

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

GRATIS
TIDNING
Mars 2007
Nummer 45

Game reactor

Skandinavians största spel

www.gamereactor.se

CRYSIS

VI HAR SPELAT DET!

MOTOR
STORM

Vansinnesracing

PS3

Sverigepremiär!

VIRTUA
FIGHTER 5

Högupplösta slagsmål

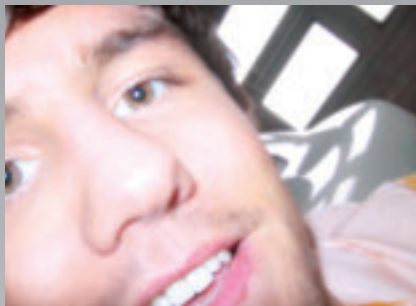
+
INFERNAL
THE WITCHER
VIRTUA TENNIS 3
RESISTANCE
COMMAND &
CONQUER 3

VARSAĞOD!

64
SIDOR!

Nu är den här!

Gamereactor firar Sverigepremiären av Playstation 3!



Den är väldigt stor, och svart, och tung. Jag snackar såklart om Playstation 3 som bara inom någon vecka äntligen släpps i Sverige. Vi i Europa har fått vänta onödigt länge på Sonys glansiga best som släpptes redan i början av november förra året i Japan och USA. Men nu är den äntligen här. Många kallar Playstation 3 för svindyr, andra nöjer sig med att beskriva den som välutrustad. För huruvida Sony tänkt rätt eller inte den

här gången återstår att se. Visst, 6500 kronor är väldigt mycket pengar för en spelkonsol, men å andra sidan får man också precis allt. Till skillnad från Xbox 360 som levereras utan möjligheter att spela upp högupplöst film är Playstation 3 redo att tugga i sig Blu-Ray-filmer redan då du plockar den ur lådan. Den har även en väl tilltagen hårddisk och bak på maskinen ett uttag för HDMI, en bildsignalstandard vida överlägsen de som används för att koppla in sin Xbox 360.

Egentligen är frågeställningen "är den för dyr" inte riktigt relevant, tycker jag. Istället bör man fråga sig "vill jag verkligen ha allt" då Sony valt att stoppa in allt godis de överhuvudtaget kunna komma på i sin maskin medan Microsoft valde att släppa ett grundpaket och sedan en rad prisvärda tillsatser. Vill dagens spelare ha en maskin som kan spela högupplöst film, surfa på internet, visa ens digitalbilder och fungera som hemmets musikhub, eller räcker det med en vanlig enkel spelmaskin utan all lyx som Sony vill sälja? Ska man gå efter hur den internationella försäljningen gått under de senaste fyra månaderna står det ganska klart att dagens spelare vill åt den mer måttligt prissatta enkelheten. Annars skulle aldrig Wii sålt mer än tre gånger så mycket som Playstation 3 vid det här laget. Wii är en förklädd Gamecube, med en finurlig handkontroll. Playstation 3 är en tung multimediamaskin proppad med tokmodern (och dyr) teknologi.

Om Sony kommer att lyckas med sin vision att helt ta över vardagsrummet med Playstation 3 får framtiden utvisa. Här på Gamereactor har vi i alla fall haft väldigt roligt med flera av premiärspelen till maskinen under den senaste månaden. Titlar som Motorstorm, Virtua Fighter 5, Virtua Tennis 3 och Formula One har alla imponerat och superfyndet Tekken 5: Dark Resurrection (köpes och laddas ned för ynka 40 kronor via Playstation Store) har stulit massor med dyrbar arbetstid.

Recensionerna av alla dessa premiärspel till Playstation 3 finner du längre bak i tidningen där vi bjuder på den fetaste recensionsavdelningen i Gamereactors historia. Ännu fler texter, och längre texter, finner du som vanligt på www.Gamereactor.se.

PETTER HEGEVALL / CHEFREDAKTÖR

FAVORITSPEL:

Half-Life 2 Världens bästa spel som fortfarande förtrollar mig fullständigt.

SER MEST FRAM EMOT:

Grand Theft Auto IV Bara tanken på att få leva rövare i Rockstars nya, högupplösta jättestad gör mig onödigt fnittrig. Grand Theft Auto IV kommer att regera, stenhårt.

CHEFREDAKTÖR Petter Hegevall (petter@gamereactor.se)

REDAKTÖR Bengt Lemne (bengt@gamereactor.se)

ANSVARIG UTGIVARE Petter Hegevall

GRAFISK FORM Petter Hegevall

ILLUSTRATIONER Petter Hegevall

TEKNIKER Emil Hall (emil.hall@gamereactor.se)

SKRIBENTER

Jesper Karlsson (jesper.karlsson@gamereactor.se)

Jonas Mäki (jonas.maki@gamereactor.se)

Mikael Sundberg (mikael.sundberg@gamereactor.se)

Roger Rosenlund (roger.rosenlund@gamereactor.se)

Anna Eklund (anna.eklund@gamereactor.se)

David Fukamachi Regnfors (david.regnfors@gamereactor.se)

Sophie Warnie de Humelghem (sophie.warnie@gamereactor.se)

Erik Nilsson Ranta (erik.nilsson@gamereactor.se)

P. Arbman (arbman@gamereactor.se)

Love Bolin (love.bolin@gamereactor.se)

Martin Forsslund (martin.forsslund@gamereactor.se)

Kristoffer Hansson (kristoffer.hansson@gamereactor.se)

Konrad Cronsioe (konrad.cronsioe@gamereactor.se)

ADRESS Hamngatan 10, 831 33 Östersund

INTERNET www.gamereactor.se

PRENUMERATION Teckna ett eller två år på www.gamereactor.se

UPPLAGA 65 000 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 DANMARK

Claus Reichel, Morten Reichel, Thomas Tanggaard, Steen Marquard, Jesper Nielsen, Nicolas Elmøe, Henrik Bach, Carsten Skov Teisen, Asmus Neergaard, Thomas Nielsen, Martin B. Larsen, Peter Christensen

GAMEREACTOR NORGE

Frøde Haugen, Carl Thomas Aarum, Halvor Thengs, David Skovly, Berit Ellingsen, Kristian Nymoen, Joachim Gresslien, Martin Rosmo Hansen, Richard Imenes, Lars Petter Svendsen, Bernt Erik Sandnes

GAMEREACTOR GER UT AV GAMEZ PUBLISHING®

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

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

TESTAD VERSION:

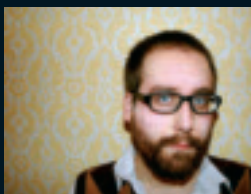
Vid varje recension informerar vi om vilken version av spelet vi testat. Detta kan innefatta allt från att vi berättar vilken (eller vilka) upplaga av ett multiplattformspel vi testat till att vi berättar om vi recenserat NTSC-versionen av ett speciellt spel.

REKOMMENDERAD ÅLDERSGRÄNS:

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

3 MEDARBETARE

Denna månads tre Gamereactor-tokar



01 LOVE BOLIN

Love är vår alldeles egna, svärmodiga Malmöbo. Smidig som en panter men svag som en pensionerad tant. Han bearbetar ständigt sin ångest över att aldrig ha klarat sista banan i Super Mario Bros genom att berätta om det i tid

och otid. Ingen mår bra av att hålla sådant inom sig. Om man räknar ut ett medeltal av hur Love graderas av sin omgivning, så blir det en svag sjua. Vilket är en respektabel bit över medel. Månaden som gått har han spenderat med MGS: Portable Ops.

FAVORITSPEL:

Rez - Rez är fint, jättefint. Jag gillar Rez väldigt mycket. Fint.



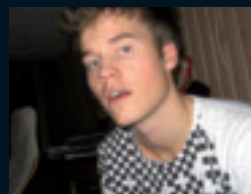
02 BENGT LEMNE

Gamereactors assisterande redaktör gav ifrån sig ett sjuhelvetes glädjeväl då han iklädd världens fulaste mössa lyckades gräva fram en kartong med frysmat innehållande en speciell Göta Kanal 2-rätt. "Denna ska man

ju läihitt eta sshåh, leithh" lät det under mössan, och så fick det bli. Förutom hemsk frysmat har Benkes månad präglats av långa sessioner med Every Extend Extra (PSP) samt en trevlig resa till studion bakom det kommande actionrollspelet The Witcher.

FAVORITSPEL:

Civilization IV - Jag får utlopp för mitt storhetsvansinne!



03 P. ARBMAN

Att vara ny på Gamereactor-redaktionen är inte lätt. Särskilt inte om man dessutom är yngst. P. Arbman slöt upp med oss andra strax innan nyår och har sedan dess tvingats till den ena förnedrande

uppgiften efter den andra. Bland annat har han masserat Jespers fötter och silat sumpen ur Martins morgonkaffe... varje dag. Hans riktiga elddop blev dock en resa till Las Vegas för att spela Unreal Tournament III och intervjuva gubbarna hos Epic Games.

FAVORITSPEL:

Grim Fandango - Vem är du? Jag är döööööden...

**Your struggle is timeless.
Your enemy is immortal...**

With an incredibly deep story, lush environments, PC-enhanced gameplay, and new characters, fighting styles, weapons, and items, the Jade Empire experience has never been more compelling. In this spectacular action-RPG Special Edition, your choices and actions will determine the fate of the entire Jade Empire.

JADE EMPIRE SPECIAL EDITION

Special Edition includes Jade Empire art book and poster, plus exclusive in-game content

"Offers the kind of role-playing, story, and memorable characters you'd expect from a BioWare RPG."

GameSpot

Witness a world of breathtaking beauty and vivid combat action.

Interact with an abundance of fascinating characters.

Master new fighting styles inspired by classic martial arts films.

Choose from six characters, each with their own powers and abilities.



BIOWARE
CORP



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



Jade Empire: Special Edition © 2004-2007 BioWare Corp. Jade Empire, the Jade Empire logo, BioWare Corp., the BioWare Corp. logo, BioWare and the BioWare logo are either registered trademarks or trademarks of BioWare Corp. in the United States, Canada and other countries. 2K Games, the 2K logo and Take-Two Interactive are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.



GÖR DIN RÖST HÖRD PÅ GAMEREACTORS BREVSIDA

MÅNADENS BREV



7000 KRONOR FÖR ALLT Insändaren Marcus Jönsson belyser problemet med det höga priset för Playstation 3 och det faktum att många spelare inte vill betala 7000 kronor för att få allt, utan bara vill kunna spela de nya spelen.

Men jag vill ju faktiskt inte ha allt

Jag köpte en Xbox 360 ändå, fast jag lovat att inte göra det. Väntan på Playstation 3 blev för lång, så jag halkade dit och har sedan dess njutit av spel som Test Drive Unlimited, Viva Pinata, Splinter Cell: Double Agent och Gears of War. Ett lyckat köp med andra ord, ett av de bästa jag gjort.

Men nu är den snart här, Playstation 3, och trots att jag egentligen inte (alls) har råd kommer jag förmodligen att stå där på premiärdagen, snorig och förväntansfull, med sju tusenlappar i handen. För mig är det viktigare än allt, än mat, än sömn, än god fysik och stabil personekonomi. Jag måste bara ha en Playstation 3! Samtidigt som en stor del av mig skriker ut detta i ren förtvivlan är en liten liten del av mig väldigt

avigt inställd till Sonys nya satsning. De menar på att man för 7000 kronor faktiskt får allt. Allt. En riktigt bra Blu-Ray-spelare, möjlighet att använda maskinen som musikstation, surfa med den, koppla in digitalkameran, USB-skrivaren och stoppa in diverse minneskort. Ja, allt. Men jag vill ju faktiskt inte ha allt! Jag vill inte behöva betala 7000 kronor för att få allt, när jag egentligen bara vill spela Motorstorm och Virtua Fighter 5.

Sony har enligt mig varit mer än lovligt arroganta den här gången som utgått ifrån att alla vill ha allt, hela paketet. 7000 kronor är ju rena fantasipriset för en spelmaskin, och väldigt många kommer inte att ha råd.

...MARCUS JÖNSSON

Vem vinner konsolkriget egentligen?

Det här året har varit spännande, mycket spännande måste jag säga. I början på året så var jag helt emot Xbox 360. Har aldrig varit något fan av Microsofts Xbox heller för den delen och det är inte för att jag inte tycker att den är dålig. Nej, inga spel har varit intressanta för just mig och de flesta kom även till Playstation 2. Men så hände något. En vän till mig bjöd mig hem till honom och han hade precis skaffat sin Xbox 360 och en väldigt enormt stor HDTV och när han startade Lost Planet-demet så var jag helt såld! Jag måste ha en Xbox 360! Wii ser onekligen intressant ut med sina kontroller och vi alla vet att Nintendo alltid gett oss någonting man tycker är kul oavsett om maskinen sen inte blir en hit. Jag längtar efter att få svinga Links svärd och nästa känna mig levande och mer nära hjälten. Jag tycker det är ett smart drag av Nintendo.

Jag är ett stort fan av Playstation 2, flera titlar som Silent Hill, Metal Gear Solid, Project

Zero, God of War, Devil May Cry har fått mig att sitta dag som natt och bara vilja spela igenom dem. Men jag är mer skeptisk till Playstation 3. Det verkar som om Sony har skruvit lite väl mycket om sin maskin och sen inte kunnat bevisa att det är så men en dag kommer de säkert få rätt även om det kanske kommer ta lång tid. Vilken maskin som blir mest framgångsrik denna generation känns oklart och det kommer att krävas blod, svett och tårar för att vinna, och ingen av dem kommer att ge sig.

...JIMMY OLSSON

Jag älskar Pro Evolution Soccer!

Det är något speciellt med Pro Evolution Soccer. Jag kan spela match efter match, år efter år, utan att tröttna. Trots att jag säkert har spelat tusentals matcher så är jag precis lika sugen på att ta en match nu som jag var när jag först upptäckte spelserien. Här kan man verkligen snacka om oändlig hållbarhet. Jag

FORUMSNACK



ROLIGA SÄTT ATT DÖ PÅ?

I vilket spel ser det roligast ut att dö? I Crash Bandicoot-spelen finns det många små riktigt roliga sätt som man dör på.

.../HARMYNN

Resident Evil 4 har många fina dödsscener, men jag minns också ett Arkiv-X-spel till Playstation där man råkade avlöja sig inför en "bone collector" och nästa scen var ett bord med en massa människoben.

.../REQQ

Att bli påkörd i Halo är ganska roligt. En våldans makaber tråd det här...

.../FLOYD

Att dö i Tony Hawk's Project 8 måste vara det roligaste, eller man dör ju inte direkt, man faller och bryter en massa ben!

.../GAMER_FREAKET

Att dö av att få ett skrivbord i ansiktet i Half-Life 2: Deathmatch är rätt coolt.

.../HENIROS

Att bli sönderskjuten av slutbossen i Gears of War är roligast. Oftast är det bara fötterna som blir kvar.

.../MYGGA_MED_STIL

Att bli söndersågad i Gears of War är min favorit. Mitt favoritsätt att dö på.

.../EVIL CHICKEN

Roligaste sättet att dö på är i Grand Theft Auto 3 när man hoppar ner i vattnet!

.../YELLOWCARD

Det är ju betydligt coolare att överleva.

.../IRONBOOT

Resident Evil 4 har de bästa sätten att dö på. Ansiktet kan till exempel frätas bort från huvudet.

.../PSYCOBAT

Det är ju så himla klassiskt att dö i Super Mario Bros. Man flyger upp... och trillar ner. Allt till tonerna av en klassiskt störr trudelutt.

.../RIDLEY

Det är kul att göra ett fritt fall och mosas i Just Cause.

.../MERBZZ

I Paper Mario: The Thousand-Year Door blir man dödad av ett spöke om man läser hans dagbok. Höll på att garva ihjäl mig.

.../SWEDISH_JEDI

Jag röstar på Fallout Tactics när man använder laser-vapen, kropparna smälter och blir till en liten pöl.

.../FREDDIEE

Det enda spel som jag tycker det är roligt att bli dödad i är XIII.

.../JOHN CABOOSE

tror främst att det är variationen som är seriens största styrka. För att nå framgång måste man spela varierat och varva anfall från mitten med inlägg från kanten. Ingen match är den andra lik. Något annat jag gillar är den höga inlärningskurvan. För att bli riktigt bra måste man träna ordentligt och det finns alltid saker man kan förbättra. Att slöspela igenom en match går inte, utan koncentrationen måste vara på topp hela tiden. Annars kan man råka ut för ett baklängesmål på tilläggstid, och det är inte kul kan jag tala om. En gång gick det så långt att jag slog ett stort hål i min vägg. Det finns verkligen inget annat spel som framkallar så starka känslor. Ilskan man känner när det går dåligt är svårslagen, detsamma gäller glädjen när det går bra. Bristen på licenser är något man får stå ut med när spelet på plan är helt fantastiskt. Jag älskar Pro Evolution Soccer.

...MCFLY

Är grafiken verkligen så viktig?

Bra grafik i ett spel, är det verkligen så viktigt? Njaa, skulle jag säga. Grafiken gör inte spelet, men hjälper det en bra bit på vägen att bli ett bra spel. Några konsolgenerationer framåt i tiden kommer grafiken antagligen vara så bra (om konsoltillverkarna fortsätter på samma sätt) att man knappt kan skilja på spel och verklighet. Sony och Microsoft verkar tycka att grafik är väldigt viktigt för att göra ett spel komplett. Nintendo å andra sidan har gått en annan väg, de försöker skapa någonting helt nytt och originellt. Det är en väldigt intressant idé Nintendo har knaprat ihop, att man ska kunna vara med mer i spelet, och känna som att man gör det på riktigt. Sony har kopierat lite av deras idé, men inte alls i samma utsträckning. Varför kommer då inte Nintendo få de nya fans de verkligen behöver med hjälp av Wii?

Mitt svar: Grafiken. Det 10-åriga barn tjatar om på skolrasterna är hur bra grafiken i deras nya spel är, inte hur bra kontrollen är, om ljudet stöder 5.1 eller varför man skulle köpa denna version av spelet istället för samma som kom för ett år sedan. De tjatar om grafiken. Barnen ska önska sig en konsol i julklapp, de tittar på några bilder i BR-julkatalog på spel till olika konsoler och ser Test Drive Unlimited till Xbox 360. De bläddrar och hittar Excite Trucks till Wii. Vilket väljer de? Ni har räknat ut det hoppas jag. Föräldrarna köper Xbox 360 till sitt barn, märker att maskinen har några roliga actionspel, köper dem. Grafik säljer, även om riktigt inbitna gamers vet bättre än att bara gå på grafik. Jag vet, jag skrev om barn som kanske inte vet bättre än att kolla efter grafiken. Men barn utgör en stor del av de som spelar TV-spel. Låt dig inte luras av vacker grafik.

...SIMON FRIDH

Nya Zelda är långsamt och enformigt

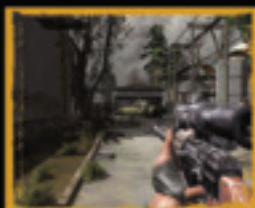
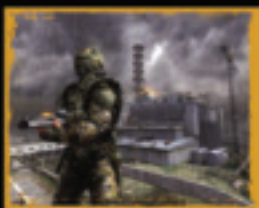
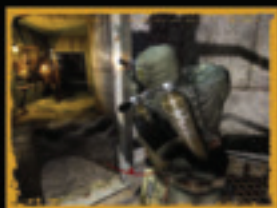
Jag skulle bara vilja uttrycka min ilska mot er för att ni gav Zelda: Twilight Princess 10/10. Det är värt 7/10. Långsamt och fult. Tyvärr.

...LUGIS BRORSA

MAN MADE HELL



IN 2012 THE EARTH TAKES REVENGE FOR THE HORROR OF CHERNOBYL



STALKER

SHADOW OF CHERNOBYL

PC
DVD
ROM

16+
www.pegi.info

GSC
GAME WORLD

GSC Game World, © Transvision Ltd 2006. Exclusively published and distributed by THQ Inc. 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.

THQ

TEMA

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



UTANNOSSERAT

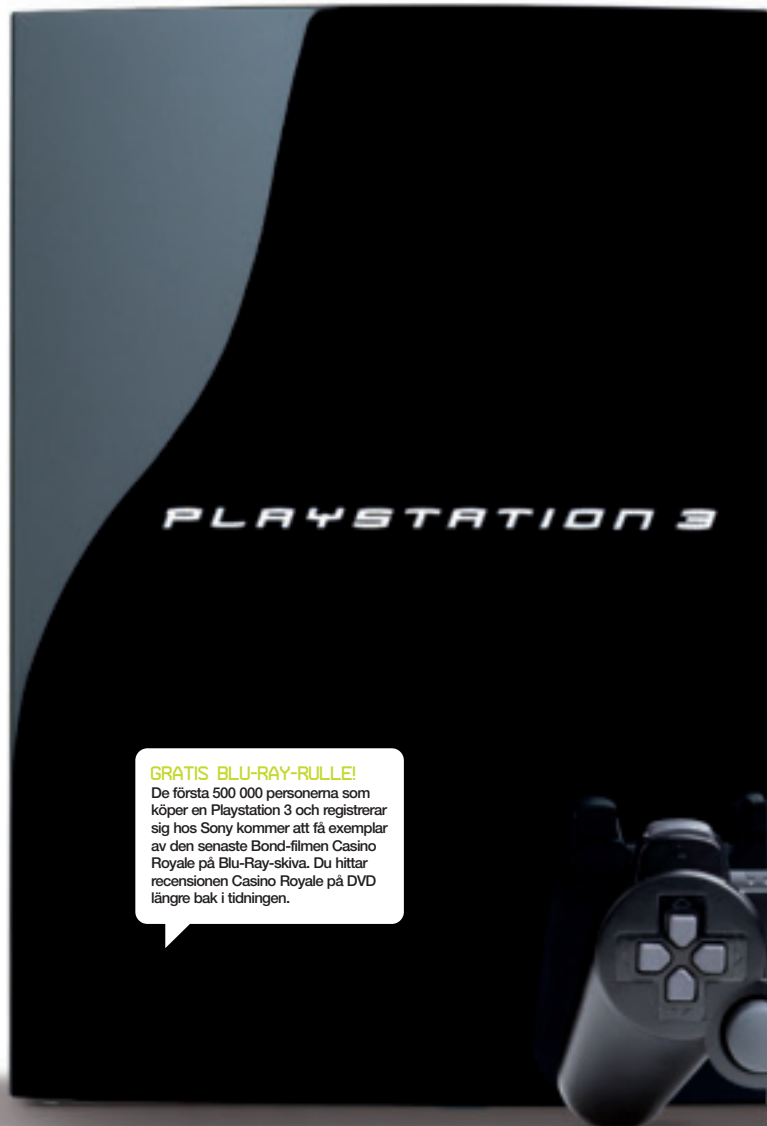
Mera mord från Rockstar

Du har väl inte glömt det brutala, men inte helt lyckade Manhunt som släpptes för några år sedan? Nu återvänder Rockstar till brottsplatsen för ett nytt äventyr och den här gången är det PSP-, Playstation 2 och Wii-ägarna som är inbjudna...



Enemy Territory: Quake Wars

Quake Wars har blivit försenat både en och två gånger, men nu har Activision bekräftat att spelet konverteras till både Playstation 3 och Xbox 360. Konsolversionerna kommer bjuda på onlinespel för upp till 16 spelare (32 till PC) och samtliga versioner ska släppas i slutet av året.



GRATIS BLU-RAY-RULLE!

De första 500 000 personerna som köper en Playstation 3 och registrerar sig hos Sony kommer att få exemplar av den senaste Bond-filmen Casino Royale på Blu-Ray-skiva. Du hittar recensionen Casino Royale på DVD längre bak i tidningen.



RING OF PS3 Sony har uppenbarligen sneplat en hel del på sin konkurrent Microsoft då den mittmonterade Playstation-knappen på handkontrollen till Playstation 3 direkt för tankarna till bollen i mitten av Xbox 360-kontrollen. Förutom att smidigt ta dig till systemmenyn så använder du knappen för att aktivera handkontrollen när du satt på konsolen.



LADDBART Den nya sixaxis-kontrollen som följer med Playstation 3 innehåller ett uppladdningsbart batteri, som du laddar med hjälp av en USB-kabel. Det går även bra att spela med sladden ikopplad om batteriet skulle vara urladdat.

SVERIGEPREMIÄR!

Nu har det slutligen blivit Europas tur att ta del av Sonys tredje konsol... och vi har såklart hårdtestat

Pris 6495 KRONOR Mått 32,5 X 9,8 X 27,4 CM Vikt 5,5 KG A/V-standard HDMI Upplösning 1080P (HDMI), 1080i, 720P, 480i, 480P

Den 23:e mars är det så äntligen dags för Playstation 3 att lanseras här i Europa efter mycket om och men. Den kraftfulla och mastodontiska spelkonsolen som innehåller Sonys Cell-processor, Nvidias imponerande RSX-kort, Blu-Ray-spelare, 60 GB hårddisk och HDMI-utgång kommer att kosta omkring 6500 kronor i de flesta svenska butiker.

Detta, sett till allt som ingår är såklart prisvärt även om det är mer än vad den kostar i USA, resten av Europa och framförallt Japan. Den billigare modellen med en mindre hårddisk (20 GB), som

finns i Japan och Nordamerika, kommer med största sannolikhet inte lanseras här. Innan den första månaden med Playstation 3 ska över 30 spel finnas i butikerna och innan årets slut kommer fler än dubbelt så många finnas ute.

En miljon Playstation 3-enheter ska finnas tillgängliga för premiären i PAL-regionerna vilket utöver Europa även inkluderar Australien och delar av Afrika och Mellanöstern. Det låter kanske mycket, men tillgången här i Sverige kommer till en början vara mycket begränsad även om det levereras fler enheter till de svenska butiker än vad det

exempelvis gjorde till Wii-premiären. Sony har nyligen berättat att man för att sänka produktionskostnaderna valt att plocka bort det gamla Emotion Engine-chippet från Playstation 2 ur de europeiska Playstation 3-enheter. Beslutet betyder att samtliga Playstation 2-spel inte kommer att kunna spelas på Playstation 3 utan att man istället löser bakåtkompatibilitet men en mjukvarulösning precis som Microsoft gjorde med Xbox 360. Sony har dock lovat att hela 1000 av de 2500 spel som släppts till Playstation 2 i Europa kommer att fungera om man stoppar dem i en Playstation 3

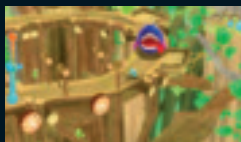
från dag ett och fler kommer att tillkomma allt eftersom nya firmware-uppdateringar släpps.

I dagsläget har det sålts ungefär två miljoner enheter av Playstation 3 i Japan och Nordamerika att jämföra med Wii som lanserades ungefär samtidigt och nästan nått fem miljoner redan. Den dryga året gamla Xbox 360 ligger just nu på ungefär nio miljoner sålda konsole. När Playstation 3 nu lanseras i Europa är det upplagt för en gastkramande jämnt konsolkrig där tre jämbördiga konkurrenter slåss om konsumenterna.

Bengt Lemne

The Destiny of Zorro

Det var kanske ingen vild gissning att den kaliforniske värkonstnären Zorro skulle dyka upp till Nintendo Wii för lite vildsint fäktande, men nu är det bekräftat. Relativt okända Pronto Games utvecklar spelet som ska stå klart någon gång i slutet av 2007.

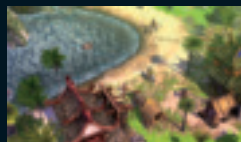


Dewy's Adventure

Konami-teamet som ligger bakom Eledees (som släpps i april) jobbar på ytterligare ett spel till Wii med vattendroppen Dewy i huvudrollen. Spelet kan beskrivas som ett Loco Roco i tre dimensioner och ska om allt går väl släppas i slutet av året.

Wing Commander Arena

Origins kultklassiska Wing Commander-spelserie gör nu comeback med ett frenetisk multiplayerspel till Xbox Live Arcade. Upp till 16 spelare samtidigt kommer kunna strida mot varandra i Wing Commander Arena när det släpps i sommar.



Empire Earth III

Mad Doc Software är tillbaka med en ny omgång Empire Earth. Spelet uppges ha ett friare upplägg än tidigare, men grunden är densamma där du ska föra en civilisation från forntid till framtid. Empire Earth III släpps enbart till PC i höst.

ALBENLAHT Resistance: Fall of Man är det nya spelet från utvecklarna bakom Ratchet & Clank-serien.



PREMIÄRSPELN

Här är alla spelen som släpps till Playstation 3 den 23:e mars!

Den 23:e mars smäller det, då släpps äntligen Playstation 3 i Europa och tillsammans med en riktigt diger samling premiärtitlar. Nedan finner du alla spel som släpps till maskinen på premiärdagen.

■ **Blazing Angels: Squadrons of WWII** ■ **Call of Duty 3** ■ **Def Jam: Icon** ■ **Enchanted Arms** ■ **Fight Night Round 3** ■ **Formula One Championship Edition** ■ **Full Auto 2: Battlelines** ■ **Genji: Days of the Blade** ■ **Marvel: Ultimate Alliance** ■ **Mobile Suit Gundam: Target in Sight** ■ **NBA 2K7** ■ **NBA Street Homecourt** ■ **Need for Speed: Carbon** ■ **NHL 2K7** ■ **Resistance: Fall of Man** ■ **Ridge Racer 7** ■ **Sonic the Hedgehog** ■ **The Elder Scrolls IV: Oblivion** ■ **The Godfather: The Don's Edition** ■ **Tiger Woods PGA Tour 07** ■ **Untold Legends: Dark Kingdom** ■ **Virtua Fighter 5** ■ **Virtua Tennis 3** ■ **World Snooker Championship 2007**



REA-BUTIK! Prisbilderna i Playstation Store känns generellt lägre än motsvarigheterna Virtual Console och Xbox Live Arcade. Exempelvis kostar det cirka 55 kronor att ladda ner ett Playstation-spel till sin PSP, medan Nintendo tar runt hundra kronor för ett Nintendo 64-spel till Virtual Console (Wii).

PLAYSTATION STORE

Sonys stora onlinebutik till Playstation 3 öppnar den 23:e mars

Redan på fjolårets E3-mässa gick Sony ut med de första detaljerna kring Playstation Network och Playstation Store som är kärnan av konsolens onlinefunktionalitet.

Till skillnad från Xbox Live finns det inte samma helhetslösning online med gamertag och liknande, men framförallt när det gäller nedladdningsbart material slår Sony på stort. Dessutom är onlinespel helt gratis på Sonys konsol. Redan från dag ett i Europa finns Gran Turismo HD Concept tillgängligt för gratis nedladdning och i Playstation

Store finns intressanta nya spel som F10w (6 april) och Blast Factor, klassiska Playstation-spel som kan laddas ner till PSP via konsolen, fullödig och högupplösta spel som Tekken: Dark Resurrection samt kommande spel som klassikern Lemmings och God of War-skaparen David Jaffes Calling All Cars. Tack vare att hårddisken är väl tilltagen (60 GB) kommer det att dröja ett tag innan den blir full, trots att det alltså redan från start finns en hel del att ladda ner.

_Bengt Lemne

NOTISER

RIDDICK ÅTERVÄNDER

Direkt efter att svenska Starbreeze färdigställt sitt hyllade storspel The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay sommaren 2004 så ryktades det om en uppföljare, men efter att Vin Diesels film inte gått så bra som Universal Pictures hade hoppats har det varit tyst. Ända fram tills nu. Enligt vad Gamereactor erfar jobbar svenska Starbreeze på en upgraderad och förlängd version av The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay till Xbox 360 som även innehåller ett flerspelarläge.

THE SIMS TILL WII OCH DS

EA har bekräftat att de arbetar på en specialdesignad version av det omåttligt populära The Sims till Nintendo DS och Wii. I Mysims, som spelet heter, ser figurerna ut att vara som hämtade ur Animal Crossing och du kan bygga upp en hel stad och utforma den efter eget huvud. Mysims kommer att släppas under hösten och släpps inte till några andra format.

MER RACE FRÅN SIMBIN

De svenska racingässen på Simbin är snart tillbaka med ännu ett spel succéspelen GTR, GT Legends, GTR 2 och Race. Nästa spel heter Race 07 och inkluderar förutom årets säsong av WTCC-cirkusen även formelbilar från Formel 3000, Formula BMW och Radical (SR3 och SR4). Spelet väntas stå klart i slutet av maj och kommer bara till PC.

MARC ECKO SAMARBETAR MED PREY-SKAPARNA

Modeikonen Marc Ecko har ett nytt spelprojekt på gång efter inte helt lyckade Marc Ecko's Getting Up: Contents under Pressure som släpptes förra året av Atari. Den här gången samarbetar Ecko med Human Head Studios som senast var aktuella med actionspelet Prey till PC och Xbox 360. Spelet utvecklas till den nya generationens konsoler och ska stå klart under 2008.

MERCENARIES ÅT ALLA!

När det blev klart att EA blir utgivare för Pandemic Studios kommande Mercenaries 2: World in Flames så kom det inte som någon överraskning att spelet inte längre bara ska släppas till Playstation 3. EA brukar ju som bekant släppa sina spel till de flesta format. Nu kommer uppföljaren till en av 2005 års mest positiva överraskningar även släppas till PC, Playstation 2 och Xbox 360.

