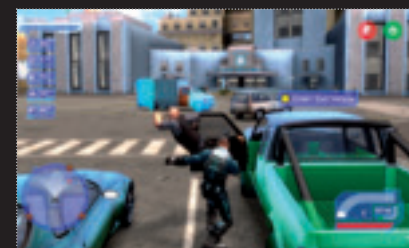
STREETSMART

Jonas berättar mer om den levande staden i Crackdown...



HITTA BOLLARNA

Runt om i Pacific City finns 500 lysande gröna bollar som förstärker din agents förmågor. De flesta ligger förvånansvärt öppet, för det svåra är inte att hitta dem utan att få tag på dem. De är nämligen retsamt utplacerade på sådana höjder och platser att man måste improvisera, bygga berg av bräte och vara enormt fingerfärdig för att nå dem. Att lyckas ta allihop är därför en oerhört rolig utmaning och man häpnas över hur smarta pussel Real Time Worlds fått till.



EN LEVANDE STAD

Till skillnad från hur det brukar vara med spel av Grand Theft Auto-typ, lever Pacific City på ett oöverträffat sätt. Folk går omkring och gör sina saker, på kvällen kommer festklädda människor för att gå på krogen och unga gangsters flockas kring stadens glädjeflickor. Alla agerar de med trovärdighet, inte minst i trafiken där man verkligen ser hur civilister gör allt de kan för att undvika krockar, tar egna initiativ i heta situationer och kör runt rykande högar av bilskrot.



ETNISKA GÅNG

Gängen i spelet har sina inmutade revir i Pacific City, alla designade efter respektive gängs etniska tillhörighet. Östeuropeiska Volks kraftigt industrialiserade område pryds av massor av röda stjärnor, de kör bilar som påminner om östtyska Trabant och har en staty föreställandes arbetarens knutna näve på största torget. På samma sätt finns mängder av spanska referenser hos Los Muertos medan Asian Shai Gens område mest påminner om valfritt amerikanskt Chinatown.



LÄCKER GRAFIK

Crackdown på bild gör inte spelet rättvisa på långa vägar. Spelets aningen märkliga, men mysiga, tecknade stil i kombination med den enorma detaljrikedomen gör att man kan spendera lång tid med att bara hoppa omkring bland skyskraporna och kika på de gigantiska omgivningarna. Sikten är hela tiden till synes obegränsad och det är inga problem att se vad som händer en kilometer bort. Dessutom lever spelet på ett hittills oöverträffat vis tack vare hundratals fotgängare, mängder av bilister samt massor av små händelser i bakgrunden.



GRYM SIKT Det är aldrig något som skymmer sikten i Crackdown och man kan se hur långt som helst. Något som är mycket imponerande med tanke på mängden detaljer som finns.



FAKTA

MEN POLAREN

I Crackdown kan man samarbeta med en vän genom hela äventyret. En kompis kan när som helst hoppa in så ni tillsammans kan tackla Pacific Citys problem. Dessutom blir spelet till en om möjligt ännu större lekstuga med en vän där ni kan hjälpa varandra att nå nya områden, eller ställa er på varsin skyskrapa och bolla en lastbil mellan varandra. Störtrojs!

kommer de följaktligen inte att vara lika välbeväpnade därefter.

Men efter att ha suttit som klistrad framför TV:n och provat allt man kan göra, är det trist nog när jag börjar jaga gängen som spelet tappar lite tempo. Alla gangsters måste besegras på ganska precis samma sätt. Man stormar grinden till deras tillhåll, alternativt smyger sig på. Man dödar allt som rör sig och konfronteras slutligen med bossen som brukar kräva något extra magasin bly för att kasta in handduken.

Visst, det fortfarande kul och det känns mäktigt att hoppa runt för att undvika att bli skjuten samt peppra vilt omkring sig medan man funderar över hur man bäst nyttjar omgivningarna till sin fördel. Men jag önskar att mer arbete hade lagts ned på att nyttja min superagents förmågor, så att även denna bit



Genre ROLL SPEL



VI ❤️
DIG
ÄLSKVÄRT SPEL

FINAL FANTASY XII

Del tolv är en nystart för den gamla serien och det bästa Final Fantasy-spelet på tio år. Vi har betygsatt ett mästerverk...

Plattform **PLAYSTATION 2** Utvecklare **SQUARE ENIX** Utgivare **SQUARE ENIX** Premiär **23 FEB** Antal spelare **1** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **12**

I år är det tioårsjubileum för Final Fantasy i Sverige. Dock måste jag säga att jag hade tappat intresset för Final Fantasy de senaste åren. Efter en överdos av nytgåvor runt och efter premiären av Final Fantasy X var jag less på det traditionella formatet, och när sedan Final Fantasy XI, när det sent omsider dök upp, var så vansinnigt stelt och omständligt, tappade jag sugen helt.

Det var därför med blandade förväntningar jag startade spelet. Men pang, Square fångar mig direkt. Till ett montage av händelser spelas det klassiska Prelude-stycket med harpa och änglalik kör. Kärlek vid första ögonkastet brukar det visst kallas. Sen möts jag av ett pampigt arrangemang av det ännu mer klassiska ledmotivet för hela serien och bara myser. Allt är glömt och förlåtet, Final Fantasy är tillbaka, bättre än någonsin!

Men mycket har förändrats. Vid en första anblick liknar Final Fantasy XII mer ett onlinerollspel där stridssystemet är en anpassning av det i Final Fantasy XI. Karaktärerna styrs i realtid och det gäller att hålla sig i närheten av fienden för att kunna



FAKTA

YASUMI MATSUNO

Matsuno låg bakom Ogre Battle-spelen hos Quest innan han började på Square. Där har han arbetat med älskade klassiker som Final Fantasy Tactics och Vagrant Story, men han fick till slut chansen att skapa ett "riktigt" Final Fantasy-spel. Halvvägs in i utvecklingen tvingades han dock lämna Square av hälsoskäl och spelet slutfördes av andra producenter men är i grunden hans verk.

TIPS

SPELA ÄVEN

Suikoden V

9/18 PLAYSTATION 2

Traditionellt rollspel med över hundra karaktärer och en lysande handling

anfalla överhuvudtaget, men själva attackerna sker automatiskt medan magier och andra tekniker väljs i en meny som vanligt. Därmed inte sagt att det gamla menysystemet försvunnit, tvärtom, det är viktigare än någonsin.

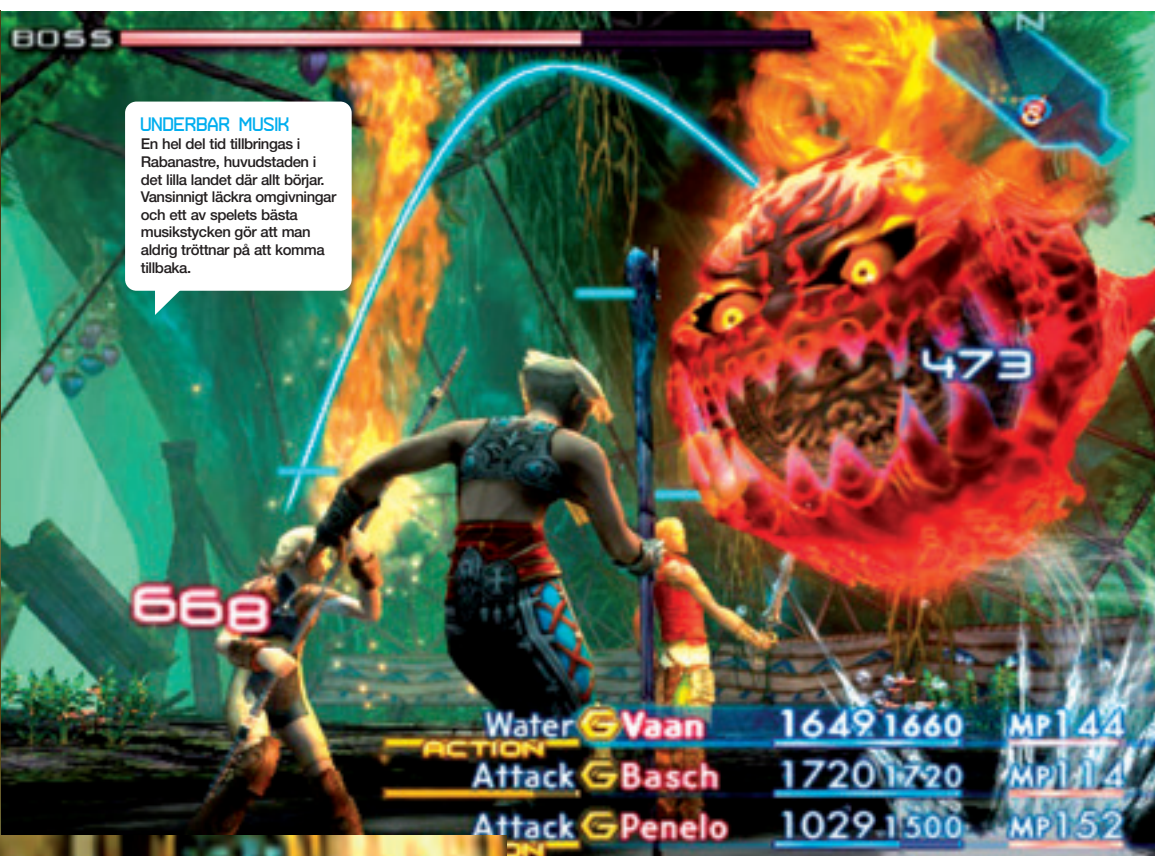
Stridssystemet låter dig formge detaljerade strategier för var och en av dina figurer. Det kan vara allt från "anfall närmaste fiende" till "kasta Firaga på fiender med mindre än 30% energi, om inte ledaren är skadad, då kastar du Cure, och annars kan du bara anfalla de som anfaller dig". Och det fungerar helt perfekt, vilket är tur, för Final Fantasy XII är rejält svårt. I många strider får jag kapitaldäng, men efter noggrann planering och förprogrammering av mina medhjälpare löser det sig, och det är vansinnigt tillfredsställande att se min genomtänkta taktik sänka en tidigare oöverbinnerlig fiende. Det hela är betydligt smidigare än de gamla, sega, slumpmässiga striderna där man ägnade minst halva tiden åt att vänta. Oftast ser man fienden på långt håll, och att jag oftast ger mig in i strid frivilligt säger väl en del om hur kul det har blivit. Så spelet har fixat mitt största klagomål på serien: långa och ointressanta strider.



