

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

GRATIS
TIDNING
Aug 2007
Nummer 49

Game reactor

gamereactor.se

**SUPER
MARIO
GALAXY**
Vi har spelat!

BLUE DRAGON
BIOSHOCK
MGS4
KILLZONE2

Irrationals coola skräckthriller, Snakes sista
uppdrag och uppföljaren till Guerrillas actionepos.
Vi har laddat med massor av stekheta spel...

ROCK BAND

Lugnet inför stormen

Chefredaktör Hegevall gör sig beredd inför nästa månad



Nästa månad är snudd på otäck. September alltså. Jag har laddat i snart sex månader nu inför vad ser ut att bli en formidabelt smaskig spelmånad. Jag har förberett mig såväl mentalt som fysiskt och hoppas att jag håller hela vägen. Jag har säkert tio storspel som jag själv ska recensera, för att inte tala om de andra trettio titlarna som resten av redaktionen ska testa. Texter ska hinnas skrivas, spel ska spelas igenom, bilder ska fångas

och en småliffet september-tidning ska växa fram ur det kaos som jag förväntar mig att september 2007 ska medföra. Jag vet faktiskt inte vad som hände, men plötsligt ska alla årets hetaste storspel släppas samma månad. Jag tänkte att jag skulle göra en kvick lista över de spelen jag ser mest fram emot under den kommande månaden och därmed försöka förklara vilken grymt het månad september 2007 kommer att bli.

Halo 3 (Xbox 360)

Episkt, magiskt, massivt. Jag längtar så jag nästan spricker.

Quake Wars: Enemy Territory (PC)

Jag vill slakta Jesper. Jag älskar att slakta Jesper...

Skate (Playstation 3/Xbox 360)

Äntligen får gammalmodige Tony lite tuff konkurrens. Skate ser riktigt bra ut.

Stranglehold (PC/Playstation 3/Xbox 360)

Stentuff Max Payne-inspirerad polisaction med massiva miljöer.

World in Conflict (PC)

Höstens hetaste strategi-spel är svenskt. Helsvenskt. Som falukorv. Ungefär.

Sega Rally (Playstation 3/Xbox 360)

Känns väldigt bra på förhand. Härligt arkaddoftande retrodräpare.

Burnout: Paradise (Playstation 3/Xbox 360)

Test Drive Unlimited möter Burnout... och jag är redo för hårt plåtknycklande.

Warhawk (Playstation 3)

Jag tror på Warhawk, trots en lite väl rasslig förhandsversion...

Medal of Honor: Airborne (PS3/Xbox 360), Stuntman: Ignition (PS2/PS3/Xbox 360), Heavenly Sword (PS3), Juiced 2 (PC/PS3/Xbox 360), Wipeout Pulse (PSP), Moto GP 07 (Xbox 360), Lair (PS3), Valkyrie Profile 2 (PS2), Metroid Prime: Corruption (Wii), Project Gotham Racing 4 (Xbox 360), Sonic Rush Adventure (DS).

PETTER HEGEVALL / CHEFREDAKTÖR

CHEFREDAKTÖR Petter Hegevall (petter@gamereactor.se)

REDAKTÖR Bengt Lemne (bengt@gamereactor.se)

REDAKTÖR Jonas Mäki (jonas.maki@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)

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)

Love Bolin (love.bolin@gamereactor.se)

Martin Forsslund (martin.forsslund@gamereactor.se)

Konrad Cronsioe (konrad.cronsioe@gamereactor.se)

Petter Mårtensson (petter.martensson@gamereactor.se)

Jonas Elfving (jonas.elfving@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

ANTAL LÄSARE 77000 (Orvesto konsument, Orvesto junior)

PERIODICITET 10 nr/år (januari och juli uteslutna)

TRYCK Colorprint Danmark

DISTRIBUTION Pan Nordic Logistics

ANNONSER Devisor Reklam & Media 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

Frodo Hobbit, 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 GES 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, Eliganten 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 multiplattformsspel 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 JONAS MÄKI

Här är han, Jonas "illertämjaren" Mäki, som under de senaste sex månaderna inte bara spelat fler spel än vad en normalstor karl gör under hela sin livstid - utan även bjudit på spelsveriges absolut bästa

blogg, tre gånger i veckan. Den senaste månaden har Jonas spenderat tillsammans med Xbox 360-rollspelet Blue Dragon samt med Super Paper Mario till Wii. Han har även befordrats från skribent till redaktör. Grattis Jonas från redaktionen!