NEO-GEO FÖR NEDLADDNING

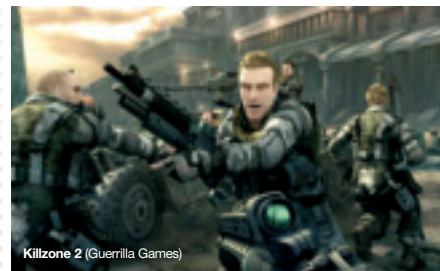
Nintendo har låtit meddela att spel från ytterligare två gamla konsoler, nämligen MSX och Neo-Geo, kommer att berika Virtual Console i framtiden. Ännu är det inte klart om spelen till dessa konsoler kommer att släppas utanför Japan, men det finns mycket som talar för det, speciellt när det gäller Neo-Geo-spelen.

NYTT FRÅN PETROGLYPH

Petroglyph, som skapade Star Wars: Empire at War, är tillbaka med ett nytt strategispel till hösten. Titeln Universe at War: Earth Assault må vara förvillande lik det förra spelet, men den här gången finns ingen Star Wars-licens och det är Sega som är utgivare för spelet. Designen på enheterna i spelet liknar dock inget vi sett i Star Wars utan kan närmast beskrivas som vandrande fyrbenta hus.

NYTT SIMPSONS-SPEL

Lagom till premiären för den kommande Simpsons-filmen i sommar planerar EA ett helt nytt och på förhand imponerande Simpsons-spel till en lång rad olika format. EA återtog licensen att göra spel baserade på den gula familjen för nästan två år sedan och har allt sedan dess jobbat hårt på det nya spelet.



KOMMANDE SPEL TILL PS3

Vi listar de kommande storspelen till Playstation 3

Det finns naturligtvis hundratals spel som är under utveckling till Playstation 3 vid det här laget, men vi har valt ut de titlar, utöver premiärspelen, som vi längtar mest efter just nu. Här finns något för alla smaker både i form av spel som bara släpps till Playstation 3 som Metal Gear Solid 4 och Gran Turismo 5 samt spel som även släpps till Xbox 360 som Unreal Tournament III och Grand Theft Auto IV.

■ **Afrika** (mars 2008) ■ **Army of Two** (november) ■ **Assassin's Creed** (november) ■ **Battlefield: Bad Company** (oktober) ■ **Blacksite: Area 51** (oktober) ■ **Brothers in Arms: Hell's Highway** (september) ■ **Colin McRae: Dirt** (juni) ■ **Devil May Cry 4** (oktober) ■ **Enemy Territory: Quake Wars** (november) ■ **Final Fantasy XIII** (2008) ■ **Final Fantasy versus XIII** (2008) ■ **Frontlines: Fuel of War** (oktober) ■ **Gran Turismo 5** (maj 2008) ■ **Grand Theft Auto IV** (21 oktober) ■ **Half-Life 2: The Orange Box** (september) ■ **Juiced 2: Hot Import Nights** (september) ■ **Killzone 2** (2008) ■ **Metal Gear Solid 4** (november) ■ **Lair** (augusti) ■ **Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction** (vintern 2007/08) ■ **Resident Evil 5** (2008) ■ **Sega Rally** (oktober) ■ **Skate** (oktober) ■ **Tekken 6** (november) ■ **Uncharted: Drake's Fortune** (vintern 2007/08) ■ **Unreal Tournament III** (november) ■ **White Knight Story** (vintern 2007/08)





HETAST 2007

Vi har detaljgranskat spelkalendern för resten av året och korat det vi anser vara årets hetaste spel

Vill du läsa mer om samtliga av spelen på den här listan? Surfa då in på: WWW.GAMEREACTOR.SE Sveriges största och mest innehållsrika spelcommunity!



MÅSTARCHEFEN | Halo 3 återvänder Master Chief till Jorden där covenanterna trappat upp sin offensiv.

01 Halo 3

Plattform XBOX 360 Premiär NOVEMBER

Det är svårt att inte drabbas av kissrysningar då man tänker på Halo 3. Bungies tredje del handlar om det avgörande slaget mellan den tilltufsade mänskligheten och det överlägsna utomjordiska hotet. Vi förväntar oss gigantiska, öppna miljöer, sanslöst läcker högupplöst grafik, nya smaskiga vapen, ett grymt multiplayerläge och svaren på alla obesvarade frågor som uppkom under Halo 2.

CRYSIS

Plattform PC Premiär SEPTEMBER

02

"Far Cry var ett bra actionspel men det innehöll bristfällig variation och en usel story". Så lät det då

Gamereactor nyligen träffade produceten bakom Far Cry och det kommande Crysis. Den karikatyraktiga designen från Far Cry är utbytt mot allvarsam stilism och den framtid som Crytek målar upp i Crysis känns mer varierad och inbjudande än vi någonsin hade förväntat oss. Bered dig på en sjuhelvetes resa genom stekheta djungler och nedfrysta permafrostlandskap där du är utrustad med det allra senaste inom vapentechnik och en specialbyggd nanodräkt som tillåter för smarta val och strategiskt spelande i årets näst mest spännande spel.



SUPER MARIO GALAXY

Plattform Wii Premiär OKTOBER

03

Nytt men ändå väldigt bekant. Så känns det att spela Super Mario Galaxy som ger samma härliga känsla som mästerverket Super Mario 64 en gång gjorde. I Super Mario Galaxy har prinsessan Peach tillfångatagits av Bowser och förts ut i världsrymden dit Mario nu måste bege sig för att rädda henne (för 131:a gången). Av det vi hittills testat kan Galaxy komma att bli ett av de bästa plattformsspelen någonsin.

GRAND THEFT AUTO IV

Plattform PS3/XBOX 360 Premiär 21 OKTOBER

04

Vi vet faktiskt ingenting om Grand Theft Auto IV, och det gör såklart att det är svårt att vara sådär överdrivet megasugen på att spela det. Men ändå, vi snackar Grand Theft Auto IV nu, och vi vet alla att det kommer att bli större, snyggare, svårare, friare, hårdare, coolare och mer väljudande än någonsin tidigare. Och för oss räcker faktiskt det för att kora Rockstars nästa till årets fjärde hetaste, kommande spel.

METAL GEAR SOLID 4

Plattform PLAYSTATION 3 Premiär NOVEMBER

05

Att Hideo Kojima har mer än en stor överraskning på lager inför Snakes nästa uppdrag råder det inga som helst tvivel om. Är Snake verkligen sådär gammal? Tar Snake självmord som en av de tidigare filmsnuttarna skvallrat om? Är det Snake eller en blindgångare vi har fått se? Hur långt in i framtiden är vi? Frågorna är många och innan vi kan svara på dem måste vi vänta till i november då Metal Gear Solid 4 släpps till Playstation 3.



MASS EFFECT

Plattform XBOX 360 Premiär AUGUSTI

06 Med strålände grafik, realtidsstrider, välgjorda dialoger och massor av utrymme för spännande utforskande är Mass Effect utan något som helst tvekel redaktionens mest efterlängtrade rollspel just nu. Nyligen beskrev Biowares Ray Muzyka spelet med orden "Jack Bauer i rymden". Det låter kanske lite märkligt, men han syftade på att man kontrollerar en hjälte som agerar i en moralisk gråzon där det gäller att rädda galaxen och då kan man inte alltid följa lagar och regler.



SUPER SMASH BROS. BRAWL

Plattform Wii Premiär 2007

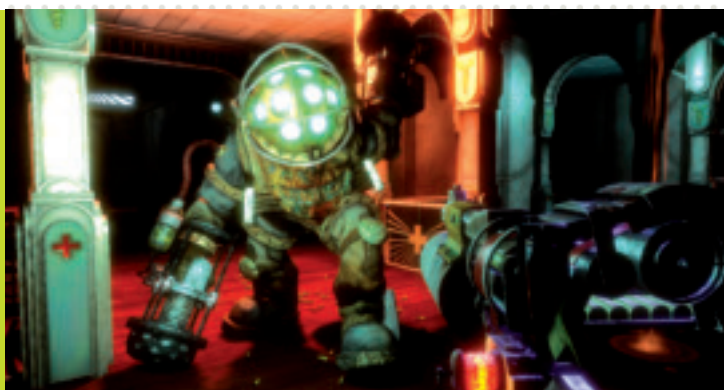
07 Solid Snake, Zero Suit Samus, Wario, Pit, och Meta Knight ansluter till ett redan strålände utbud karaktärer. Egentligen räcker det för oss. Det räcker för att få oss ohjyggligt exalterade över Nintendos nästa partyslagsmål. Men det räcker inte för Nintendo, uppenbarligen. Istället lovas vi betydligt snyggare grafik än i det senaste Smash Bros-spelet, nya attacker, nya banor och ett renoverat spelsystem. Att spöa Mario med hjälp av Solid Snakes hårda knytnävar är något vi längtar efter dagligen.



BIOSHOCK

Plattform PC/XBOX 360 Premiär AUGUSTI

08 Irrational Games serverar en av de läckraste spelvärldar vi någonsin har skådat i Bioshock. Under vattenytan hittar vi The Rapture, en gång ett paradys för en utvald elit, men numera en fiendligt sinnad genetisk mardröm. Din uppgift är, förutom att överleva, att avslöja de mörka hemligheter som The Rapture ruvar på. Men det är inte bara designen och världen i Bioshock som får oss att längta, det fria problemlösandet och de frenetiska striderna får det också att vattnas i våra munnar.



COLIN MCRAE: DIRT

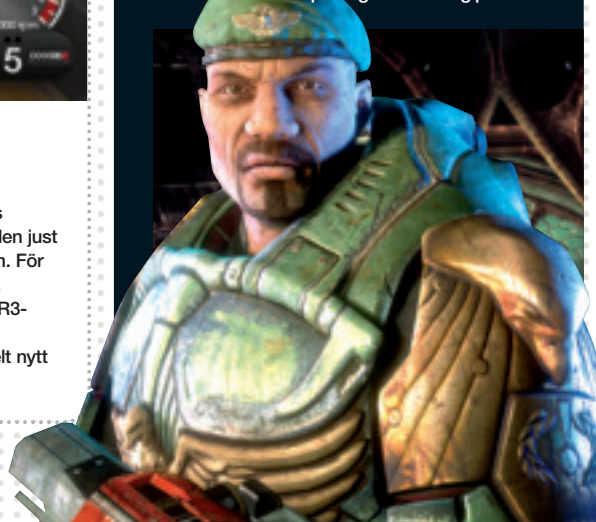
Plattform PS3/XBOX 360 Premiär JULI

09 Rallygenren är död. Länga leve rallygenren! Codemasters högupplösta återkomst är helt klart ett av de hetaste spelen just nu som redaktionens racinggalningar pratar oavbrutet om. Förutom massor av lortiga vrållåk från tillverkare som Ford, Mitsubishi, Citroën och Subaru kommer Dirt även att innehålla Super 1600-bilar, R3-bilar, grupp B-monster och en del ännu ej avslöjande rallyprototyper. Codemasters utlovar uppdaterad spelkänsla, översnygg grafik, ett helt nytt system för realtidskollisioner och ett maffigt onlinestöd.

UNREAL TOURNAMENT III

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Premiär NOVEMBER

10 Inte nog med att Epics urläckra frag-fest kommer att innehålla samma beroendeframkallande multiplayer-mani som tidigare delar, det snackas nu också om en omfattande story, skriven av samma manusförfattare som arbetade med Gears of War. Saliven samlas på hög i våra mungipor.



RYKTEN

TEKKEN 6 TILL XBOX 360?

Knappt har Virtua Fighter 5 hunnit utannonserats till Xbox 360 förrän ryktet om ytterligare ett stort fightingspel till konsolen dök upp. Enligt den relativt trovärdiga källan är det inget mindre än Tekken 6 som ska komma till Xbox 360 bara någon månad efter Playstation 3-versionen, komplett med två nya slagskampar.

UPPDATERAD NINTENDO DS

Nintendo påstås jobba på en ny modell av Nintendo DS. Förutom en helt ny hemlig funktion, ska den ha inbyggd skakfunktion samt större skärm. Trots det rapporteras att det inte blir någon förändring av storleken.

WARHAWK BLIR GRATIS!

Warhawk var ett av de första spelen som avslöjades till Playstation 3 och skulle där fullt nyttja av dess gyrofunktion. Men spelet fick ett ljummet mottagande av pressen och nu ryktas det att Sony gör som med Gran Turismo HD och släpper det som finns färdigt för gratisnedladdning.

KORTFATTAT KILLZONE 2?

Killzone 2 ryktas bli ett kortare spel än planerat. Tanken bakom beslutet är att man sedan ska kunna köpa nya delar till storyn från Playstation Network, där en ny del ska lanseras varje månad. Om idén slår väl ut sägs Sony vara sugna på att låta fler spel säljas på samma vis.

WOLFENSTEIN ÅTERVÄNDER

Nu ryktas att id Software hunnit längre på nya Wolfenstein än vad någon trott och att spelet ska visas officiellt för första gången nu i vår till PC och Xbox 360. Det handlar återigen om att som hemlig agent stoppa Nazitysklands planer på att skaffa världsherravälde genom alla möjliga oetiska planer. Dessutom sägs spelet ha grafik som kommer att få Crysis att se ut som Robocop.

KINGDOM HEARTS III

Efter tre vansinnigt framgångsrika Kingdom Hearts-spel, sägs nu Disney och Square Enix gå skilda vägar. Studion som gjorde spelen påstås ha sålts till Disney till-sammans med rättigheterna till spelet. De har nu påbörjat arbetet med Kingdom Hearts 3 som ska släppas exklusivt till Wii.

RYGAR 2 EKSLUSIVT TILL WII

Tecmo's Team Ninja jobbar för tillfället med Ninja Gaiden 2. Det har nyligen också läckt ut uppgifter om att man dessutom jobbar med Rygar 2 till Wii. Med tanke på det kedjevapen man har i spelet passar det onekligen bra ihop med Wii-kontrollen.

AFTER BURNER CLIMAX

Sega har nyligen lanserat After Burner Climax i de japanska arkadhallarna. Nu sägs det att Sega även jobbar med en konvertering av spelet till Xbox 360 som även ska innehålla nya versioner av banorna från föregångarna. Dessutom lär det ska lanseras med en riktigt fläskig flygspak för maximal arkadkänsla.

INTERNET

NYHETER PÅ GAMEREACTOR.SE

NY HÅRDVARUAVDELNING!

För bara någon vecka sedan lanserade vi en helt ny avdelning på Gamereactor.se innehållande massor av smaskiga hårdvarurecensioner. Hit kan du gå om du är osäker på vilken ratt du bör införskaffa till din PC, eller vilken handkontroll till Xbox 360 som är bäst.

KIKA PÅ SPELTRAILERS

Nytt på Gamereactor.se är även vår avdelning för speltrailers. Här kan du se nya filmnuttar varje dag från kommande spel som Halo 3, Crysis, Unreal Tournament 3 och Bioshock.

SKRIV DIN EGEN BLOGG!

På Gamereactor.se erbjuder vi sedan två månader tillbaka dig möjligheten att starta din egen, personliga blogg som sedan alla andra besökare på sidan kan läsa. Missa framförallt inte användaren Edlinds mycket läsvärda texter.



ZOMBIEFEST I RAVENHOLM

Att endast välja tre orsaker till varför vi älskar Half-Life 2 är svårare än att motivera varför vi avskyr Robocop, faktiskt. Petter hade ursprungligen 66 punkter som han sedan fick skära ned till tre. Om han hade fått välja en fjärde hade det varit antigravitationsvapnet...

-Jag har supertjusa jeans!

3 Anledningar till varför vi älskar Half-Life 2

Petter har valt ut tre orsaker till varför han ständigt återvänder...

01 SPELBALANSEN

Half-Life 2 är lika varierat som det är balanserat och bjuder på den bästa spelbarheten i ett actionspel någonsin. Ena stunden mekar Gordon med sin flodbåt på en strand i utkanten av City 17, andra stunden slänger han sågklingor på köttätande zombies i Ravenholm.

02 DET PERFEKTA TEMPOT

Speltempot i Half-Life 2 är fortfarande oöverträffat i actiongenren och är något som man tänker mer och mer på hur briljant det är, för varje gång vi spelar igenom äventyret. Totalt mördarkaos varvas med stillsamma pusselmoment och grymma (spelbara) mellansekvenser/storyelement.

03 ALYX VANCE

Tidernas coolaste kvinnliga spelkaraktär heter Alyx Vance och är Gordons orädda följeslagare i Valves mästliga actionepos. Hon är cool, tuff, snygg men fortfarande ytterst mänsklig och betydligt mer trovärdig än motsvarigheter som Lara Croft eller Nina Williams. Vi älskar dig Alyx!

5 SPELFANATIKER Vi bjöd in fem av våra läsare för att, inför nnan sverigepremiären av Playstation 3, testa Motorstorm, Resistance: Fall of Man, Formula One och Ridge Racer 7



Vad tycker du om Playstation 3?

- Helt okej, men ändå under mina förväntningar. Jag hade trott att spelen hade varit snyggare och mer speciella. Jag trodde att gyro-funktionen i handkontrollen skulle tillföra mer.

Vilket av spelen som du testat tycker du bäst om?

- Motorstorm var roligast, men Formula One var det snyggaste. Motorstorm hade en skön och spontan körkänsla.

Vilken Playstation 3-spel ser du mest fram emot?

- Metal Gear Solid 4 först och främst. Men även Tekken 6 och Killzone 2.



Vad tycker du om Playstation 3?

- Jag är inte jätteimponerad än så länge, men jag hoppas på bättring till Sverige-releasen den 23 mars. På ett betyg mellan ett och tio sätter jag en medelstark femma på Playstation 3. Det kanske var fel titlar jag testade i och för sig, för jag gillar mest sportspel.

Vilket av spelen som du testat tycker du bäst om?

- Formula One helt klart. Jag gillar bilspel och det övertygade mest.

Vilken Playstation 3-spel ser du mest fram emot?

- Grand Theft Auto IV.



Vad tycker du om Playstation 3?

- Den är inte så imponerad som jag trodde att den skulle vara, tyvärr. Grafikmässigt är det ingenting nytt även om Motorstorm imponerar.

Vilket av spelen som du testat tycker du bäst om?

- Motorstorm tycker jag bäst om. Det är väldigt kul när saker förstörs, exploderar och folk flyger. Spelet är proppat med grymma detaljer.

Vilken Playstation 3-spel ser du mest fram emot?

- Metal Gear Solid 4 ser väldigt bra ut och jag är en gammal fan av serien.



Vad tycker du om Playstation 3?

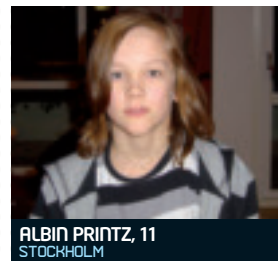
- Bra fråga. Den var större än jag hade förväntat mig. Den såg stabil ut, lyxig ut. Snyggt gränssnitt, väldigt smidigt och snabbt.

Vilket av spelen som du testat tycker du bäst om?

- Motorstorm. Det var riktigt kul. Det var en adrenalinkick. Jag körde lite Resistance: Fall of Man, men det fick jag inte något särskilt bra intryck av.

Vilka konsoler äger du idag?

- Jag spelar mest på min Playstation 2 nu, men jag har ett Gamecube samt en gammal Nintendo 64 också.



Vad tycker du om Playstation 3?

- Den var bra. Över mina förväntningar och jag märkte väl inte av några nackdelar direkt.

Vilket av spelen som du testat tycker du bäst om?

- Motorstorm. Jag gillar explosioner och krockar. Sen är grafiken inte lika tråkig och grå som i exempelvis Ridge Racer 7. Jag gillade det jag såg av Resistance: Fall of Man också.

Vilken Playstation 3-spel ser du mest fram emot?

- Jag ser fram emot Lair. Jag gillar verkligen drakar och sånt.

THE NEW LOOK OF REAL FIGHTING



Virtua Fighter 5

"Superbt slagsmål"

**Game
reactor** 9/10

"Virtua Fighter 5 kan mycket väl vara det bästa release spelet en sony konsoll någonsin haft"

LEVEL 10/10



This is the Fifth World Fighting Tournament. With two new fighters and fifteen established champions, your combinations will be endless and your chances will be few. With new control, you can command every action of every champion. So launch your punches and dodge their combos with precision and grace. You've never fought like this, and winning's never looked this good.

COMING SOON TO XBOX 360™

16+

www.pegi.info



PLAYSTATION 3



www.sega-europe.com

"16+", "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. VIRTUA FIGHTER 5 © SEGA. SEGA, the SEGA logo and Virtua Fighter are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.



SONY ERICSSON W880i
CIRKAPRIS: 4395:-

Sony Ericsson är musikmobilernas ohotade kungar. Med W880i befäster de sin position vid makten. Bara grejen med ett skal av borstat, rostfritt stål gör ju att den automatiskt kvalificerar sig till den här sidan. Att den också är utrustad med ett minneskort på 1Gb och bara är 9,5 mm tjock gör bara begäret ännu större.



CREATIVE ZEN VISION W
CIRKAPRIS: 3495:-

På utsidan välpolerad och högblank. Inuti 30 GB rent och skärt nöje. Med plats för upp till 120 timmar film eller 15 000 låtar kommer Zen Vision W att hålla dig sysselsatt ett bra tag. Att den också har FM-radio och möjlighet att koppla in en extern TV gör att det här är den mest kompletta multispelaren vi lagt tassarna på.

OLYMPUS MJU 770SW
CIRKAPRIS: 3595:-

Den är liten, snygg och stentuff. 7,1 megapixel och 3x optisk zoom är inte det som är grejen här. Nej, att den klarar av att dyka ner tio meter under vatten och ett tryck på över 100 kilo. För oss som bor i ett iskallt Sverige är det bra att den lille rackaren även är frysskyddad.



SLIM DEVICES TRANSPORTER
CIRKAPRIS: 18 995:-

Sitter du både på ett antal terabyte schyssta Mp3-låtar och samtidigt har höga krav på ljudkvalité? En kombination som sällan brukar vara helt lyckad. Har du 19 tusen över så är Slim Devices Transporter grejen för dig. Den är toksnygg och har en sjukt avancerad digitalomvandlare.



SAMSUNG SYNCMASTER 226BW
CIRKAPRIS: 3995:-

Små trötta 17-tumsskärmar, vad kan vara tråkigare än det? Nej, i år ska det vara brett, stort och pianosvalt. Samsungs nya 22-tummare är med sin responstid på två millisekunder både en reptilsnabb och slimmat snygg skärmrepresentant i datorgrottan.



SHARP AQUOS LC42XD1E
CIRKAPRIS: 22 995:-

Letar du en superstilig LCD-TV som kan visa den fulla upplösningen i spel som Virtua Tennis 3, Ridge Racer 7 och Gran Turismo HD? Leta inte längre. Sharps Aquos-serie är ett gäng lysande skärmar som bjuder på såväl kristallklar skärpa som grym färgdynamik. De är också relativt billiga om man jämför med konkurrensen från exempelvis Philips, Samsung och Sony.



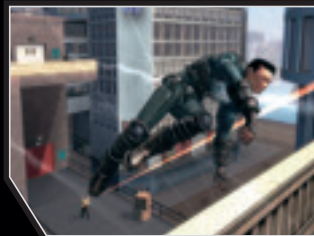
NECA CHRIS REDFIELD
CIRKAPRIS: 99:-

Leksaksföretaget Neca har precis släppt en serie samlarfigurer lagom till tioårsjubileumet av Capcoms första Resident Evil-spel. Figuren är oerhört detaljrika och snyggt gjorda samt kostar bara cirka en hundring styck.



Bär rättvisans vågskålar i ena handen och en två tons lastbil i den andra.

Du är en genetiskt förbättrad agent för rättvisan, som fått tillåtelse att använda alla tillgängliga medel för att rensa bort Pacific Citys kriminella avskum. Från gatan till hustaken får du använda allt du kan lägga händerna på för att visa buset att brott inte lönar sig. Och för att verkligen slå ner med kraft, spela två stycken för dubbel skadegörelse och dubbelt skipad rättvisa. **Total rättvisa. Inga hinder.**



XBOX.COM/CRACKDOWN



Tidsbegränsat erbjudande - titta efter boxar med speciell markering.*

realtime
worlds

Microsoft
game studios

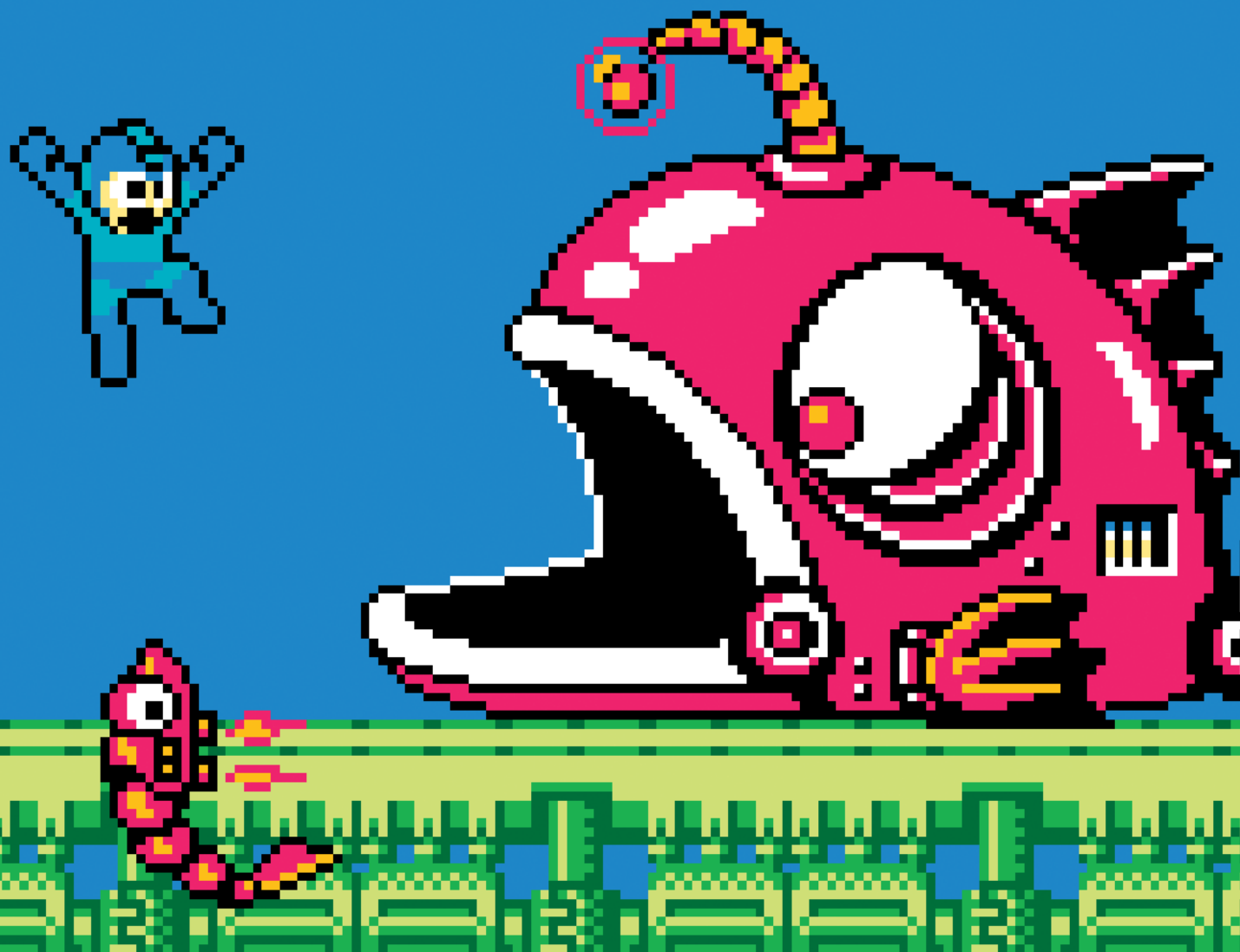
XBOX
LIVE

18+
www.pegi.info

Jump in.

 **XBOX 360**™

*Tidsbegränsat erbjudande - se www.xbox.com/halo3. Kräver Xbox 360™, hårdisk och Xbox Live™ Gold. Crackdown™ är utvecklat av Real Time Worlds Ltd. för Microsoft Corporation. Crackdown, Crackdown-logon, Real Time Worlds och Real Time Worlds logotyp är varumärken för Real Time Worlds Ltd. i USA och/eller andra länder. Alla rättigheter reserverade. © 2006 Microsoft Corporation. Alla rättigheter reserverade. Microsoft, Microsoft Game Studios logotyp, Xbox, Xbox 360, Xbox-logon, Xbox Live och Xbox Live-logon är antingen registrerade varumärken eller varumärken för Microsoft Corporation i USA och/eller andra länder.



MEGA MAN III Det musikaliskt sett bästa och jämnaste spelet i hela den klassikerstämplade serien. Missa framförallt inte inledningstemat, melankolisk robotpoesi komprimerat i en slinga på femtiofyra sekunder. Brillant.

Gammal kärlek rostar aldrig

David håller brandtal för blipp blopp, tiasekundersmelodier och skumma syntljud

Anda sedan de där första tonerna rysk Tetris-pop för över femton år sedan har jag propagerat för spelmusikens storhet, om än oftast inför döva öron. Det var liksom aldrig någon riktig hit i högstadiet att gå omkring med Final Fantasy VI-soundtracket i hörlurna. Inget som gav en några gratiskliv uppåt på statusstegen direkt.

Men jag kan inte hjälpa det. Jag älskar den här hämningslösa känslan som präglar gammal spelmusik. På åttio-

och tidiga nittiotalet fick kompositörerna skala av och förenkla sina stycken något oerhört för att de överhuvudtaget skulle kunna klämmas in på kassetten. Låtarna är egentligen inte så mycket musikstycken som tankeembryon till musikstycken, där idéer och visioner finns inpräntade i sin allra renaste form på några få toner och harmonier.

Chipmusiken vet att den har exakt fem sekunder på sig att fänga dig och ofta inte mer än fyrtio innan den loopas om. Med en medellivslängd på under

minuten finns det liksom inget utrymme för oväsentligheter. Det finns därför något omedelbart och ögonblickligt över melodierna som jag tycker saknas i dagens licenserade listpop och svulstiga orkestreringar.

Glädjande nog verkar det som att fler och fler inser genrens charm. I Stockholm har det dykt upp en klubb som enbart spelar gammal spelmusik och faktum är att något av det absolut kreddigaste man kan vara inspirerad av för närvarande i svenska elektropop-

kretsar är just gamla 8-bitars Nintendo Entertainment System.

Så min uppmaning lyder som följer: gräv fram din gråa trojänare ur garderoben (alternativt hitta någon som är villig att sälja sin NES), koppla in den i stereon hemma, luta dig tillbaka och låt dig fascineras av en tid då melodin var kung och synten dess undersåte. Några av de absolut coolaste, skummaste och vackraste melodier spelvärlden någonsin gett upphov till väntar på dina öron.

David Fukamachi Regnfors



NES-KLASSIKER

Spel du måste lyssna igenom innan du får bläddra vidare i tidningen



TURTLES II: THE ARCADE GAME
Konami/1990

Seriens ledmotiv genomsyrar alla låtar på ett effektfyllt sätt och hela soundtracket fullkomligen osar Turtles. Bana ett, två, tre, fem, sex åtta och nio är så hårda, så packade med syntslingsor och så fyllda med attityd att vi smäller av.



SUPER MARIO BROS 3
Nintendo/1988

De åtta världarnas minislingsor är perfekta exempel på hur man skapar atmosfär på tio sekunder, från den första världens klassikerstämplade slinga, via vattenvärldens ursköna bossanova ända till den åttonde världens hotfulla domedagstrumma.



DUCK TALES
Capcom/1989

Mån-temat är byggt kring en av spelhistoriens kanske allra vackraste melodier. För oss alltid såväl tärögda som euforiska på sina knappa fyrtio sekunder och vi svär på att om vi någon gång åker ut i rymden ska vi definitivt ha just precis den låten i hörlurarna.



DR. MARIO
Nintendo/1990

Helt underbart knarkigt härliga melodier som fullkomligen vibrerar av glädje och experimentlusta. Pauseringar, skojiga små ljud och ett överdåd av slingsor som hela tiden överraskar. Om trettio år har det här samma status som Kraftwerk... vi lovar!

THE SEQUEL
TO THE GAME
OF THE YEAR 2006

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

Download demoen fra Xbox Live Marketplace i dag!

16+
www.pegi.info

ask
about
games
.com

XBOX 360

XBOX
LIVE

PC
DVD
ROM

MOBILE
VERSION
gamestop.com



UBISOFT



Sony förlorar exklusiviteter

Många tidigare PS3-exklusiva spel utannonseras nu även till Xbox 360. Har Sony tappat greppet?

För ett år sedan, då Playstation 3 fortfarande inte hade släppts någonstans i världen var det inte särskilt konstigt att mängder av utvecklare utannonserade Xbox 360-exklusiva spelprojekt. Microsofts konsol fanns ju redan ute.

Idag, med Playstation 3 på såväl japanska som amerikanska butikshyllor sedan fyra månader tillbaka (och på svenska hyllor om två veckor) är det dock dags att bli en aning orolig över hur dåligt det faktiskt går för Sony att säkra plattformsexklusiva titlar till Playstation 3. Inte blir det lättare av att utvecklare som redan utlovat Playstation 3-exklusivitet nu ångrar sig.