VAAH HALEN Slyngeln Vaan är spelets huvudperson men Final Fantasy XII kretsar minst lika mycket kring de andra karaktärerna i gruppen. Tack vare den trovärdiga dialogen slipper vi krystat hjältemod och söliga livsöden.

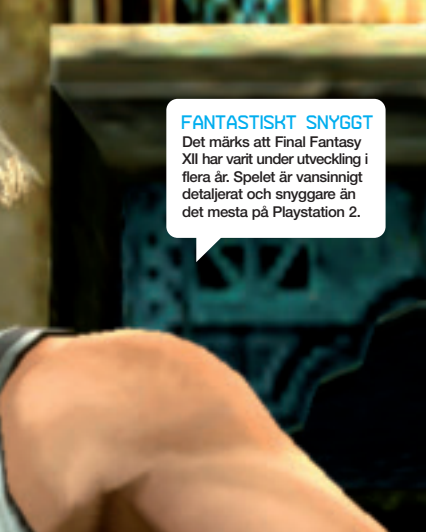
Härnäst, den infantila handling som plågar de flesta spelen i genren. Där är Final Fantasy XII helt enkelt strålande. Handlingen utspelar sig i Ivalice, samma värld som Final Fantasy Tactics och faktiskt också Vagrant Story (båda gjorda av Yasumi Matsuno, som författat del tolv). Två stora nationer står i konflikt och de små kungarikena som ligger mittemellan blir förstas indragna. Det handlar mycket om politik, heder och plikt, och mindre om superonda super-ondingar som är onda bara för att de hade en taskig barndom.

Hela inramningen känns oerhört seriös, vilket förstärks av ett utmärkt skådespeleri och en fantastisk dialog som hela tiden känns högtravande och teatralisk utan att bli fånig. Trots, eller kanske tack vare, att karaktärerna är så realistiska och relativt normala (förutom



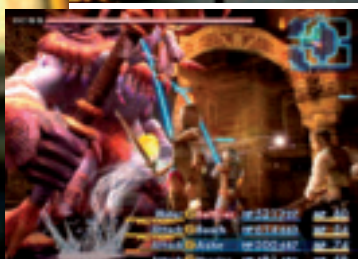
UNDERBAR MUSIK

En hel del tid tillbringas i Rabanastre, huvudstaden i det lilla landet där allt börjar. Vansinnigt vackra omgivningar och ett av spelets bästa musikstycken gör att man aldrig tröttnar på att komma tillbaka.



FANTASTISKT SNYGGT

Det märks att Final Fantasy XII har varit under utveckling i flera år. Spelet är vansinnigt detaljerat och snyggare än det mesta på Playstation 2.



BÄSTA SPELET SEDAN 1997 Final Fantasy XII är det bästa spelet i serien på över tio år.

utanför själva huvuduppgiftet. Här ligger mest fokus på att jaga rätt på ovanliga och komplett livsfarliga supermonster på uppdrag av diverse stackare runt om i världen. Det här är ett utmärkt sätt att träna upp sig och få tag på bra utrustning, för i Final Fantasy XII är pengar en bristvara, och även om affärerna bågner med spännande vapen och nya magier gäller det att hushålla med slantarna.

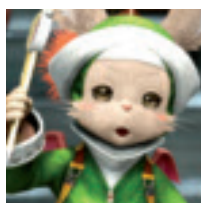
På ett sätt är det skönt att de gamla Final Fantasy-gubbarna har försvunnit och lämnat fältet öppet för unga, starka förmågor. För det har gjort Final Fantasy XII till ett ungt, starkt spel istället för bara ytterligare ett spel i samma gamla hjulspår. De har helt enkelt blandat det bästa från Vagrant Story (handlingen och designen) och Final Fantasy XI (stridssystemet) med precis tillräckligt mycket klassiska Final Fantasy-moment för att spelet tveklöst ska höra hemma i serien. Samtidigt har Square-Enix en gång för alla bevisat att deras stortitlar är värda all väntan.

Mikael Sundberg

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

ETT MÄSTERVERK

- Strålende design, fantastisk musik, gediget röstskådespel, underhållande stridssystem, underbar handling
- Något flimrig grafik



FAKTA

STAR FANTASY

Att Final Fantasy-teamen gillar Star Wars är ingen direkt överraskning då karaktärerna Biggs och Wedge har dykt upp i nästan varje spel, och Final Fantasy VI hämtar mycket av sin handling från de gamla filmerna. Även Final Fantasy XII har tagit mycket inspiration från Star Wars, exempelvis är Balthier och Fran samma sorts radarpar som Han Solo och Chewbacca. Men, ärligt talat skulle jag hellre umgås med en mörk kaninflicka i läderbikini än en vandrande dörmatta.

TIPS

SPELA ÄVEN

Dragon Quest: Journey of the Cursed King 8/10
PLAYSTATION 2
Supertraditionellt och charmigt rollspel

EVERY EXTEND EXTRA

Q Entertainment har skapat digital lycka igen...

Plattform PSP Utvecklare Q ENTERTAINMENT
Utgivare BUENA VISTA Premiär UTE NU Antal
spelare 1-2 Testad Version EU Rek. Ålder 3

Genre PUSSEL



HEKTISKT Första gången man spelar en bana kan det vara svårt att se skillnad på vad man skall undvika och vad man skall plocka upp. Problemet minskar i takt med att ögat vänjer sig vid den nya banans grafik.

Det gäller att skapa kedjereaktioner genom att spränga dig själv nära anhopningar av fiender. Det går snabbt att beskriva kärnan av Every Extend Extra. Efter några korta banor är spelet avklarat och allt som är kvar är att finslipa färdigheter och jaga högre poäng. I tunnaste laget? Vill du ha mer av ett spel? Det vill inte jag, ett bärbart spel skall vara precis såhär. Kort, engagerande och intensivt.

Allting handlar om att bygga upp sig inför bossen som avslutar varje bana. Det som behövs är tid, hastighet och liv. Ju högre hastigheten är desto snabbare spelas musiken. Allt annat rör sig också fortare och samlas i större antal på skärmen. Fler saker att spränga betyder större kedjeexplosioner. Högre hastighet betyder att hjärtat dunkar snabbare. När tempot är som snabbast och explosionerna är störst lyser spelet klarast. Ibland får jag samma känsla som jag får när jag spelar ett klassiskt tvådimensionellt flygspel. Ni vet den där känslan man får när man kryssar genom till synes omöjliga bombmattor. Total koncentration. Inte en enda överflödigt tanke i huvudet.