FAVORITSPEL:

Phantasy Star Online - Världens bästa spelvärld!



02 DAVID FUKAMACHI REGNFORS

Såhär stygg kan man se ut då man förgävas försöker krossa chefredaktör Hegevalls oslagbara rekordtider i bland annat Super Monkey Ball och Forza Motorsport 2. David har spenderat hela sommaren med att försöka bli

redaktionens främste super-gamer men misslyckats i precis alla de spel som vi vanligtvis tävlar i här på Gamereactor. David har ännu inte accepterat att han helt enkelt inte har en hjärna som skickar synapsen till fingrarna snabbt nog - utan fortsätter att kämpa sig svettigt på daglig basis.

FAVORITSPEL:

Conker's Bad Fur Day - Tidshistoriens skönaste spel



03 JESPER KARLSSON

Ja, du ser rätt. Jesper Karlssons glasögon är av tant-typen och blir faktiskt automatiskt mörka om solen lyser på dem. Jesper kallar detta för "ytterst smidigt" medan vi andra på redaktionen redan avskrivit den

världens redan avskrivit den våldsbenägna örebroaren som världens tantigaste 28-åring. I övrigt har Jesper spenderat den senaste månaden vid redaktionens fikabord där han satt i sig mer socker, fett och salt än alla vi andra på Gamereactor - sammanlagt.

FAVORITSPEL:

Half-Life 2 - Gordon, jag älskar dig av hela mitt hjärta!

A TASTE OF LIFE

AS IT SHOULD BE



REAL TASTE **ZERO** SUGAR

COKEZERO.SE



GÖR DIN RÖST HÖRD PÅ GAMEREACTORS BREVSIDA

MÅNADENS BREV



THE DARKNESS Insändaren Richard Riddick blev besviken på The Darkness, och vår recension av spelet i förra numret.

En svensk besvikelse...

Betyg is a bitch. Sorry, men så är det. Jag litar ofta på er, ja, nästan alltid. Ni är pålästa, har ofta god smak och ni tar hänsyn till många saker i era recensioner som era mer finsmakande konkurrenter tenderar att ignorera. Därför lyssnar jag alltid på er, och handlar därefter. The Darkness släpptes förra månaden. Ni prydde ert glansiga juni-omslag med den fagre hjälten från svenska Starbreeze storspel och belönade det med betyget 8/10. Jag köpte det därför på

premiärdagen och sträckspelade hela äventyret för att hitta alla dessa guldklimpar som Jonas Mäki pratade om i sin recension. Jag fann dem dock inte, tyvärr. The Darkness var i min värld en besvikelse med trist grafik, stelbent spelkontroll och urkorkade fiender och trots god stämning föll det kort i jämförelse med Riddick. Men så är det ju, smaken är ju som sagt som baken...

/RICHARD RIDDICK

Saturnspel för nedladdning till Xbox?

Nu när Sony har börjat släppa Playstation-spel för nerladdning till Playstation 3 och Nintendo har alla möjliga konsoler till Wii är allt frid och fröjd... nästan. För vi missar ju en himla massa jättebra spel som släpptes till Sega Saturn. Vem ska ta hand om den skatten av fantasiska spel? Rent spontant tycker man ju Nintendo. De släpper ju spel som Nights och har samarbete med Sega både med Mega-drive-spel och i spel som det där sportspelet med Mario och Sonic. Men där har vi problemet med lagringsutrymme, så länge inte Nintendo släpper en hårddisk till Wii så rymmer vi ganska precis... ett Saturn-spel på maskinens interminne. Det går liksom inte.