Bara för någon månad sedan berättade till exempel japanska Koei att de tidigare Playstation 3-exklusiva Fatal Inertia och Blade Storm även kommer att släppas till Xbox 360. Ett klart bakslag för Sony och en oroväckande nyhet då Koei tidigare varit väldigt hängivna till Sonys spelmaskiner. I samma veva började rykten om att Unreal Tournament III (Unreal Tournament 2007) inte längre bara var ett PC- och Playstation 3-spel längre utan nu även utvecklades till Xbox 360. Ryktet var sant, det fick vi reda på för en månad sedan. Ytterligare ett orosmoment såklart då detta var en exklusivitet som Sony räknat kallt med.

Orden "ett sjunkande skepp" har fått beskriva Sony på Gamereactors forum, och även om det såklart är vida överdrivet är reaktionen från tusentals

läsare lättbegriplig. Sony har aldrig tidigare varit i en så pressad situation där företagets totala ekonomi liksom hela koncernens rykte känns skakigt och helt förlitar sig på en svindyr spelmaskin. Playstation 3 måste bli en stor succé, och Sony måste börja övertyga större spelstudios som Capcom, Namco Bandai, Ubisoft, THQ och Activision att göra en rad smaskiga PS3-exklusiva titlar. Att Sony nu gått i en så kallad "joint venture", ett samägt bolag med Ken Kuturagi som styrelseordförande, tillsammans med Namco Bandai är ett tydligt tecken på att Sony börjar ta problemet på allvar.

För när alla stora utvecklare förutom Sonys egna studios och det alltid lika lojala Konami börjar dela med sig av sina stora exklusivitet till Microsoft är det i allra högsta grad tid att slå på alarmknappen. Förutom Fatal Inertia, Blade Storm och Unreal Tournament III berättade även Sega nyligen att det kommande Virtua Fighter 5 inte längre är Playstation 3-exklusivt utan även kommer till Xbox 360. THQ:s Smackdown vs Raw 2007 var till en början tänkt att göra sin högupplösta nästa generationsdebut till Playstation 3 men kom istället till Xbox 360 och inte alls till PS3. Orsaken sägs vara att utvecklarna Yuke's hade problem med att programmera spelets renderingsystem efter hårdvaran i Playstation 3. Fler exempel är det faktum att Ubisoft valde att försena releasen av Playstation 3-versionen av Rainbow Six: Vegas i sju veckor efter Microsofts önskemål. Därmed tvingades alla som ville spela

Rainbow Six: Vegas att köpa det till Xbox 360, vilket såklart genererade en saftig merförsäljning under den viktiga julhandeln. Den kanske största skrällen av dem alla som hittills räknats upp är dock Grand Theft Auto IV som inte längre är Playstation-exklusivt utan kommer att släppas samtidigt till Xbox 360. Något som flera branschanalytiker hävdar beror på mer än Microsofts stora plånbok. Samma sak gäller kommande Assassin's Creed som utannonserades som en Playstation 3-exklusiv titel men som för ett par månader sedan även utannonserades till Xbox 360.

Enligt en artikel i den amerikanska branschtidningen Newsweek var det till en början tänkt att både Grand Theft Auto IV och Assassin's Creed skulle vara Playstation 3-exklusivitet och aldrig släppas till något annat format än Sonys

utvecklare beträffande Playstation 3 vilket gjorde det omöjligt för Sonys engelska eller amerikanska avdelningar att själv agera i frågan. Alla väntade på Sony Japans beslut, som aldrig kom - och ett snabbfotat Microsoft kunde därmed snatta båda dessa super-intressanta titlar. Det ryktas nu att Sony kontrar med att ha säkrat IO Interactives smaskiga actiondänga Kane & Lynch: Dead Men till Playstation 3, som tidigare bara var tänkt att släppas till PC och Xbox 360.

De ökande utvecklingskostnaderna för nya spel och ett ännu så länge väldigt öppet "konsolkrig" gör att varken Microsoft eller Sony kan räkna med några exklusivitet utan att anstränga sig lite extra. Många gamla Xbox 360-spel konverteras till Playstation 3 av just detta skäl vilket inte bara är positivt för Sony. Att några av de tyngsta premiär-

För Sonys räkning har Grand Theft Auto varit den viktigaste enskilda spelserien till Playstation 2

konsol. Samma artikel påstår samtidigt att orsaken till varför Rockstar och Ubisoft valde att ändra sig rörande dessa beslut var Sonys oförmåga att bestämma sig, eller överhuvudtaget öppna munnen. För Sonys räkning har GTA-licensen varit den absolut viktigaste enskilda spelserien till Playstation 2 och givetvis skulle Ken Kuturagi och kompani ha agerat ilsinnat och säkrat en exklusivitetsdeal med Rockstar och utgivaren Take Two. Newsweek-artikeln menar att Sony aldrig riktigt färdigställdes sin affärsmodell för hur de skulle arbeta mot tredjeparts-

spelen till Playstation 3 heter The Elder Scrolls IV: Oblivion, Call of Duty 3 och Splinter Cell: Double Agent känns aningen mossigt.

När man sen också beaktar att Sonys konsol kommer att kosta ungefär dubbelt så mycket som en välutrustad Xbox 360 när den nu lanseras här i Sverige är det inte svårt att förstå att det är dags för Sony att agera. Annars riskerar de kommande fem åren att bli ett obehagligt uppvaknande för företaget som dominerat konsolbranschen det senaste decenniet.

Petter Hegevall



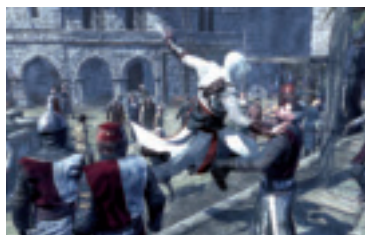
NU ÄVEN TILL XBOX 360

Spel som egentligen enbart skulle släppas till Playstation 3



WWE SMACKDOWN VS RAW 2007

Yuke's sade tidigt att deras spelserie skulle debutera i högupplöst form till Playstation 3. Så blev det dock inte då Yuke's ansåg att hårdvaran i Sonys nya maskin var för svår att arbeta med.



ASSASSIN'S CREED

När Ubisoft utannonserade Assassin's Creed skulle det enbart släppas till Playstation 3. Arton månader senare står det klart att det ska släppas samtidigt till Microsofts konsol.



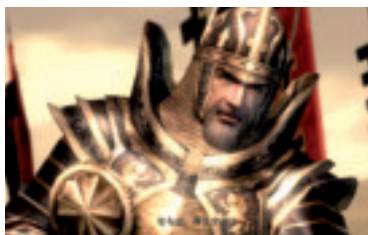
UNREAL TOURNAMENT III

Epic var tydliga; konsolversionen av Unreal Tournament III skulle släppas exklusivt för Playstation 3. Så kommer det dock inte att bli då de av okänd anledning ångrat sig.



FATAL INERTIA

Koeis svävarspel var ett av flera Playstation 3-exklusiva spel som Sony stolt visat upp. Idag har dock Koei ändrat sig och tänker släppa Wipeout-dödaren Fatal Inertia även till Xbox 360.



BLADESTORM: THE HUNDRED YEARS' WAR

Japanska Koei är inte längre enbart trogna Sony.



MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

Kommer nu även till PC och Xbox 360.



VIRTUA FIGHTER 5

Segas femte slagsmål kommer också till Xbox 360...



THE OUTSIDER

Brabens nya projekt ska nu även släppas till Xbox 360.

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

SAMUEL L. JACKSON

SNAKES ON A PLANE

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

På DVD nu!



SvD

**"...intensiv
underhållning."**

DAGENS NYHETER

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

EXPRESSEN



HEMMAKVÄLL®

www.hemmakvall.se

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

MANADENS GRYMMASTE

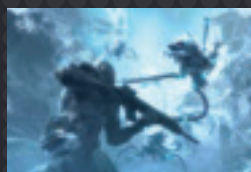
God of War II

Sony Santa Monica gör våldsamt återbesök till antikens Grekland och vi har hängt på...



Mest efterlängttade

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



1:a Crysis

PC

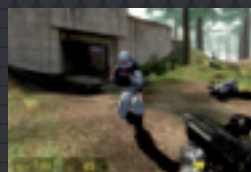
Permafrost blandas med kokande het regnskog. Mordande snabbhet med sanslös styrka och kriminellt coolt handgemäng med spelvärldens manligaste skjutvapen. Vi är olidligt sugna på Crysis, olidligt sugna.



2:a God of War II

Playstation 2

Det är något väldigt visst med Kratos, en Mortal Kombat-liknande fulgubbe i höftskynke borde egentligen inte tilltala så mycket som han gör. Men det gör han. Och God of War II kommer att regera, behårt...



3:a Half-Life 2: Episode Two

PC/PS3/Xbox 360

Även om det var mer än duktigt ruttet av Valve att skjuta upp releasen av Episode Two, igen, är vi fortfarande lika taggade på att skjuta Combine i White Forest.

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 efterlängttade, kommande spelen eller om våra förhandsintryck från 400 andra, kommande titlar? www.gamereactor.se



Premiär 27 APRIL

Gudalikt rövsmisk

Sonys vildsinte krigsgud fortsätter sitt korståg genom antikens (blodiga) Grekland och vi har smygtestat...



GOD OF WAR II

Plattform PLAYSTATION 2 Utvecklare SONY
Utgivare SONY Speltyp ACTION

Det är inte många actionspel som jag har spelat igenom på sistone. Någon verkar ha fått för sig att spelen måste vara vansinnigt långa, samtidigt som man helst inte vill göra mer banor, mer fiender och mer kul. Resultatet blir tomma och fattiga spel, som smör på för mycket bröd som den gamle Bilbo brukade säga.

God of War var däremot ett lysande undantag. Det bjöd på en vansinnig resa helt utan rastplatser, bara fullt ös medvetlös precis hela tiden. Jag spöade hydror, minotaurer, harpyor, ja precis hela den grekiska mytologin flera gånger om, och när spelet var slut kände jag mig precis nöjd, som när man ätit en fantastiskt god middag och är så där lagom mätt utan att känna sig spyfärdig.

Hmmm, kanske dags att fixa middag snart, det blir många matmetaforer här... Hur som helst, God of War slutade med att vår elake

ickehjälte Kratos hade ihjäl den förra krigsguden Ares. Det lyckades han med då de övriga gudarna inte uppskattade Ares blodtörst och våldsamhet, och istället hjälpte Kratos på hans väg, för att slutligen upphöja honom till ny krigsgud. Men Kratos visar sig rätt snabbt vara av samma skrot och korn. Han sitter på sin tron och övervakar krigen i världen genom sin magiska vattenspegel, och när det inte är tillräckligt brutalt för honom beger han sig själv ner i gudagestalt och skapar förödelse, precis som Ares gjorde på sin tid.

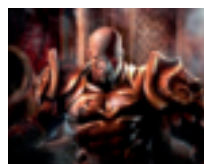
Det var knappast vad de andra gudarna och gudinnorna hade tänkt sig. Herren ger och Herren tar, eller snarare Athena i det här fallet, och Kratos reduceras till en relativt vanlig dödlig igen. Han har fortfarande kvar sina kedjeknivar och den användbara magin Rage of Poseidon, och de behövs. För att verkligen straffa Kratos skickar gudarna en enorm staty för att anfalla honom på spelets första bana, och redan där överträffar God of War II ettan på alla sätt. Nog för att föregångaren var snygg, men del två brassar på med mer av allt, större strider,

Fortfarande kedjad

Även om Kratos (åtminstone ett tag) var en gud brydde han sig inte om att fixa bort kedjeknivar från handlederna. Dödliga vapen fastsvetsade i armarna kan alltid komma till användning.



PEGASUS-DÄNG! Även i luften är Kratos övermänniskligt supermäktig i God of War II. Detta då han denna gång får hjälp av den brinnande pällen Pegasus som hjälper den strykgalne Kratos att riva omkring på himlen och slå ihjäl andra flygande vidunder.



FAKTA

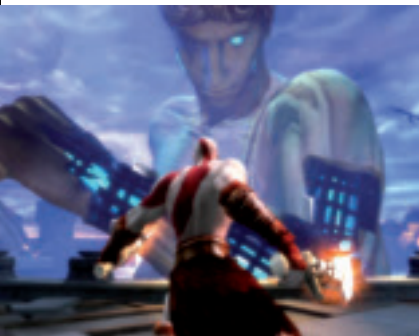
GOD OF WAR III

Teamet som gör God of War II är just nu uppkäftigt sura på Sony för att de fortfarande inte fått några pengar till att påbörja utvecklingen av God of War III. "Go fuck yourself" sade producenten David Jaffe till en av Sonys chefer i direktsänd TV för ett tag sedan. Bäst att Sony öppnar plånboken.

snyggare grafik, mer effekter, you name it. Kratos blir jagad genom staden i en bosstrid som pågår genom hela banan. Ibland får han läge att slå tillbaka och klättra upp på kolossen som en annan kolosklättrare, men oftast gäller det bara att hålla sig undan medan fienden raserar staden runt omkring dig.

Utöver bossarna finns förstås en hel massa mindre fiender att ha ihjäl. Under äventyrets gång kommer Kratos att hitta flera nya vapen och magier som man skiftar mellan med en knapptryckning (real-time weapon change!) vilket öppnar för fler taktiker. Utvecklarna på Sony Santa Monica är medvetna om att de flesta spelare aldrig brydde sig om att använda svärdet i föregångaren eftersom kedjeknivarerna var så mycket mer effektiva (för att inte tala om

SMISK PÅ RHODOS Tänk dig att du besöker New York i godan ro när frihetsgudinnan plötsligt vandrar ner från sin piedestal och börjar jaga dig. Ungefär så är den första banan i God of War II, fast på Rhodos istället för New York.



Hinkvis med ketchup

Trodde någon att God of War II skulle bli rosa, gulligt och barnvänligt? Knappast. Blodet stänker som aldrig förr och kroppsdelar flyger både hit och dit.

SNYGGAST NÅGONSIN God of War II må vara ett av de sista riktigt stora spelen till Playstation 2, men det är också helt klart ett av de snyggaste. Vansinnigt detaljerade omgivningar, sjukt läcker ljussättning och förstås en silkeslen bilduppdatering visar att Sonys Santa Monica-studio är tekniskgudar.

ungefär trettiosju gånger coolare) och har försökt erbjuda mer variation för att göra alla vapnen användbara. Bland annat kan man hitta en hammare som låter dig frammana odöda som skyddar dig.

En trevlig nyhet är att Challenge of the Gods, extrauppdragen som man låste upp efter att ha klarat spelet, här fyller en större funktion. För det första går det att spara mellan varven, så att man slipper traggla sig



-Förlåt då!



FAKTA

EN EXTRA SKIVA

God of War innehåller en stor mängd extramaterial som man kunde utforska efter att ha klarat själva huvudäventyret. I God of War II fyller det här materialet en hel extra skiva och kommer att vara ännu mer ingående med dokumentärer från spelutvecklingen och mycket annat smaskigt. Den andra skivan kommer att följa med alla exemplar av spelet och det blir alltså ingen speciell samlarutgåva av God of War II... eller också kan man ju säga att alla exemplar är samlarversioner...

genom hela på en gång. Men allt du samlar på dig i Challenge-läget sparas även till själva huvudäventyret, så skulle du råka köra fast ordentligt och behöver mer blod att spendera på dina färdigheter kan du hoppa ut till Challenge ett tag och träna upp dig. Det hela påminner lite om det utmärkta systemet i Dynasty Warriors-spelen och lär vara extremt användbart på svårare svårighetsgrader.

God of War II är helt enkelt God of War på stereoider, och då var det första spelet rätt pumpat det också. Möjligen kan man klaga på att det känns ungefär som föregångaren men i det här fallet är det enbart positivt. De senaste månaderna har Okami och Final Fantasy XII släppts till Playstation 2 och nästa månad kommer äntligen God of War II, och nog känns det som ett storslaget sätt att ta farväl av maskinen.

Mikael Sundberg

TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Kratos blodiga återkomst ser minst lika smaskig ut som hans härliga vendetta i det första spelet...

Vädervåld

Metal Gear Solids skapare satsar på Nintendo DS



LUNAR KNIGHTS

Plattform NINTENDO DS Utvecklare KOJIMA PRODUCTIONS Utgivare KONAMI Speltyp ACTION/ROLLSPEL

Hideo Kojima är tillbaka med sina bärbara väderdrivna äventyr. Ni kanske minns Boktai, ett charmigt Gameboy-spel som byggde helt på användandet av en solsensor för att samla energi att döda vampyrer med. Det var ett rätt genialt koncept men tyvärr mindre väl genomfört och trots att jag satt i strålende försommarsol räckte aldrig kraften till riktigt. Lunar Knights är egentligen uppföljaren till de båda Boktai-spelen, men har bytt inriktning och vi slipper sitta ute och svettas.

Istället har spelet ett inbyggt väder som alltid syns på den övre skärmen. Spelets två hjältar, svärdskampen Lucian och skytten Aaron, drar sina krafter från månen respektive solen, och då spelet följer en egen dygnsrytm behöver man inte nödvändigtvis spela just på natten eller dagen. Goda nyheter för oss nattugglor, helt klart.

Utöver det vanliga monsterhackandet i sedvanlig actionrollspelsform får vi också några

Spelets två hjältar, svärdskampen Lucian och skytten Aaron, drar sina krafter från månen respektive solen

ännu mer intensiva sekvenser med rymdskeppsstrider som påminner en aning om de i Star Fox Adventures.

Lunar Knights verkar helt klart bli ett varierat och charmigt spel, och i och med att vi slipper solfaktorn är det ingen risk att vi ljusskygga varelser råkar få någon sol på oss. Det hade dock inte gjort så mycket den här gången, eftersom spelet släpps i slutet av juni. Och skulle du råka äga Boktai eller Boktai 2 kan du faktiskt använda kassetten i din DS för att samla lite extra solkraft även i Lunar Knights.

Mikael Sundberg

TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Konami har redan en briljant vampyrdödarserie på DS, snart kanske det finns två...



Premiär 29 juni

SOM SOLID SNAKE Spelmässigt påminner Lunar Knights väldigt mycket om Boktai. Spelet ses snett uppifrån i ett isometriskt perspektiv och det finns fortfarande starka Solid Snake-inslag då kan man smyga förbi de flesta fienderna.



Hemsk häxmästare

Vi åkte till Warszawa för att testa kommande The Witcher och besöka teamet bakom spelet...



THE WITCHER

Plattform PC Utvecklare CD PROJECT
Utgivare ATARI Speltyp ROLLSPEL

The Witcher är ett ganska traditionellt västerländskt rollspel, med städer och byar, slott och skogar i en medeltida miljö. Här finns avgörande val och fraktioner att alliera sig med, vapen, magi och stora monster. Allt man kan förvänta sig finns där helt enkelt. Världen och storyn bygger på den polske fantasyförfattaren Andrzej Sapkowskis böcker om monsterjägaren Geralt och hans äventyr, böcker som blivit populära i hemlandet och en rad grannländer.

Senast jag träffade teamet bakom The Witcher var på Games Convention i Leipzig, och jag känner igen en hel del av deras mantran

Polska spelstudion CD Projekt har all anledning att vara optimistiska för det finns mycket som är lovande med The Witcher...

sedan dess. "The Witcher utspelar sig i en otypisk fantasyvärld och har en unik hjälte." Det kan jag inte hålla med om. Sapkowskis

fantasyvärld innehåller självklara Tolkien-element, som dvärgar, alver, medeltida kungadömen och magi. Att världen inte har någon god eller ond sida efter ett förödande krig och präglas av rasism, nationalism, paranoia och politik är inte heller unikt, men känns kanske snarare som science fiction-teman och klassiskt mörk slavisk ton. Geralt, som hjälten heter är långtifrån unik, han är snarare den typiske antihjälten som helst vill ägna sig åt sitt, men mot sin vilja dras in i en större intrig. Men även när jag stuckit hål på CD Projekts påståenden om en otypisk värld och en unik hjälte kan jag inte sticka under stol med att världen och hjälten intresserar mig. Det finns något där som jag ser fram emot att utforska

och uppleva. I början av äventyret hittas Geralt svårt skadad och med minnesförlust av sina vänner i witcher-gillet. Det återstår bara fem



VARENSNACK Till skillnad mot andra rollspel snubblar man inte över nya bättre vapen under äventyret i The Witcher. Geralt har redan den bästa utrustningen man kan tänka sig.



FAKTA

GERALT OF RIVIA

Spelets hjälte är ingen okänd liten spoling vars öde det är att rädda världen. Geralt är den mest berömda witchern i världen och var han än går så blir han igenkänd. Han kallas för den vita vargen och har vänner och fiender i alla läger i världen som Andrzej Sapkowski målar upp.

levande witchers, monsterjägare med övermänniskliga förmågor, och de håller ihop i sitt förfallna fort. Snart attackeras fortet och hemligheterna bakom witcher-förmågorna blir stulna. Uppgiften för Geralt blir självklart att återfinna dessa och avslöja vem som ligger bakom angreppet. Witchern har två svärd, ett av stål som bäst används mot mänskligt motstånd och ett av silver som biter bäst på monster.

Under striderna kan du växla mellan dessa och tre olika stilar (snabba eller kraftfulla attacker samt attacker mot flera fiender på en gång) och striderna utspelas i realtid genom att du helt sonika klickar på fienden. Sedan gäller det att tajma nästa klick så att du får till kombinationer. Det hela fungerar väldigt väl och trots

Premiär JULI

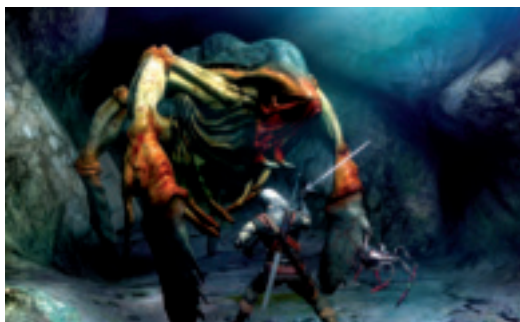


En annan typ av hjälte

Från början planerade CD Projekt att använda sig av en helt nyskapad hjälte i The Witcher, men efter hand valde man istället att använda sig av Geralt, som redan är en etablerad hjälte från Sapkowskis böcker. För att spelaren ska utforska världen ur Geralts perspektiv utan att logiken offras har hjälten drabbats av minnesförlust.

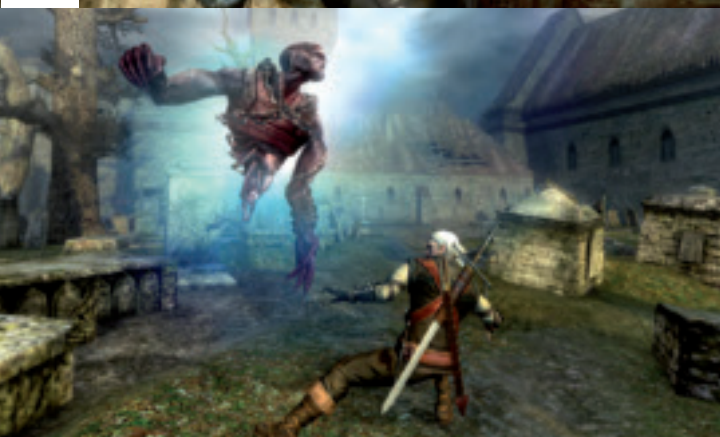


DYGNSTRYTMEN En timme i The Witcher tar 12 minuter att spela och invånarnas beteende styrs även av klockan. När du mediterar kan du flytta fram tiden.



Mycket jobb kvar

När vi besökte CD Projekt återstod en hel del arbete på spelet. Fienderna hade inte de rätta animationerna, AI:n var inte färdigbalanserad, inga röster eller ansiktsanimationer var på plats och menyerna var inte färdigdesignade. Allt ska vara klart till sommaren.



ALKEMI OCH ALKOHOL The Witcher blandar man elixir med eller utan recept som går att dricka eller smörja in svärdet med. En användbar ingrediens är alkohol.

att det känns märkligt så går det utmärkt att kontrollera allt i spelet enbart med hjälp av musen. Geralt behärskar fem olika magiska varianter, som man väljer mellan med hjälp av den högra mus-knappen. Ett väldigt enkelt stridssystem som gränsar till att bli för enkelt, men det är underbyggt av mängder av olika förmågor som du bygger upp din hjälte med.

Utöver svärd och magi behärskar Geralt även alkemi och precis som i exempelvis Elder Scrolls-spelen gäller det att samla på sig örter, och kvarlämnade monsterrester för att blanda ihop elixir som exempelvis återger hälsa eller låter dig se i mörkret. Elixiren är dock som regel giftiga, så pass giftiga att de skulle döda en vanlig människa och därför gäller det att inte överkonsumera för då dör även Geralt.



FAKTA

MEDELTIDA EROTIK

En monsterdräpande mutanthjälte är naturligtvis populär bland spelets kvinnor och du kan även inleda romanser med ett urval av dessa. När du lyckats erövra en av kvinnorna får du ett erotiskt målat samlarkort och samlar du alla dessa i spelet kommer Geralt att få någon form av bonus.

Det mest intressanta i The Witcher är hur man har valt att tackla moraliska val och vägsval i spelet. Det handlar inte om svartvita val, utan om en gråskala där man snarare väljer mellan två onda ting. Geralt skickas till en gravplats för att ta reda på vad som har hänt med en grupp försvunna bybor. Gravplatsen befolkas föga överraskande av likätande andar (ghouls) och när du hittar en talande likätare får du reda på att det är ett gäng alver som kidnappat och dödat bybor. Andarna har bara smaskat i sig resterna som alverna lämnat efter sig. När du hittar alverna kan du välja mellan att rädda byborna i en grotta eller kämpa mot alvgruppen. Båda valen innebär negativa effekter, antingen får byborna sin hämnd eller så kan du rädda några av dem men då överlever förövarna. Spelet är fullt av den här typen av val och du kan även välja att alliera dig någon av de politiska krafter som kämpar om makten.

CD Projekt har all anledning att vara optimistiska för det finns mycket som är lovande med The Witcher även om mycket arbete fortfarande återstår. Recensionen bjuder vi på i vårt sommarnummer.

_Bengt Lemne

TERMOMETER

The Witcher har det mesta som krävs för att bli en höjdare, återstår att se hur slutresultatet blir...

Pressad Mario



Den feta rörmokaren balanserar på tunn kant



SUPER PAPER MARIO

Plattform PS3 Utvecklare INTELLIGENT SYSTEMS
Utgivare NINTENDO Speltyp ROLLSPEL

Konceptet bakom Super Paper Mario ser rätt tunt ut. På papper i alla fall. Och jag borde få två veckors isoleringscell för olaga ordvits i inledningen av en text.

Okej, nytt försök, med en lite mer seriös ton den här gången. Vid en första anblick ser Super Paper Mario misstänkt likt ut ett högupplöst New Super Mario Bros till Wii. Sidscrollande plattformshoppande med välkända karaktärer i bekanta miljöer. Ja, förutom det att de alla ser ut som klippdockor såklart. Dock, likt robotarna i den kända åttiotalsserien är även Super Paper Mario "More than meets the eye". Med ett enkelt knaptryck kan Mario bege sig in bakom och mellan de papperstunna och tvådimensionella kulisserna och utforska ett helt tredimensionellt landskap. Det låter kanhända flummigt, men faktum är att ända sedan Paper Mario till Nintendo 64 har serien lekt med

Mario kan bege sig in mellan de papperstunna kulisserna

liknande grafiska grepp och fått till riktigt roliga spelmoment av dem.

Handlingen är lika tunn som titeln antyder, en mystisk skurk har kidnappat Prinsessan och Bowser för att tvinga dem att gifta sig med varandra. Deras amorösa inkompatibilitet är så kraftig att den skapar en reva i tid och rum stark nog att slita hela världen i stycken. Turligt och självklart nog finns Mario på plats och bestämmer sig för att reda ut saken. Precis som i föregående spel kommer Super Paper Mario bjuda på lättsamt rollspelande med mycket humor och en del plattformsslag. Nintendo utlovar åtta kapitel, massor av roliga karaktärer och en hel del roliga vändingar i berättelsen under spelets gång.

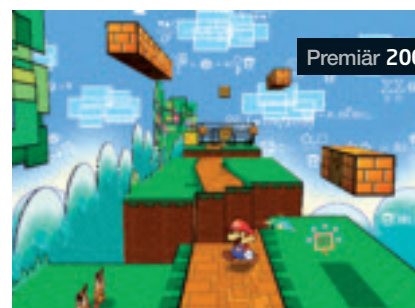
_David Fukamachi Regnfors

TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Tidigare Paper-spel har varit roliga, men för lätta. Vågar vi hoppas på mer tuggmostånd denna gång?



Premiär 2007

SNYGGA RÖRELSE Super Paper Mario är ytterligare ett av flera spel som utannonserades till Gamecube men som nu flyttats till Wii. Konsolflytten innebär att Mario numer styrs genom att hålla Wii-fjärren på sidan, men i övrigt verkar de nyskapande kontrollinslagen vara ganska få.



Biokemiskt vansinne

Någon måste städa upp i röran efter misslyckade biokemiska experiment. Medtages: oömma kläder och ett glatt humör.



FAKTA

INGEN LIVMÄTARE

En utveckling vi verkligen gillar är borttagandet av hälsoundikatorer. Kanske inte i alla genrer, men spel som i visst mått försöker hämma verkligheten vinner på att ta bort den. Något som även Digital Extremes gjort i Dark Sector. Det känns som ett grepp som minskar känslan av att det bara är ett spel man spelar. Sen kan man fråga sig huruvida ens synfält verkligen ändrar färg när man får en kula i sig i verkligheten. Vi vet inte och tänker inte ta reda på det heller.



DARK SECTOR

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare DIGITAL EXTREMES Utgivare D3 PUBLISHING Speltyp ACTION

Nu har Ryssen varit framme igen. De gamla kommunisterna har lyckats utveckla biokemiska vapen att härja runt med. Naturligtvis blir spelets förgrundsfigur infekterad av deras vidriga krigsföring. Inte så att han blir sådär jättesjuk, istället blir han tokgrym på att slåss. Jajamän, Digital Extremes har använt en riktigt uttjatad händelseutveckling. Hjälten snuddar vid ondskan och spottar upp sig rejält. Biokemi är en radioaktiv spindel för 2000-talet. Nu skall det slaktas monster.

Att använda vapen som hjälpmedel för att klara pussel är en ganska vanligt förekommande lösning i spel. Ibland görs det med finesse som till exempel i Zelda-serien. Andra gånger används ens skinande svärd mest för slå sönder en tunna eller två. I Dark Sector används en bumerangkaststjärna inte bara för att presentera slemmiga monster för evigheten. Genom att slänga vapnet mot något av trä och på vägen dit låta den passera något brinnande kan man få målet att ta eld. Vapnet kan också ändra natur genom att absorbera till exempel magnetism eller elektricitet. Pussel-element i actionspel kan vara frustrerande

Digital Extremes har använt en riktigt uttjatad händelseutveckling. Hjälten snuddar vid ondskan och spottar upp sig rejält. Biokemi är en radioaktiv spindel för 2000-talet...

genom att tempot sänks. Om svårighetsgraden är rätt och lösningarna intressanta kan de istället fungera som bra variation till våldet. Förhoppningsvis fungerar allting på ett intressant sätt när spelet är färdigt.

Estetiskt ser Dark Sector totalt menlöst ut och Digital Extremes har inga som helst ambitioner att försöka bjuda på något nytt. Istället är det samma gamla actionmiljöer, igen - som vi redan tömt otaliga magasin i.

Tekniskt ser det väldigt bra ut. Allting glänser och är högupplöst. Tyvärr finns det ännu inte information om eventuella online- eller samarbetslägen. Vi får helt enkelt hålla tummarna för att vi skall ges en möjlighet att slåss tillsammans mot muterade människor. Att mörda biokemiska mutanter och skumma soldater är ju i grunden en social företeelse.

Jag vet att det finns många bland er läsare som inte riktigt har stakat ut sin karriär ännu. Alla kanske inte vet exakt vad de skall göra med sina yrkesverksamma liv. Jag kan inte ge några direkta tips, jag är ingen yrkesvägledare, men jag kan i alla fall ge er ett råd. Starta inte en biokemisk fabrik där ni försöker skapa den perfekta soldaten. Det går aldrig väl.

Dark Sector får en hel rad minuspoäng i originalitet. Samtidigt är det inget självändamål att försöka vara innovativ. Är spelkontrollen, bandesignen, upplägget, svårighetsgraden och fienderas intelligens på topp finns det ingen anledning att döma ut spelet på förhand. Om slutresultatet är tillräckligt kryddigt för att soppan skall kunna höja sig över tråkig standardkvalitet återstår dock att se.