Under första genomspelingen är min motivation att få se nästa bana och höra nästa musikstycke. Grafiken på banorna är väldigt trevlig och i de flesta fall varierad. Efter att jag klarat banorna första gången vill jag hitta gömda banor och jaga poäng. Nya spelsätt tillkommer som tillåter spelaren att träna en viss bana eller boss. På så sätt kan man öva de passager där man tidigare inte lyckats briljera.

Senast jag hade såhär trevligt med min PSP var när jag sent omsider upptäckte Lumines. Nu finns det en ny anledning att ta med den lilla svarta på resan.

Love Bolin

BETYG 8/10
Grafik 8/10 Ljud 8/10 Spelbarhet 8/10 Hållbarhet 8/10

TECHNO ÄR TILLBAKA

- Snygg grafik, utmanande, roligt och välanpassat till PSP
- Öjämna svårighetsgrad, få banor



BATTLESTATIONS: MIDWAY

Eidos blandar strategi med stenhård action när Stilla Havets öde ska avgöras

Plattform PC/XBOX 360 Utvecklare EIDOS Utgivare EIDOS Premiär UTE NU Antal spelare 1-8 Testad Version XBOX 360 (PAL) Rek. Ålder 12

Det skulle bara bli en stillsam tur med patrullbåten och en rendezvous med USS Phoenix, men japanerna ville annat. Anfallet mot Pearl Harbor kom plötsligt och är starten på kampanjen i Battlestations: Midway. Samtidigt som hundratals japanska flygplan släpper sin last över hamnen och slagskeppen eller störtar i bästa kamikazestil mot sina mål gäller det för dig att sänka en ubåt så att den inte torpederar skeppen som ligger i hamnen. En intensiv, hektisk och cinematiske början, såklart.

Jag trodde att andra världskriget hade gjorts på alla tänkbara sätt i spelform redan, men jag hade fel. En ungersk spelutvecklare kom på den briljanta idén att göra ett strategispel där du när som helst kan sätta kan sätta dig i cockpiten eller bakom rodet på slagfältets samtliga enheter. Ett strålande koncept helt enkelt. Men ibland känns det som Battlestations: Midway inte riktigt når hela vägen för att det försöker vara för mycket. Här finns för många spelmoment, och ett på tok för krångligt menysystem.

Det finns en överväldigande frihetskänsla av att kunna välja om man vill bemanna luftvärnskanonerna på en patrullbåt eller flyga omkring där uppe och försöka sänka fienden i en gammal hederlig dogfight. När du inte styr en enhet så tar datorn hand om dem, men du kan via kartan ge dem olika uppdrag som att patrullera ett område eller attackera en specifik fiende. Du kan helt enkelt plocka russen ur krigskakan.

När du spelar mot mänskliga motståndare blir det avgörande att snabbt växla mellan sina enheter och hålla god översikt på den taktiska kartan. Att Battlestations: Midway utspelar sig i Stilla Havet med Pearl Harbor som utgångspunkt är ingen nackdel då det är



en del av kriget som ofta förbises av oss i Europa. Hade spelet bjudit på något fler uppdrag, mer detaljerad grafik och jämnare spelkontroll hade detta varit en klassiker. Nu är det bara ett bra spel, men ett spel som actiontörstiga strateger definitivt bör titta närmare på.

Bengt Lemne

BETYG 7/10

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

UPPFRISKANDE KRIG

- Fantastiskt koncept, stora strider, underhållande multiplayer
- Bitvis bölig spelkontroll, medioker grafik

MARKSTRATEGI

Det är inte bara enheterna du styr utan även fasta installationer som flygfält eller hamnar. Där kan du välja vilka enheter du vill skicka upp i luften eller ut på havet, men även reparera skadade enheter.



KRIG I LUFTEN Du kan attackera fienden på flera sätt från luften. Dels kan du lägga en traditionell bombmatta eller gå in med en "divebomber" för att släppa en precisionsbomb.



HELA MARIO-ENSEMBLEN Man får själv plocka ihop sitt lag om spelare bland mängder av populära Nintendo-figurer som Luigi, Yoshi och Dixie Kong. Alla har olika färdigheter och specialförmågor.

MARIO SLAM BASKETBALL

Nintendos fete rörpularer ger sig på basket nu också

Plattform DS Utvecklare SQUARE ENIX Utgivare NINTENDO Premiär 16 FEBRUARI Antal spelare 1-2 Testad Version AMERIKANSK Rek. Ålder 3

Vid en första provspelning av Mario Slam Basketball, står man där som ett frågetecken. Att spela basket med stylus-pennan är till en början obegripligt, och tröskeln att lära sig spelsystemet är ovanligt hög för att vara ett Mario-spel.

När man väl behärskar det hela blir det däremot en dans på rosor och att stjäla bollen, blockera motspelare eller göra poäng fungerar ursmiskt. Precis som sig bör i ett Mario-sportspel är reglerna rejält modifierade, och när du har samlat på dig rejält med pengar är det inga problem att göra dunkar som belönas med 20 mastiga poäng.

Dessutom finns gott om bonusföremål på

spelplanerna, vilka för övrigt själva är minst lika galna som spelet i övrigt. Men tyvärr är svårighetsgraden för lågt ställd och datorkontrollerade motståndarlag spelar alldeles för mycket i förutbestämda mönster. Mario Slam Basketball är därför bara köpvärt om du har någon att spela mot.

Sophie Warnie de Humelghem

BETYG 6/10

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

SKAPLIG BARNBASKET

- Charmigt, ganska välgjort spelsystem
- Hög inlärningskurva, inte särskilt innehållsrikt

CHILDREN OF MANA

Det är dags att ge sig ut på äventyr med Manasvärdet

Plattform DS Utvecklare SQUARE ENIX Utgivare NINTENDO Premiär UTE NUI Antal spelare 1-4
Testad Version AMERIKANSK Rek. Ålder 12

Alla har något spelminne som ligger en varmt om hjärtat. Du har säkert flera stycken. Ett av mina bästa minnen är nästan tretton år gammalt, och från då jag spelade *Secret of Mana*, som inte bara charmade mig utan en hel spelvärld.

Square Enix har sedan dess gjort många försök med att toppa denna klassiker med andra Mana-spel, men det har visat sig vara en svår uppgift. I *Children of Mana* finns fyra spelbara karaktärer, och dessvärre är det den man väljer i början som man håller sig till genom hela äventyret.

Det finns en vanlig hjälte, en magiker, en stor stark rackare och en snabb tös att välja bland. De är faktiskt mer lika än olika vilket är riktigt trist. Däremot är designen helt oklanderlig, med fantastisk design som presenteras av superlacker pixelgrafik. Helt klart spelets starkaste kort.

Spelet är uppbyggt på ett sätt som gör att det kan upplevas som lite repetitivt. Man förflyttas ständigt från en grotta till ett annan,

där man i sin tur letar efter nyckel som leder till nästa. Jag hade hoppats på mer variation, däremot är det inte sagt att jag inte gillar systemet. Jag har inget emot att knata grotta upp och grotta ner, men jag vet att vissa har svårt för denna typ av spelsystem och lite mer variation hade gynnat spelet.

Trots det kan jag inte sluta spela detta charmiga äventyr som trots dess brister är ett bra bärbart rollspel. Det är lagom långt, mycket tilltalande och stämningen är ständigt på topp. Just det räddar spelet från att bli ett medelmåttigt rollspel till att ändå kännas som ett äkta Mana-äventyr, som jag absolut kan rekommendera till fans av serien.

Sophie Warnie de Humelghem

BETYG 7/10

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

HELMYSIGT...

■ Underbar grafik, precis lagom långt, härlig stämning
■ Stundtals repetitivt, lite för simpel handling



STARK IGENKÄNNING
Square Enix har kört hårt på igenkänningsfaktorn i *Children of Mana*. Bland annat återfinns Manasvärdet, Manaträdet och den söta draken Flammie, men även de magiska varelserna undine, dryad och salamander.



STOR VOVVE! Namnet Okami är en ordlek. Som det är skrivet betyder det "stor gud", en del av Amaterasus namn. Men med andra tecken kan okami också betyda "varg" eller "stort papper".