Och sen finns ju Sony. Men dels tror jag att det skulle bli svårt att programmera en perfekt emulator av Saturn (som var sjukt komplicerad specialhårdvara) till Playstation 3 (som är sjukt komplicerad specialhårdvara), och dels skulle världen explodera i ett moln av ironi om man kunde ladda ner och spela Nights och Crash Bandicoot på samma konsol. Så hoppet står till Microsoft. Trots massvis av befintliga Xbox Live Arcade-releaser skulle det inte skada med, låt säga, en Saturn-klassiker varannan vecka. Sega-fansen gillar ju traditionellt Xbox (Shenmue och Panzer Dragoon, någon?) och

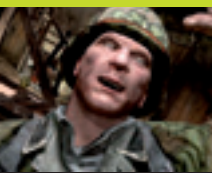
det skulle helt klart finnas ett intresse av hardcorespel som Radiant Silvergun och Burning Rangers med lite achievements och sånt. Vem ska jag behöva muta för att det här ska bli verklighet?

_LARS NILSSON

Alla dessa spelreleaser

Sommarens sega och slumrande dagar börjar så sakteliga gå mot sitt slut. Tillbaka till vardagen med jobb, gråtande barn, trött fruga och inga soltimmar... Det skulle kunna kännas hur tungt som helst, men för en gångs skull ser jag fram mot denna höst. Det andra halvåret 2007 kommer nämligen att bli något alldeles extra, i alla fall i spelväg. Jag har förmånen att äga samtliga tre konsoler som kommer att delta i Spelfajt 2007, och även om jag är medveten om att jag inte kommer att kunna köpa alla spel jag vill ha känns det lite i maggropen. I augusti startar skärmytslingen lite lätt med titlar som Blue Dragon, Bioshock, och Boogie. I september dras stora växeln på, och bråket är i full gång. Spel som Heavenly Sword, Halo 3, Valkyrie Profile Silmeria och The Witcher är spel som jag har funderat på med och det krävs väl inte någon vidare upplysning att september är en tung månad, både tids- och pengamässigt. Vidare i oktober börjar

FORUMSNACK



VAR ÄR MIN KRAFTMÄTARE?

Jag förstår absolut poängen med att ta bort hälsomätaren i vissa spel (The Darkness, Gears of War) då färre mätare i bild ibland kan höja inlevelsen. Däremot förstår jag inte riktigt poängen med att man kan hela sig genom att bara ducka bakom en sten i fem sekunder. Jag håller med om att första hjälpen-lådor känns något förlagade i vissa sammanhang, men vore det inte bättre om man var tvungen att hitta en sjukvårdare eller liknande (som i Call of Duty 2 till exempel).

/RAZORWIRE

Du menar att du ska kunna bli skjuten ett bestämt antal gånger innan du dör? Att om du har 1% kvar av livet och blir skjuten i tån och dör helt plötsligt, så hade den hälsan ändå återställts igen trots att du blivit skjuten i huvudet om du tar upp ett Medkit?

/REDD

Därför måste man älska det gamla Operation Flashpoint. Inga hälsomätare, skador beständiga och inga jävla första hjälpen-lådor...

/INSTANT AIM

Gillar inte att man typ är odödlig om man inte blir skadad många gånger på raken. Men att livmätare är borta gillar jag. Men beror lite på genren.

/MURDOC

I vissa förstapersonsskjutare tycker jag det passar att ha mätare, andra inte.

/MURCIELAGO

Gillar inte hela "uppladdningsbar kraftsköld"-grejen alls själv. Visst, det fungerade i Halo, men nu har väntade jävla spel det, och med det har en stor del av utmaningen försvunnit tycker jag

/MUTANT1988

Det beror på själva spelet i sig. I äventyrsspel som Zelda och Tomb Raider älskar jag mätarna. Man kan vara stolt över hur många hjärtan man har. I Tomb Raider eller varför inte Pokémon är det också suveränt. För på så sätt kan man bygga upp sin taktik efter det.