_Love Bolin

TERMOMETER

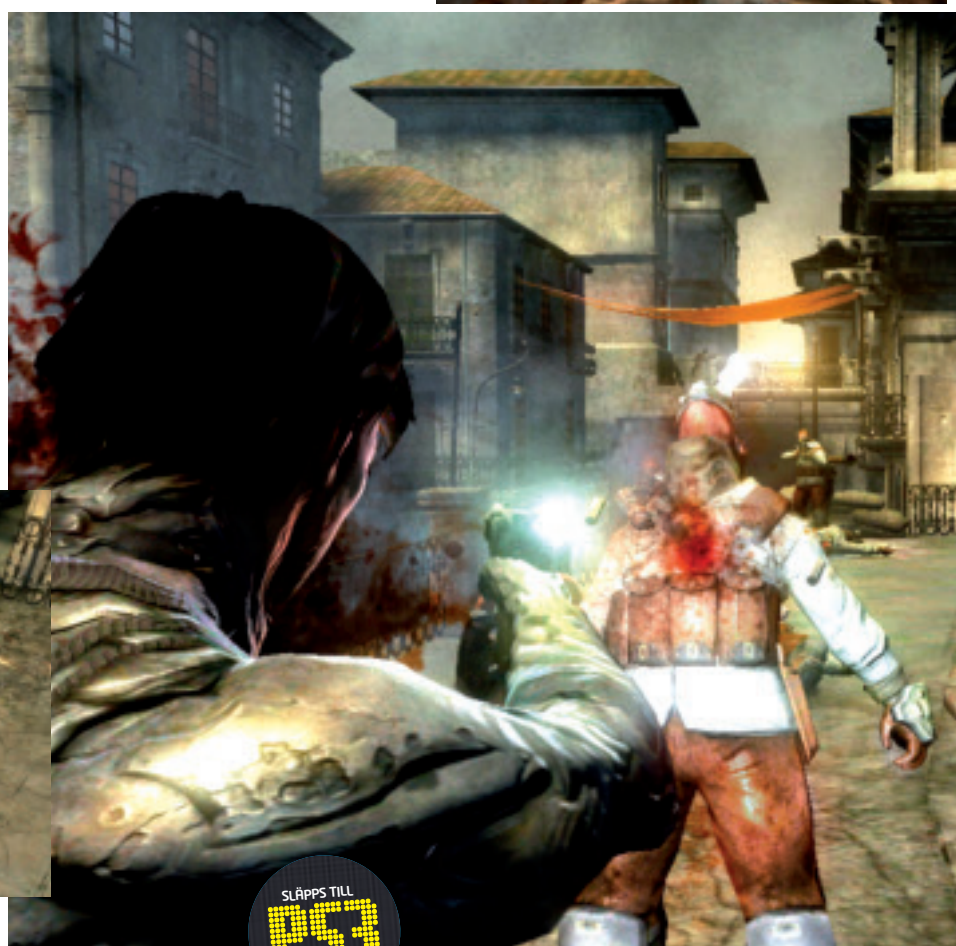
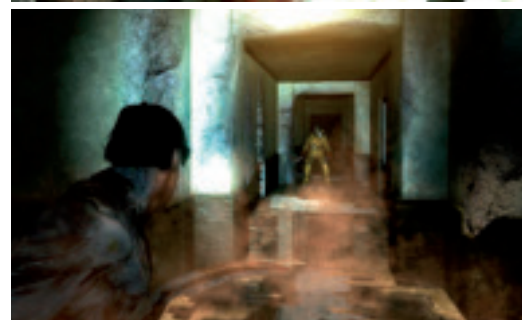
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Digital Extremes Dark Sector luktar tråkig standardsoppa, tyvärr. Vi hoppas dock att vi har fel.

Sam möter Ethan

Digital Extremes hävdar att de har försökt blanda element från Splinter Cell: Chaos Theory med inslag från Monoliths Condemned. Tung action blandat med lugnare smygmoment.



Premiär 2007



KRAV PÅ ARBETSTAGARE Att städa upp efter biokemiska katastrofer är ett tufft jobb. Arbetet kräver att man är i fysisk toppform och gillar att resa. Har man även ett supervapen som liksom kommer ut ur ens kropp när det behövs är det ett plus.



Miljöbyte javisst!

Dark Sector var ett av de första spelen som visades upp till nästa generations konsoler. Det första vi fick se var science fiction-miljöer där en kamouflerad herra smög runt på ett rymdskepp. Sedan dess har mycket hänt. Ryssland efter mutantkatastrofen är det nya temat.

Huggtänder i massvis

Konami samlar två av sina bästa spel till PSP...



CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES

Plattform PSP Utvecklare KONAMI
Utgivare KONAMI Speltyp ACTION



Premiär NOVEMBER

ROCKA LOSS! Rondo of Blood var det första spelet med musik i CD-kvalitet och nytolkningarna av klassiska Castlevania-stycken är bland tidernas bästa spelmusik.

Dracula X: Rondo of Blood är det mest mytomspunna spelet i Castlevania-serien, både för att det var så bra och för att det aldrig släpptes utanför Japan. Men nu får vi äntligen se vad det hela handlar om när Rondo of Blood släpps till PSP.

Men originalspelet är faktiskt inte huvudnumret. Nej, Rondo of Blood har fått sig en total renovering med ny grafik, ny musik och en del nya hemligheter. Spelmässigt är det en exakt replika av den gamla spelmekaniken och något helt annat än de nyare Castlevania-spelen. Rondo of Blood var ett av de sista spelen innan Symphony of the Night ändrade seriens inriktning och införde större kartor, rollspelsinslag och en ny gotisk-inspirerad design.

Men handlingen i Dracula X fortsätter i Symphony of the Night och det gör även den här samlingen. Det innebär alltså att vi får det

Detta är helt enkelt den bästa present som vi Castlevania-fans hade kunnat få...

bästa traditionella Castlevania och det bästa "moderna" i samma paket och trots allt jobb som Konami lägger på nyversionen känns den faktiskt som en parentes i sammanhanget. Dessutom ska Symphony of the Night innehålla det extramaterial som fanns i den lika svår-funna Saturn-versionen och eventuellt också vara omprogrammerat för att fylla hela den större PSP-skärmen med läckert pixelgodis istället för att bara sträcka ut bilden.

Castlevania: The Dracula X Chronicles är helt enkelt den bästa present som Castlevania-fans hade kunnat föreställa sig. I höst blir det dags att återvända till Draculas slott för ett stycke action i absolut toppklass.

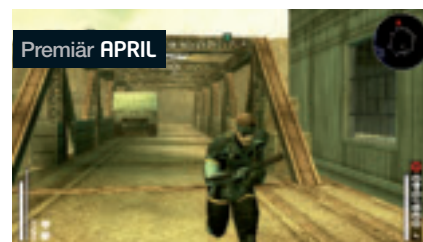
Mikael Sundberg

TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Två av våra gamla favoritactionspele samlade i ett smidigt bärbart format? Ja tack!



Premiär APRIL

ORMKÄK Storyn i Portable Ops tar vid direkt där Metal Gear Solid 3: Snake Eater slutade.

Bärbar boss

Hideo Kojimas kedjerökande superspion slåss på PSP



METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS

Plattform PSP Utvecklare KONAMI
Utgivare KONAMI Speltyp ACTION

En text om ett spel i Metal Gear Solid-serien brukar vara en hyllning förklädd som en klagosång. Att stirra på två människor som utan synbar brådska samtalar över ett högteknologiskt kommunikationssystem är inte allas definition av underhållning. Det är oftast bara de initierade fansen som utan gnäll går med på faktumet att en skurk vid namn Kojima försöker hyvla av första halvan av uttrycket interaktiv underhållning.

De tidigare försöken att adaptera Metal Gear till PSP resulterade i ett upplägg med ett kortspel i centrum. Nu får PSP ett Metal Gear-spel med epitetet Solid på slutet. Spelet tar vid efter händelserna i Snake Eater och introducerar en rad nya festligheter. Big Boss, mannen som tidigare sett sitt eget sällskap som gott nog får nu sällskap på fältet. Vi bjuds på fördjupad strategi när fienderna kan övertalas

Portable Ops tar vid efter händelserna i Snake Eater och introducerar en rad nya festligheter

att hänga på och dela med sig av såväl kunskaper som nya trevliga tekniska möjigheter.

En drös nya karaktärer, sex spelare online och massor av gammalt hederligt smygande gör mig sugen på ännu en omgång taktisk spion-action. Det innehåller också en del smarta funktioner som att scanna av trådlösa nätverk för att generera nya soldater. Att spelet är indelat i lagom stora uppdrag istället för en lång trög handling gör mig också positivt inställd och antyder att Kojima faktiskt har tagit det där "Portable" på allvar. Jag har två förhoppningar. Den första är att Boss får samma smidighet som i Metal Gear Solid 3: Subsistence. Min andra förhoppning handlar om en förändring som blir extra viktig nu när formatet blir bärbart. Det tar en halvtimme att pendla med buss mellan Malmö och Lund. På den tiden vill jag hinna göra mer än att lyssna på dialog.

Love Bolin

TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Big Boss smyger in på PSP i ett av de mest lovande, bärbara actionspele någonsin...



G-krafter och övervåld

Koei ger sig på självaste Wipeout med sitt superläckra Fatal Inertia



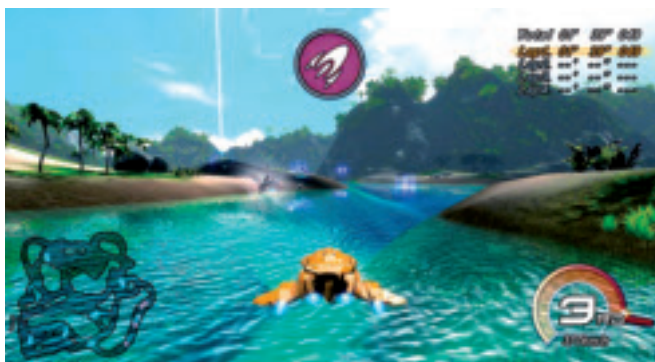
FATAL INERTIA

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare KOEI
Utgivare KOEI Speltyp RACING

Extrema hastigheter och massor av supersnyggt våld. Det är precis sådant vi gillar på Gamereactor, något som har fått oss att intressera oss ganska ordentligt för Koeis kommande framtidsracer Fatal Inertia. Utan ett Wipeout-spel på banan ser Playstation 3 ut att eventuellt kunna få ett tronskifte inom svävaracingen.

Medan Fatal Inertia må likna ett Wipeout-spel, finns här dock kvalitéer som gör att spelet med lätthet lever på helt egna meriter. Bland annat utmärker sig bandesignen. De halsbrytande tävlingarna kommer att äga rum i soldränkta ö-paradis med undersköna sandstränder och azurblått vatten. Bland lavafyllda floder mellan askgråa berg, bland glaciärtopparna i ett snötäckt vinterlandskap och i dalgångarna av något som kan liknas vid Grand Canyon. Varje miljö har olika rutten, och varje bana har dessutom olika vägar man kan ta för att komma till mål.

Medan miljöerna självklart är underbart vackra när de svischar förbi i vansinniga farter har de även en helt annan funktion. Nämligen att de kan användas som vapen i kampen om



FÖRSTÖRBART JAVISST! Det mesta ni ser på skärmen kan faktiskt skjutas till tusen bitar...



FAKTA

BYGGA SVÄVARE

Varje sväware kan byggas om och utrustas med nya delar under spelets gång för att förbättra dess funktion och tålighet. Koei utlovar massor av möjligheter att modifiera sina kreaturer...

placeringar. Tack vare ett utförligt och avancerat fysiksystem kan man skjuta stora hål i miljöerna, eller skjuta bort delar av omgivningen för att göra livet surt för sina motståndare. Tänk er att ni tar en utdragen kurva, känner g-krafterna trycka till, bara för att se en motståndare passera på insidan. Låt oss ponera att denne motståndare tar en genväg under en trästock eller chansar på att klämma sig genom en trång passage. Då har man möjlighet att göra upplevelsen kortvarig för sin motståndare då en snabb salva lätt kan få nyss nämnda passage att rämna in och krossa din rival. Helt lysande.

Fysiken spelar även in på skeppen och hur

de beter sig. Fyra olika klasser av sväware finns att tillgå, alla med olika specifikationer, från snabba och smidiga till stora, tunga och långsamma svävande stridsvagnar. Självklart tål de olika farkosterna olika mycket stryk, men nu ska man inte behöva förvandla sin fiende till kol för att få ett övertag. Det räcker faktiskt med att

Tack vare ett avancerat fysiksystem kan man skjuta bort delar av omgivningen för att göra livet surt för sina motståndare...

man skjuter bort en bit av den andres farkost för att denna ska få helt andra förutsättningar.

Även om vi helt klart ser fram emot Fatal Inertia, är vi även lite försiktiga, det är trots allt debutspelet från Koeis kanadensiska division, även om det känns riktigt lovande.

_Jesper Karlsson

TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Fatal Inertia känns såhär på förhand lovande med snygg grafik, varierade banor och roliga vapen...

Premiär **SOMMAREN**

KOMMER TILL
XBOX 360



Undervattensvåld, också

Det pratas om att det kommer att finnas genuina undervattenssektioner på vissa banor, om inte annat kan man bestraffa en fiende genom att trycka ner denne i vattnet, något som gör navigering ganska utmanande.

VAPENVANSINNE Vapnen i Fatal Inertia handlar även de mycket om fysik. Självklart finns det gott om raketer och missiler för att förvandla bräckliga skrov till plåtskrot, och även ett visst urval av defensiva varianter. Men de mest intressanta är egentligen de som på riktigt försvårar fiendens lopp. Vad sägs till exempel om att fästa tunga magneter på en rival så att dennes sväware blir långt mer svårkörd? Eller att kanske kedja ihop två sväware med en energistråle?

Premiär MAJ



SPLITTRAT Världen i The Chronicles of Spellborn består av en rad stenbumlingar som en gång satt ihop men som nu svävar omkring i en evig storm som beskylls för att ha förstört förfädernas värld. Din uppgift blir att reda ut vad som är hönan och vad som är ägget i den bokstavigt talat splittrade världen.

Förtrollande onlinevärld

Från Holland kommer nästa utmanare till det övermäktiga World of Warcraft. Blir det platt fall eller en magisk upplevelse?

THE CHRONICLES OF SPELLBORN
Plattform PC Utvecklare SPELLBORN
Utgivare SPELLBORN Speltyp ROLLSPEL

Det är inte helt lätt att hänga med i onlinerollspelssvängen. Det känns nästan som en beta-period för ett nytt startar varje vecka och alla är ute efter samma sak. Nämligen att knapra åt sig marknadsandelar från dominanten World of Warcraft.

The Chronicles of Spellborn erbjuder en postapokalyptisk fantasyvärld där människor och en ras kallad daevli lever inuti fem urholkade gigantiska stenbumlingar som tumlar omkring i någon sorts magisk virvel. Spelet använder sig av Unreal-motorn (dock ej samma som den i Gears of War och Unreal Tournament III) för grafiken och dansken

Jesper Kyd, mest känd för att ha tonsatt Hitman-spelen, står för musiken.

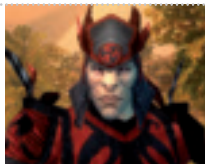
Serietecknaren Romano Molenaar har skapat den speciella "tecknade" visuella stilen som spelet har, men det är förmodligen stridssystemet som är mest annorlunda med The Chronicles of Spellborn. Förutom att du använder ett sikte och således inte kan låta strider löpa per automatik finns även ett avancerat system där du väljer ut olika kombinationer av förmågor eller magi som du kan använda under en strid. Det hela påminner en hel del om hur man spelar med samlarkort.

Bengt Lemne

TERMOMETER
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Vi hoppas att Spellborn kan leverera något vi inte har sett förut, men frågan är om de klarar av det...



FAKTA

ARG GOTHMUSIK

Det holländska goth-bandet Within Temptation har gjort ett par låtar som används i The Chronicles of Spellborn. Bland annat spelade bandet upp en av dessa låtar på fjolårets Games Convention där Spellborn hade en relativt stor monter. Bandets nästa album The Heart of Everything lanseras inom kort och innehåller en av låtarna från The Chronicles of Spellborn.

GRAFIKEN DÅ? Rent grafiskt ser Loki intetsägande ut. Visst, detaljerade vapen och karaktärer, men vi har sett det förut.



Premiär 2007

Galen viking

Nordisk mytologi samsas med gigantiska yxor...

LOKI
Plattform PC Utvecklare CYANIDE STUDIOS
Utgivare CYANIDE STUDIOS Speltyp ACTION

Nordmännen kommer! Sådana desperata skrik hördes bland munkar och bönder titt som tätt under vikingatiden. Våra skandinaviska förfäder var långt ifrån köbildande, hushållsstötande tråkmänisar som vi. Nej, på den "gamla goda" tiden var det långbåt, mjöd och flåtor som gällde och man var bättre på att välla ko än att skriva vetenskapliga avhandlingar.

Även om spelets namn antyder att det handlar om nordisk mytologi så har Cyanide Studios blandat några olika antika religioner friskt. Istället för att enkelt välja att spela som krigare eller trollkarl får man istället välja att spela som nordman, grek, egyptier eller aztek. De två första är mer närstridsinriktade och mosar fiender med kallt och vasst stål, medan de två sista tar till magi och trollformler för att krossa motståndet. Loki försöker gå i Diablos fotspår och leverera ett actionspackat rollspel av Lätt & lagom-karaktär där erfarenhetspoängen hjälper spelaren att bli en bättre monstemosare och inte direkt någon strävan mot att bli en ädel hjälte. Själv har jag alltid brytt mig mer om ren råstyrka än smart magi, så det här kan kanske passa mig som en helstekt gris på ett vikingagille.

Martin Forsslund

TERMOMETER
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Obskyra actionrollspel från okända utvecklare blir sällan strålände. Är Loki ett undantag?

Trött standardaction

Destan Entertainments Burn är som att kliva tio år tillbaka i tiden. Martin har bränt fingertopparna...

Premiär AUGUSTI



UNREAL-KOPPI De polska utvecklarna har kikat lite väääl mycket på Unreal Tournament.

BURN
Plattform PC Utvecklare DESTAN ENTERTAINMENT
Utgivare OKÄNT Speltyp ACTION

Burn är ett rent flerspelarspel. Utvecklarna Destan Entertainment satsar högt och vill slå sig in på samma arena som Unreal Tournament och Counter-Strike. Av det vi har sett saknar Burn helt några unika detaljer som gör att Epic och Valve borde oroa sig. Spelet bygger på en egen utvecklad spelmotor som kanske inte är urusel, men inte heller så mycket att hänga i julgranen.

Jag ska kanske inte vara orolig ändå. I skrivande stund saknar spelet utgivare och vem

vet. Kanske slipper vi se eländet på spelbutikens hyllor. Polska Destan Entertainment kanske skärper sig och tar Burn till oanade höjder innan det släpps och det slutar med att spelet blir en gigantisk onlinehit. Och då kommer jag att sitta här med skägget i brevlådan. Som det ser ut just nu dock lär mitt skägg förbli ohotat, då Burn ser helt sjukt dåligt ut. Som ett illaluktande, gammalt, brunt och otäckt Unreal Tournament.

Martin Forsslund

TERMOMETER
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Vi ska inte säga spel på förhand. Absolut inte. Men Burn ser hopplöst dåligt ut, i alla avseenden.



KOMMER TILL
**XBOX
360**

Hektiskt speltempo

Tempot i Stranglehold är högt och flödet av fiender vägrar sluta. De kommer från alla håll: slår upp dörrar, slänger sig genom fönster, dyker upp från källartrappor och hissar sig ned från taket, alltid med minst en pistol i högsta hugg.

Premiär **SEPTEMBER**

Hårdkokt action

Kidnappning, kulsprutor och krossat glas... välkommen till kommissarie Tequilas hårda vardag



STRANGLEHOLD

Plattform PC / PLAYSTATION 3 / XBOX 360
Utvecklare MIDWAY Utgivare MIDWAY
Speltyp ACTION

De flesta av er känner nog till Stranglehold vid det här laget. Midways speluppföljare på John Woos klassiska actionfilm Hard-Boiled har varit under utveckling i över två år och har redan försenats ett par gånger. Nu börjar man dock bli klara och allt tyder på att vi får se spelet i september. Frågan är om spelet varit värt att vänta på. Vi satte oss ned för ta reda på det.

Det är tydligt att inspiration hämtats från Max Payne. Remedy var först med den smått revolutionerande slow motion-effekten Bullet Time år 2001, och antalet utvecklare som

Det är här vi skriver in Epic och Gears of War som inspirationskälla nummer två. Det fungerar nämligen nästan precis som i Epics mörka grafikmonster till actionspel: ställ dig vid en väggkant, tryck L, och kommissarie Tequila står skyddad med ryggen mot väggen och vapnet i beredskap för att kika runt hörnet och avlossa några salvor. Samma manöver genererar helt andra rörelser beroende på vad man kombinerar L-knappen med: hoppa på en matvagn och rulla längs rummet i slow motion, glid nedför ett trapppracke, svinga i en ljuskrona, och så vidare. Det är en oerhört smidig kontrollösning som onekligen skapar ett skönt flyt i spelandet, och, givetvis, gör att man känner sig lite sådär extra cool.

FAKTA

HARD BOILED 2

Den absolut viktigaste punkten som Midway vill få fram runt Stranglehold är det faktum att de samarbetar med John Woo och skådespelaren Chow Yun-Fat för att få fram en filmisk känsla så nära originalfilmen Hard Boiled, som möjligt. Efter att ha sett några mellansekvenser i spelet är vi dock inte lika övertygade.

bandesign. Stranglehold känns väldigt linjärt och i dagsläget och är inte riktigt den andliga uppföljaren till Max Payne 2 som nog många, undertecknad inräknad, hade hoppats på. En hel del riktigt underhållande och coola ögonblick kan du dock definitivt räkna med.

P. Arbman

TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Midways actionrökare lär inte få oss att tappa hakan, men lär ändå bjuda på en bra dos underhållning

Det känns inte riktigt som att Midway Chicago riktigt lyckats tämja Unreal Engine 3 ännu...

ohämmat stultit konceptet rakt av sedan dess går inte att räkna på hela redaktionens fingrar. Stranglehold är av alla kopior hittills den mest ambitiösa, som ändå försöker göra något nytt genom att kombinera "Tequila Time", som slow motion-effekten här heter, med andra funktioner.

En sådan funktion, eller vad som snarare är en bärande del av Strangleholds hela spelsystem, är den kontextkänsliga L-triggern.

Grafiskt är Stranglehold ganska ojämnt dock. Karaktärsmoellerna är välgjorda medan texturarbetet lämnar en del att önska. Inte heller skärmmuppdateringen är något att hurra över. Det känns inte som att Midway Chicago riktigt lyckats tämja Unreal Engine 3 ännu, även om deras egenutvecklade fysikmotor Massive D imponerar. Samtidigt saknar jag, med den möjligheten i åtanke, aningen mer dynamisk

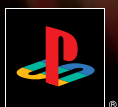


AVANCERAD FÖRSTÖRELSE Midway Chicago är väldigt stolta över, och missar sällan chansen att påpeka, att de skapat en egen fysikmotor som möjliggör mesta möjliga förstörelse.

MACH™

MODIFIED AIR COMBAT HEROES

FIGHT AND FLIGHT...



PSP
PlayStation® Portable



Plattform **PC** Utvecklare **CRYTEK** Utgivare **EA** Speltyp **ACTION** Premiär **SEPTEMBER**

EXKLUSIV TESTSPELNING AV

CRYO

Gamereactor tog morgonflyget till Frankfurt för att som enda nordisk tidning spendera en hel dag tillsammans med Cryteks actionepos

Text **PETTER HEGEVALL**



SIS

NORDKOREANER

I början av spelet slåss man enbart mot den nordkoreanska armén som är sådär lagom ettriga och skjutglada. Halvvägs in i spelet slår dock utomjordingarna till och fryser hela ö-paradiset till is. Detta dödar nordkoreanerna och man får då istället tampa med mängder av flygande rymdgubbar.



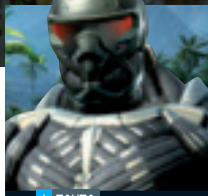
JAG SITTER SOM FÖRSTENAD.

Truten på vid gavel och med orörliga armar (och fingrar). Jag stirrar så djupt in i skärmen framför mig att det svider i ögonen. Jag vägrar blinka. Jag kan inte blinka. Jag tror att det är det här som kallas chocktillstånd.

- Come on, shoot something. Activate the nano suit. Do something!

Efter en minuts total tystnad börjar Bernd Diemer, speldesigner, låta desperat.

- To shoot press the left mouse button, to activate different functions of the nano suit, click on the mousewheel!



FAKTA

SOLSEMESTER

För att hämta inspiration till spelets miljöer reste Cryteks designteam till en ö utanför Sydafrikas kust där de tog närmare 10 000 foton och filmade över 200 timmar. Detta har resulterat i att spelvärlden i Crysis ser oerhört levande och trovärdig ut. En härlig och annorlunda miljö för ett actionspel, helt klart.

Det han upprepar gång på gång i mitt vänstra öra vet jag redan. Jag vet hur man styr karaktären i Crysis, och jag har spelat ett hundratal actionspel sett ut förstaperson och är väl bekant med mus och tangentbord. Men jag förstår samtidigt hans desperation. Jag måste just nu framstå som en mycket märklig, långsam och ytterst obehövad svensk utan vare sig simultankapacitet eller finmotorik. Jag förblir orörlig. Den spelvärld som jag stirrar in i är nämligen så fantastiskt attraktiv att min hjärna krampaktigt förälskat sig i den utan förvarning, och nu vägrar kommunicera med min kropp. Jag har drabbats av en grafikchock. Jag är på besök hos Crytek, utvecklarna bakom Far Cry och det

"JA, CRYISIS ÄR SNYGGARE ÄN GEARS OF WAR"

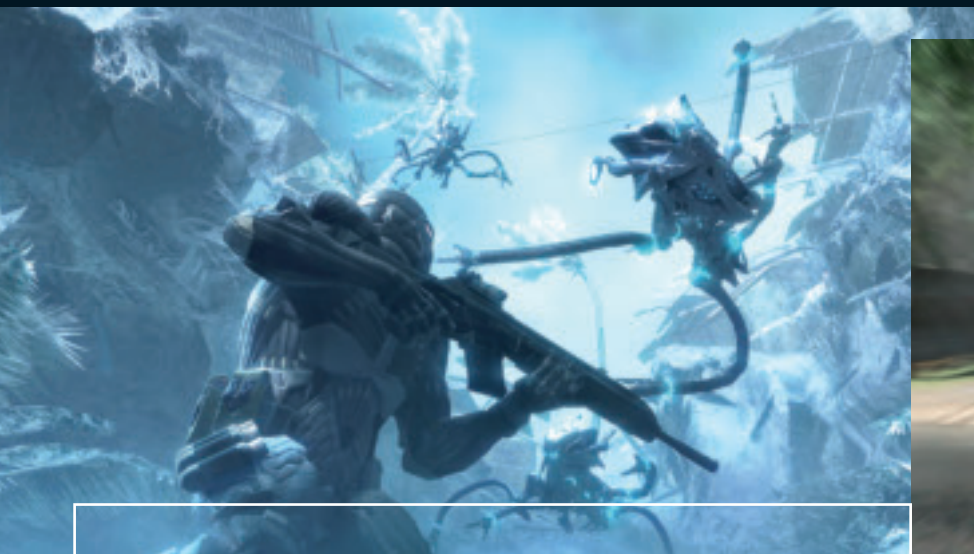
kommande Crysis, för att kika närmare på det sistnämnda, och är så imponerad att det svider i skallen.

För Crysis är verkligen så snyggt som förhandsbilderna skvallrat om. Det är verkligen så snyggt att en viss chockeffekt (som omedelbart drabbar de mest kritiska delarna av hjärnkontoret) lamslår en och lämnar en sittande som en grönsak, med hakan i golvet. Och ja, det är snyggare än Gears of War och Unreal Tournament III... jag lovar. Det är snyggast.

Men förtrollningen släpper. Jag tvingar mig själv att blunda och när jag öppnar ögonen igen har jag återfått kontrollen över såväl armar som fingrar. Sekunden senare smyger jag sakta upp till en kulle täckt av buskar, palmträd och högt gräs för att ta skydd bland blommor och blad. Jag sätter mig på huk och blickar ut över en liten by, som vaktas och patrulleras av ett tiotal nordkoreanska soldater.

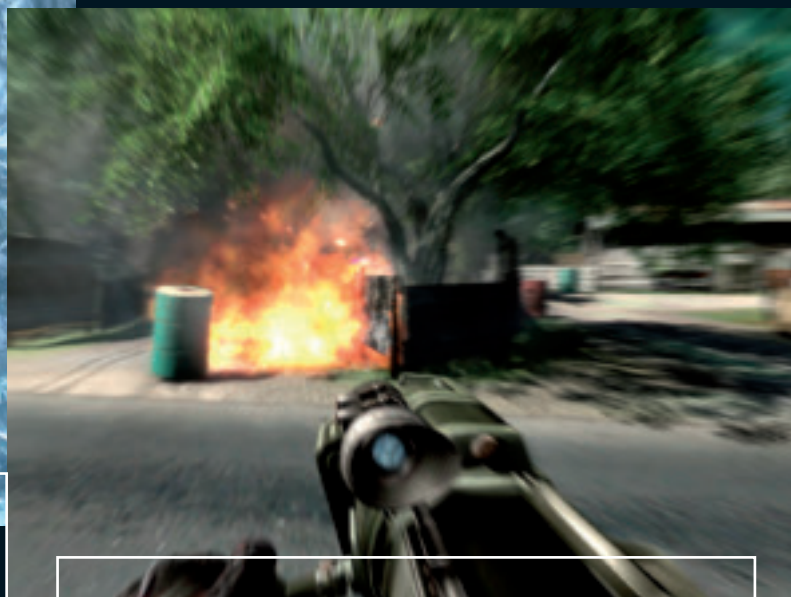
Crysis handlar om val. Om valfrihet, möjlighet och den reaktion som de val man gör har. Cevat Yerli, spelets producent och grundaren bakom Crytek är väldigt passionerad och lekfullt entusiastisk då han försöker förklara för mig medan jag krafsar fram kikaren för att titta närmare på de patrullerande soldaterna.

- Med Crysis vill vi att spelaren ska ha ännu större frihet än vad man hade i Far Cry. Vi vill ge dig 10 000 val. Och vi vill att du ska bestämma exakt hur du vill spela, och att spelvärlden ska



DJUNGELN BLIR TILL IS

Ungefär halvvägs in i Crysis spricker asteroiden som landat på jorden i två delar och ur den reser sig rymdvarelsernas moderskepp. På några få sekunder har det utomjordiska hotet förvandlat den prunkande, stekheta djungeln till ett krispigt islandskap, så kallat att majoriteten av människorna på ön avlider omedelbart. Hjälten i Crysis, en amerikansk Delta Force-soldat, är dock utrustad med den amerikanska arméns senaste uppfinning - en intelligent stridsdräkt som håller honom varm nog att kunna ta sig an de anstormande utomjordingarna. Gamereactor fick som enda tidning i världen testa en av banorna i spelets senare halva och imponerades över den fantastiska kontrast som erbjuds. Från varm regnskog till krispig permafrost.



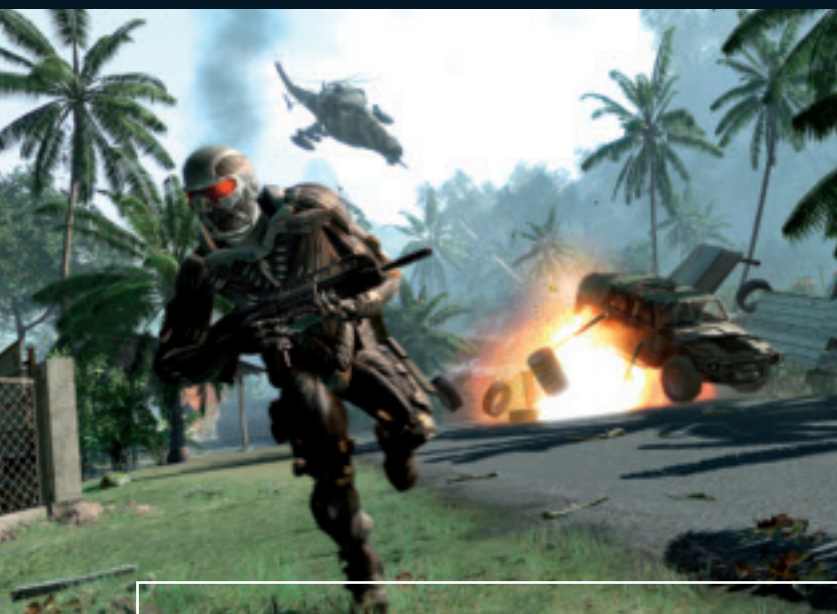
MODIFIERA MINA VAPEN

Varje vapen i Crysis går att modifiera, på ett sätt som känns smidigare och mer underhållande än i något annat actionspel Gamereactor testat. Genom att trycka ned scrollhjulet på musen kommer man till en meny där det går att byta ammunition, skruva på ljuddämpare, kikarsikten eller annat gods. Crytek lovar att det kommer att finnas modifieringsmöjligheter till alla vapen i hela spelet.

”CRYSIS HANDLAR OM VALFRIHET OCH MÖJLIGHET”

STARK SOM ATTAN

Om man aktiverar Power-funktionen i den dräkt man bär kan man exempelvis plocka upp fiender med ena handen och sedan slänga dem in i husväggar eller på någon annan fiende. Något som givetvis för tankarna till Half-Life 2 där man gjorde på samma sätt med hjälp av The Gravity Gun.



STYRKA ELLER SNABBHET?

Dräkten som spelaren bär heter "The Nano Suit" och erbjuder fyra olika specialfunktioner; Power, speed, armour och cloax. Man kan alltså välja när som helst i spelet om man vill vara extra stark, extra snabb, extra stryktålig eller aktivera dräktens förmåga att kamouflera sig efter den miljö man befinner sig i just då. Denna del av Crysis är ingen gimmick-artad bonusgrej som vi på Gamereactor först befarade utan en livsviktig del av spelet som integrerats djupt i spelets struktur.