OKAMI

En himlavarg räddar världen med en pensel i högsta hugg

Plattform PLAYSTATION 2 Utvecklare CLOVER STUDIO Utgivare CAPCOM Premiär UTE NU Antal spelare 1
Testad Version PAL Rek. Ålder 12

Det ska mycket till för att ett spel ska få mig att tappa hakan numera, men *Okami* gör det hela tiden. Även om spelet har många likheter med *Zelda*-spelen med en stor värld att springa runt i och gömda tempel fyllda med pussel och elaka bossar, är det något fullständigt unikt och det beror inte bara på den grafiska stilen.

I *Okami* får vi styra Amaterasu, sol-gudinnan, som tagit form av en varg för att bekämpa den onda draken Orochi. Alla som studerat Japan i någon utsträckning lär känna igen namnen och mycket annat i berättelsen, för *Okami* fullkomligen dryper av japansk mytologi.

Precis som *Zelda* har *Okami* en enkel kontroll som ändå möjliggör massvis med originella och genomtänkta moment. Det allra viktigaste är den himmelska penseln som låter Amaterasu ändra i omgivningen. När man trycker på R1 blir hela skärmen ett papper där man kan rita allt från bomber och svärdshugg till fiskelinor och broar.

Amaterasu kan förstås slåss med en rad olika himmelska vapen, men i många strider gäller det att utnyttja även penseln för att ha en chans. Ett exempel är en vissnen blomfiende som anfaller med frön. Först måste man parera fröna med ett penselhugg och sedan ge blomman liv igen med en cirkelrörelse. Då öppnas kronbladen och man kan komma åt den sårbara insidan.

Även om *Okami* är elegant på stillbilder kan de knappast göra spelet rättvisa, för spelet kryllar av detaljer och liv. När Amaterasu springer växer det upp blommor i hennes spår, och när man besegrar ondskan i ett område och återställer naturen exploderar hela skärmen i vattenfall, växtlighet och rörelse. Lummig estetik när den är som bäst. Det liknar inget annat och bara känslan av att faktiskt vara gudomlig och genom sin blotta närvaro förbättra världen är, i brist på bättre ord, supermysig.

Spelet är otroligt genomarbetat in i minsta detalj, med komisk dialog, härlig musik, en till synes obegränsad fantasi och ett precis lagom stort äventyr som håller länge utan att kännas utdraget. Att använda penseln blir en naturlig del av spelandet och kompletterar den utmärkta kontrollen. Mitt enda egentliga klagomål är rösterna som består av skumma ljud som snabbt blir irriterande. Men bortsett från det är *Okami* nästan lika underbart bra som *Twilight Princess* och ett av de Playstation 2-spel du bara måste spela.

Mikael Sundberg

BETYG 9/10

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

UNIKT OCH FANTASTISKT

■ Unik design, fantastisk spelkontroll, varierade uppdrag
■ Tråkigt röstskådespeleri



WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

Mikael har njutit av en helt ny värld i expansionen till Blizzards banbrytande onlinerollspel

Plattform PC Utvecklare BLIZZARD Utgivare VIVENDI Premiär UTE NU Antal spelare 1-MASSOR Testad Version GULD Rek. Ålder 12

Genre ROLLSPEL



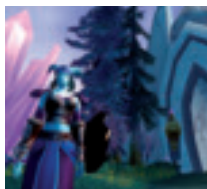
GAMLA MINNEN

Under de tjugofem år som Dark Portal varit stängd har kriget pågått i Outland. I Alienian Stronghold lever människor och högalver fortfarande sida vid sida.

Om du spelar World of Warcraft idag, köp Burning Crusade. Om du inte gör det finns ingen större anledning att köpa det här heller. Så hade en recension kunnat se ut. Burning Crusade är ju en expansion och inte ett komplett spel i sig, och det allra mesta krutet har förstås lagts på att ge gamla spelare massor av nytt att utforska. Om du tänker börja spela idag räcker det fortfarande med bara World of Warcraft de första 400 speltimmarna eller så.

Men World of Warcraft är ju mer än bara ett spel, det är en folkrörelse, ett nytt land med nästan lika många invånare som Sverige. I min recension gav jag spelet en nia och det står jag för, men i två år har jag spelat spelet nästan dagligen och Blizzard har förbättrat spelet på nästan alla punkter, och idag är World of Warcraft en solklar tia.

Med detta som grund har Blizzard sedan arbetat vidare för att göra Burning Crusade ännu bättre. Så fort jag tar klivet genom Dark



FAKTA

SHATTRATH ÄR DITT NYA HEM

Den neutrala staden Shattrath är centrum för Outland, både geografiskt och socialt. Styrdd av ljusfolket naaru välkomnar Shattrath både alliansen och horden samt flyktingar från alla krig. Här finns alla affärer du behöver och portaler tillbaka till Azeroths städer. Det finns nämligen inget auktionshus eller några klassstränare i Outland, för att folk ska ha en anledning att vistas i den gamla världen också.



HÖGTFLYGANDE PLANER Att ta sig till nivå 70 är bara början: med ett flygande riddjur kan man sedan utforska resten av världen. Men den exklusiva netherdraken kommer bara att ägas av några få lyckliga och hängivna.

Portal och hamnar i en strid mellan demoner och förtvivlade styrkor från både alliansen och horden märks det att mer fokus ligger på berättandet, på fler händelser som försiggår utanför spelarens kontroll, allt för att skapa en stämning av att det faktiskt är krig på gång.

Maxnivån höjs som bekant till 70. Visserligen bara tio nya nivåer, men det hinner hända rätt mycket på den tiden. Alla klasser har fått nya färdigheter som helt ändrar taktiken

både i strid mot monster och mot andra spelare. När en krigare kan reflektera besvärjelser får han förstås en liten fördel mot magianvändare, och att en druid helt sonika kan förvandla sig till en uggle och flyga iväg är en oerhörd taktisk fördel. Här finns dock små problem. Det märks tydligt att Blizzard försöker förbättra vissa klasser för att locka dit fler spelare, och följaktligen har druider och warlocks blivit nästan löjligt bra medan mer

**MÄKTIG MUSIK**

Silvermoon, blodalvernas huvudstad, har spelets bästa musik med en uppsättning ljuvligt vackra stycken, där vansinnigt pampiga körer blandas med en vemodig cello.

DAGS ATT OMORGANISERA Varje klass i World of Warcraft: The Burning Crusade får en rad helt nya färdigheter på vägen upp till nivå 70, så du måste lära dig nya knappar och bygga en ny knappupsättning.

populära standardklasser som krigare och magiker tonats ner. Lyckligtvis är balansfrågor något som garanterat kommer att fixas allt eftersom, men det känns ändå lite oräddt att sakta hacka sig fram genom fienderna som krigare medan jägaren bredvid med en gäspning tar kål på allt tre gånger så snabbt.

Vad som däremot imponerar är den fantastiska designen och fantasin. Båda de två nya raserna, draenei och blodalver, tillför mycket både vad gäller historia och spelbarhet. De elva nya zonerna liknar inget annat i spelet och inte heller varandra. När jag rider från det stämningsfulla Zangarmarsh fyllt med blå svampar, genom det illröda och ogästvänliga Blade's Edge Mountains, till det sönderbrutna Netherstorm där bara magi och teknologi håller ihop landet, är det som att åka mellan tre helt olika spel. Men på ett bra sätt. Och vart man än går finns det folk som behöver hjälp med det ena eller andra, så man behöver aldrig någonsin stå och banka ihjäl samma fiender för att samla erfarenhet och bli starkare.

Även om man fortfarande kan spela spelet alldeles ensam ligger fokus på att tillsammans med kompisar eller tillfälliga allierade ta sig an de svåra instanserna, platser där varje grupp är på egen hand utan inblandning från andra. Här är Burning Crusade en naturlig fortsättning och man kan gå direkt till Hellfire Citadel eller

**FAKTA****BLODIGA ALVER**

Blizzard gör aldrig som alla andra och det gäller även de nya raserna. De ljushåriga, vackra blodalverna är bittra och smygscistiska magiknarkare medan draenei, som är besläktade med Warcrafts ärkeonda demoner, är snälla och gudsfuktiga teknofiler. Men det är bara ytan, och blodalverna har anledning till sitt hat precis som att det finns en del mindre nobla element även bland draenei.

TIPS**SPELA ÄVEN**

Guild Wars: Nightfall 8/10
PC
Onlinerollspel med fokus på PvP och inga månads-kostnader.