/MATTIAS

I Metal Gear Solid 3 så behöll de kraftmätaren, men man fick gå in i menyn och läsa sig själv genom att exempelvis plocka ut kulan, tvätta såret och lägga på bandage. Jag tyckte själv att det blev lite tråkigt efter ett tag eftersom man fick läsa sig typ fem gånger under bosstriderna.

/POWERGRACE

kämparna bli lite trötta, eftersom råkurret har pågått ett tag. Det gäller att hålla ut och lägga in fetstötten vid tillfälle. Naruto: Rise of a Ninja, Legend of Zelda: Phantom Hourglass, Grand Theft Auto IV och Metroid Prime 3: Corruption släpps denna månad, och konsolföretagen försöker att safta in en riktig klapp på näsan på sina motståndare. I november har hösten övergått i vinter, och spelfajten går över i mjölsyra och utmattnings. Fortfarande finns en hel del dängar att delas ut, vilket Assassin's Creed, Metal Gear 4: Sons of the Patriots, Lost Odyssey, Splinter Cell: Conviction, Lego Star Wars: The Complete Saga och Mass Effect bevisar.

Vips är det december, och den slutliga knocken (och tillika julhandeln) närmar sig med stormsteg. Eller? För en gångs skull kanske spelutvecklarna har skyndat sig på att få ut spel till vilket pris som helst, men till vilket pris? Finns det ens några fler spel att pytsa ut? Den stora frågan är vem som vinner konsumenternas gunst och hårt förvärvade pengar, men det visar sig... tids nog.

_NIRO_922

Gamereactor suger!

Gamereactor, ni suger verkligen hårt. Era beta-tester är dåliga, era recensioner ännu sämre och er design är sämst.

_GANGSTALIFE

Ge mig bättre filmlicensspel

En del saker förändras aldrig. Jag är stort Transformers-fan och självfallet kunde jag inte hålla mina smutsiga labbar borta från Wii-spelet baserat på den, i mitt tycke, sjukt häftiga Transformers-filmen. Det skulle jag inte gjort ha gjort. Spelet är bara marginellt mer underhållande än att titta på när färg torkar och jag led igenom ett trasigt och enormt repetitivt actionäventyr med de goda Autoboterna. Men oavsett hur stort fan jag är så vägrade jag spela något mer efter det. Vardelöst är bara förnamnet. Då slog det mig att Nintendo DS-versionen ju fått ganska fina omdömen och bytte in mitt spel mot denna och mina uppgifter besannades snart, för det var helt okej. Det var då det slog mig att filmlicensspel ju nästan alltid är detsamma som hänsynslöst prygel, men att versioner som halkar lite vid sidan av ofta är schyssta. Transformers-spelet till Nintendo DS är på grund av prestandan i enheten ett helt annat spel än de övriga och därför blev det också bra. På samma sätt har klassiska Goldeneye ju minimalt med filmen Goldeneye att göra utan handlar bara om att meja ned Bond-skurkar i korridorer och Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay baseras ju heller inte direkt på filmen som kom samtidigt. Fria tyglar är alltså bäst, och utvecklarna borde verkligen sluta köpa svindyra filmlicenser för 95% av utvecklingsbudgeten. Bättre filmlicensspel kommer att gagna både filmföretagen, utgivarna och oss konsumenter. Så vad väntar vi på?

_OPTIMUS PRIME



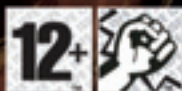
THE FIRST TRUE EXPANSION FOR GUILD WARS
IN STORES

31ST AUGUST 2007

GUILD WARS®

EDGE OF THE NORTH™

PC DVD
E.G.M.



www.pegi.info

EU.GUILDWARS.COM

FULL VERSION OF ANY GUILD WARS CAMPAIGN REQUIRED TO PLAY.