OLIDLIGT SNYGGT

Crysis är snyggt, obehagligt snyggt. Miljöerna är tveklöst de mest detaljerade vi någonsin sett och tillkommer gör de absolut bästa effekterna i ett actionspel hittills. Röken, dimman, ljudet, vattnet och explosionerna i Crysis får oss att fnissa som små kissnödiga skolflickor.



EXPLOSIONER I MASSOR

I Crysis kan man själv välja exakt hur man vill tackla varje situation. Crytek har konstruerat spelet kring en trestegsfilosofi som innebär att man först uppmuntras att utforska, sedan observera och forma en strategi, för att sedan nyttja kunskapen man samlat på sig inför sin attack.

"HANDLINGEN I CRYISIS UTSPELAR SIG ÅR 2020"

CRYISIS & DIRECTX 10

Crysis drar stor nytta av stödet för alla de smaskiga effekterna som DirectX 10 innehåller. Crysis kommer såklart även att vara spelbart på äldre datorer med Windows XP och DirectX 9.

SYMFONIORKESTER

Musiken i Crysis står Seattles symfoniorkester för. Något som självklart skapar en pampig och storslagen atmosfär.

TOTAL FÖRSTÖRELSE

Allting går att skjuta sönder i Crysis, och då menar vi verkligen allt - inte bara vissa tunnor eller lådor. Det går exempelvis utmärkt att skjuta sönder ett däck på en av fiendernas militärjeepar och på så sätt få den att välta eller köra in i ett närliggande objekt.

reagera därefter. Vi har designat Crysis efter en trestegsmodell. Först utforskar man spelvärlden man befinner sig i. Sedan observerar man den situation man befinner sig i och konstruerar en strategi. Sedan kastar man sig in i själva striden utefter den strategi och de observationer man själv har gjort. Vi vill att spelaren ska ta sig tid i Crysis, tid för att välja. Samtidigt vill vi inte skapa ett långsamt actionspel så för den som gör valet att skjuta väldigt mycket och inte nyttja spelets miljöer till ens fördel går det också givetvis alldeles utmärkt. Allting handlar om ens egna val, förklarar Yerli.

Jag väljer att skruva på ett stort kikarsikte på det automatgevär jag utrustats med samt en smärt och smidig ljuddämpare. Efter det zoomar jag in på vakten som står och blänger i vaktornet i stadens östra del, och sätter ett skott i huvudet på honom. Så långt är jag fortfarande oupptäckt och tänker så förbli en liten stund till. Efter att ha skjutit den första vakten trycker jag in scrollhjulet på musen och får upp fyra val för den dräkt jag har på mig. Crysis är som du säkert redan förstått mer än bara det standardmässiga actionspelet utan kommer att bjuda på en del strategiskt smarta element djupt förankrade i spelstrukturen, och som kommer att tillföra massor av spelmässigt djup. Spelets hjälte (Jake) bär en så kallad "nanodräkt" som har fyra funktioner. Power,

"SPELETS HJÄLTE BÄR EN NANODRÄKT"

armour, speed och cloax. Den första ger spelaren överdriven styrka och möjliggör exempelvis överlägsna odds i handgemäng, möjligheten att slå ned träd, väggar och vända bilar. Armour gör en väldigt tålig mot fiendeeld och är ytterst nödvändig funktion att aktivera när exempelvis en attackhelikopter intar lufttrummet ovanför en och öppnar ilsken eld från sina 50mm-kanoner. Speed gör en supersnabb i korta stötar och framstår som mycket användbart när jag senare i spelet jagas av ett militärfordon innehållande tre skjutglada koreaner (och deras överdrivet stora maskingevär). Den fjärde och sista funktionen kallas cloax och ger ordet "stealth" en helt ny innebörd. Cloax gör att dräkten man bär ändrar färg och textur efter den miljö man befinner sig i just då. Jag som vid tillfället sitter i ett buskage blir exempelvis snorggrön om jag aktiverar cloax-funktionen och är då snudd på omöjlig för fienden att upptäcka. Crysis är som du märker så mycket mer än bara ett vanligt actionspel, och det är Cevat Yerli inte sen med att poängtera:

- Crysis är något mer, något större, något



GRYM SPELKONTROLL

Spelkontrollen i Crysis känns redan nu perfekt. Tempot är grymt och alla funktionerna är mycket enkla att använda.

annat. Vi har siktat på att göra ett spel med djupare spelbarhet än Far Cry eller något av våra andra favoritspel i genren. Våra ambitioner har varit skyhöga och vi har velat skapa en actionupplevelse mer inbjudande,

"JAG SLUNGAR HONOM GENOM VÄGGEN"

varierad och omfattande än i något actionspel tidigare.

Efter att ha smugit mig fram till byns utkant och tagit skydd bakom ett gäng tunnor aktiverar jag dräktens power-funktion, hoppar tio meter upp i luften och landar på ett plåttaken tillhörande ett av byns hus. Inuti hör jag koreanskt babbler och gör mig beredd att attackera med dödlig kraft. Jag trycker på control-tangenten för att ducka, slår med högra knutnåven mot taket som omedelbart rasar in. Väl nere på husets golv öppnar de två koreanska soldaterna eld mot mig men de



KASTA BADKAR När Gamereactor mötte sin första attackhelikopter i Crysis försökte vi bland annat plocka upp ett badkar och slänga på den, dock utan framgång. En stativmonterad kulspruta fick istället hjälpa till att förstöra helikoptern.

hinner inte mer än att få iväg några kulor innan jag slagit den ena av dem så hårt att han slungats genom träväggen på husets södra sida, och sedan kopplat ett stenhårt grepp runt halsen på den andre. Nu hänger han där, i min hand, med ett nästan obehagligt realistiskt och plågat uttryck i ansiktet. Jag slungar honom genom väggen och röjer därmed min position för alla de andra vakterna som nu samtliga öppnar eld mot huset jag står i. Jag trycker på hoppknappen igen, hoppar flera meter genom det raserade taket och börjar från luften ösa kulor ur min kulspruta mot de anstormande fiende-soldaterna. Crysis är något annat, något mer. Jag vet att jag upprepar de noggrant

utvalda fraserna som Crytek använder, men de stämmer så väl in på det jag upplever.

Handlingen i Crysis utspelar sig år 2020. En gigantisk asteroid slår ned på en av de kinesiska Spratly-öarna och följderna är såklart allt annat än trevliga. Den nordkoreanska regeringen är först på plats med såväl militära styrkor som forskargrupper och när de amerikanska Delta Force-styrkorna (ditskickade av Pentagon) väl är på plats är läget spänt, minst sagt. Fientligheten mellan de nordkoreanska styrkorna och de amerikanska resulterar i ett öppet krig på ön som dock avbryts abrupt när asteroiden en dag öppnar sig. Inuti avslöjar sig ett gigantiskt utomjordiskt moderskepp fullsmockat med



FAKTA

CEVAT YERLI

Cevat Yerli är grundare av Crytek tillsammans med sin bror, och hjärnan bakom Far Cry och Crysis. Han berättade för Gamereactor under vårt besök hos studion att han redan skrivit klart storyn och skapat en mängd nya, coola idéer för Crysis 2 och nu jobbar med nya idéer inför Crysis 3.



STARKT BERÄTTANDE

Crysis använder sig av ungefär samma typ av berättande som i Half-Life 2 där spelaren aldrig lämnar förstapersonsperspektivet. Alla spelets mellansekvenser (och det finns en hel del) ses genom hjältens egna ögon och man kan under dessa ibland röra sig och andra gånger enbart vrida på huvudet. Storyn är betydligt mer komplex och genomarbetad än den i Cryteks förra spel; Far Cry, och lovar gott inför det färdiga spelet. Crytek säger själva att de avser att beröra med Crysis utan att för den delen fråga sitt explosiva actionkoncept. Crysis producent erkände gladeligen för Gamereactor under vårt besök hos studion att Far Cry var "ett riktigt bra spel med en riktigt usel story".

SANSLÖST DETALJERAT

Crysis är så oerhört detaljerat att det nästan gör ont. Man kan exempelvis skjuta sönder separata blad och skjuta bort barken från palmstammarna. Man kan också skjuta ned hela palmer och sedan dela upp stammarna i delar genom snyggt precisionsskytte.



STARKA KONTRASTER

Crysis handlar enligt producenten Cevat Yerli om motsatser, om kontrast, vilket man själv styr till stor del. Smyga eller skjuta som en galning? Springa snabbt eller tåla mycket stryk? Vara urstark eller osynlig? Befinna sig i den stekheta djungeln eller i ett frostsakat landskap? Till skillnad från i Far Cry har Crytek siktat nästan överdrivet mycket på att skapa variation i Crysis. Något som de definitivt verkar lyckats med.



FANTASTISK DESIGN

När solen sänker sig över djungeln och man tar en stulen militärjeep upp till en högt belägen plats och tittar ut över den spelvärld som Crytek konstruerat går det rysningar genom kroppen. Crysis är så inbjudande både såväl grafiskt som estetiskt att det är svårt att inte flämta medan man skjuter. Rent designmässigt är det skönt att se att Crytek frångått den mer karikatyraktiga stilen från Far Cry (med muskulösa vakter rökandes cigarr och hjältar med enorma biceps, hawaii-skjorta och tredagars skäggstubbs) och valt en mer seriös ton i det estetiska i Crysis. Det märks ganska tydligt att Cryteks favoritspel heter Half-Life 2 då samma designmässiga stilism präglar Crysis.



INTE BARA DJUNGEL

Förutom djungeln lovar Crytek en rad andra spännande spelmiljöer. Bland annat har vi sett denna del av spelet som föreställer ett hangarfartyg som invaderas av det utomjordiska hotet. När Gamereactor frågade Crysis producent om exakt när i handlingen detta inträffar ville han inte avslöja mer än att de designat en rad olika miljöer för att uppmuntra spelaren att nyttja sina färdigheter på olika sätt. Uppmuntra honom att förbli varierad i sitt användande av den speciella dräkten man har på sig.



KONSOLVERSIONEN?

Det ryktas om en Playstation 3- och Xbox 360-version av Crysis men detta är något som Crytek förnekar då Gamereactor ställer frågan. "Vi fokuserar enbart på PC-marknaden just nu" menar spelets producent Cevat Yerli.

COOLAST I STAN

Visst, Master Chief och Gordon Freeman är coola killar med coola dräkter. Men ingen av dem är ens hälften så cool rent utseendemässigt som hjälten i Crysis är. Tyvärr...

rymdvarelser och deras vapen är mycket kraftigare än vad mänskligheten någonsin hade kunnat föreställa sig. Utomjordingarna fryser hela jorden till is och stora delar av mänskligheten dör omedelbart. Hjälten i spelet, den roll spelaren axlar, skyddas dock av iskyllan av den dräkt han bär från spelets början, och det blir därmed hans uppdrag att utrota det utomjordiska hotet genom att söka upp deras moderskepp, infiltrera det och slakta allt innanför dess väggar.

Under min intervju med producenten för



FAKTA

OGILLAR HALO 2

Att Crysis producent, Cevat Yerli, inte har särskilt mycket till övers för Halo framkommer under vår intervju. Han förklarar att han inte var nöjd med Ubisofts arbete med den fristående uppföljaren till Cryteks Far Cry (Far Cry Instincts till Xbox) men anser ändå att det var en bra bit bättre än framförallt Halo 2.

Crysis frågar jag ungefär när spelvärlden kommer att frysa till is. För de demo-banor jag fick testa tidigare på dagen utspelade sig alla i den prunkande, stekheta djungeln.

- Vi räknar med att utomjordingarna stora attack ska ske ungefär halvvägs in i spelet vilket jag räknar med blir efter cirka sex timmar, berättar Cevat Yerli.

Ingen spelmedia i världen har fått sett något annat än ett par ganska intetsägande skärmdumpar från den frusna delen av Crysis. Men jag är nyfiken så det nästan gör ont och tvingar mig själv att fråga. Och sen frågar jag igen. Och igen. Efter en del tjt och ihärdigt babblande om Gamereactors minst lika nyfikna läsarkrets säger

"FIENDERNA FRYSER HELA JORDEN TILL IS"

Cevat Yerli till slut ja. Han säger ja, men ser både stressad och besvård ut. Men jag är jätteglad, såklart. Sekunden senare sitter jag framför en annan dator än den jag använde vid förmiddagens testande, och springer längs en snötäckt stig på sidan av ett enormt berg.

Teamets bandesigner Sten Häbler sitter bredvid. Aningen nervös och fast besluten att enbart visa mig en väldigt liten del av isvärlden. Bakom mig reser sig en enorm byggnad som liksom muterat sig in i berget. Tankarna går indirekt till Combines näste i Half-Life 2, det svarta citadellet som likt ett svart hål sväljer delar av ansatta City 17. Jag frågar Sten om parallellen är rättvis. Han skrattar nervöst och högljutt och säger att han absolut inte får prata om den delen av spelet, och att jag inte bör skriva något om det heller. Minuten senare tvingas jag bort från tangentbordet då jag uppenbarligen redan sett "för mycket".

Två tyska korvar senare sitter jag på flyget hem till Sverige igen. Proppad med matiga intryck av vad som just nu känns som ett av de absolut hetaste, kommande spelen just nu. Min timme tillsammans med Crysis är en av de bästa förhandsupplevelser jag haft i ett spel någonsin och lovar såklart oerhört gott för den inplanerade premiären. För hur immun man än är mot hype, så är Crysis något mer. Något större. Något annat.

Petter Hegevall

GHOST RIDER

THE VIDEO GAME

2K

His soul locked in perpetual servitude, Johnny Blaze lights up the night skies as his alter ego, the Ghost Rider.

But now he must protect others from experiencing his hell on earth.

And bring the demon fires of hell to villains like Blackheart, Vengeance and Scarecrow...

To protect the life-and soul-of his love, Roxanne.

PLAY THE EXCLUSIVE ALL-NEW STORY

- All-new story from comic masterminds, Garth Ennis and Jimmy Palimiotti.
- Deadly combat with Marvel arch-nemeses-on foot or on the Hellcycle.
- Loads of unlockables including classic Ghost Rider comics, "making of" footage and more.
- Wireless multiplayer motorcycle deathmatch for up to four players on PSP®(PlayStation®Portable) system.

SEE THE MOVIE AT CINEMAS 16.03.07

WWW.GHOSTRIDERGAME.COM



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



ON PLAYSTATION 3 IN APRIL



FEAR™

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

ALSO AVAILABLE ON XBOX 360 AND PC.

whatisfear.com



PLAYSTATION 3

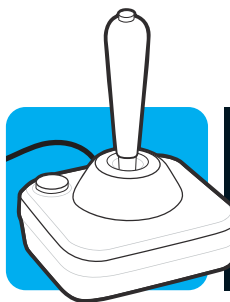


© 2006 Monolith Productions, Inc. All rights reserved. Published by Vivendi Games, Inc. under license from Monolith Productions, Inc. FEAR is a trademark of Vivendi Games, Inc. Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. MONOLITH and the MONOLITH Logo™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Day 1 Studios, LLC. 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. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks are property of their respective owners.

RECENSER

OBEROENDE, RÄTTVISA SPELTESTER

Läs över 1100 recensioner: www.gamereactor.se



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...

MÅNADENS BÄSTA!

VIRTUA FIGHTER 5

Segas hårdslående slagskämpar tar klivet över från Playstation 2 till Playstation 3...

MOTORSTORM
RESISTANCE: FALL OF MAN
VIRTUA TENNIS 3
DEF JAM: ICON
BULLET WITCH
INFERNAL
EXCITE TRUCK
NBA STREET HOMECOURT
BIKER MICE FROM MARS
FUZION FRENZY 2
GOD HAND
FORMULA ONE

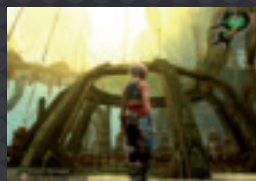
FÖTNÖT

Yes, vi vet. Vi hade lovat dig en recension av Stalker: Shadow of Chernobyl (PC) i detta nummer men på grund av utgivaren THQs oförmåga att bistå med en fungerande recensionsversion innehåller Gamereactor #45 tyvärr ingen sådan. Istället recenserar vi Stalker: Shadow of Chernobyl på Gamereactor.se den 15:e mars.



GAMEREACTOR #44

Är du lika stressad och glömsk som Jonas? Isåfall är du också troligtvis hyperaktiv och har även du glömt förra månadens betyg...



Final Fantasy XII
Playstation 2
Okami
Playstation 2
World of Warcraft:
The Burning Crusade
PC
Lost Planet:
Extreme Condition
Xbox 360

10/10

9/10

9/10

8/10

8/10



Crackdown
Xbox 360
Every Extend Extra
PSP
Battlestations: Midway
PC/Xbox 360
Children of Mana
DS
Wario Ware: Smooth Moves
Wii

8/10

8/10

7/10

7/10

7/10



Mario Slam Basketball
DS
Contact
DS
Star Fox Command
DS
Arthur and the Minimoys
PC/PS2/PSP
Sonic Rivals
PSP

6/10

6/10

6/10

5/10

3/10

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



VIRTUA FIGHTER 5



Mikael Sundberg har nött upp tummarna med hundratals matcher i Segas grymma slagsmål

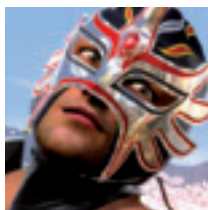
Plattform **PLAYSTATION 3 (XBOX 360 TILL HÖSTEN)** Utvecklare **SEGA** Utgivare **SEGA** Premiär **23 MARS** Antal spelare **1-2** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **12**



SNYGGT MEN OJÄMNT

Grafiken i Virtua Fighter är ojämn. Det är det bästa sättet att beskriva det visuella. För medan slagskamparna är ursnyggt modellerade är flera av banorna i spelet platta, odetaljerade och väldigt trista.

Genre **FIGHTING**



FAKTA

EN LUCHA LIBRE

El Blaze använder den mexikanska wrestlingstilen lucha libre som karaktäriseras av vansinnig akrobatik. Hans design är inspirerad av framstående luchadorer som WWE-stjärnan Rey Mysterio och Ultimo Dragon och med alla läckra kast är El Blaze faktiskt en bättre tolkning av Rey än alla hans framträdanden i diverse officiella wrestlingspel. På banor som saknar väggar har högljudda El Blaze dock ett litet handikapp.

TIPS

SPELA ÄVEN

Tekken: Dark Resurrection **9/10**
PLAYSTATION 3
Nerladdningsbar och allmänt upphottat Tekken 5-version i monsterhög upplösning.

Det fightingspel som jag spelade mest under förra konsolgenerationen var **Virtua Fighter 4 Evolution**. Flera tusen matcher blev det, nästan enbart med aikido-flickan Aoi. Hur i hela friden lyckades jag med det, blir det inte tråkigt? Nej, **Virtua Fighter** blir aldrig tråkigt av en enkel anledning: det finns alltid fler attacker att variera sig med och fler möjligheter i varje givet tillfälle vad gäller själva rörligheten.

Lika lätt som det är att hoppa in med pösmunken Lei-Fei och trycka på alla knappar för att sätta igång hans långa och spektakulära sparkkombinationer, lika svårt är det att inom loppet av en sekund mata in ett sidosteg, tre-fyra olika antikastkommandon och slutligen hålla upp försvaret för att i ett kritiskt ögonblick garanterat undvika att bli skadad.

Men i grunden är **Virtua Fighter 5** lättillgängligt, faktiskt ännu mer lättillgängligt än förut. Det rör sig trots allt bara om tre olika knappar och kombinationer av dessa. Jag gillar verkligen hur alla attacker känns intuitiva när man väl lärt sig dem i spelets användbara och varmt rekommenderade träningsläge. Enkla, snabba attacker är enkla att göra i stridens hetta medan de bästa attackerna faktiskt kräver träning för att få till i pressade ögonblick. Därför blir det mer skillnad på nybörjare och proffs och en erfaren spelare blir



SNYGG LJUSSÄTTNING **Virtua Fighter 5** bjuder på väldigt snygg ljussättning och karaktärerna kastar trovärdiga skuggor både på omgivningen och sig själva. Dessvärre ser dock hela spelet en aning plastigt ut.

sällan besegrad av en knappknackande amatör. Men det är alltid helt rättvist och tack vare en lysande spelkontroll har man bara sig själv att skylla.

Med en så perfekt spelmekanik från **Virtua Fighter 4 Evolution**, som sedan trimmades ytterligare i arkadspelet **Virtua Fighter 4 Final Tuned**, är det inte så konstigt att inga omvälvande förändringar har gjorts. Varför laga något som definitivt inte är trasigt? Den enda stora nyheten är att man har större möjligheter att utnyttja motståndarens misstag och röra sig runt honom för att anfalla från sidan. Därför

finns också många nya sidokast, särskilt för spelets greppvänliga brottare, judoka och aikidoka, som är lämpligt läckra och förstas lagom förödmjukande för motspelaren. Och alla karaktärerna har massvis av nya attacker som förändrar spelstilen, samtidigt som spelet fortfarande är extremt balanserat. Det finns inga skämtfigurer, alla har samma chans att vinna i en jämn match.

Som brukligt är introducerar **Virtua Fighter 5** två helt nya karaktärer. Värt att betona är att alla nya kombattanter sedan **Virtua Fighter 2** riktat sig till mer avancerade spelare, men den



TRÄNING GER FÄRDIGHET Innan du börjar spela på allvar rekommenderas en genomgång av träningsläget. Där får man lära sig alla attacker i tur och ordning utan att bli slagen i ansiktet.



ett till synes lekande enkelt sätt plocka sönder sin motståndare.

Grafiskt är Virtua Fighter 5 snyggt, men ojämnt. Karaktärerna är riktigt snygga och skulle du inte vara helt nöjd går det att byta ut kläder och frisyren genom att spela till sig mer pengar. Särskilt bra är ljussättningen och det faktum att allt kastar realistiska skuggor. Däremot är bakgrunderna av väldigt blandad kvalitet. Banan på en flöte som flyter genom den kinesiska landsbygden är urläcker med vattenreflektioner och ett mjukt ljus, medan exempelvis Jeffreys strandbana med ett platt hav i horisonten och taggiga palmer snarare påminner om Playstation 2-grafik.

Även om Virtua Fighter 5 allra helst ska spelas med två spelare finns ett Quest-läge som simulerar upplevelsen att slåss mot oändligt stridssugna spelare i de japanska arkadhallarna. Medan man spöar upp otaliga motståndare (vars

namn skickades in av fans; en av spelarna klämmer ur sig det numera klassiska "weak point, massive damage") samlar man på sig pengar att köpa nya kläder för. Jag gillar visserligen de flesta av karaktärerna, men det blir ännu bättre när man kan skaffa sig ett alldeles eget utseende och det går faktiskt att göra figurerna nästan oigen-kännliga. Bland annat sprang jag på en Lau som gick omkring i full rustning som en medeltida kinesisk general och en Goh som för en gångs skull inte såg halvdöd ut.

Resultatet av allt detta är jag sitter i timtals och utmanar både datorspelare och resten av redaktionen. Returnmatch på returnmatch, seger efter seger och hela tiden hittar jag nya tillvägagångssätt och nya taktiker. Hela tiden med samma vansinnigt exakta spelkontroll och samma precision i varje liten rörelse. Virtua Fighter 5 kräver lite mer träning, tålamod och hängivenhet än exempelvis Tekken 5 eller Dead or Alive 4, men i gengäld erbjuder det en belönande och väldigt underhållande fightingupplevelse.

Virtua Fighter 5 är ett de tre bästa premiärspelen till Playstation 3, helt klart...

_Mikael Sundberg

BETYG 9/10

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

SUPERB FIGHTING

⚡ Grym spelkontroll, läcker musik, roliga nya karaktärer
❌ Inget onlinestöd, ojämn grafik

INGEN ENKEL MATCH Akira är startvalet för många då han är spelets frontfigur. Han är dock svårbenästrad och man bör istället börja med Lau, Pai, El Blaze, Jacky eller Kage.

här gången är spelets nya affischnamn också en av de enklaste och roligaste karaktärerna att spela med. Jag talar förstås om El Blaze, den mexikanska lucha libre-wrestlaren som bjuder på karisma och stil som saknar motstycke. Han är löst baserad på den populära WWE-stjärnan Rey Mysterio och har förstås en vansinnigt akrobatisk stil där han gärna kutar fram och tillbaka genom ringen för att sedan anfalla med en kroppstackling eller hoppa upp i något spektakulärt kast. I jämförelse känns den andra nykomlingen Eileen lite tam, men hennes apinspirerade kung fu är också den en spännande stil med mer teknisk finess än ren akrobatik, och alla som gillar Lion lär uppskatta Eileens sätt att på



FAKTA

ARKADKONTROLL

De flesta fightingsspelet är ju gjorda för att spelas i arkadhallar först och främst, och för den bästa upplevelsen behövs därför en arkadstick, allra helst Segas egna Virtua Stick High Grade eller Hori Real Arcade Pro 3 som bägge använder komponenter av absolut toppklass.



INGEN JOBBIG ROCK

Virtua Fighter 4 Evolution hade genomgående rätt trist musik. Virtua Fighter 5 har betydligt mer varierad, lättis arkadmusik med allt från knäppande gitarer och djungeltoner till pampig symfoni.



MÄSTARE OCH ELEV Du rangordnas efter dina prestationer och beroende på vilka motståndare du har besegrat. Högre rang innebär bättre belöningar i form av mer pengar eller mer exklusiva föremål.



MOTORSTORM

Studio bakom WRC-spelen ger sig ut i leran igen i ett av de mest vansinniga racingspel vi testat

Plattform **PLAYSTATION 3** Utvecklare **EVOLUTION STUDIOS** Utgivare **SONY** Premiär **30 MARS** Antal spelare **1-15** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **3**

Genre **RACING**

RUSKIGT SNYGGT

Motorstorm är snyggt, ruskigt snyggt och det finns till premiären av Playstation 3 inget annat spel som kan måta sig med det grafiska i Evolution Studios smutsiga racingtund.



BÄSTA! Den bästa banan i Motorstorm heter Rain God och äger rum på ett stycke klippor.

Min buggy är knölig som en sönderstampad läskburk, täckt i blålera och med en brand på bakre delen av karossen som vägrar slockna. Förmodligen sprängs jag snart, särskilt om jag fortsätter att pumpa in litervis med lustgas i motorn (som kändes skranglig redan efter ett varv).

Till tonerna av den ultimata förstörelse som sker på racingbanan spelas just nu Slipknots "Duality". Joey Jordison straffar sina stackars Pearl-trummor värre än någonsin medan jag klämmer fast ännu en motorcykelåkare mot bergväggen. När Motorstorm är som allra bäst, är det också ett av de mest vansinniga racingspel jag haft nöjet att testa. Ordet racingefori dyker med jämna mellanrum upp i skallen då



FAKTA

SUPERSNYGGT!

Motorstorm är det snyggaste premiärspelet till Playstation 3 och bjuder på massor av ögongodis. Bilarna blir smutsiga, buckliga och omgivningarna känns levande. Grus, gräs, lera och sten ser väldigt bra ut och spelet är fullsmockat med snygga effekter.

NITRO-MANI Till skillnad från i exempelvis Burnout 3: Takedown har man inte en begränsad mängd nitros i Motorstorm. Däremot blir motorn överhettad om man använder för mycket på en och samma gång och riskerar då att sprängas i tusen bitar.

motståndarbilarna smäller sönder i tusen bitar framför mig, leran sprutar och Slipknot kastar sig över refrängen. Corey Taylors arga stämma passar utmärkt som en förlängning av den enorma aggression som krävs för att bli riktigt bra i Motorstorm. För hatet spelar en nyckelroll i att förbli framgångsrik, hur märkligt det än må låta. Släpp allt du vet sedan tidigare om racing, och hänge dig helt åt Evolution Studios högoctaniga off road-fest. Hänge dig åt ilskan.

Jag kör som ett svin (bokstavligen), tacklar alla, krockar mer än gärna sönder alla jag kan komma nära. Jag använder nitro-tuberna som en illbatting och kastar mig in i alla genvägar jag ser.

Motorstorm påminner om Flat Out, fast tävlingarna äger rum i klippiga bergen på betydligt större banor, som innebär en helt annan frihet att själv välja väg. De olika fordonstyperna (lastbilar, jeepar, rallybilar, buggys och motorcyklar) är olika bra på olika underlag och det gäller därför att vara uppmärksam på var motståndarna kör och försöka hitta den optimala vägen för just det fordon man använder sig av.

Utvecklarna bakom Motorstorm är samma

som gjort WRC-spelen till Playstation 2. Även om de såklart använt sig av sin goda expertis beträffande bilfysik och grym känsla i Motorstorm finns det egentligen inga direkta likheter mellan exempelvis WRC 4 och Motorstorm. Ja, förutom att båda innehåller mängder av ljusbrunt grovgrus då förstås.

Motorstorm lever på helt egna premisser, som någon slags helgalen mix mellan Flat Out, Burnout och Road Rash. Racingen är rolig, explosiv, spännande och den audiovisuella upplevelsen är minst sagt fantastisk. Detta är det tveklöst snyggaste premiärspelet till Playstation 3.

Det enda egentliga minuset är det faktum att racingen ibland känns lite väl chansartad, och att det är för få banor. I övrigt är Motorstorm grymt cool vansinnesracing.

Petter Hegevall

BETYG 8/10

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

SMASHIG RACING

Superläcker grafik, lekfull spelbarhet, lyckad bilfysik
Aningen enformigt, lite för få banor

FIGHT NIGHT ROUND 3

Som en pank gammal tungviktsmästare återvänder vi gång på gång

Plattform **PLAYSTATION 3** Utvecklare **EA** Utgivare **EA** Premiär **23 MARS** Antal spelare **1-2** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **16**

Det finns få sporter som fascinerar som boxning. Trots eller kanske snarare tack vare sitt enkla, närmast uråldriga upplägg tröttnar man aldrig på att se trötta stapplande slagpåsar, dansande tekniska fjäderviktare, monstruösa kraftpaket och kämpande sluggers växla slag i ringen som om deras liv hängde på varje slag. Och proffsboxningsmotståndarna skulle säkert hävda att just så är fallet.

I Fight Night är insatsen inte lika hög och tur är väl kanske det. Efter de hundratals matcher som ägt rum det senaste året med Xbox 360-versionen skulle vi nog inte kunna knappa fram speciellt många ord om smållarna vi fått skulle drabbat oss i verkligheten.

Nu är Playstation 3-versionen här och det allra mest är precis som förut. Upplägget, spelkontrollen och innehållet är nästan exakt detsamma som i Xbox 360-versionen. Undantaget är förstapersonsläget där du ser fighten ur boxarens ögon, något som är kul några gånger och känns välgjord med spännande effekter för att simulera hur ens syn påverkas av slagen. Men tyvärr kan du inte spela spelets karriärläge ur denna vy utan den är enbart tillgänglig i ett separat spelläge med enstaka matcher.

När Xbox 360-versionen släpptes förra våren visade den upp grafik som vi dittills inte bevittnat på konsolen. Boxarnas kroppar var läskigt detaljerat återgivna och det kändes verkligen som vi såg Sugar-Ray Robinson, Muhammed Ali, Joe Frazier, Evander Holyfield och de andra legendarerna under sina glansdagar. Även Playstation 3-versionen glänser rent grafiskt, bland annat ser boxarna väldigt mycket bättre ut. Däremot är bakgrunderna något mer sparsamma än i Xbox 360-upplagan. Det handlar om blod, svett, igenmurade ögon och muskler som



Genre **SPORT**

ROUND 4? Det var som sagt ett år sedan spelet släpptes till Xbox 360, och de som spelat sig trötta på den versionen har inte mycket nytt att hämta här. Frågan är när EA släpper den fjärde ronden, kanske blir det redan till hösten?



FAKTA

EA CHICAGO

EA:s utvecklingsstudio som ligger i den blåsiga staden, Chicago, gick från att vara en relativt anonym studio till att vara den studio vars arbete som EA valde att visa upp när Playstation 3 presenterades för första gången. Den här månaden är studion aktuell både med det superba Fight Night Round 3 och det inte lika välgjorda Def Jam: Icon.

TIPS

SPELA ÄVEN

Virtua Fighter 5 **9/10**

PLAYSTATION 3

Akira i högupplöst form är som balsam för själen. Rekommenderas!

spänns till bristningsgränsen.

Spelkontrollen i Fight Night Round 3 är förrädisk simpel, men det kräver en hel del träning innan man bemästrar taktiken som gör dig till en överlevare i ringen. För det handlar om att överleva och om att utmanövrera sin motståndare. En boxares främsta vapen är ju huvudet som ni säkert vet och då menar jag inte när det används för att försöka spräcka ett ögonbryn i bästa Tyson-stil. Mike Tyson är för övrigt inte med bland alla legendarerna i spelet, tyvärr. Några småsaker gör att Fight Night Round 3 inte när betyget nio, de trista spelbara rondpauserna och de något överdrivna laddningstiderna irriterar en aning i ett i övrigt klockrent boxningsspel.

Bengt Lemne

BETYG 8/10

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

KNOCK OUT!

- ✦ Vacker grafik, helgjuten spelkontroll, massor av legender
- ✦ Inte så mycket nytt, trista minispel, långa laddningstider



ESPN PRESENTERAR Nytt i Playstation 3-versionen är att hela spelet presenteras av ESPN vilket ger en lite mer realistisk känsla till boxningen.