Coilfang Reservoir från att ha utforskat Scholomance och Dire Maul i grundspelet. Alla vi spelare som ägnat hundratals timmar åt att nöta oss genom rådstanserna har förstås en fördel, men tanken med Burning Crusade är att snabbt jämnat ut skillnaderna för att alla ska ha samma förutsättningar. Därmed inte sagt att det inte finns nya utmaningar att ta sig an, för på nivå 70 hägrar toksvåra strider där en liten dust med den demoniske alfvöräddaren Illidan står på huvudmenyn.

Lite bittert är det att inte kunna ge maxbetyg åt Burning Crusade, men samtidigt kan jag inte blunda för att klasserna är aningen obalanserade och att spelet fortfarande har kvar en del buggar. Men å andra sidan hade World of Warcraft större problem än så och se hur det gick. Jag kommer tveklöst att spela Burning Crusade fram till nästa expansion, minst, och det lär nog de flesta andra också göra. För det var, är och förblir världens bästa onlinerollspel.

Mikael Sundberg

BETYG 9/10

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

MER AV DET GODA

- Fantastisk design, strålände musik, massvis med nyheter
- Aningen obalanserat



GODA GÄRNINGAR Det lönar sig att bli vän med olika fraktioner i The Burning Crusade. Dunderskökan Silver Madell fick en kraftsvamp av de små träskvarelserna som helar henne varje gång hon spöar en fiende.

LOST PLANET

Mängder av hett bly i Capcoms iskalla äventyr...

Plattform **XBOX 360** Utvecklare **CAPCOM** Utgivare **CAPCOM** Premiär **UTE** NU Antal spelare **1-16** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **16**



Genre **ACTION**

VITAL SUITS En cool grej med spelet är de så kallade Vital Suits, en slags vandrings tanks. När man fått tag på en sådan får man helt nya möjligheter samt att man delar ut oändligt mycket mer stryk.

Teamet bakom Resident Evil 4 har lämnat psykopatiska bönder och religiösa sekter bakom sig, till förmån för koloniserade isvärldar och gigantiska insekter.

Lost Planet kretsar kring den unge krigaren Wayne som drabbats av minnesförlust, där det enda han kommer ihåg är krigsföring och att hans far riskerade sitt liv för honom. Han slår följe med en grupp människor som blivit kvar efter en misslyckad kolonisering för att hjälpa dem överleva i det isiga klimatet.

Lost Planet går till stor del i samma fotspår som Gears of War, en otacksam uppgift med tanke på hur fenomenalt bra det var. Men spelet står dock på egna ben och har flera finesser som bland annat en änterhake så man kan hoppa omkring i bästa Spider-Man-stil. Annars är det fläskig action som står på schemat mot hundratals förvuxna insekter.

Utöver äventyret finns möjligheter att spela multiplayer via Xbox Live. Det är dock inte fullt så utbyggt som man skulle kunna önska och känns mest som en kul bisyssla sedan man klarat äventyret. Men sammantaget är Lost Planet en riktig actionkaramell och även om det mesta har gjorts lika bra eller bättre tidigare, så är det fortfarande ett fantastiskt äventyr på alla sätt och vis. Inte minst för alla oss som spelat Gears of War baklänges och framlänges och älskade varje sekund av det.

Jonas Mäki

BETYG 8/10

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

GRYM ACTION!

- Suveräna banor, grym action, otroliga bossfigurer
- Sopig dialog, aningen magert Xbox Live-stöd

ALIEN STORM

Sidoscrollande actionfest med superb humor...

Plattform MEGA DRIVE (MED FLERA) Utvecklare SEGA Utgivare SEGA Släpptes 1991

I början av nittiotalet exploderade actiongenren med en hel drös av högkvalitativa, sidoscrollande slagsmål. Double Dragon, Final Fight, Streets of Rage, Captain Commando och givetvis Alien Storm.

Efter att ha tjänat ofantligt mängder pengar på främst Golden Axe men även på Altered Beast var Sega snabba med att slänga ihop ännu ett spel av samma typ, dock med ett lite annorlunda tema. Bredsvården och drakarna från Golden Axe hade i Alien Storm bytts ut av högteknologiska laserpuffror, kromade robotar och mängder av slemmiga utomjordingar.

Handlingen var mycket enkel. Karen, Garth och Scooter vaknade upp en helt vanlig tisdag av att jordens invaderats av

miljontals märkliga rymdstyggingar. Med hjälp av sina laservapen och goda förmåga att återhämta sig från diverse livsfarliga attacker begav sig de tre hjältarna av på en resa som skulle ta dem från den avskalade förorten hela vägen in i rymdvarelsernas köttiga moderskepp.

Precis som i exempelvis Final Fight eller Streets of Rage kunde man spela Alien Storm på egen hand, eller tillsammans med en kompis. Utmaningen låg i att skjuta ihjäl samtliga rymdgubbar som släpade sig in på skärmen, plocka upp uppgraderingar till sitt laservapen samt äta energikapslar med jämna mellanrum.

Varje uppdrag i Alien Storm (som bestod av åtta totalt) hade ett huvudmål som kretsade kring allt från att rädda en



NÄRSTRID ELLER LASERSMSH Karen, Garth och Scooter (bilden) bildade tillsammans gruppen "Alien Busters" och kunde förutom att skjuta laser även sparkas, koppla grepp och slåss.

bunt skrämda stackare ur fiendernas våld till att förstöra ett parkerat UFO.

Två gånger under varje uppdrag slungades Karen, Gareth och Scooter in i ett ockuperat snabbköp och spelkameran

använda den energi man samlat till att aktivera en specialattack som var knuten till varje enskild figur.

Alien Storm släpptes först på arkadmarknaden och blev omedelbart en

Precis som i Final Fight eller Streets of Rage kunde man spela Alien Storm på egen hand, eller tillsammans med en kompis

skiftade perspektiv. Det gällde här att skjuta sönder så många förbipasserande rymdblobbar som möjligt för att på så sätt samla ihop nog mycket energi för att orka med resten av uppdraget. Under själva uppdragen kunde man också

stor succé för Sega. Spelet konverterades sedan till Mega Drive, Master System, PC, Commodore 64, Atari ST och Amiga och sålde sammanlagt i 450 000 exemplar.

Petter Hegevall

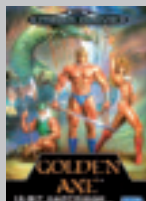


STRID I MAGSÄCKEN En bit in i spelet hamnade man inuti en enorm rymdblobba vars magsäck var ljusbrun och fylld med gröna analtroll.



POPULÄR GENRE

Petter minns fyra klassiska, sidoscrollande slagsmål



GOLDEN AXE
SEGA/1989-90

Segas kultklassiska drakdräpare Golden Axe känns fortfarande som ett av de allra bästa spelen i genren, och ett av de som jag spenderade mest tid med. Bredsvård, vassa dubbelyxor och massor av mordlystna orcher gjorde detta till ett benhårt actionlir...



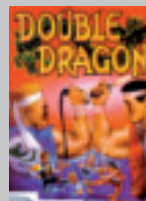
STREETS OF RAGE
SEGA/1991

Streets of Rage var Segas svar på Capcoms Final Fight och ett av de bästa spelen som släpptes till Sega Mega Drive överhuvudtaget. Grym karaktärsdesign, bra spel-system och massor av roliga banor utgjorde grunden i denna klassiker.



ALTERED BEAST
SEGA/1988

Det var med Altered Beast som Sega fick blodad tand för genren. Som muskulös brottarbralla svepte man omkring i ett landskap fult som stryk och smiskade konstiga fiender. När man samlat nog med styrka kunde man ändra skepnad till en strykful varulv.



DOUBLE DRAGON
TECHNOS/1987

Det första Double Dragon-spelet släpptes 1988 och blev en sanslös succé världen över. Det var det första slagsmåls-spelet där man kunde lira två spelare tillsammans och samtidigt plocka upp fiendernas vapen. Double Dragon släpptes till flera spelformat.

THE SEQUEL
TO THE GAME
OF THE YEAR 2006

Tom Clancy's
**GHOST
RECON**
ADVANCED WARFIGHTER

Ladda ned demon från Xbox Live Marketplace idag!

16+
www.pegi.info

ask
about
games
.com

XBOX 360

XBOX
LIVE

PC
DVD
ROM

MOBILE
VERSION
gameloft.com



UBISOFT

TOPPEN



LITA PÅ VÅRA LISTOR

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

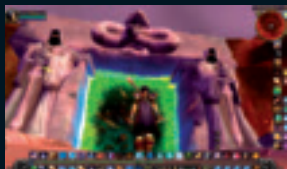
FÄRSKA TOPPLISTOR FRÅN SPELVÄRLDEN

Försäljningslistor varje vecka: www.gamereactor.se

REDAKTIONEN

Månadens mest älskade...