*Requires product purchase and access to Internet. Player is responsible for all applicable Internet fees.
© 2005 - 2007 NCsoft Europe Ltd. All rights reserved. NCsoft, the interlocking NC logo, ArenaNet, Guild Wars, Guild Wars Factions, Guild Wars Nightfall and all associated logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation. All other trademarks or registered trademarks are property of their respective owners.



NCSOFT



ONLINE GAMING WITH NO FEES*



“IT’S THIS TYPE
OF GAME THAT
THE **Wii**™ IS
GASPING FOR”

nRevolution

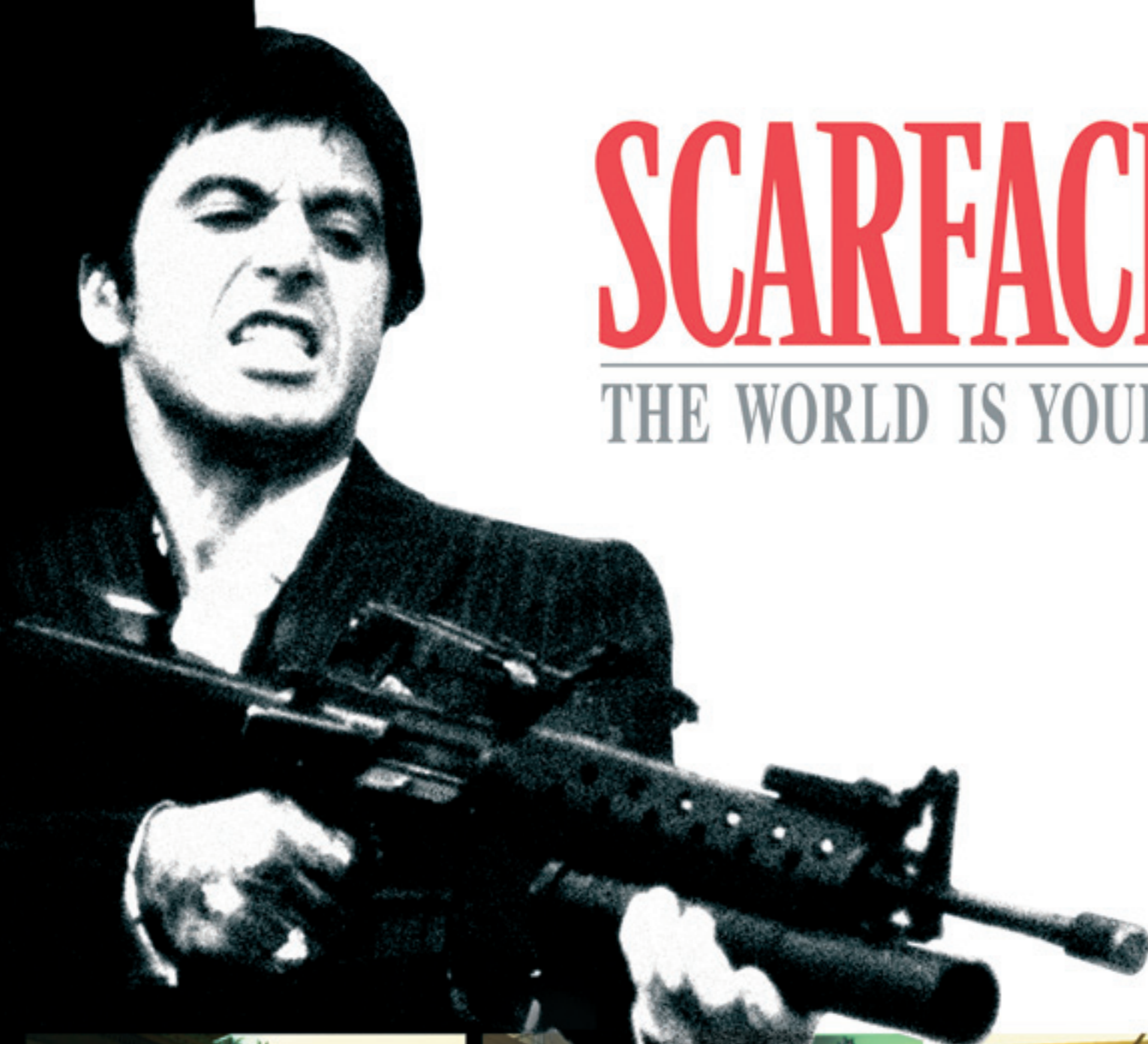


Wii™



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

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



SCARFACE™

THE WORLD IS YOURS



RADICAL
ENTERTAINMENT

FAIR SIGHT
STUDIOS

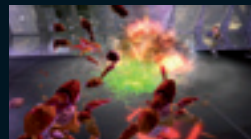
SCARFACEGAME.COM
OUT NOW ON WII



UTANINNSERAT

UFC 2009 till Playstation 3

Rampage Jackson smärker Chuck Liddell i en våldsam teaser för vad som komma skall. UFC 2009 är ett mycket ambitiöst projekt som ska spegla den enormt populära MMA-sporten när den är som allra bäst. Xbox 360 och Playstation 3.



Space Siege är på gång

Efter Dungeon Siege kommer Space Siege. Chris Taylor och hans manna på Gas Powered Games (Supreme Commander) är tillbaka med ett nytt actionorienterat rollspel till PC nästa år. Förvänta dig snörögt blod, fula rymdblobbor och erfarenhetspoäng.



CAPCOM RASISTER?

En het debatt har blossat upp om smakligheten i att Chris Redfield, en vit amerikansk militär, är i Afrika och skjuter färgade människor på löpande band. Förnuftiga åsikter eller stel överreaktion, dörm själv.

SPELA ONLINE Capcom har avslöjat att Resident Evil 5 kommer ha onlinestöd. Exakt vad det handlar om är man väldigt hemlighetsfull om, men enligt rykten ska det gå att spela igenom spelet tillsammans med en vän.