UNTOLD LEGENDS: DARK KINGDOM

Sony levererar ett riktigt dåligt fantasy-äventyr...

Plattform **PS3** Utvecklare **SOE** Utgivare **EA** Premiär **23 MARS** Antal spelare **1-2** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **16**



Genre **ACTION**

FULLT! Untold Legends: Dark Kingdom är brutalt fult med primitiva omgivelningar och direkt fasansfull design.

När Sony Online Entertainment gör sin Playstation 3-debut är det oundvikligt att känna såväl djupa magsmärtor som ett konstant illamående. Untold Legends: Dark Kingdom är nämligen så dåligt att det får de tidigare spelen i serien att framstå som direkta mästerverk.

Untold Legends: Dark Kingdom är ett klassiskt actionrollspel i precis samma stil som Baldur's Gate: Dark Alliance. Det innebär i praktiken att man springer längs en förutbestämd bana och hugger ned precis allt man ser, för att under tiden bli starkare och få nya färdigheter. En genre jag normalt älskar, men i fallet Untold Legends: Dark Kingdom blir precis allt fel och redan vid spelets början staplas sömniga klyschor på hög helt enligt fantasyflosklernas ABC.

Inte blir det bättre av den superstyliga spelkontrollen och de alltför mekaniserade slagkombinationerna som gör att man aldrig får någon riktig kontroll över sin spelfigur. Till råga på allt är kameran tillbaka på samma nivå som tidiga Nintendo 64-spel och i heta strider visas gärna slumpmässiga delar golv, någon staty sedd inifrån eller varför inte lite betydelselöst murverk. Allt medan din kämpe utanför bild långsamt förvandlas till hackbiff.

Som bara för att göra allt värre är spelet dessutom så avskalat som ett spel i genren överhuvudtaget kan bli. Dina möjligheter att skräddarsy din kämpe, alternera olika utrustningar och se över ditt magiska kunnande är praktiskt taget noll. Därmed decimeras Untold Legends: Dark Kingdom till ett monotont pumpade på någon slagknapp medan du långsamt kämpar dig fram genom miljöer som tycks tagna från ett PSP-spel.

Vad du än gör, lägg dina pengar på något annat vettigt istället. Det här är en pinsam tolkning av en urgammal spelidé som stinker dålig lågbudgetproduktion.

_Jonas Mäki

BETYG 3/10

Grafik **4/10** Ljud **2/10** Spelbarhet **2/10** Hållbarhet **2/10**

MENINGSLÖST

- ✦ Det finns samarbetsläge
- ✦ Usel dialog, värdelös kamera, enformigt, hemsk grafik



Genre ACTION

PREMIÄR FÖR
PS3
23 MARS 2007

LATA UTVECKLARE
Den lathet som genomsyrat arbetet med Call of Duty 3 till Playstation 3 är tragisk. Ett i grunden superbö spel, som till Playstation 3 tyvärr känns riktigt slarvigt.

SÄMRE... Playstation 3-versionen av Call of Duty är undermålig i direkt jämförelse med den briljanta Xbox 360-upplagan. Grafiken är sämre, buggarna fler och skärmmupdateringen ojämn.

CALL OF DUTY 3

Playstation 3-versionen lider av en del jobbiga problem

Plattform **PLAYSTATION 3** Utvecklare **TREYARCH** Utgivare **ACTIVISION** Premiär **23 MARS** Antal spelare **1-16**
Testad Version **PAL** Rek. Ålder **16**

Att Call of Duty 3 skulle vara sämre till Playstation 3 än till Xbox 360 hade jag aldrig kunnat drömma om. Sonys nya maskin ska trots allt vara mer kraftfull än Microsofts 14 månader gamla konsol. Men det märks inte i det här spelet, tyvärr.

Förutom det faktum att det rent spelmekaniska (och storyn) i sig är identiskt är det mesta beträffande den tekniska biten sämre i den här versionen. Grafiken är inte lika snygg, innehåller jaggies (ojämna kanter på polygonobjekt) och en del texturproblem. Tillkommer gör också det faktum att skärmmupdateringen är betydligt mer ojämn, här existerar fler problem med de datorstörda medhjälarna och onlinedelen är inte lika

heltäckande som i Xbox 360-spelet. Främst eftersom det inte går att kommunicera med hjälp av ett headset.

Med det sagt är grunden en mycket stabil sådan och Call of Duty 3 till Playstation 3 är fortfarande ett köpvärt och roligt spel, dock inte alls lika bra som den superba Xbox 360-upplagan.

Petter Hegevall

BETYG 7/10

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

EN SÄMRE VERSION

■ Oerhört intensivt, varierat, grymt ljud, grymma vapen
■ Många tekniska problem som inte fanns i Xbox 360-spelet

TONY HAWK'S PROJECT 8

Tony Hawks PS3-debut saknar onlineläge...

Plattform **PLAYSTATION 3** Utvecklare **NEVERSOFT** Utgivare **ACTIVISION** Premiär **30 MARS** Antal spelare **1-2** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **12**

Genre SPORT

OJÄMNT! Grafiken i Tony Hawk's Project 8 är ojämn. Miljöerna är stora och snyggt ljussatta medan mängden detaljer är snål och karaktärerna lite väl enkelt utformade.

Playstation 3-versionen av Tony Hawk's Project 8 lider av alla de svagheter som vi pekade på i vår recension av Xbox 360-spelet, men saknar den versionens absoluta trumfkort; nämligen onlineläget.

Detta gör att jag har svårt att förstå varför vi ska rekommendera ett skateboard-spel som inte bara innehåller ett enförmigt och bitvis slappt karriärläge men också saknar den bästa delen av spelet. Det blir därmed endast en svag sexa på Tony Hawk's Project 8, hur snålt det än må framstå som. Neversoft har varit lata, och för att vara ett nytt spel till världens just nu mest kraftfulla spelmaskin är detta medelmåttigt.

Petter Hegevall

BETYG 6/10

Grafik 5/10 Ljud 6/10 Spelbarhet 6/10 Hållbarhet 4/10

MEDIOKER SKATING

■ Bra spelkontroll, Sixaxis passar bra att spela med
■ Tunt med innehåll, inget onlineläge, medelmåttig grafik

NEED FOR SPEED: CARBON

EA har precis som Activision har varit lata i sitt konverteringsarbete...

Plattform **PLAYSTATION 3** Utvecklare **EA** Utgivare **EA** Premiär **23 MARS** Antal spelare **1-8** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **3**

PREMIÄR FÖR
PS3
23 MARS 2007

Genre RACING

SVÄÅÅÅ! Gyro-funktionen i Playstation 3-kontrollen "Sixaxis" används i Carbon för att kunna svänga riktigt tvärt. En ganska meningslös funktion som knappt märks.

Jag vill inte framstå som en surgubbe (även om jag är precis det) men mångfalden Playstation 3-konverteringar från framförallt EA och Activision är slappa och betygen blir därför lägre än vad Xbox 360-upplagan av samma spel belönades med i höstas. Need for Speed: Carbon är dock ett undantag som belönas med samma betyg som PC och Xbox 360-spelet.

I grunden är det såklart samma spel. Bensindoftande stadsracing på natten med en bra mix av barnenkel bilfysik, hiskeliga hastigheter och arga poliser. Spelet präglas av en ganska omfattande story som kretsar kring samma tystlåtna racingyngling som i Need for Speed: Most Wanted som nu återvänder till Palmont City för att vinna tillbaka såväl stälår som respekt. Respekt erhåller man genom att vinna tävlingar och varje gång man vunnit



FAKTA

IT'S DA CREW

Gänget som man knyter till sig i Carbon består av en tjock allt-i-alla, en blyg superförare samt en sprallig japansk tjej som älskar att meka. Med en av dessa tre vid ens sida under tävlingarna kan man med ett enkelt knapptryck instruera dem att antingen blocka envisa motståndarbilar, agera scout och lokalisera genvägar åt en eller göra bilen och dess lustgas-system bättre.

merparten race i varje stadsdel, övertar ens eget gäng kontrollen. Så långt är Playstation 3-spelet samma underhållande racingfest som Xbox 360-förlagan.

Skilnaderna rör istället det grafiska, vilket även är fallet med Call of Duty 3. I Need for Speed: Carbon till Playstation 3 är dock olikheterna betydligt mindre. Skärmmupdateringen är aningen mer instabil i PS3-spelet och en del rätt fula effekter har tillkommit. I övrigt är dock detta exakt samma spel.

Petter Hegevall

BETYG 7/10

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

LAT KONVERTERING

■ Roligt drift-läge, stor spelmiljö, bra upplägg, bra musik
■ Instabil skärmmupdatering, lite för enkelt

FULL AUTO 2: BATTLELINES

Petter har testspelat uppföljaren till ett av de sämsta racingspelen till Xbox 360, och är inte imponerad

Plattform **PLAYSTATION 3** Utvecklare **PSEUDO INTERACTIVE** Utgivare **SEGA** Premiär **23 MARS** Antal spelare **1-8 (ONLINE)** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **12**

Som spelkritiker hoppas man någonstans att en spelutvecklare ska lyssna till den kritik de får. Särskilt om det är en enig världspress som klagar på precis samma saker. Studio bakom Full Auto och Full Auto 2: Battlelines har dock inte lärt sig någonting av alla misstag de gjorde i det första spelet och därmed upprepat dem alla en gång till. Vilket känns mer än lovligt korkat.

Jag gillade verkligen inte det första Full Auto (Xbox 360), och hade väl egentligen inga som helst förväntningar på Full Auto 2: Battlelines. Ändå lyckas jag bli förvånad över hur tråkigt jag har då jag fladdrar omkring på Pseudo Interactives spöklika stadsgator med en av spelets pansarförsedda personbilar.

Full Auto 2: Battlelines bjuder på två nyheter. De olika tävlingarna drivs framåt av ett ganska tappert försök till att baka in en story i

ett racingspel. Den andra nyheten är det nya spelläget kallat "Arena Mode" där man samlas i grupp för att efter bästa förmåga förstöra varandras bilar så snabbt det bara går. I övrigt är dock Full Auto 2: Battlelines samma spel som sin föregångare, kaotisk stadsracing inklusive vapen. Fullt ös medvetenhet, med racinggenrens sämsta bilfysik.

Allt är tråkigt i Full Auto 2: Battlelines. Tyvärr. Körkänslan är hemsk, bilarna väger fortfarande ingenting och det känns allt för ofta som om man flyter ett par centimeter ovanför vägbanan. Att försöka bli bra på att köra fordonen i Full Auto 2 är meningslöst då de oftast fladdrar omkring efter eget huvud. Man uppmuntras att använda handbromsen för att kunna sladda runt kurvorna, men det skapar bara förvirring.

Vapnen känns hopplöst mesiga och även



FAKTA GRYM MUSIK

Den bästa delen av Full Auto 2: Battlelines och den enda anledningen till varför Petter inte satte ett lägre betyg är musiken i spelet som reglerar, fullständigt. Eller vad sägs om Symphony of Destruction med Megadeth, Colossal med Wolfmother, Take It Away med The Used och The Hardest Part med Stretch Arm Strong. Superb musik att knyta högupplöst plåt till med andra ord.

om det går att låsa upp fler vapenalternativ är denna del av Full Auto 2: Battlelines lika tråkig som själva bilkörningen. Tillkommer gör trista banor och ett väldigt enformigt karriärläge. Onlinedelen är lite bättre denna gång och spelet renderas i maxupplösning (1080p) vilket drar upp betyget en pinne. Men detta är fortfarande underkänt. Om Pseudo har planer för ett Full Auto 3 råder jag dem att försöka lyssna till kritiken denna gång. Please.

Petter Hegevall

BETYG 4/10

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

TRIST ARKADRACING

⊕ Högupplöst grafik, innehållsrikt

⊖ Hopplös körkänsla, tråkiga vapen, korkat upplägg



Genre **RACING**



HÖGUPPLÖST GRAFIK Precis som Ridge Racer 7 renderas Full Auto 2 i 1920x1080p vilket såklart framkallar kraftiga friterattacker. Bilduppdateringen är också bättre, mer stabil, än i det föregående spelet.



Genre **RACING**

PREMIÄR FÖR
PS3
23 MARS 2007

RIDGE RACER 7

Namco vägrar att modernisera sin tolv år gamla spelserie

Plattform **PLAYSTATION 3** Utvecklare **NAMCO BANDAI** Utgivare **NAMCO BANDAI** Premiär **23 MARS** Antal spelare **1-2** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **3**

Solen skiner, det är stekhet i luften och min sprillas nya supersportbil blänker som en välpolerad flint i den gassande sommarvärmen. Allting är som det ska med andra ord? Allting är på topp? Tyvärr inte. Jag må låta bortskämd som klagar efter att ha slickat nybyggda asfalskurvor med en röd sportbil fullpumpad på svindyr lustgas. Men jag måste. Jag bara måste.

För den olidliga slätstrukenhet som Ridge Racer 7 lider av överskuggas varken av den härliga sommarsolen eller de välbekanta bredsaddarna. Nej, detta är ett nytt spel med exakt samma spelbarhet som ett tolv år gammalt spel. Och även om det tolv år gamla spelet regerade (och fortfarande regerar) misslyckas Ridge Racer 7 ganska kraftigt med att behålla min uppmärksamhet. Det är tråkigt, förutsägbart och förbannat slentrianmässigt helt enkelt och så långt ifrån märkvärdigt man överhuvudtaget kan komma.

Upplägget liknar det i PSP-spelen med ett viktigt tillägg. Man kan nu surfa runt på vad

som bäst bör beskrivas som en karta för att där välja utmaningar/tävlingar. Nytt är också möjligheten att undvika luftmotstånd genom att lägga sig bakom en framförhängande bil (och därmed aktivera en mätare kallad "slipstream").

I övrigt är dock Ridge Racer 7 samma spel som det mycket bleka Ridge Racer 6 till Xbox 360 och en genomgående besvikelse fylld till bredden av stel spelbarhet och bleka banor.

Både Formula One och framförallt Motorstorm är betydligt bättre val om du suktar efter ett racingspel till din nyinköpta Playstation 3.

Petter Hegevall

BETYG 5/10

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

JAG HAR SOMNAT

⊕ Bredsaddarna är fortfarande lika... breda, snygg presentation

⊖ Stel spelbarhet, brist på nyheter, trist onlinedöd

GLANSIGA BILAR Ridge Racer 7 är inte fullt, men heller inte alls särskilt snyggt. I jämförelse med exempelvis Motorstorm ser Ridge Racer 7 mer ut som ett högupplöst Playstation 2-spel...



RESISTANCE: FALL OF MAN

Utvecklarna bakom Ratchet & Clank-spelen bjuder på skaplig standardaction till Playstation 3

Plattform **PLAYSTATION 3** Utvecklare **INSOMNIAC GAMES** Utgivare **SONY** Premiär **23 MARS** Antal spelare **1-2** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **16**

Genre **ACTION**



MULTIPLAYERMANI

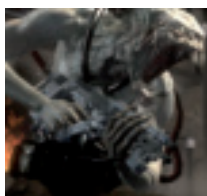
Multiplayerdelen i Resistance är tillsammans med vapenarsenalen den bästa delen av spelet. Man kan spela upp till 40 (!) spelare mot varandra över nätet och den tekniska biten lämnar ingenting att önska.

PREMIÄR FÖR
PS3
23 MARS 2007

Efter att ha regerat plattformsgenren med en hel bunt Ratchet & Clank-spel är Insomniac tillbaka med vad de själva målar upp som sitt drömspel. En ultravåldsam actionsaga om en alternativ dåtid innefattande såväl genetisk manipulerade zombie-monster som hypermoderna science fiction-vapen, smittsamma virus och utplånade allierade.

Spelaren intar rollen som Nathan Hale, fåordig amerikansk stridskavalerist som överlever hela sin pluton efter en våldsam attack av chimera-rasen. Europa står i lågor och endast en liten bit av England kvarstår för de överlägsna chimera-soldaterna att inta. Framtiden ligger i Hales händer som på egen hand förväntas stoppa chimeras raska framfart och därmed rädda världen. Typiskt standard-upplägg med andra ord, inlindat i ett typiskt standardspel som för min del sorteras i samma trötta fack som exempelvis Pariah och Perfect Dark: Zero.

Insomniac har själva sagt att de älskar actionspel, inte minst Call of Duty-serien och Half-Life-spelen. Och det märks. Resistance: Fall of Man är ett försök till att blanda Infinity Wards superba andra världskrigsepos med Valves geniala actionmästerverk. Och i vissa fall har Insomniac varit smarta, blandat snyggt och



FAKTA

RYSKA SOLDATER

Av förhandssnacket (och förhandsbilderna) att döma hade vi utgått ifrån att chimera-arméerna var utomjordingar som kommit för att invadera jorden i Resistance. Så är det dock inte. Chimera framställdes av ryssarna med hjälp av genmanipulation i början av 40-talet, och gjorde därmed så att det andra världskriget aldrig bröt ut. Gamle Adolf hade istället fullt upp med att mangla ryska monstersoldater och låt därmed judarna vara.

TIPS

SPELA ISTÄLLET

Call of Duty 3 **7/10**
PLAYSTATION 3

Inte fullt lika genialt som Xbox 360-spelet men fortfarande ett stabilt spel.



DUM & DUMMARE Chimera-rasens fotsoldater (de man dödar flest av) är tråkigt nog några av de mest korkade spelfiender vi stött på. Om det inte vore för att alla deras skott är magnetiska skulle det gå alldeles utmärkt att springa igenom hela Resistance: Fall of Man utan att bli träffad av ett enda skott, en enda gång.

lyckats väl. När ett sönderbombat torg mitt i centrala York stormas av 60 chimera och Hale tar skydd bakom en gigantisk staty är Resistance: Fall of Man lika storslaget som det är mäktigt och mixen mellan förstörd 40-talsarkitektur och utomjordisk science fiction-estetik framstår som lyckad.

Tyvärr är dock dessa stunder alldeles för få och räddar inte Resistance från att vara en axelryckning. Den främsta orsaken till detta är

bandesignen som trots vissa ljuspunkter känns olidligt platt och tråkig. Även om man besöker ett flertal olika typer av miljöer och alltid har fullt upp med att skjuta chimera-soldater är banorna planlöst utformade och skapar ofta onödigt förvirring.

Tillkommer gör det faktum att chimera är en av de absolut dummaste spelfienderna jag någonsin krigit mot. För att kompensera deras brist på intelligens har Insomniac utrustat dem

VARIERADE BANOR Striderna i Resistance tar plats i centrala London, i trånga källarutrymmen, kloaksystem och på landsbygden. På det sättet har Insomniac skapat en god variation som gör att man trots allt inte ledsnar på de enformiga eldstriderna lika snabbt som man faktiskt egentligen borde...



INTETSÄGANDE GRAFIK

I jämförelse med grafiken i exempelvis Gears of War eller Rainbow Six: Vegas är Resistance både detaljfattig, och ganska intetsägende.



ROLIGA VAPEN Det roligaste med Resistance är tveklöst vapnen som är lika uppfinningsrika som de är användbara. Roligast är puffran som skjuter ut minor i form av svampiga bollar.

med vapen som skjuter värmesökande skott. Detta gör att man aldrig går fri från fiendens eldgivning, hur snabbt och snyggt man än rör sig. En stor irritationsfaktor såklart och något som får hela upplägget i Resistance att framstå som obalanserat.

Det är därför tur att man själv utrustas med en hel drös coola vapen för att snabbt kunna eliminera de våldsamt irriterande chimera-soldaterna. Vapnen i Resistance: Fall of Man är faktiskt det jag gillar allra mest, och den enda del av det här spelet som faktiskt motiverar mig att fortsätta efter att ha skjutit ihjäl samma dumma fiende 1024 000 gånger. Här finns bland annat ett gevär som skjuter skurar av elektriska spikar, en puffra som lägger minor i form av levande kulor proppade med radioaktivt snor samt en grunka som först skjuter upp en genomskinlig sköld som man sedan kan stå



FAKTA

TRÖTT HJÄLTE

I Resistance intar man rollen som standardhjältan Nathan Hale, amerikansk fänrik som överlever en dödlig injektion av Chimera-rasens förödande dundervirus och därmed blir mänsklighetens främsta vapen mot fiendens obegränsade arméer. Hale är dock den mest okarismatiska hjälten i ett spel någonsin, trots virus-trippen.

bakom och skjuta utan att själv bli träffad av fiendernas eldgivning. Även de granater som Hale lägger vantarna på är fantastiskt underhållande. Inte minst den varianten som vid detonation slänger upp tusentals sylvassa spikar, eller den som lägger en maffig eldmatta med hjälp av ett par rediga skopor hederlig napalm.

Beträffande det grafiska är Resistance rätt snyggt om ändå inte alls häpnadsväckande. Miljöerna är relativt detaljerade och polygonmodellerna passerar väl godkänt. Dock är spelet lite för rent, lite för kliniskt grått och bjuder inte på någon vidare snygg ljussättning. Efter att ha spelat Gears of War till Xbox 360 och Motorstorm till Playstation 3 är det svårt att bli imponerad av grafiken i Resistance: Fall of Man som oftast mer ser ut som ett snyggt och högupplöst Playstation 2-spel snarare än en skryttitel till vad Sony hävdar är världens just nu mest kraftfulla spelmaskin.

Insomniacs ambitioner går inte att ta miste på. De har satsat hårt på nå samma kvalitet som inspirationskällorna Half-Life 2 och Call of Duty. Lyckas gör de dock inte även om Resistance är långt ifrån dåligt. Det är bara ett uddlöst och jämngrått standardspel.

Petter Hegevall

BETYG 6/10

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

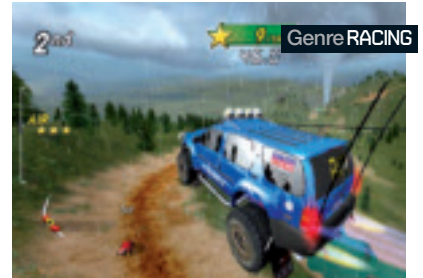
STANDARDACTION

✦ Fantastiska vapen, roliga bossar, stundtals spännande
✦ Lite för traditionellt, trist bandesign, dumma fiender...

EXCITE TRUCK

Nintendos klassiska Excite-serie tillbaka igen

Plattform **Wii** Utvecklare **MONSTER GAMES** Utgivare **NINTENDO** Premiär **UTE** **NU** Antal spelare **1-2** Testad Version **NTSC** Rek. Ålder **7**



OTROLIGA STUNTS Sanslösa vansinnesshopp på hundratals meter, brutala tacklingar av motståndare och en otrolig hastighet. Tyvärr räcker det inte för att i övrigt lyfta hafsverket Excite Truck.

Excite Truck är en ytterst fristående uppföljare till 23 år gamla Excite Bike. De släpps båda tidigt i konsolens levnad, de spelas på liknande sätt och innehåller samma vansinniga fysik. Men där slutar också likheterna, för med Wii-kontrollen förändras allt.

Tyvärr, kan jag slå fast direkt, för där Excite Bike handlade om millimeterprecision och sinnessjuk tajming handlar Excite Truck mest om yviga rörelser och en stor portion tur. Istället för motorcyklar kör man olika typer av terrängfordon i helt absurda hastigheter. Särskilt svårt blir det aldrig eftersom Excite Truck i stora drag är självspelande och den omfattande fysik-assistansen gör att man aldrig riskerar att åka ut i periferin. Det är tur med tanke på att spelkontrollen är väldigt sladdrig, och de få gånger man väl försöker sig på avancerade manövrer är det mest lotto om man lyckas eller ej.

Nå, man kan ju ha kul med ett spel ändå och lyckligtvis räddas Excite Truck från ett underkänt betyg tack vare innehållet. Här finns mängder av banor i varierade miljöer och massor av olika fordon. Dessutom kan du fokusera på att köra snabbt eller snyggt alternativt både och för den mer avancerade, vilket skapar variation.

Men Excite Truck lyfter aldrig på allvar, och jag tröttnade redan efter några timmars spelande. Dessutom är musiken det mest fasansfulla jag någonsin hört i ett spel på flera år. Lyckligtvis går den dock att stänga av.

Även om Excite Truck har sina förtjänster är det ett spel du ska leta efter i begagnat-hyllor och rea-backar. För där kommer du att hitta det snabbare än du anar.

Jonas Mäki

BETYG 5/10

Grafik 5/10 Ljud 2/10 Spelbarhet 5/10 Hållbarhet 6/10

DYRT REA-SPEL

✦ Många banor, många bilar, ursnabbt
✦ Fasansfull musik, tillkrånglad spelkontroll, hög inlärningskurva



Genre ACTION



OJÄMN GRAFIK! Grafiken i Days of the Blade är väldigt ojämn. Vissa miljöer och karaktärer är urläckerat gjorda medan andra ser ut som om de vore virkade av bristfälligt rea-garn. Skärmuppdateringen hackar och hostar också både en och två gånger under äventyrets gång.

GENJI: DAYS OF THE BLADE

Realistiska jättekrabbor får Petter att slita sitt hår...

Plattform **PLAYSTATION 3** Utvecklare **GAME REPUBLIC** Utgivare **SONY** Premiär **23 MARS** Antal spelare **1**
Testad Version **PAL** Rek. Ålder **12**

Det går inte nämna Genji: Days of the Blade utan att fnittra åt Sony-chefen Phil Harrison och Genji-producenten Bill Richs mer än lovligt puckade uttalande under fjolårets E3-mässa. Uppe på scenen, framför tusentals nyfikna speljournalister demonstrerade de spelet och medan den ene spelade skröt den andre om spelets briljans. De mest klassiska orden löd: "Som ni kan se är Genji: Days of the Blade baserat på äkta japansk historia, strider som ägt rum och realism". Samtidigt som han yttrade dessa ord slogs hans karaktär i spelet mot en av spelets bossar föreställande en nio meter hög mörklila jättekrabba.

Och även om jag gärna hade velat skratta just nu har jag sedan länge satt skratet i halsen. Jag har nämligen precis avnjutit mitt andra maratonpass med spelet och är sådär lagom ranglig i skallen.

Genji: Days of the Blade är till skillnad från det föregående spelet, Genji: Dawn of the

Samurai, en tröttsamt slarvig soppa som likt Untold Legends får mig att skämmas över hur dåliga premiärspel ibland tillåts vara.

Precis som i det första Genji-spelet handlar det om att springa omkring och slakta tusentals anstormande fiender i det feodala Japan. Hjältarna Yoshitsune och Benkei har den här gången fått hjälp av en kvinnlig karaktär vid namn Lady Shizuka. Förutom fiffig karaktärsdesign innehåller dock Days of the Blade ingenting av värde. Upplägget är olidligt enförmigt, striderna är irriterande, grafiken medelmåttig och utmaningen obalanserad.

Petter Hegevall

BETYG 4/10

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

KORRADE STRIDER

- Snyg karaktärsdesign, en del snygga miljöer
- Hemskt upplägg, värdeless spelkamera, sjukligt enförmigt

BURNOUT DOMINATOR

Dominera motorvägen en sista gång när Criterion sammanfattar de senaste fyra Burnout-spelen

Plattform **PLAYSTATION 2/PSP** Utvecklare **CRITERION** Utgivare **EA** Premiär **23 MARS** Antal spelare **1-4** Testad Version **PS2 (PAL)** Rek. Ålder **3**



Genre RACING

VANSINNESJAKT Det är inte mycket som är nytt i Burnout Dominator, men maniac-läget bidrar med lite fräsch utmaning. Det går helt enkelt ut på att samla så mycket poäng man bara kan genom att, som vanligt, bete sig som en riktig idiot i trafiken.

Vansinniga farter, motormässigt ohyfs, renodlad våldsam arkadkänsla och fullkomlig teknisk överbriljans är något som har blivit synonymt med Burnout-serien. Criterion's frenetiska arkad racing har utan tvekan pumpat nytt blod i en nästan död subgenre, och inga andra spel har på flera år kunnat komma i närheten av upplevelsen som Burnout har levererat.

Allt började på Playstation 2, och maskinen får här sitt sista riktigt stora raceingsspel. Criterion har tagit en ordentlig titt i backspegeln och lagt i överväxeln för att avsluta Playstation 2-eran i storartad stil.

I grund och botten är Burnout Dominator är mix mellan Burnout 2 och Burnout 3: Take-down. Supersnabb, hjulburen förstörelse i samma enkla och beroendeframkallande-upplägg, undersköna miljöer viner förbi som om man satt i ett jaktplan och farten får kindkötter att fladdra likt sladdrig pannkaka. Det är med andra ord, precis som vanligt. Plogbilstaktiken och den enkla boost-funktionen från Burnout: Revenge är numera slängd på sophögen, svårighetsgraden har ökats och de som de tyckte att Revenge var lagom svårt kommer med största säkerhet att finna Dominator snudd på omöjligt... precis



FAKTA
BOMB-BILEN
Att man i Dominator kan använda sin boost-mätare för att spränga sin bil i bitar efter en kollision är ett mycket välkommet inslag, och används enkelt för att utkräva hämnd för oschysst behandling.

som jag vill ha det med andra ord.

Upplägget och presentationen må visserligen vara av undermåligt snitt, men när man tvingas till den ena vansinniga undanmanövern efter den andra, allt medan man är inklad mellan två tvärläskna fiender, då är Burnout bland det bästa som finns. I ett regn av effekter i 250 kilometer i timmen i fel färdriktning, känner jag äntligen att Burnout börjar få nytt liv igen. Bandesignen är av förväntad kvalitet och bjuder på såväl asiatiska, europeiska och amerikanska innerstadsområden och lantvägar kantade med underskön natur. Bilarna är denna gång modellerade med betydligt bättre variation, och de olika klasserna ser för det mesta helt olika ut.

Burnout Dominator känns som en snygg hyllning till en grym spelserie och sammanfattar alla de tidigare spelen i serien på ett trevligt sätt. Jag saknar onlinedelen, och crash-läget... men har fortfarande väldigt roligt med Burnout Dominator.

Jesper Karlsson

BETYG 8/10

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

SNYGG KROCKFEST

- Utmanande, ursnabbt, ursnyggt, lika frenetiskt som alltid
- Saknar crash-läget och onlinedelen

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

Petter är svårt beroende av sandbruna stadsmiljöer och hypermoderna automatkarbinner... igen

Plattform **XBOX 360** Utvecklare **RED STORM** Utgivare **UBISOFT** Premiär **9 MARS** Antal spelare **1-16 (ONLINE)** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **16**

Genre **ACTION**



DÖDA SPÖKEN I Ghost Recon Advanced Warfighter 2 kan man agera sjukvårdare om någon blir skjuten. Detta bidrar dock till en viss obalans då endast spökarna kan använda denna funktion och inte rebellererna. Det märks tydligt under multiplayermatcherna då det är svårt för 16 rebeller att vinna över 16 snudd på odödliga spöken som bara reser sig från det döda.

inbyggt stöd för att bilda klaner, samt ett gäng andra roliga speltyper.

Tyvärr går det dock fortfarande inte att spela igenom huvudäventyret med en kompis utan man får istället nöja sig med ett gäng specialuppdrag om man vill nyttja co-op-delen i Ghost Recon Advanced Warfighter 2.

Tillkommit har även en funktion för att agera sjukvårdare vilket gör att man när som helst då en lagkamrat blir skjuten under en multiplayermatch kan hela honom och därmed snabbt göra honom stridsduglig igen. Häri ligger en viss obalans som jag har svårt att ignorera, men i övrigt är nyheterna i Ghost

Recon Advanced Warfighter 2 väldigt välkomna. Med smartare artificiell intelligens och nya multiplayermöjligheter är detta ett givet köp för alla som gillade det första spelet. Det är dock mer av det goda och absolut ingen större evolution av en grym spelserie...

Petter Hegevall

REYGE 8/10

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

BERÖENDEFRAMKALLANDE

■ Bra spelkontroll, sanslöst roligt i multiplayer, snygg grafik
■ Inga jättenyheter, stundtals obalanserat



FAKTA

MEXIKO 2014

I Ghost Recon Advanced Warfighter 2 fortsätter Scott Mitchell och hans spöken att försöka stabilisera det oroliga läget i Mexiko där regeringen nu startar krig mot rebellererna. Mitchell och hans män har i uppdrag att försvara USA mot ett eventuellt angrepp och hamnar därmed mitt i de värsta stridigheterna.

TIPS

SPELA ÄVEN

Rainbow Six: Vegas 8/10
PC/PLAYSTATION 3/XBOX 360

Trots smärre irritationsmoment är Tom Clancys poliser coolare än någonsin då de intar Sin City.

Jag fann det oerhört svårt att få nog av Ghost Recon Advanced Warfighter. Ubisofts oförlåtande stadskrig var ett briljant actionspel som snabbt blev ruskigt beroendeframkallande. Jag spelade det oavbrutet i nästan ett helt år innan jag lät Rainbow Six: Vegas ta dess plats. Men nu är jag där igen, fast i Ghost Recon-träsket igen - och jag älskar varje sekund av det.

Den största och kanske enda egentliga svagheten med det första spelet var hur nedbantad onlineläget trots allt kändes, framförallt grafiskt. Detta har uppenbarligen varit Ubisofts första prioritet att spela Ghost Recon Advanced Warfighter mot ett gäng kompisar online, är en mycket läcker upplevelse. Grafiken är nästan i samma klass som i själva äventyret och det nya spelläget Helikopter Hunt är ren och skär actionextas. Med raketgevär och hypermoderna automatkarbinner ska man under en begränsad tid skjuta ned ett visst antal helikoptrar. En svår uppgift som kräver samarbete och god kommunikation inom laget.