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



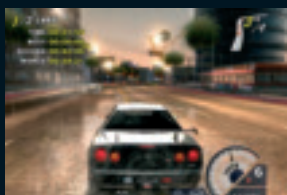
WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE PC

Att det delats ut gott om beta-nycklar till The Burning Crusade har under hösten inneburit att redaktörerna här på redaktionen tvingats vänta på en och annan text då skribenten uppenbarligen haft annat för sig än att skriva. Inte blev saken bättre av att spelet släpptes officiellt i mitten av januari, men vi hoppas att Mikael, Jesper och Sophie blir lite mer kontaktabara framåt vårkanten...



FINAL FANTASY XII PLAYSTATION 2

För Mikael har stora delar av december och januari ägnats åt Vaan och Ivalice, men snart hade även andra delar av redaktionen lämnat alla de nya konsolerna därhän för att sitta djupt förslunkna i ännu ett minnesvärt spel från Square Enix.



JUICED PC/PS2/XBOX

Innan Petter åkte till Manchester för att titta närmare på Juiced 2: Hot Import Nights så plockade han fram Juiced för en maratonsession och det smittade även av sig på Jesper. Ett spel som inte bara bjuder på härlig körkänsla, utan även grym utmaning, ett underbart upplägg och roligt Live-läge...



OKAMI PLAYSTATION 2

Ibland är det obegripligt hur länge vi i Europa ska behöva vänta på ett spel och i Okamis fall hann till och med Clover Studios stänga igen långt innan att deras näst sista spel hittade hit.



SVERIGE TOPP 20

1:a WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE
Format PC Gamereactors betyg 9/19

2:a THE BURNING CRUSADE COLLECTOR'S EDITION
Format PC Gamereactors betyg 9/19

3:a THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS
Format Wii Gamereactors betyg 19/19

4:a LOST PLANET: EXTREME CONDITION
Format XBOX 360 Gamereactors betyg 8/19

5:a SINGSTAR SVENSKA HITS
Format PLAYSTATION 2 Gamereactors betyg 7/19

6:a GEARS OF WAR
Format XBOX 360 Gamereactors betyg 19/19

7:a THE SIMS 2: DJURLIV
Format PC Gamereactors betyg 5/19

8:a THE SIMS 2
Format PC Gamereactors betyg 8/19

9:a COUNTER-STRIKE: SOURCE
Format PC Gamereactors betyg 8/19

10:a NEW SUPER MARIO BROS.
Format DS Gamereactors betyg 9/19

11:a BATTLEFIELD 2
Format PC Gamereactors betyg 9/19

12:a LEGO STAR WARS II: THE ORIGINAL TRILOGY
Format PLAYSTATION 2 Gamereactors betyg 7/19

13:e NEED FOR SPEED: CARBON
Format PLAYSTATION 2 Gamereactors betyg 7/19

14:e BUZZ: THE BIG QUIZ
Format PLAYSTATION 2 Gamereactors betyg 6/19

15:e WARIO WARE: SMOOTH MOVES
Format Wii Gamereactors betyg 7/19

16:e FIFA 07
Format PLAYSTATION 2 Gamereactors betyg 7/19

17:e NHL 07
Format PLAYSTATION 2 Gamereactors betyg 7/19

18:e THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS
Format GAMECUBE Gamereactors betyg 19/19

19:e BATTLEFIELD 2142
Format PC Gamereactors betyg 7/19

20:e THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
Format XBOX 360 Gamereactors betyg 19/19

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

JAPAN TOPP 10

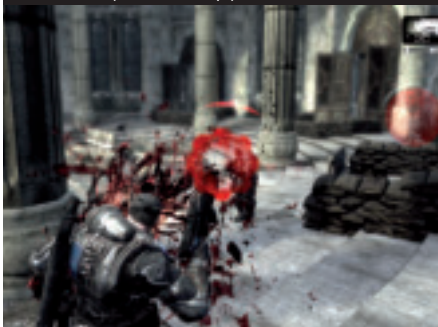
1	DRAGON QUEST MONSTERS JOKER	DS
2	WII SPORTS	WII
3	WII PLAY	WII
4	GENERAL KNOWLEDGE TRAINING	DS
5	NEW SUPER MARIO BROS.	DS
6	BRAIN TRAINING 2	DS
7	ANIMAL CROSSING: WILD WORLD	DS
8	POKÉMON DIAMOND	DS
9	POKÉMON PEARL	DS
10	METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS	PSP

Källa: Media Create

USA TOPP 10

1	GEARS OF WAR	XBOX 360
2	GITAR HERO II	PS2
3	MADDEN NFL 07	PS2
4	THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS	GAMECUBE
5	THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS	WII
6	WWE SMACKDOWN VS. RAW 2007	PS2
7	NEW SUPER MARIO BROS.	DS
8	CALL OF DUTY 3	XBOX 360
9	YOSHIS ISLAND	DS
10	CALL OF DUTY 3	PS2

Källa: NPD Funworld (OBS! Endast konsolspel)



ENGLAND TOPP 10

1	LOST PLANET: EXTREME CONDITION	XBOX 360
2	FIFA 07	MULTI
3	PRO EVOLUTION SOCCER 6	MULTI
4	WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE	PC
5	WARIO WARE: SMOOTH MOVES	WII
6	WORLD SNOOKER CHAMPIONSHIP 2007	MULTI
7	NEED FOR SPEED: CARBON	MULTI
8	CALL OF DUTY 3	MULTI
9	NEW SUPER MARIO BROS.	DS
10	THE SIMS 2: DJURLIV	MULTI

Källa: Charttrack



THE GAMING!

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

SEGA MEGA DRIVE COLLECTION

Mega Drive Collection är en smått osannolikt välfylld samling som rymmer massor av Sega-magi. 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 förstås. Nu har du chansen att vinna ett exemplar till Playstation 2!

- 1 Vad heter Sonics brandgula rävkompis?**
1: Tracker 1: Tracer 1: Tails
- 2 Vad slogs man mot i Golden Axe?**
1: Argä grönsaker 1: Orcher och troll 1: Rymdgubbar
- 3 Vem var egentligen den där Shinobi?**
1: En cool ninja 1: En liten hund 1: En kock

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

VINNARNÄ PRESENTERAS PÅ GAMEREACTOR.SE DEN 10 DECEMBER

VINN ETT EXEMPLAR AV OKAMI ETT MÄSTERLIGT ÄVENTYR

Capcoms senaste äventyr är ett strålande sådant där underbart originell estetik blandas med en ljuv spelbarhet som för tankarna till Zelda-spelen. Vi har en hel bunt exemplar av Okami här på redaktionen och tävlar nu ut dem alla. Om du lyckas svara rätt på frågorna nedan är chansen stor att ett av dessa spel blir ditt.

- 1 Vem är Amaterasu i den japanska mytologin?**
1: Solgudinna X: Döds gudinnan 2: Kärleksgudinnan
- 2 Vilket spel har Clover Studios inte gjort?**
1: God Hand X: Viewtiful Joe 2: Metal Gear Solid
- 3 Vad heter den karaktäristiska målningsstilen som kännetecknar Okami?**
1: Sumi-e X: Manga 2: Baka

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





MÅNADENS BÄSTA!

Problemfritt

Världens gladaste popband fortsätter att övertyga...

The Shins

WINCING THE NIGHT AWAY

Genre POP
Text KONRAD CRONSDIE

Det finns dagar då livet är svårt och de mörka molnen av ångest hopar sig. Dagar som lämpar sig bäst till att bara ligga nerbäddad i sängen och glömma att det finns en värld utanför. Dagar som The Shins aldrig verkar ha upplevt. Jag får intrycket av att de är världens mest avslappnade band. Deras skivor lyckas alltid förmedla en känsla av total bekymmerfrihet, även denna gång. Pop lika skön och självklar som en solig sommardag.