RESIDENT EVIL 5

Chris Redfield från det första spelet i serien har åkt iväg på zombiesafari i Afrika. Vi berättar allt vi vet.

Plattform PS3 / XBOX 360 Utvecklare CAPCOM Utgivare CAPCOM Premiär 2009

Capcom verkar ha lämnat de sömniga zombies som hasade sig fram i tidigare Resident Evil-spel bakom sig för gott.

För i Resident Evil 5 fortsätter man på konceptet från Resident Evil 4 med tänkande fiender som inte anfaller utan att sett till att beväpna sig ordentligt först. Nu är de dessutom snabbare än

någonsin och kommer heller inte i samma klungor, utan ser till att attackera från flera håll samtidigt.

Exakt vad spelet handlar om vill Capcom inte avslöja ännu, men Resident Evil 5 utspelas i Afrika där ett märkligt virus får folk att helt tappa besinningen och anfalla urskillningslöst. En skum figur utrustad med megafon

tycks kunna beordra omkring alla infekterade människor i en sorts masspsykos, men dessvärre verkar han inte ha vänliga avsikter.

I huvudrollen ser vi Chris Redfield som även var hjälten i det allra första spelet samt senast i Resident Evil: Code Veronica. Han har lämnat S.T.A.R.S. bakom sig och jobbar numera för BSAA

som sänt honom till ett otillgängligt ökenställe efter rapporter om att en hel del märkligheter pågår där. Chris är för övrigt inte den enda återvändaren från tidigare spel, utan även den lilla tösen Sherry Birkin från Resident Evil 2 återvänder, idag över 20 år gammal och med betydligt mer skinn på näsan.

_Jonas Mäki

Knoppt ett riktigt spel

"Lägg av! Det där är inget spel!" sa Petter när Benke visade honom Echochrome, men det är just vad det geniala lilla pusselspelet från Sony är. Genom att vinkla de geometriska formerna tar sig en streckgubbe framåt. Släpps till såväl PSP som PSN.