En annan nyhet i onlineläget i Ghost Recon Advanced Warfighter 2 är att de nu finns



VIRTUA TENNIS 3

Sega är fortfarande den digitala tennisens mästare även om PS3-spelet saknar onlineläge

Plattform **PLAYSTATION 3** Utvecklare **SEGA** Utgivare **SEGA** Premiär **23 MARS** Antal spelare **1-2** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **3**

Ville jag vara elak, vore det enkelt att säga att Sega bara tagit Virtua Tennis 2, putsat upp grafiken, slängt in några nya spelare, några nya spelsätt och sedan paketerat om det som Virtua Tennis 3. För faktum är att det inte är särskilt långt ifrån sanningen, vilket Sega villigt själva erkänner. Men hur jag än vrider och vänder på det, kan jag inte få det till något negativt.

Tvärtom betyder det att jag får ett topptrimmat tennis spel som precis alla instinktivt tycks gilla i samma sekund som de greppar handkontrollen. Till skillnad från i exempelvis Top Spin är ingenting tillkrånglat. Här finns inga supermätare och endast ett minimum av knappar används. Det utan att Sega tullat det minsta på spelbarheten som tar ett ögonblick att lära sig, men bokstavligen talat ett liv att bemästra. Virtua Tennis 3 ger mig känslan av att handkontrollen är en direkt förlängning av min tennisarm, precis som ett sportspel ska kännas.

Till skillnad från föregångarna, som i alltför hög grad var arkadspel för hemmabruk, har Sega sett till att bygga ut med alla de funktioner man kan förvänta sig i ett modernt sportspel. Därför finns möjlighet att spela



HÖGUPPLÖST! Virtua Tennis 3 är ett av de första spelen att stödja 1080p, vilket gör detaljrikedomen helt enorm om du har en TV som stödjer det. Tyvärr är animationsarbetet inte rakt igenom klockrent.

FAKTA

TILT-TENNIS

Virtua Tennis 3 går att spela med tiltfunktionen i PS3-handkontrollen. Genom att luta den springer din spelare över planen och när man höjer eller sänker den slår man bollen. Idén är såklart god, men i ett tennis spel med millimeterprecision resulterar det i ett haveri utan dess like.

matcher på flera set, licensierade turneringar och även en hel del minispel. Även om det fortfarande är lite mindre innehåll än vad jag hoppats på, så är det helt klart ett steg i rätt riktning.

Bland de spelmässiga förbättringarna märks att Sega, arkadursprunget till trots, strävat lite mot mer realism än tidigare Virtua Tennis-spel. Därför kan inte din spelare leverera otagbara dundersmashar när han slänger sig, utan sådana returter blir istället lösare och även svårare att

placera. Dessutom tar det mer tid för dina spelare att resa sig upp om de tvingas kasta sig efter en boll. Slagen är också mer balanserade, inte minst lobbarna, och det är långt svårare att vinna en boll där man hamnat i underläge.

Det enda jag egentligen saknar i Virtua Tennis 3 är det det grymma onlinestödet som finns i Xbox 360-versionen men inte i Playstation 3-upplagan. Att spela tennis mot en inte alltför trovärdig datormotståndare är inte roligt i all evighet och en andra handkontroll rekommenderas därför till den som vill få ut maximalt av spelet. I övrigt är det bara att kapitulera för att Sega som hela tiden lyckas hålla skyhög kvalitet på sina tennis spel, och dessutom förbättra allt till varje ny del. Virtua Tennis 3 är så bra som digital tennis kan bli för tillfället, och Top Spin 2 har redan förpassats från centercourt till åskådarplats.

_Jonas Mäki

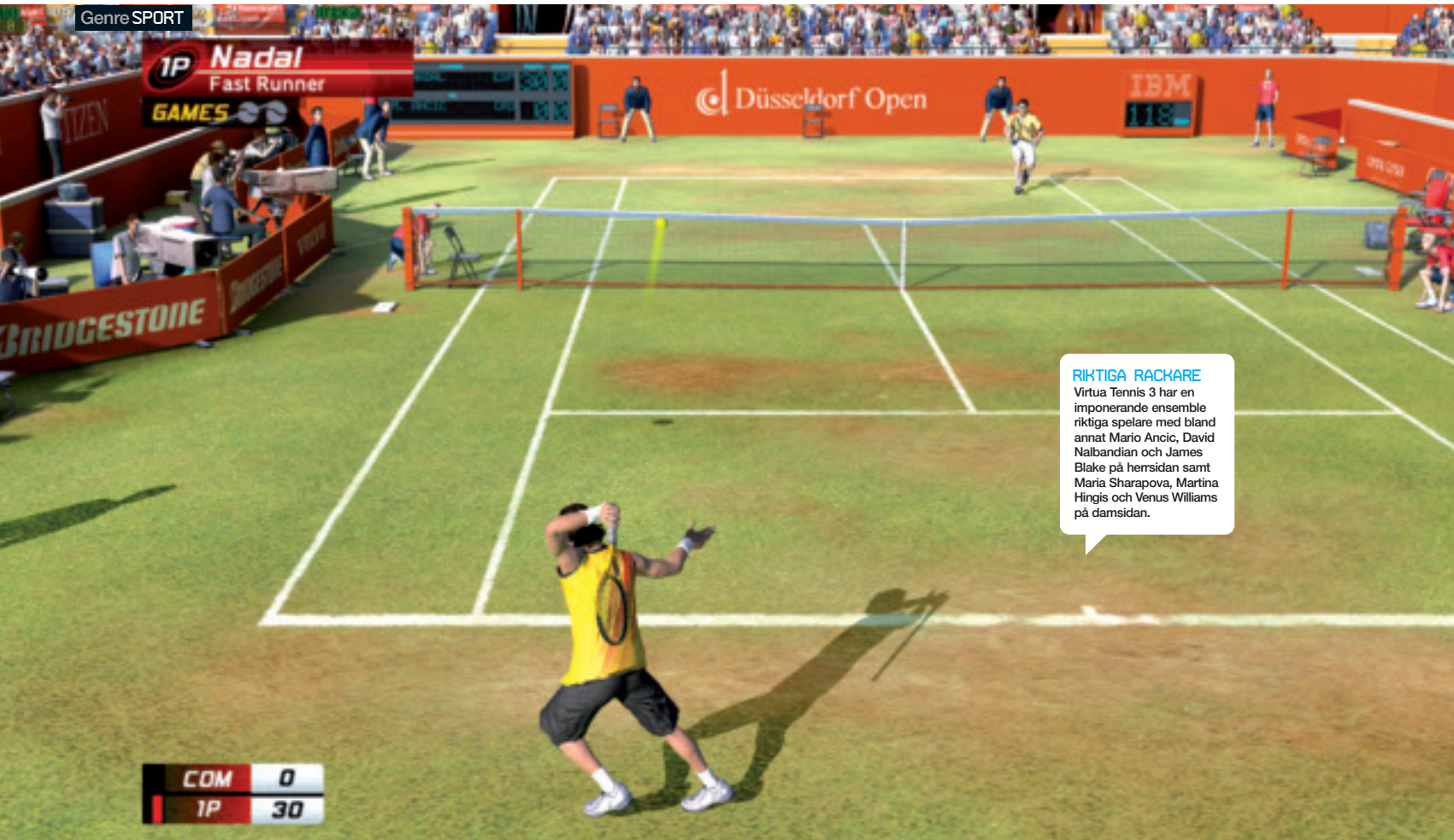
DETVG 8/10

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

GRYM. HOPPSMASH!

⚡ Perfekt spelkontroll, intuitivt, många licensierade spelare
❌ Saknar onlinestöd, torftig artificiell intelligens

Genre **SPORT**



RIKTIGA RACKARE

Virtua Tennis 3 har en imponerande ensemble riktiga spelare med bland annat Mario Ancic, David Nalbandian och James Blake på herrsidan samt Maria Sharapova, Martina Hingis och Venus Williams på damsidan.

XBOX 360-VERSIONEN Xbox 360-versionen av Virtua Tennis 3 är mer innehållsrikt Playstation 3-upplagan. Detta då det kommer att innehålla ett maffigt onlineläge. Xbox 360-versionen recenserar vi på www.gamereactor.se.

BULLET WITCH

Endast en kvastförsedd häxa kan rädda världen

Plattform **XBOX 360** Utvecklare **CAVIA INC** Utgivare **ATARI** Premiär **UTE** **NU** Antal spelare **1** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **16**

Genre **ACTION**



HÄXMASTARE Häxan Alicia lär sig snabbt att använda sina magiska krafter och kan åkalla både åska och stormar.

Jag har spelat actionrökare med ockulta undertoner förr, jag har räddat Jorden undan förintelse ett hundratal gånger, jag har njutit av mängder av spel med stilig science fiction-inramning och en häxa i huvudrollen är inget nytt. Läger man däremot ihop allt det där får man ett lovande koncept, och byter man dessutom ut häxans kvast mot ett gigantiskt skjutvapen känns det faktiskt riktigt roligt.

Bullet Witch är inte helt olik Lost Planet: Extreme Condition i sitt upplägg. Spelkontrollen är liknande, de linjära banorna likaså och de har båda samma närmast parodiskt stora mängd fiender. Vart du än styr häxan Alicia liksom bara väller monster fram, vilket gör att du får motionera avtryckarfingret en hel del.

Det går dock ganska fort att tröttna då fienden inte tycks ha något särskilt mål, annat än att se onda ut. De står lagom hjärndött på rad medan man slaktar dem i tur och ordning. Det tär även på svårighetsgraden en hel del och först efter ungefär halva spelet finner sig en riktig utmaning.

Det är en kvalitetsmässigt blandad kompott utvecklarna Cavia slängt ihop. Bullet Witch känns medelmåttigt mest hela tiden, men glimmar mellan varven till med sinnessjukt häftiga strider som gör att man nästan tappar hakan. Dessutom uppgraderas både Alicia och hennes vapen kontinuerligt, och de häxkrafter man så småningom besitter skulle göra självaste Gandalf grön av avund.

Sammantaget är Bullet Witch ett ganska medelmåttigt hopkok av ytterst traditionella actionsekvenser. Tack och lov finns de där små extra häftiga momenten som ändå lyckas göra Bullet Witch värt att spela, men mycket mer än så är det heller inte. Häxan med kulorna är en skaplig sådan, med andra ord.

Jonas Mäki

BETYG 6/10

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

SKAPLIG TROLLPACKA

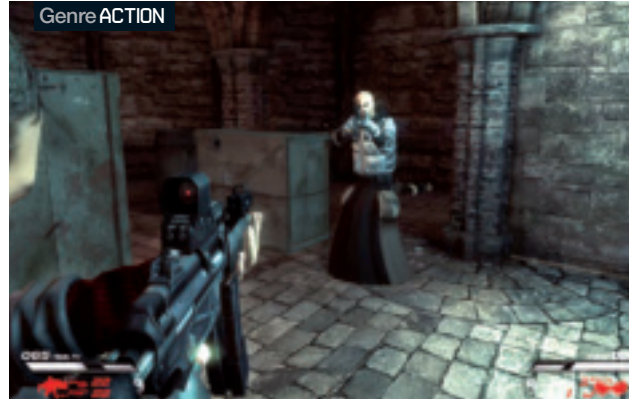
■ Grymma bossar, häftiga besvärjelser, bra fysik
■ För enkelt, dålig artificiell intelligens, aningen enformigt

INFERNAL

Gamla testamentet möter Deus Ex i Metropolis heta actionrökare

Plattform **PC** Utvecklare **METROPOLIS** Utgivare **PLAYLOGIC** Premiär **UTE** **NU** Antal spelare **1-8** Testad Version **GULD** Rek. Ålder **16**

Genre **ACTION**



ARGA MUNKAR Munkarna i Everlight är välorganiserade och beväpnade till tanderna. Man måste använda både sina vapen och sina övernaturliga krafter tillsammans.

Utsparkad från himlen är den tidigare ängeln Ryan Lennox vilsen, arg och sårbar. När han får ett erbjudande från gamle hederlige Belsebub tvekar han inte många sekunder. Har man en gång smakat på de övernaturliga krafterna är det svårt att vara utan dem. Hans upptäckter i himlen om att guds högra hand egentligen var ond och planerade att överta världen får han nu istället nyttja i sin kamp för rättvisa som djävulens egen bödel.

Klyschigt och töntigt? Check. Actionsliskt och korkat? Check. Fortfarande coolt för den som gillar övertydlig symbolik och överdriven science-fiction blandat med postapokalyps och cyberpunk? Absolut.

Infernal utspelar sig i en Blade Runner-doftande framtid där himmel och helvete mer



1 FAKTA

SUPERKRAFTER

Superkrafterna som djävulen skänker Ryan efter äventyrets gång påminner om de färdigheter man använde sig av i spelen Second Sight och Psi-Ops. Ryan kan bli osynlig, modifiera sina vapen och teleportera sig själv för att på så sätt enklare kunna öppna igenbomrade dörrar.

liknar multinationella företag å la Deus Ex än något taget ur det gamla testamentet. Everlight och the Abyss är de nya namnen på himlen och helvetet och till sin hjälp har de cyborgmunkar och djävulsspioner.

Infernal är ett rätt traditionellt actionspel sett ur tredjepersonsperspektiv där skjutandet kryddats med övernaturliga krafter. Ryan blir efterhand starkare och starkare ju djupare djävulens klor sjunker in i honom. Ryan kan inte bara ta nedskjutna fienders ammunition utan också deras själar och därigenom få tillbaka förlorad hälsa. Teleportering och helveteseld är andra smaskiga saker som Ryan lär sig allt eftersom. Ljus och mörker är andra viktiga element. När Ryan befinner sig i en mörk källare så fylls manamätaren och han kan åter släppa lös helvetet. Kommer han i närheten av en kyrka eller liknande så töms krafterna snabbare än jag hinner säga Fader vår. Även om vissa detaljer, som ljudet och mellansekvenserna känns budgetstämplade så är Infernal faktiskt en otippad liten actionpärla. Förvänta dig inget Splinter Cell-djup utan istället snygg och snabb djävulsaction med en grafik som både är välbesläktad och lättkörd... även på en lite äldre dator.

Martin Forsslund

BETYG 7/10

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

COOL ACTION

■ Lättillgängligt, varierat, läckert designat med bra teknik
■ Tråkigt ljud, fula mellansekvenser



KLAR FÖRBÄTTRING

Infernal är ett klart bättre spel på alla punkter än Metropolis förra titel; Soldier Elite. Det belönades med betyget 3/10 av Gamereactor då det begav sig med motiveringen "riktigt riktigt dåligt".

DJÄVULSKA STRATEGIER Ryan får fler och fler krafter under äventyrets gång. Infernal Vision är en av de mer användbara då man enkelt kan hitta gömda källor med manakraft och hälsa. Att man också kan leta rätt på hemliga koder och se var fienderna gömmer sig med den är en trevlig bonus.



SNYGGT ANFALL

Grafiken i Tiberium Wars är snygg, tydlig, detaljerad och effekterna är av absolut toppklass, men man kan inte zooma in sådär oerhört nära varje enhet som i exempelvis Ground Control II.



COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

Westwoods klassiska framtidskrig återvänder med en fräsch doft och charmig nostalgi

Plattform PC (XBOX 360-VERSIONEN SLÄPPS 11 MAJ) Utvecklare EA Utgivare EA Premiär 28 MARS Antal spelare 1-8 (ONLINE) Rek. Ålder 16

Det är något speciellt med att härska över en hel armé enbart med fingertopparna. Du är inte bara en fotsoldat som på egen hand ska avgöra ett krig utan du är härföraren med kontroll över krigets förlopp. Du har den strategiska överblicken, men ändå kontrollen över minsta infanterist.

Du skickar ut spioner för att rekognoscera, planlägger sedan din strategi och rustar upp din armé för att slutligen med full kontroll



FAKTA

KRIGSHISTORIA

Året är 2047 och stridigheterna mellan brödraskapet Nod och GDI har avtagit drastiskt medan tiberium spritt sig över 80 procent av jordens yta. De delar som ännu är oskadda skyddas av GDI, medan brödraskapet vuxit sig starkt i de områden där människor fortfarande kan bo trots tiberiumet. I en överraskande attack skjuter Nod ner GDI:s högkvarter som ligger i omloppsbanan runt planeten och det tredje Tiberium-kriget tar sin början...

marschera in i fiendebasen för ett avgörande slag. Allt når sitt klimax i det ögonblick du inser att fiendens här vacklar och att du kommer att gå vinnande ur striden. Bara det sista städarbetet återstår och för mig är det en stund av total lycka.

Command & Conquer har alltid varit min favoritserie i realtidsstrategigenren och kommer så att förbli även efter denna del. Det tredje kapitlet i Tiberium-serien följer troget samma recept som de äldre spelen och levererar precis det som jag hade förväntat mig. Ett strategispel som är en logisk fortsättning på arbetet studion gjorde med Command & Conquer: Generals och Slaget om Midgård-spelen. Det spelar faktiskt inte så stor roll att jag känner igen det mesta sedan tidigare, då allt är så välgjort och välsmakande.

Det har aldrig funnits någon diplomati eller strategiska grepp som teknologier eller alltför långsiktigt planerande i Command & Conquer. Det handlar om action och strider, även om ett

visst mått av strategi knappast skadar. Det kan handla om att gömma en krypskytt i en av de högsta byggnaderna i staden samt att bygga upp en mångsidig armé som klarar av de olika former av attacker som fiendesidan kan tänkas ha planerade.

När det kommer till utseende i Command & Conquer: Tiberium Wars har utvecklaren kommit en bra bit sedan Slaget om Midgård 2. Speciellt är det effekterna som i många fall är riktigt läckra, reflektioner i den våta asfalten och värmedimman som en jetmotor lämnar efter sig. Alla dessa små detaljer bidrar till en mycket polerad grafisk upplevelse.

Första gången jag träffade producenten för Command & Conquer: Tiberium Wars, Mike Verdu, när han avslöjade att spelet skulle innehålla en tredje, då okänd fraktion, kunde jag knappt hålla mig från att skrika rakt ut av upphetsning. Den gången ville han inte avslöja något om nykomlingarna, men det räckte för att min hjärna skulle arbeta för högttryck med att

**VILKEN INRAMNING**

Med säker grafik, härligt retroinspirerade mellansekvenser och en bakgrundshistoria som slår det mesta i strategivåg på fingrarna är Tiberium Wars en välpolerad skatt av tillgänglig actionstrategi.

SUPERTAJT SPELKONTROLL På samma sätt som i Relics Company of Heroes kan man nu förstöra det mesta av omgivningarna. Det känns alltid givande att artilleribomba ett hus till smulor där en extra målmedveten fiendegrupp mosat ett antal av dina infanterister.

fantisera vad det skulle handla om. Avhoppare från brödrskapet eller en gerillagrupp motsvarande GLA i Generals kanske? Nej, så blev det inte alls och jag tänkte alldeles för småskaligt. Tillhör du den skara spelare som inte vill veta sånt här i förhand är det nog bäst att du slutar läsa nu och hoppar över några rader. Den tredje fraktionen utgörs nämligen att ett gäng besökare från yttre rymden. För mig känns det som ett aningen märkligt val och även om de är väldigt läckert designade och väl inskrivna i handlingen förblir jag skeptisk. Det påminner om när jag skrev invecklade berättelser i skolan och ändå sättet att avsluta det hela på ett vettigt sätt var att huvudpersonen fick vakna upp av att väckarklockan ringde. Allt var bara en dröm.

Rymdvarelserna är annars ena riktigt sega

**FAKTA****IRONSIDE CHEFAR**

Michael Ironside spelar GDI-generalen Jack Granger i mellansekvenserna i Command & Conquer 3: Tiberium Wars och bättrar på sin redan hysteriskt coola kulturstatus. Förutom Jack Granger är Ironside även känd i spelsammanhang som den snudd på kriminellt coola rösten till Sam Fisher i Ubisofts Splinter Cell-spel...

jävlar, om ni ursäktar språket, att spela mot. Man skulle kunna likna dem vid högteknologiska versioner av de odöda i Warcraft-spelen. Utöver dessa är allt sig likt mellan brödrskapet Nod och GDI. De ligger rejält i luven på varandra och vi får återstifta bekantskapen med klassiker som mammoth tank, ion cannon och obelisk tower of light.

Självfallet är även de tontigt charmiga mellansekvenserna, mer framträdande och påkostade än tidigare med en rad mer eller mindre kända skådespelare som Josh Holloway (Lost) och Michael Ironside (Starship Troopers). Naturligtvis handlar det inte om produktion i Hollywoodklass, men det finns en charm gammaldags varm känsla som får mig att minnas den tid då filmade mellansekvenser var vardagsmat i spelvärlden.

Tiberium Wars är precis det som alla fans av serien önskat sig. Mer av samma klassiska ingredienser som fått oss att spela Command & Conquer under det senaste decenniet. Det är fulldukat med dokumentärer, rapporter och mängder av godis från det science fiction-universum som byggts upp kring serien. Är du en inbiten fan av serien kan du gott lägga till en pinne på mitt betyg för den här åttan är mycket stark.

Carl Thomas Aurum (Gamereactor Norge)

BETYG 8/10

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

FRÄSCH NOSTALGI

- ✓ Läcker grafik, massivt speluniversum, härligt speltempo
- ✓ Få nyheter, sega utomjordingar



MYSTISKA GRÖNA STENAR Är tiberiumet utsänt från yttre rymden för att sakta men säkert förändra vår planet och förbereda den för en utomjordisk invasion och kolonisering?

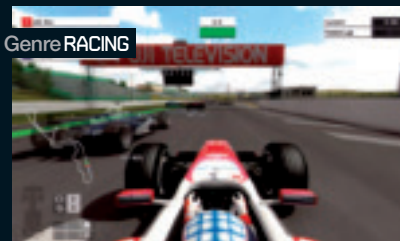
FORMULA ONE

Stilig F1-simulator med bra upplägg och grym fysik

Plattform **PS3** Utvecklare **SONY** Utgivare **SONY**

Premiär 23 MARS Antal spelare 1-8 Testad Version PAL

Rek. Ålder 3



Genre **RACING**

SNYGG GRAFIK Grafiken är väldigt bra. Bilmodellerna är ursnygga och vädereffekterna imponerar.

Trots att jag älskar de flesta former av motorsport övergav jag Formel 1-cirkusen för flera år sedan då allting helt plötsligt handlade om Ferraris stora plånbok och Schumachers överlägsenhet. Under de senaste två säsongerna har jag dock fått upp intresset för världens mest exklusiva motorsport och slaviskt följt den hettevrade Alonso genom såväl triumfer som besvikelser.

Det var främst därför som jag för första gången sedan releasen av Grand Prix 4 faktiskt såg fram emot att spela ett F1-spel då Sonys Formula One till Playstation 3 anlände på redaktionen.

Till skillnad från de tidigare två årens upplagor av den årligt återkommande licensen är Playstation 3-spelet mer av en seriös simulator än tidigare och lägger fokus på inlärning, tålmod, och strategi snarare än omöjliga omkörningar och cool meny-musik. Sony har tjuvkikat en hel del på hur Gran Turismo-spelen är strukturerade och lånat ganska friskt. I Formula One är man i princip chanslös om man inte först genomgår det förvånansvärt omfattande träningsläget innan man kastar sig ut på banan. Det gäller att lära sig skillnad på när bilen överstyr och understyr, hur olika inställningar beträffande downforce påverkar bilens egenskaper och vilken strategi beträffande däckval och pit-stop som är mest framgångsrik beroende på vilken bana man ska tävla på.

Formula One bjuder på ett väl genomtänkt upplägg som definitivt lockar till merspel. Körkänslan är väldigt bra, fartkänslan ännu bättre och fysiksystemet bidrar till en grym känsla av tyngd och framförallt friktion. För dig som letar en lättsmält och förlåtande racingupplevelse är Motorstorm självklart ett vettigare alternativ. Men om du, som jag, vill bli riktigt utmanad, är Formula One till Playstation 3 ett klockrent val.

Petter Hegevall

BETYG 8/10

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

ALONSO OCH JAG

- ✓ Grymt upplägg, snygg grafik, välvägd spelkontroll
- ✓ Oförlåtande, svag ljussättning



Genre STRATEGI



STORA SOM HÖGHUS! Många av enheterna i Supreme Commander är oftast stora som höghus. Tyvärr når inte känslan av att styra en massiv jätteamé riktigt fram dock.

SUPREME COMMANDER

Fler stridsvagnar än vi kan räkna till... och alla är våra

Plattform **PC** Utvecklare **GAS POWERED GAMES** Utgivare **THQ** Premiär **UTE** NU Antal spelare **1-8**
Testad Version **GULD** Rek. Ålder **12**

Supreme Commander vänder sig främst till den initierade strategi-fanatikern. Fokus ligger på snabb och obönhörlig strid med en mängd olika typer av enheter.

Gas Powered Games har nästan lyckats knyta samman strategisacken den här gången, men snubblar en aning på mållinjen. Spelets huvudnummer är det stora antalet enheter och de massiva kartorna. Vad man inte riktigt jobbat igenom är ett bra och intuitivt sätt att kontrollera en armé bestående av 500 land-, luft och sjöenheter.

Smarta hjälpmedel finns dock. Bäst är möjligheten att med mushjulet zooma ut från

en mycket detaljerad nivå och ut så att man ser hela kartan. Enheterna är då ersatta av små ikoner som gör det lätt att få en bra överblick. Supreme Commander är ett bra strategispel men dock inte utan problem. Har du befälsambitioner bör du dock helt klart ta en närmare titt.

Martin Forsslund

BETYG 7/10

Grafik 6/10 Ljud 6/10 Spelbarhet 6/10 Hållbarhet 9/10
STORT OCH UTMANANDE

Utmanande, innehållsrikt, omfattande strider
Primitiv grafik, onödigt krångligt gränssnitt

GHOST RIDER

Nicholas Cage mordiska motorcykeldemon är här

Plattform **PS2/PSP** Utvecklare **CLIMAX**
Utgivare **TAKE 2** Premiär **UTE** NU Antal spelare
1 Testad Version **PAL** Rek. Ålder **12**



Genre ACTION

MOTORCYKELRACING! Mellan banorna får man chansen att köra Ghost Riders helvetesmotorcykel...

Lagom till Ghost Rider-seriens 35-årsjubileum kommer en svindyr Hollywood-film och ett actionspel baserat på den eldiga motorcykelknuten.

Till skillnad från hur det brukar vara med filmlicensspel är Ghost Rider inte utan förtjänster, utan en godkänd God of War-kopia. Och det är sannerligen inte det sämsta. Med sin trogna kedja smiskar man fienden i småbitar och gör brutala kast. Visst, spelkontrollen är inte särskilt finslipad och det saknas helt klart variation, men det hjälps upp något av att man hela tiden får fler och fler tillgängliga attackerna.

Trots att Ghost Rider är ett ytterst medelmåttigt actionspel, känns det ändå som bättre än det absoluta bottenapp jag räknat med. Att flänga runt som en brinnande MC-knutte är en godkänd spelupplevelse, trots allt.

Jonas Mäki

BETYG 5/10

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

Adrenalinstinna strider, rolig motorcykelracing
Enformigt, störiga ljud effekter, tveksam spelkontroll

DEF JAM: ICON

Pösiga rapstjärnor som slår varandra blodiga...

Plattform **PS3/X360** Utvecklare **EA**
Utgivare **EA** Premiär **23 MARS** Antal spelare **1-2**
Testad Version **PS3 (PAL)** Rek. Ålder **15**



Genre FIGHTING

HIP-HOP-SMISK Big Boi och T.I. smiskar på varandra i det sämsta Def Jam-spelet hittills...

Jag är väl så oäkta som man kan bli. Jag är kritvit, älskar julkorv och lever i ett konstant insnötat Norrland. Det är rätt långt bort från soliga Kaliforniens vilda rap-dueller, pimpade low-riders och guldänder... om jag säger så.

Därför är det väl själva fan att just jag skulle tvingas recensera senaste upplagan i den obönhörligt transiga Def Jam-serien. Men så blev det.

Def Jam: Icon är precis som det föregående spelet ett slagsmål innehållande rapstjärnor som Luda, T.I., The Game, Big Boi med flera. Man slåss i förorten, på nattklubben och utanför bensinstationen och spelsystemet är en mix mellan Dead or Alive och Fight Night Round 3. Tyvärr är dock spelkontrollen fullständigt värdelös och hela attityden i spelet känns påklipptat superkommersiell och inte alls särskilt "äkta" eller "bad".

Petter Hegevall

BETYG 4/10

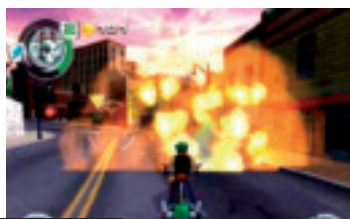
Grafik 8/10 Ljud 7/10 Spelbarhet 3/10 Hållbarhet 3/10
KASS GANGSTERFIGHT

Fiffigt utformade miljöer, bra grafik
Avskryvad spelkontroll, fäligt påklipptat attityd

BIKER MICE FROM MARS

Kloakluktande råttor på usla motorcyklar...

Plattform **PS2** Utvecklare **CREAT STUDIO**
Utgivare **GAME FACTORY** Premiär **UTE** NU Antal spelare
1 Testad Version **PAL** Rek. Ålder **12**



Genre ACTION

TURTLES? Biker Mice var en av många Turtles-kopior och fick förstås egna leksaker, TV-serier och sånt.

Det är inte ofta man stöter på spel som är rakt igenom överusla men Biker Mice from Mars är ett sådant. Att presentationen är vidrigast tänkbara med filmsekvenser som animerats av en senil hamster är kanske försvarbart, men att ett spel som fokuserar så mycket på racing har världens sämsta körkänsla är oförläpigt.

Spelet saknar helt kollisionshandtering och om man kör in i något händer helt enkelt ingenting förutom att man stannar och spinner på stället. Lägg sedan till ett uselt automatsikte som aldrig fungerar, slumpmässig bandesign, hemsk dialog som inte var cool ens i början av 90-talet och du har ett av de sämsta spelen jag någonsin haft nöjet att skratta rätt åt.

Mikael Sundberg

BETYG 1/10

Grafik 2/10 Ljud 1/10 Spelbarhet 1/10 Hållbarhet 1/10
GENOMRUTTET

Verkligen ingenting
Usel grafik, uselt ljud, världens sämsta spelkontroll

METAL SLUG ANTHOLOGY

Sju bärbara actionfester i ett prisvärt paket

Plattform **PSP** Utvecklare **SNK PLAYMORE**
Utgivare **IGNITION** Premiär **16 MARS** Antal spelare
1-2 Testad Version **PAL** Rek. Ålder **12**



Genre ACTION

METAL SLUG Spelets titel kommer från den lilla enmansstridsvagnen Metal Slug Super Vehicle-001.

Metal Slug-serien har funnits i tio år och ändå är de sju spelen praktiskt taget identiska. Samtliga spel bjuder på samma sidscrollande actionfest proppade med smaskig pixelperfektion. Metal Slug-spelen liknar inget annat och detaljerna är fortfarande imponerande. Lägg sedan till gigantiska bossar och ett ibland hysteriskt tempo så har du ett strålande actionpaket.

Metal Slug Anthology är toksvårt, som sig bör. Jag får trycka på continue ungefär fyrtio gånger per spel och det tar några timmar att ta sig genom varje. Ibland känns kontrollen lite för seg för att man ska ha en sportslig chans, men det gör inte så mycket. Metal Slug är en rolig orgie i förstörelse och att få sju spel till priset av ett är generöst.

Mikael Sundberg

BETYG 7/10

Grafik 8/10 Ljud 7/10 Spelbarhet 8/10 Hållbarhet 7/10
ACTION I MASSOR

Härligt detaljerad grafik, svårt och massvis av banor
Långa laddningstider, lite väl oförläpande

NBA STREET HOMECOURT

EA laddar på med massor av oväntade förändringar

Plattform **PLAYSTATION 3/XBOX 360** Utvecklare **EA** Utgivare **EA** Premiär **23 MARS** Antal spelare **1-4** Testad Version **PLAYSTATION 3 (PAL)** Rek. Ålder **3**

Jag trodde att EA skulle göra det lätt för sig. Uppgradera grafiken, tillsätta någon ny bana och ett par nya spelare. Men jag hade fel. För när NBA Street nu för första gången gör debut till den nya generationens spelkonsoler är det ett nytt spel, där förändringarna är mer omfattande än förväntat.

NBA Street Homecourt är ett smart uppbyggt spel. Det är nu mycket lättare att utföra spelets alla trick, då de utförs via två knappar istället för fyra. Och medan detta gör det betydligt enklare för ovana Street-spelare att snabbt lära sig grundprincipen finns det nog mycket djup i det här spelet för att gamla baskettorskar som undertecknad ska bli

sittandes i timmar.

Omgjord spelkontroll, omgjort tricksystem omgjort dunk-system, omgjort game breaker-system. NBA Street Homecourt känns i mångt och mycket som ett nytt spel och ett bra spel, rakt igenom. Det som däremot inte imponerar lika mycket är det grafiska som känns undermåligt om ändå inte alls fult.

—Petter Hegevall

BETYG 7/10

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

SLAMDUNK! DA FUNK!