Det 60-talsinfluerade bandet från New Mexico smekte sig in på den amerikanska indiescenen 2001 med debutskivan Oh, Invented World. Uppföljaren Chutes Too Narrow två år senare etablerade kvartetten på allvar tillsammans med band som Interpol, Modest Mouse och Death Cab for

Cutie. I jämförelse har The Shins alltid låtit lite gladare och mer avslappnade än sina samtida kollegor. Bland influenserna märks Beach Boys tydligast och de har själva beskrivit sig som ett psykedeliskt popband, vilket hörs ännu mer på nya skivan. På nya Wincing the Night Away är det rena 60-tals-soundet lite mer tillbakahållit. Visst finns det kvar där i grunden, speciellt på singlarna Australia och Phantom Limb. Det är framför allt i dem jag känner igen mig från bandets tidigare material. Men de bjuder även på ett nyare sound.

De tidigare skivorna har varit ganska strikt uppbyggda kring en traditionell balans mellan gitarr, bas och trummor. Nu vågar de arrangera lite mer utsvävat, vilket tilltalar mig. Det är mer syntar och experiment med rytterna. Framför allt i Sea Legs som är bra mycket gungigare och tyngre än vad

jag hade räknat med. Och efterföljande Red Rabbits sneglar lite åt Deus tidigare skivor. Det känns som ett steg i rätt riktning mot ett sound som är mindre baserat på vad andra band gjort tidigare och mer på dem själva.

Det är även ett något mer melankoliskt The Shins denna gång. Speciellt inledande Sleeping Lessons samt Black Wave och Split Needles som dyker upp mot skivans slut är nästan på gränsen på deppiga.

Men jag säger nästan, för på det hela taget har jag svårt att inte gå omkring och småle när jag lyssnar på Wincing the Night Away. Det känns som att The Shins åter igen har klivit upp på morgonen med världens bästa humör och knäpat ihop en skiva därefter. För även om det bitvis är lite allvarigare än tidigare så är den bestående känslan att allting kommer att ordna sig. Ibland så är livet lekande lätt.

8/18



Legion of the Damned

SONS OF THE JACKAL

Genre THRASHMETAL
Text KONRAD CRONSDIE

De har kallats det nya Slayer, en jämförelse som är både frestande och lätt att göra. Om man vill göra det väldigt enkelt för sig det vill säga. Vid en direkt jämförelse är det inte i närheten. Legion of the Damned levererar mörk och ondsint thrash rakt igenom utan att ens försöka vika av från genrens karaktäristiska trumsmatter.

Det är bra men onyanserat. Hårt men mallat. Riffen sitter tight som ett par läderbyxor över dubbelpedalerna och Maurice Swinkels morrar sådär elakt i micken precis som man förväntar sig. Men vart är spelglädjen?

Okej det kanske är lite snurrigt att prata om glädje när det kommer till musik där död och demoner är huvudtemat. Men jag tror att ni förstår vart jag vill komma.

Debutskivan Malevolent Rapture vittnade om förmågan att göra kompetent thrashmetal och jag förväntade mig ett mer utvecklat sound på nya Sons of the Jackal. Istället blir det mer av samma och allt smälter ihop till en svart gröt av dist och tvåtakt där inga låtar sticker ut. Bra men tråkigt. 5/18



Skinny Puppy

MYTHMAKER

Genre INDUSTRIMETALL
Text KONRAD CRONSDIE

Bodysynthens kanadensiska gudfäder Cevin Key och Nivek Ogre är tillbaka med sitt trettonde fullängdsalbum Mythmaker. Det är den andra skivan sedan återföreningen 2003 med The Greater Wrong of the Right. Då influerades de i mångt och mycket av den musik som de själva varit inspirationskälla åt. Med gäster från bland annat Tool och Static-X var soundet och framför allt sången färgad av 90-talsakter som Nine Inch Nails och Orgy. Det kändes som att det gått rundgång i genren och att Skinny Puppy inte längre drev utvecklingen framåt.

Nu har de dragit ner på det mest aggressiva av industrin och producerat en skiva mer influerad av electronica och IDM. Det är helt klart till det bättre. Men det märks att Key och Ogre inte längre är lika unga, arga och drivna som på 80-talet.

Den stora behållningen jag har av den här skivan är att den i alla fall låter annorlunda. Jag vet inte om jag köper Ogres elaka väsende rakt av, men bara att Skinny Puppy kör sitt eget race igen gör det intressant nog. 6/18



Norah Jones

NOT TOO LATE

Genre POP
Text KRISTOFFER HANSSON

Jag funderade starkt på att installera en hammock på balkongen och köpa en trendriktig halmhatt innan jag lyssnade igenom Not too Late, just för att skapa den där dammiga och mysiga känslan som Norah Jones alltid varit synonym med. Egentligen har inte mycket ändrats från den blyge bluesångerskans två tidigare album i form av graciös sång och riktigt bra texter. Men något fattas. Nämligen en smula melodi. Det är inte så att hela albumet är helt platt och saknar melodi på alla sätt och vis, inte alls. Utan mer som att det ibland inte riktigt kommer till skott. Första plattan hade hiten Don't Know Why och uppföljaren hade ju Tom Waits-covern Long Way Home, två briljanta exempel på den sortens starka melodier som dessvärre inte återfinns på Not too Late.

Denna tredje veva förlitar sig mer på lågmäldhet, elegant komponerande av själva musiken och framförallt Norah Jones säregna sång. Och det låter faktiskt mestadels av tiden galant. Otroligt galant. 8/18



Therion

GOthic KABBALAH

Genre METALL
Text KRISTOFFER HANSSON

Gothic Kabbalah är säkert en helt perfekt skiva för dig som gillar live-rollspel, hemmagjord dolkar och har en fäblless för taskiga synthslingar. Jag personligen, som inte är vidare insnöad på något av det ovanstående, känner mig mest bara vilsen. Visst, symfonimetall med operasång är kanske inte det första jag pumpar i lurarna när jag går ut på dagarna, men detta... är helt enkelt inte bra.

Christofer Johnson som en gång höll i mikrofonen har nu lämnat plats åt andra vokalisterna (två halvbarska karlar respektive två operatjejer) och utöver sången som blivit väsentligt fånigare är egentligen allt bara en ruten, medeltidsporrig sörra. Utjätade, trista riff möter taskig folkmusik som verkar vara inspirerad av soundtracket till Xena: Krigarprinsessan. Att detta är samma grupp som en gång startade som ett riktigt bra och argt dödsmetallsband är ofattbart. Jag måste dock slå ett slag för det inledande spåret Mitternacht Löwe, som är den absolut sämsta låten jag har hört i hela mitt liv. Kudos på den. 2/18

GAMEREACTOR GER DIG NU CHANS ATT VINNA EN EXKLUSIV ZELDA-STATY SOM DET BARA FINNS 3000 EXEMPLAR AV I HELA VÄRLDEN!

VINN LINK I GULD!

Saknar din spelhylla en megaläcker Zelda-staty i skimrande guld? Klart som korvspad att den gör, det finns nämligen bara 3000 av denna exklusiv samlarpryl i hela världen och givetvis har vi på Gamereactor lagt beslag på en av dem för att kunna lotta ut den bland våra läsare. Allt du behöver göra för att ha chans att kamma hem statyn är att svara på de tre frågorna här brevid och sedan skicka in dina svar via mail eller per snigelpost. Vinnarna dras i slutet av februari på www.gamereactor.se. Håll utkik på Sveriges största spelsite med andra ord, och glöm inte att delta i våra andra tävlingar. Lycka till!

Glöm inte att skriva ned ditt eget namn och adress!

1 Vem är egentligen den där Zelda?

1: En prinsessa X: En kille med spetiga öron 2: En hemskt gammal tant

2 Vad heter Links ståtliga häst?

1: Edrina X: Epostel 2: Epona

3 Vad heter Links ärkefiende?

1: Gadril X: Gaporiskschfrtss 2: Gannon

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



THE LEGEND OF
ZELDA
TWILIGHT PRINCESS



MÅNADENS ROLIGASTE

Klockrent!