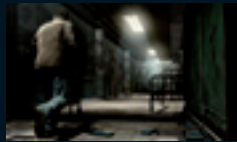


Infamous

Sucker Punch, som är mest kända för Sly Raccoon-spelen, jobbar på ett exklusivt actionspel till Playstation 3 som påminner om Crackdown fast med en smutsigare värld och en antihjälte i huvudrollen. Nästa år det tänkt att Infamous ska släppas.

Lego Indiana Jones

Med tanke på att leksaksserien Lego Indiana Jones släpps i januari och att Lego Star Wars blivit en sådan enorm succé var det knappast någon överraskning att det skulle göras spel av kloss-Indy. Spelet bygger på de tre första filmerna.



Snart kommer Silent Hill V

Konami passade under E3-mässan på att berätta att det femte Silent Hill-spelet är under utveckling till Playstation 3 och Xbox 360 under E3-mässan. I Silent Hill V följer vi krigsveteranen Alex Shepherd som letar efter sin försvunne bror.

PROTOTYPE

Prova på livet som mänsklig försökskanin

Plattform PS3 / XBOX 360 Utvecklare RADICAL ENTERTAINMENT Utgivare VIVENDI Premiär APRIL 2009

Tänk dig en situation där du dödar en pilot varpå du lär dig hans färdigheter. Därefter tar du livet av en boxare varpå du får hans förmågor. Det är verkligheten för den mänskliga försökskaninen Alex som hamnat mitt i en stor konflikt mellan militären och människor som smittats av ett epidemiskt utbrott av ett virus som muterar dem till monster.

I det lätt Crackdown-inspirerade Prototype får man chansen att själv skapa den ultimata dödsmaskinen genom att döda så många som det överhuvudtaget går för att undvika att bli infångad av militären igen. Hela 750 olika färdighetskombinationer kommer att finnas tillgängliga och Alex kan även när som helst förvandla sig till något av sina offer för att undgå att bli upptäckt eller för att ta sig till ställen han inte har tillräde till. Prototype utvecklas av samma team som

gjorde Incredible Hulk: Ultimate Destruction och man talar särskilt varmt om hur man utvecklat omgivningarna denna gång. Allt går på något sätt att interagera med och liksom i Gears of War är spelkontrollen konstruerad så att man ska kunna göra så mycket som möjligt med så få knappar som möjligt. Dessutom finns goda möjligheter till massiv förstörelse och efter en explosion kommer man att se rök och liknande förgifta luften under flera minuter, vilken dock skingras snabbare om det till exempel blåser eller regnar.

Precis som i Crackdown kommer det finnas möjlighet att spela igenom spelet med en vän online, vilket i kombination med att man hela tiden lär sig nya färdigheter borrar för ett riktigt varierat actionäventyr väl värt att hålla utkik efter.

Jonas Mäki

MUTERA MERAI

Alex lär sig kontrollera sina krafter allt bättre och kan snart styra sin biomassa för att exempelvis kunna förvandla sina händer till livsfarliga köttklubbor eller skelettet till skottsäkert skydd. Praktiskt...



AKTA DIG, KILLEN MED ALIENHANDEN! Det är inte bara militären du behöver akta dig för i Prototype. Även de invånare som smittats och muterats av virusutbrottet är direkt livsfarliga och har i vissa fall krafter som matchar dina egna. Bli inte förvånad om någon hoppar flera kvarter bort bara för att landa rakt framför dig och ta striden.



NOTISER

GTA IV FÖRSENAS

För ett drygt år sedan meddelade Rockstar att det hett efterlyngda Grand Theft Auto IV skulle lanseras den 21:a oktober, men nu står det klart att spelet blir kraftigt försenat. Det kommer inte att släppas förrän i april eller maj nästa år och förseningen gäller såväl Playstation 3- som Xbox 360-versionen.