- Bra spelkontroll, innehållsrikt, väldigt roligt på fyra spelare
- Medelmåttig grafik, yxiga animationer



SLAMDUNK! Homecourt innehåller en hel del förändringar i jämförelse med det förra spelet. Bland annat har man nu inte flera olika knappar för att dunka, utan enbart en knapp. Det handlar istället om hur länge man kan hålla knappen intryckt och vilken spelare man använder sig av.

FUZION FRENZY 2

Välkommen till tidernas gapigaste lekprogram...

Plattform **X360** Utvecklare **HUDSON** Utgivare **MICROSOFT** Premiär **UTE NU** Antal spelare **1-4** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **7**



Genre PARTY

SUPERFULT! Fula figurer iförd spandex och smaklöst grälla bakgrunder utgör stommen i Fuzion Frenzy 2.

Temat är japansk lekshow där du och tre av dina vänner får möta varandra i 45 olika minispel. Dessa kan gå ut på att trycka på knappar så snabbt som möjligt, olika typer av race eller varianter av herre på täppan. Hysterin är säkert total.

Idén är kul och jag älskar normalt minispel. Men det mesta går tyvärr fel i Fuzion Frenzy 2 där för många grenar är dödstrista medan många andra är för svåra. Därmed försvinner party-känslan snabbt och det blir inte precis bättre av den migränframkallande kommentatorn som kvalificerar sig som den mest irriterande i spelhistorien.

Vill du spela partyspel till Xbox 360 är valfriheten som bjuds på Xbox Live Arcade fortfarande det bästa alternativet.

—Jonas Mäki

BETYG 4/10

Grafik 4/10 Ljud 2/10 Spelbarhet 5/10 Hållbarhet 4/10

HEMSK FEST

- Godkänt Xbox Live-stöd, många minispel
- Svårspelat, katastrofalt ljud, för många trista grenar

SID MEIER'S PIRATES!

Den odödliga klassikern debuterar i bärbar form

Plattform **PSP** Utvecklare **FULLFAT** Utgivare **TAKE 2** Premiär **16 MARS** Antal spelare **1-4** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **12**



Genre ÄVENTYR

HANTIGA PIRATER Grafiken i Pirates till PSP imponerar inte, men den är åtminstone funktionell.

Sid Meiers klassiska pirat-äventyr finns nu även till PSP i en konvertering imponerande trogen förlagan. Upplägget är identiskt med den version som släpptes till PC för några år sedan och låter dig helt fritt äventyra i Karibien.

Vill du ägna dig åt fredlig handel, kriga för fullt, leta efter skatter eller kanske flörta med guvernörens dotter? Valet är ditt och spelet är väldigt lättstamt man samtidigt engagerande... ett tag. Sedan märker man att det mesta är likadant och rätt slumpmässigt. Jag råkade på superskurken, spöade honom och tog hans superskepp efter någon timme, och sen kunde jag meja ner spanska galleoner för glatta livet. Men piratlivet är ju oförutsägbart och Pirates är ett riktigt skönt spel som passar i bärbar form.

—Mikael Sundberg

BETYG 7/10

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

ANFÄKTA & ANAMMA!

- Lättillgängligt, humoristiskt, lyckat upplägg
- Tråkig grafik, lite för enkelt

TEST DRIVE UNLIMITED

Überambitiös onlineracing nu till Playstation 2

Plattform **PS2** Utvecklare **EDEN STUDIOS** Utgivare **ATARI** Premiär **16 MARS** Antal spelare **1-2** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **3**



Genre RACING

EN GUL FORD Grafiken i Playstation 2-versionen är inte särskilt mycket att hänga i granen, tyvärr...

Att Eden Studios ens skulle klara av att konvertera den enormt grafikunga onlineupplevelse som Xbox 360-spelet innehöll till Playstation 2 kändes på förhand som ytterst tveksamt. Xbox 360-spelet var snyggt som attans och spelvärlden sådär oerhört omfattande. Med tanke på hur svag Sonys gamla konsol är beredde jag mig på det värsta.

Dock helt i onödan, för Test Drive Unlimited till Playstation 2 är en solid racingupplevelse med väl godkänt onlinestöd. Eden Studios har prioriterat väl och lyckas behålla det viktigaste medan de sorterat bort grafisk lyx.

I direkt jämförelse med exempelvis Gran Turismo 4 ser Test Drive Unlimited betydligt tråkigare ut, men det gör inget när racingen är rolig.

—Jesper Karlsson

BETYG 7/10

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

IMPONERANDE

- Grymt onlineläge, välgjort upplägg, många bilar
- Aningen stel bilfysik, blek grafik

GOD HAND

Oändliga slagsmål för inbitna fightingfans

Plattform **PS2** Utvecklare **CLOVER STUDIOS** Utgivare **CAPCOM** Premiär **UTE NU** Antal spelare **1** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **16**



Genre FIGHTING

CLOWNSTRYK Fienderna i God Hand består av galna clowner och andra bisarra motståndare.

Gene har en gudabenådad arm som låter honom slå toksnabbt och tokhårt. Därför ska han förstås slåss mot våg efter våg av identiska fiender. Ungefär så komplicerad är handlingen i God Hand som är ett supertraditionellt beat'em up.

Den stora finessen ligger i att man kan detaljustyra alla sina attacker och kombinationer helt efter vad situation kräver. Men det nyskapandet räcker inte för att hålla upp ett spel som är brutalt enformigt och sanslöst fult. Visst, det är gjort med glimten i ögat och inte så lite självironi, men ironi är en svår konst och fungerar definitivt inte som spel. Vill man ha ett långt och utmanande slagsmål kan det vara värt en titt, men i det här fallet hade jag faktiskt föredragit ett mer konventionellt upplägg.

—Mikael Sundberg

BETYG 5/10

Grafik 3/10 Ljud 5/10 Spelbarhet 6/10 Hållbarhet 6/10

HEMSK RACING

- Sköna attacker, komisk inramning
- Usel grafik, medelmåttigt ljud, bökgig kamera



NEO
GEO
1991

P=0
CREDIT 00

KOPIOR Ryu och Duke var riktiga karbonkopior på slagskämparna Guy och Cody från Capcoms förlaga Final Fight. De var klädda i samma färger, i samma typ av kläder och slogs på samma sätt som Final Fight-gubbarna.

BURNING FIGHT

Petter minns SNK:s ogenerade Final Fight-kopia

Plattform **NEO-GEO** Utvecklare **SNK** Utgivare **SNK** Släpptes 1991

S NK var spelföretaget som gjorde plagiatet till en konstform. Kort efter att Capcom fullständigt krossat all tänkbar arkadkonkurrens med Street Fighter II släppte SNK Fatal Fury, en ogenerad Street Fighter II-kopia som inte skämdes för sig, eller för de ganska trötta varianterna på Capcoms mest hårtslående hjältar.

Men det är bara ett exempel, av många. Om än det bästa. Ett annat är Burning Fight. Släpptes till Neo-Geo två år efter det att Capcoms Final Fight rönt enorma framgångar såväl i arkadhallen som till diverse spelkonsoler och hemdatorer. Burning Fight var snudd på

samma spel, igen, fast med lite andra fiender. Huvudpersonerna var nästan identiska med Cody, Guy och Haggar från Final Fight sänär som på Billy som var en yngre och mer välklädd version av muskelberget Haggar.

Spelupplägget gick ut på att, precis som i Final Fight eller Double Dragon, gå från vänster till höger och sparka så mycket stjärt som man bara kunde. Vissa avfärdade Burning Fight som ett sämre spel än Final Fight. Jag gjorde det inte.

Visst, SNK plagierade Capcoms spel rakt av, men lyckades ändå koka ihop en atmosfär tätare än i något annat sidoscrollande beat'em up och en rad riktigt



mäktiga bossar. Burning Fight sålde i bleka 110 000 exemplar till Neo-Geo men spelade in åtskilliga miljoner i arkadhallarna. SNK hade en uppföljare inplanerad som dock aldrig blev av. Tragiskt men sant.

Petter Hegevall

BOSSBONANZA Burning Fight var fullkomligt fullsmockat av roliga och utmanande bossar. Förutom lastbilen på spelets första bana (den stora bilden) och en galen Hulk Hogan-kopia (bana #2) var en av de bästa bossarna den sjövildda samurajen på spelets sjätte bana.

SPELA COUNTER- STRIKE

HOS GAMEREACTOR

Hjärtligt välkommen till Skandinavians största spelcommunity!



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

Mellan åren 2002-2004 hade vi mellan 10 och 20 välbesökta och avancerade servrar för Counter-Strike, men allt eftersom vår nätsatsning växte i Sverige, Danmark och Norge, steg kraven på servrarnas räkneverk och vi valde därför med tunga sinnen att stänga ner vårt serverprojekt. Men nu tycker vi att det återigen är dags för onlinebaserad actionfest - därför har vi nu startat ett större antal spelservrar som är tillgängliga för alla Gamereactors medlemmar (medlemskapet är gratis).

GAMEREACTOR #01
Aztec, Office, Dust2, Italy, Train
cs1.gamereactor.se
Hostport: 27015

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

GAMEREACTOR #03
Dust 2
cs3.gamereactor.se
Hostport: 27015

GAMEREACTOR #04
Aztec
cs4.gamereactor.se
Hostport: 27015

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

GAMEREACTOR #06
Aim maps
cs6.gamereactor.se
Hostport: 27015

WWW.GAMEREACTOR.SE

TOPPEN



LITA PÅ VÅRA LISTOR

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

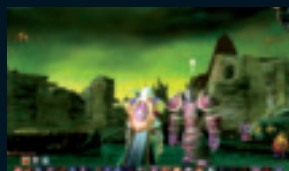
FÅRSKA TOPPLISTOR FRÅN SPELVÄRLDEN

Försäljningslistor varje vecka: www.gamereactor.se

REDAKTIONEN

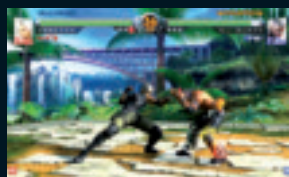
Månadens mest älskade...

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



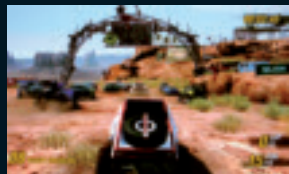
WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE PC

Sakta men säkert har vi utforskat Outland, attackerat hordens fästningar och hittat ungefär sjuhundra prylar som är bättre än vår gamla utrustning. Nu hägrar de flygande riddjuren och Mikael, som förstås har spelat allra mest, lär flyga runt i cirklar ovanför Nagrand och skrika glatt när du läser det här.



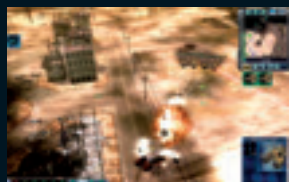
VIRTUA FIGHTER 5 PLAYSTATION 3

Hundratals matcher har det blivit i vad som visade sig bli det bästa premiärspellet till Playstation 3. Till och med Petter, som tidigare surat lite över bristen på kängurur, isbjörnar och annan fauna att slåss mot, har hittat sina gamla Virtua Fighter-takter.



MOTORSTORM PLAYSTATION 3

Trots att Petter var ytterst skeptisk mot Motorstorm efter den första speltimmen smälte han så småningom som smör i solsken. Det är nämligen omöjligt att värja sig mot den omedelbara vansinneschock som Sonys ursnygga off road-racer erbjuder. Over stock och sten, genom grus och lera och med turbo-knappen konstant nedtryckt har vi straffat tyska speljournalister i spelets onlineläge.



COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS PC

Det är skönt ibland med spelidéer som lämnas ifred och inte slits sönder av hysterisk modernisering. I Tiberium Wars har vi fått njuta av samma gamla härliga spelbarhet som för tio år sedan fast med supersnygg och toppmodern grafik.



SVERIGE TOPP 20

1:a FINAL FANTASY XII

Format PLAYSTATION 2 Gamereactors betyg 10/10

2:a WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

Format PC Gamereactors betyg 9/10

3:a CRACKDOWN

Format XBOX 360 Gamereactors betyg 8/10

4:a SUPREME COMMANDER

Format PC Gamereactors betyg 7/10

5:a THE SIMS 2: KLAPPAT & KLART

Format PC Gamereactors betyg 4/10

6:a SINGSTAR: SVENSKA HITS

Format PLAYSTATION 2 Gamereactors betyg 7/10

7:a THE SIMS 2: DJURLIV

Format PC Gamereactors betyg 5/10

8:a THE SIMS 2

Format PC Gamereactors betyg 8/10

9:a ARMA: ARMED ASSAULT

Format PC Gamereactors betyg 5/10

10:a THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

Format Wii Gamereactors betyg 10/10

11:a OKAMI

Format PLAYSTATION 2 Gamereactors betyg 9/10

12:a GUITAR HERO II

Format PLAYSTATION 2 Gamereactors betyg 9/10

13:e BATTLEFIELD 2

Format PC Gamereactors betyg 9/10

14:e THE SIMS 2: GLITTER & GLAMOUR

Format PC Gamereactors betyg --

15:e NEW SUPER MARIO BROS.

Format DS Gamereactors betyg 9/10

16:e COUNTER-STRIKE SOURCE

Format PC Gamereactors betyg 8/10

17:e BUZZ: THE BIG QUIZ

Format PLAYSTATION 2 Gamereactors betyg 5/10

18:e NHL 07

Format PLAYSTATION 2 Gamereactors betyg 7/10

19:e LEGO STAR WARS II: THE ORIGINAL TRILOGY

Format PLAYSTATION 2 Gamereactors betyg 7/10

20:e BATTLEFIELD 2142

Format PC Gamereactors betyg 7/10

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

JAPAN TOPP 10

1	GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS	PS2
2	DRAGON QUEST MONSTERS JOKER	DS
3	WII SPORTS	WII
4	PICROSS DS	DS
5	WII PLAY	WII
6	J-LEAGUE PRO SOCCER 5	PS2
7	PROFESSOR LAYTON AND THE MYSTERIOUS VILLAGE	DS
8	HARVEST MOON: THE ISLAND I GREW UP ON	DS
9	BRAIN TRAINING 2	DS
10	WARIO: THE MASTER OF DISGUISE	DS

Källa: Media Create

USA TOPP 10

1	LOST PLANET: EXTREME CONDITION	XBOX 360
2	GUITAR HERO II	PS2
3	GEARS OF WAR	XBOX 360
4	WARIO WARE: SMOOTH MOVES	WII
5	THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS	WII
6	MADDEN NFL 07	PS2
7	THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS	GAMECUBE
8	RESISTANCE: FALL OF MAN	PS3
9	RAINBOW SIX: VEGAS	XBOX 360
10	NEW SUPER MARIO BROS.	DS

Källa: NPD Funworld (OBS! Endast konsolspel)



ENGLAND TOPP 10

1	FINAL FANTASY XII	PS2
2	CRACKDOWN	XBOX 360
3	FIFA 07	MULTI
4	PRO EVOLUTION SOCCER 6	MULTI
5	NEED FOR SPEED: CARBON	MULTI
6	THE SIMS 2: DJURLIV	MULTI
7	NEW SUPER MARIO BROS.	DS
8	SUPREME COMMANDER	PC
9	AVATAR: THE LEGEND OF AANG	MULTI
10	LEGO STAR WARS II: THE ORIGINAL TRILOGY	MULTI

Källa: Charttrack



TÄVLARUMMET!

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

VINN EXKLUSIVT SAMLARPAKET METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS



Du kan vinna allt detta!

Nu har du chansen att kamma hem ett mycket exklusivt samlarpaket från Konami. Paketet finns bara i 2500 exemplar över hela världen om heter "Metal Gear Solid: Portable Ops: Konamistyle Limited Premium Edition" och innehåller förutom det nya Metal Gear-spelet till PSP en stridsmålare PSP, en särskild skinsnake-väska och tre stycken Metal Gear Solid-pins. Lycka till!

VINNAREN PRESENTERAS PÅ GAMEREACTOR.SE DEN 1 APRIL

Fyll i rätt svar nedan

Vad heter huvudpersonen i Snake Eater?

- ☐ Solid Snake ☐ Big Boss ☐ Sam Fisher

Vad heter producenten bakom spelserien?

- ☐ Hideo ☐ Shigeru ☐ Hiroshi

Vad kännetecknar MGS-spelen?

- ☐ Coola bossar ☐ Snabba bilar ☐ Gulliga tomtar

Motivering:

Skriv med max 15 ord varför du ska vinna det här smaskiga paketet?

Ditt namn & adress:

Du kan även delta i denna tävling på Gamereactor.se och slipper då klippa sönder tidningen. Häpp!

Namn:

Adress:

Postnummer & ort:

Telefonnummer:

E-mail:

Klipp ur talongen, skicka den till oss och märk kuvertet med "BOSS". Vill du inte klippa sönder tidningen kan du skriva ned svaren på ett papper och skicka det till tavling@gamereactor.se eller till: Gamereactor, Hamngatan 10, 831 33 Östersund.

Fler tävlingar på: WWW.GAMEREACTOR.SE

POLISONGPIRATEN! Fall Out Boys sångare Peter Summers har musikvärldens kanske mäktigaste polisonger.



MÅNADENS POPPIGASTE

Taktfast

Fall Out Boy går från rån rak Emo-pop till smådryg genremix

Fall Out Boy INFINITY ON HIGH

Genre POP
Text PETTER HEGEVALL

Fall Out Boy har förändrats. Sedan förra skivan har gruppen tjänat oerhörda mängder pengar (From Under the Cork Tree sålde i kopiösa mängder) och den energiska punk-pop de tidigare bjöd på har nu drygats ut med en stundtals riktigt krystad genremix.

Gruppens ambitioner på nya skivan Infinity On High är tydliga. Efter att ha rönt stora framgångar och uppmärksamhets över hela världen vill de nu bevisa att kan mer än bara ösig emo-pop och att de visst kan charma alla fin-smakande musikkritiker som kallade deras förra skiva för pubertal och förutsägbar.

Därför är Infinity On High ojämn, och fylld till bredden av musikaliska konflikter. Pete Wentz textarbete kretsar king avsmak för kändisskapets

baksidor och om hur bandet inte förändrats trots all framgång. Trots detta är det rap-mogulen Jay-Z som inleder skivan med att skrika på sedvanliga gangsta-premissar att Fall Out Boy lyckats trots alla hatande kritikers skeptiska ögon. Det blir töntigt, och betydligt mer pubertalt än förväntat.

Och även om bandet upprepade gånger fyllt låt-texterna med konstateranden rörande deras åkthet och förmågan att fortsätta kommunicera med sina ursprungsfans är Infinity On Highs starkaste spår ändå så radiovänliga som gruppen någonsin varit. Spåret Hum Hallelujah är en stensäker monsterhit såväl på TV och radio med alla de beständsdelar som krävs. Hum Hallelujah är också skivans absolut bästa spår, utan någon som helst tvekan. Sångaren Peter Stumps

förmåga att variera sin röst, och hans fantastiska tonkontroll gör många av sektionerna i den låten till rent örorgodis.

Och visst, det finns fler höjdpunkter på Infinity On High, helt klart. Låten Bang the Doldrums är en saftig stycke dunderpop med en av de svängigaste grundtakterna på väldigt länge och hockeykörerna på refrängen gör det svårt för mig att sitta still.

Faktum är att det jag gillar allra mest på Infinity On High är trummisen Andrew Hurleys insats. I jämförelse med genrekonkurrenter som My Chemical Romance, Relient K och +44 är trumspillet på Infinity On High i en klass för sig. Hurley är uppfinningsrik, har suveränt tillslag och får exempelvis Travis Barker att framstå som slapp.

Infinity On High är betydligt sämre än förra skivan, men ändå inte dålig. **6/10**



!!!

MYTH TAKES

Genre INDIE-FUNK
Text KONRAD CRONSIDE

Bandet med världens jobbigaste (och märkligaste) namn är tillbaka, och f-n vad det svänger! !!! är ett sjuannaband som gör en blandning av house, funk och indierock med samma attityd som ett ettrigt punkband. De har levererat sjukt gungig dansmusik sedan starten 2001 och fortsätter att göra det med tredje skivan Myth Takes.

Soundet har blivit funkigare i jämförelse med förra skivan Louden Up Now som var mer lik electropopen från deras kollegor i Hot Chip. !!! är även bra mycket rockigare i sin attityd och drar sig inte för att slänga in plockiga gitar slingor som för tankarna till psykedelisk rock.

Låtarna på Myth Takes är både rakare och mer individuella än på tidigare. Det känns som att de har hittat soundet som de letade efter på de tidigare skivorna och att de nu kan koncentrera sig på att producera snarare än experimentera. Det här är musik som är lika klockren på dansgolvet som på rock-konserten och nu hoppas jag att det snart dyker upp tre korta ljud på årets festivalaffischer. **8/10**



Cooper Temple Clause

MAKE THIS YOUR OWN

Genre POP
Text KONRAD CRONSIDE

Att inte Cooper Temple Clause är större än vad de är har varit ett mysterium för mig ända sedan debuten 2002. Deras blandning av Pop, electronica och blytunga rockriff har alltid hittat rätt i mina hörselgångar.

Nu ska jag vara ärlig. Inledande Damage hittade inte rätt på en gång. Den slänger mig rakt in i en något tveksam rocklåt och jag blir lite skeptisk. Men oj vad skönt det är att ha fel. Efterföljande Homo Sapiens bjuder på feta metallriff som andas Film Maker från första skivan och Ben Gautrey väser fram sången sådär coolt som bara han kan. Ståpöls och hela köret är allt jag har att säga.

Men CTC har alltid varit mer än bara tyngd. Resten av skivan bjuder på syntpop à Depeche Mode i Connect, skör emo i Waiting Game och till och med lite spår av country i Take Comfort. Egentligen är vart enda spår värt att nämnas. Men det är onödigt när kontentan ändå blir att även om det är tidigt på året och vi har många skivor att se fram emot så blir det här mycket svårslaget. Nästan perfekt. **9/10**



Bloc Party

A WEEKEND IN THE CITY

Genre POP
Text KONRAD CRONSIDE

Bloc Partys andra skiva är här, och jag längtar redan efter den tredje. Därför att grabbarna från London kan så mycket bättre än så här. Silent Alarm var en intensiv upplevelse där första spåret tog tag i mig och släpade mig obönhörligt genom resten av skivan. Den slog ner som en partybomb i popvärlden och fick annars så blyga pojkar och flickor i svartvita kläder och snedlugg att dansa som om det inte fanns någon morgondag. Den var allt som A Weekend in the City inte är.

Det låter som om bandet måste bära världen på sina axlar och att alla måste höra precis hur jobbigt det är. Genom hela skivan så sitter jag och väntar på den där känslan som jag vet att Bloc Party kan ge mig. Men den kommer inte. Det är hyfsat överlag men ingen låt fastnar i mitt medvetande efter första lyssningen. Inte efter andra och tredje heller. Soundet skulle med lite vilja kunna beskrivas som mognare och allvarligare. Men det genomgående intryck jag får är att grabbarna är uttråkade och deprimerade. **5/10**



Lady Sovereign

PUBLIC WARNING

Genre GRIME
Text KONRAD CRONSIDE

Om du inte klarar av dvärgar på speed så sluta läsa nu. Om du däremot gillar stenhård electro i baktakt, snortagt rimmande och party hela natten så för all del, fortsätt.

Nyckeln till att gilla Lady Sovereign är att lära sig tycka om hennes röst. Tänk kaffe eller mörk engelsk öl. När man väl lärt sig uppskatta det är det svårt att låta bli. En tvåårhan hög och kaxig som bara en liten hund kan vara levererar hon rim så snabba att större delen av gangstapacket får stå kvar i dammröken och skämmas. Enligt ryktet så signade Jay-Z henne till Def-Jam efter att bara hört henne freestyla en gång.

Det är lätt att dra paralleller till Dizzie Rascal, och inte är det helt fel heller. Lady Sovereigns sound hör definitivt hemma i den brittiska skolan av elektronisk HipHop som löst hålls samman under Grime. Många av låtarna har snurrat i våra radioapparater ett tag. Två av singlarna kom redan 2005, och det är först nu som fullängdaren kommit till våra breddgrader. Lång väntan, men det var det värt. **8/10**

THE BEST SUBMARINE GAME SERIES EVER

SILENT HUNTER 4

★ WOLVES OF THE PACIFIC ★



COMMAND US SUB CLASSES : TAMBOR, P-CLASS, S-CLASS, SALMON, GATO AND BALAO.



HUNT, HIDE AND KILL IN NAVAL BATTLES OF EPIC PROPORTIONS.



INNOVATIVE CREW EXPERIENCE:
EARN UPGRADES AND EXPERIENCE TO GUIDE THE
EVOLUTION PATH OF CREWMEMBERS.



ONLINE CO-OP AND ADVERSARIAL MODE.
JOIN FORCES WITH UP TO 8 FRIENDS ONLINE.



AVAILABLE END MARCH 2007

★ WWW.SILENTHUNTER4.COM ★



UBISOFT

SEINFELD-MÄNNAREN Tobin Bell (Jigsaw) har faktiskt även varit med i Seinfeld även om det knappast är det han informerar Amanda om här...



MÅNADENS LÄBBIGASTE

Brutal skräck

Anna har betygsatt pusselmördaren Jigsaws nya sadistiska lekar

Saw III

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

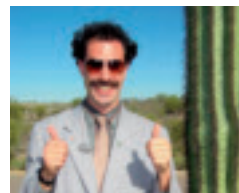
Det är svårt att tidsbestämma exakt när tortyr blev ett naturligt inslag i Hollywood-filmen. Personligen tror jag att Seven öppnade upp dörren på glänt och att Saw tillsammans med Sin City och valfri Tarantino-film sedan sparkade in hela dörrskräppet. Sedan smet Hostel och The Hills Have Eyes in genom det öppna hålet där dörren en gång funnits. Oavsett vilket har Saw-filmerna gått i täten för fenomenet och har förvandlats till vilken långkörarsåpa som helst med sin trogna publik, klara rollfördelningar och cliffhangers. Men visst, lite blodigare än Dallas är det förstås.

Den röda lättflytande substansen finns det gott om även här i trean. Redan i ett ganska tidigt skede visas

närbilder från en hjärnoperation där pusselmördaren Jigsaw får lite medicinsk behandling av en kvinnlig läkare som kidnappats av hans hantlangare Amanda. Läkaren har det inte så muntert hon heller, skulle Jigsaw dö stryker även hon med eftersom bomben i hennes halsband är kopplat till hans hjärtslag. Och oddsen är inte speciellt goda eftersom vi vet från tidigare filmer att Jigsaw håller på att tyna bort i cancer. Att snygga till sin karma innan han dör är förstås inte ett alternativ utan han har fortfarande kvar sin något udda filosofi; att plåga folk så mycket som möjligt för att de ska kunna uppskatta livet mer sedan. Jämfört med de tidigare filmerna i franchiseen fungerar det dock inte speciellt bra eftersom fällorna nästan är omöjliga att undkomma, vilket blir en ursäkt för ytterligare blodspillan.

Jag vet inte hur många gånger jag nämnt ordet blod hittills men hur frekvent det än använts räcker det ändå inte för att illustrera hur rå Saw III faktiskt är. Några snäpp värre än Hostel till och med. Och i skräcksammanhang är blod så klart en välkommen ingrediens. Välkommet är även Shawnee Smiths insats som Amanda, en ovanligt väl-skriven karaktär i en film av detta slaget.

I den negativa vågskålen hamnar bristen på riktig nerv vilket i slutändan var det som gjorde den första filmen till den framgångssaga som det faktiskt blev. Likaså blev den obligatoriska sluttwisten långt ifrån så ögonbrynshöjande som skaparna hade kalkylerat med. Högmood kallas det visst för och hade detta varit Seven så hade de med andra ord legat illa till. Men det bryr sig ju inte filmbolaget om utan har redan del fyra på gång. **6/10**

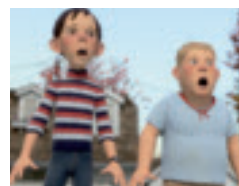


Borat

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

Det kazakstanske TV-ankaret Borat tar sitt pick och pack och åker till "US and A" för att insupa kunskap om det stora landet i väst. Kulturkrocken låter inte vänta på sig utan det blir en frontalkrasch i autobahn-hastighet när Borat ogenerat ger sig på alla tänkbara folkgrupper och dessutom får för sig att ansöka om Pamela Andersons hand. Bruno, Ali G, Borat... Kärt barn har som bekant många namn men oavsett karaktärsskepnad är Sacha Baron Cohen en garant för hämningslös komik som tjänar, överträder och manglar alla anständighetsgränser. Borat är självklart inget undantag utan är tveklöst årets hittills mest gapskrattsframkallande film.

I denna fejkdokumentären drivs det med allt och alla och till slut även med tittaren där funderingar kring vad som egentligen är acceptabelt att tycka är roligt ställs på sin spets. En modern humorklassiker är med andra ord i sitt vardande, allt medan huvudpersonen själv är upptagen med att nakenbrottas och skräna amerikanska nationalsången på en rodeogala. **8/10**



Monster House

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

Igenkänningsfaktorn klickar in redan efter några minuter. Och då tänker jag inte på när man upptäcker att världens bästa birollsskådis, Steve Buscemi, gör en av röstrollerna. Däremot minns väl alla hur man som barn hade ett speciellt hus i grannskapet som man gärna tog långa omvägar för att slippa passera. I Spielberg-producerade Monster House stannar det dock inte vid det, gamle gringubben Nebber-crackers hus är verkligen besatt på riktigt. Synd bara att barnen DJ, Chowder och Jenny är de enda som märker det och måste ta itu med problemet själva.

Det är tur att Monster House nyttjat sig av samma animerings-teknik som användes för första gången i Polarexpressen. Därmed är de visuella förtjänsterna i hamn på ett tidigt stadie till skillnad från manuset som går på grund rätt tidigt. Den dagen Spielberg och gänget lyckas kombinera CGI-kalaset med fungerande handling så får de ytterst gärna återkomma. Till dess att de gör det får Monster House lov att duga, men inte till mer än en titning... eller två. **5/10**

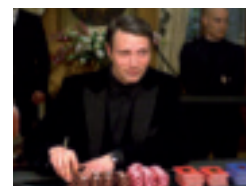


The Grudge 2

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

När den första amerikanska remaken av filmerna i japanska Juon-sviten dök upp för tre år sedan låg den helt rätt i tiden. Nu något år senare har den asiatiska skräckfebern hunnit svalna, ersatts av hårdkokta exploitation-rysare och alla hemsökta flickor med svart stripigt hår har krälat tillbaka ner i brunnen igen. Någon måste uppenbarligen ha glömt att informera Sarah Michelle Geller om den lilla detaljen. Men kanske blev hon upplyst ändå till slut eftersom hon väldigt snabbt försvinner ur handlingen och istället lämnar plats åt sin syster. Aubrey som systern heter får alltså det tvivelaktiga nöjet att tampas med den jamande kattpojken och resten av spökfamiljen.

Att man stökar till det och plötsligt förflyttar delar av handlingen i The Grudge 2 till USA och därmed går vilse i parallella manuslinjer går att ha överseende med om man är på humör. Men att skrämsseffekterna och hela konceptet känns som en sämre överförd karbonkopia av första filmen är svårare att vifta bort. **5/10**



Casino Royale

Genre **ACTION**
Premiär 29 MARS
Text ANNA EHLUND

Flemings romanspion har genom åren utveckats till en fullskalig institution med allt vad det innebär av anrikhet och tradition. Dessvärre har det även inneburit en mossväxande konservatism som blivit allt mer tydlig.

Med andra ord var det läge för det tunga förnyelseartilleriet och i Casino Royale nödkallade man en dubbel vitamininjektion. Dels Golden Eye-regissören Martin Campbell men framförallt Daniel Craig i rollen som 007. Just bakgrunden till den klassiska sifferkombinationen blir det första som avhandlas i den svartvita inledningen. Sedan följer en ramberättelse som förvisso vid första anblicken ser traditionell ut med terrorister och bilar.

Men för första gången på en herrans massa år vågar man ta sig själv på allvar och inte forcera in oneliners så fort det hettar till. När benhårde Daniel Craig dessutom levandegör Bond och gör honom mänsklig med allt vad det innebär blir resultatet paradoxalt nog ett hårdare och rakare sätt att göra film på. Om man så vill; Bond är död, länge leve Bond. **8/10**

EXCAVATE, AWAKEN, TRAIN & BATTLE

化石超進化

SPECTROBES

WWW.SPECTROBES.COM



Den unika upplevelsen Spectrobes på NINTENDO DS™

- Mångfacetterat spelupplägg – gräv fram Spectrobes, träna dem och använd dem i tuffa strider
- Använd Stylus-pekpennan för att gräva fram Spectrobes
 - Spectrobes vaknar när de hör din röst
- Uppfostra och träna dina Spectrobes för att utveckla deras fantastiska krafter
- Byt Spectrobes med dina vänner och ställ upp i trådlösa turneringar



NINTENDO DS



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



ROCKSTAR GAMES
PRESENTS

grand theft auto *Vice city Stories*TM

OUT NOW
FOR PLAYSTATION®2

WWW.ROCKSTARGAMES.COM/VICECITYSTORIES



PlayStation®2



© 2007 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, the R logo, Grand Theft Auto and the Grand Theft Auto logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Rockstar Games is a subsidiary of Take-Two Interactive Software. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Corporation. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved. The content of this videogame is purely fictional, and is not intended to represent or depict any actual event, person, or entity. Any similarity between any depiction in this game and any actual event, person, or entity is purely coincidental. The makers and publishers of this videogame do not in any way endorse, condone or encourage engaging in any conduct depicted in this videogame.