Sandler lyckas balansera på gränsen mellan komik och tragik

Click

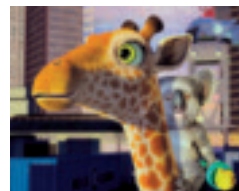
Genre **KOMEDI**
Premiär UTE NU
Text ERIK NILSSON RANTA

"Det här kan inte vara sant", utbrister jag efter att ha sett fem minuter av Click. Barnskådespelare från helvetet, en minst lika dålig Kate Beckingsale och ett alldeles för utdraget skämt där en hund juckar med ett mjukisdjur. Faktorerna som gör att jag starkt överväger att stänga av filmen och sen ljuga ihop någonting om att DVD-spelaren exploderat - är många. Men så händer något, David Hasselhoff dyker upp och i samma stund börjar skrattmuskulerna att arbeta i febril takt. Click går från att ha varit en stinkande hög av dyna till att vara en rusligt underhållande komedi. Detta mycket tack vare Christofer Walken och framförallt Hasselhoff som gör sitt livs skönaste roll som sliskig och

extremt självupptagen chef. Men det är inte bara en pensionerad badvakt som gör Click till en bra komedi, manuset är välskrivet och Adam Sandler gör riktigt bra ifrån sig i rollen som panikslagen arbetsnarkoman. Han har mognat ordentligt som skådespelare och förlitar sig inte längre på de tröttsamma raseriutbrotten som varit obligatoriska inslag hos alla hans karaktärer sedan Happy Gilmore. Karaktären Michael är istället en man vars frustration ger uttryck i dumma beslut snarare än ilska. Som då han kommer över fjärrkontrollen som Click kretsar kring. Det är en fjärrkontroll som kan styra över ens liv. Där man genom några enkla knapptryck kan pausa specifika händelser, spola tillbaka, hoppa över tråkiga stunder och sänka volymen på gapiga Madisons bästa film sedan låter kanske som rena

drömmen att ha en sån, men både Michael och vi tittare får snabbt lära oss att det finns nackdelar också. Den mest utmärkande är att kontrollen fattar egna beslut, vilket öppnar upp för filmens stora moralkaka som serveras i samband med att kontrollen löper amok och snabbspolar sig igenom flera år av Michaels liv. Surt.

Sensmoralen i Click är således att ta vara på det man har och värna om varandra. Lite väl sentimentalt, lite väl övertydligt likaså men det är ändå detta som är styrkan i Click. För hur transigt det än må låta lyckas Sandler faktiskt med konststycket att balansera på den hårtina gränsen mellan komedi och tragik på ett beundransvärt sätt. Och det, tillsammans med Hasselhoff, gör Click till produktionsbolaget Happy Madisons bästa film sedan Big Daddy. **8/10**



The Wild

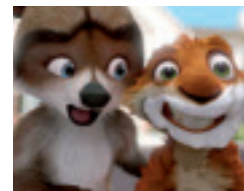
Genre **ANIMERAD**
Premiär UTE NU
Text PETTER ENGELIN

Teknikextasen som präglade den datoranimerade långfilmen i mitten på nittioalet existerar inte idag. Och just därför var Shrek 2 inte snyggare än Shrek, Ice Age 2 inte särskilt mycket snyggare än Ice Age och Pixars Cars inte ett dugg snyggare än den sju år gamla Toy Story 2. Med The Wild tar dock Disney nästa steg framåt i den tekniska utvecklingen.

För medan storyn är väl förutsägbar och hemtam, och bitvis känns som en upprepning av Madagascar - är tekniken bakom The Wild helt fantastisk, såväl som röstskådespelariet, berättandet och karaktärerna.

Handlingen berättar om ett gäng djur i New York som rymmer från sitt zoo och påbörjar en resa mot vildmarken (Afrika). Väl där påminns de alla om hur skyddat de levt sina liv på djurparken då de ställs mot en rad oväntade faror. Inte minst en samling minst sagt maktgalna antiloper och en kokande vulkan.

The Wild känns som ett hopkok av Lejonkungen, Madagascar och Hitta Nemo. Ingen perfekt film, men ändå väldigt underhållande. **7/10**



På andra sidan häcken

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

Det skulle kännas jobbigt att skriva att På andra sidan häcken, en datoranimerad långfilm för barn, är sofistikerat smart och kvicktänkt. Så det håller jag mig ifrån. Men det är inte alls särskilt långt från sanningen.

Utspätt med kopiösa mängder gullighet och barnvänlig logik finns här en nyttig om väl överdriven bild av dagens konsumtionssamhälle och en dialog som känns förvånansvärt fiffig. Handlingen kretsar kring tvättbjörnen RJ som allierar sig med en bunt lättlurade skogsdjur för att stjäla mat. På andra sidan häcken, i förorten, finns obegränsade mängder käk och med hjälp av listiga idéer och snabbt agerande avser djuren att fylla vinterförrådet på bara någon vecka. Problem i form av en mordlysten björn och en sadistisk skadedjursrotare uppstår (såklart) och den genomarbetade planen börjar likna ett självmordsuppdrag.

Roliga skämt, metodisk regi, bra karaktärer, grym musik och snygg design gör På andra sidan häcken till en riktigt bra film. **8/10**



Snakes on a Plane

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

Planerar du att flyga någonstans inom kort? Då kan det vara en bra idé att undvika Snakes on a Plane, åtminstone tills efter flygningen. För den här filmen handlar nämligen helt ordagrant om det som titeln anspelar på. Ormar ombord på ett flygplan.

Ett koncept lika genialiskt som det är simpelt, men det ska också poängteras att man inte under några som helst omständigheter bör ta filmen på allvar. Man har medvetet fyllt den med klyschor, larviga repliker och ett karaktärsgalleri överbefolkat av skratfrankallande stereotyper. Glimten i ögat saknas definitivt inte och handlingen om ett vittne som högt upp i det blå utsätts för ett mordförsök med ormar är i grund och botten bara en ursäkt för att kunna inkludera så många häftiga dödsscener som möjligt.

Jag både skrattar och skriker när regissör David R. Ellis tar med mig på den här heltransigt sköna flygturen där Samuel L. Jackson sin vana trogen spelar en stenhård polis som skriker ut coola repliker och svetts mer än normalt. Snakes on a Plane är ren och skär underhållning. **8/10**



Lady in the Water

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

När den stammande vaktmästaren Cleveland hittar den vattenlevande kvinnan Story i grannskapets pool uppenbarar sig en för honom hittills okänd värld. Story visar sig vara en narf som måste återvända till Den blå världen utan att dödas av diverse naturmytologiskt oknytt som lever i lägenhetsområdets växtlighet. Med andra ord så är de långsökta twisternas mästare Night Shyamalan tillbaka i stan. Och mycket riktigt är Lady in the Water ett nytt stycke mörk godnattsaga som liksom hans övriga filmer utmanar konventioner och hyllar en världs bild inspirerad av Twilight Zone-universumet.

Det finns en hel del väl valda ord att lufta gällande såväl manusutförande som Shyamalans självgodhet att tillsätta sig själv i en av rollerna som utvald världsfrälsare. Men modet och förmågan att dra ett koncept så långt det bara går är beundransvärt och som kufisk pyjamashistoria är Lady in the Water inte i närheten av lika kalkonartad som upplägget ger sken av. **5/10**

SPELA COUNTER-STRIKE HOS GAMEREACTOR!

BLI EN DEL AV VÅRT SNABBT VÄXANDE SKANDINAVISKA COMMUNITY



Mellan åren 2002-2004 hade vi mellan 10 och 20 välbesökta och avancerade servrar för Counter-Strike, men allt eftersom vi vår nätsatsning växte i Sverige, Danmark och Norge, steg kraven på servernas räkneverk och vi valde därför med tunga sinnen att stänga ner vårt serverprojekt. Men tycker vi att det återigen är dags för fest - därför kommer vi inom den närmaste framtiden starta upp ett större antal spelservrar är fritt tillgängliga för Gamereactors medlemmar (medlemskapet är gratis).

Till att börja med handlar det om 6 servrar för Counter-Strike 1.6 med följande ip-adresser:

Gamereactor #01
Rztec, Office, Dust2, Italy, Train
cs1.gamereactor.se
Hostport: 27015

Gamereactor #04
Rztec Only
cs4.gamereactor.se
Hostport: 27015

Gamereactor #02
Dust, Prodigy, Nuke, Inferno, Assault
cs2.gamereactor.se
Hostport: 27015

Gamereactor #05
Custom maps
cs5.gamereactor.se
Hostport: 27015

Gamereactor #03
Dust2 Only
cs3.gamereactor.se
Hostport: 27015

Gamereactor #06
Alm maps
cs6.gamereactor.se
Hostport: 27015



Boost. Jump. Fly!



Grip the Wii Remote like a steering wheel and put pedal to metal! Excite Truck is an adrenaline rush of a ride. Dynamic terrain turns a mere bump into a massive launch pad. You've never felt speed like on the new Nintendo Wii!



www.nintendo.se • www.nintendo.no • www.nintendo.dk

© 2006-2007 NINTENDO. GAME DEVELOPED BY MONSTER GAMES. TM, ® AND THE WII LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2007 NINTENDO.

wii
move you