NYTT FRÅN SVENSKA DICE

Svenska spelstudio Digital Illusions som mest är kända för Battlefield-spelen, har ett helt nytt koncept under utveckling till Playstation 3 och Xbox 360. Mirror's Edge ses ur förstapersonsövy, men istället för att sätta skjutvapen i fokus har Digital Illusions låtit sig inspireras av sporten "parkour" och man hoppas att spelet ska bli ett Prince of Persia ur förstapersonsövy.

FAR CRY 2 NÄSTA ÅR

Ubisoft har bekräftat att deras Montreal-studio arbetar med Far Cry 2 till PC. Spelet ska släppas under nästa år och utvecklaren av det första spelet, Crytek, är alltså inte alls inblandade den här gången. De har fullt upp med Crysis.

MOTIONERA MED DIN WII

Wii har redan fått oss att motionera i en betydligt större utsträckning än normalt i TV-fåtöljen, men när Nintendo nu lanserar Wii Fitness till vintern måste det närmast jämföras med ett aerobicspass. Med Wii Fitness följer nämligen en balansbräda, som mäter hur din kropp balanserar medan du utför diverse övningar och minispel. Vi räknar med att redaktionens testrum kommer att lukta mer svett än vanligt.

GEARS OF WAR TILL PC

Det kom inte som någon överraskning när Epic och Microsoft berättade att Gears of War, som vi utnämnde till förra årets bästa spel, ska släppas till PC innan årets slut. Mer överraskande var det att Epic lagt till fem nya banor i kampanjen samt möjligheten att designa egna multiplayerbanor.

WOLFENSTEIN BLIR FILM

Id Softwares klassiska spel Castle Wolfenstein är på väg att bli Hollywood-film precis som ett annat av id:s storspel Doom. Duon Samuel Hadida och Roger Avary är producent respektive manusförfattare och de samarbetade senast kring Silent Hill-filmen.

HALO-XBOX PÅ INGÅNG...

Inte nog med att Halo 3 kommer att släppas i tre olika versioner (normal, limited och legendary) till premiären den 26:e september. Nu avslöjar Microsoft också att man planerar en speciell Xbox 360-modell, designad efter Spartan-rustningen som ska lanseras samtidigt. Modellen som inkluderar 20 GB hårddisk, HDMI-utgång samt headset och play and charge-kit kommer att kosta något mer än det vanliga Xbox 360-paketet, men mindre än Xbox 360 Elite.

HEROES BLIR SPEL

TV-serien Heroes kommer att bli spel tack vare Ubisoft. Räkna med att du kommer att kunna använda dig av de övernaturliga förmågorna som seriens huvudpersoner besitter i spelet som ska släppas nästa år. Ubisoft kommer även göra ett spel av James Camerons kommande film Avatar som har premiär i maj 2009.

RAGE

Studio bakom Doom och Quake laddar om...

Doom 3 fick en del kritik för att vara alltför instängt och alltför mörkt. Kanske är det därför id Software nu kastar allt sådan åt sidan för ett riktigt färgstarkt äventyr som mestadels utspelar sig utomhus. Och inte vilka utomhusmiljöer som helst.

För kommande Rage konkurrerar med självaste Crysis om snyggast just nu tack vare en helt ny grafikmotor som sägs ska kunna pressa ut mer fläska effekter än något vi sett tidigare. Vilket vi efter att ha sett Rage-bilderna inte betvivlar det minsta.

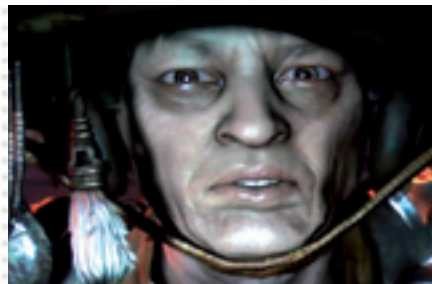
Rage kretsar kring livet på Jorden 75 år efter att en enorm komet ödelagt allt. Nästan. Ur askan reste sig kvarvarande människor där en större grupp lyckades

Rage kretsar kring livet på Jorden 75 år efter att en komet ödelagt allt

få makten, vilken nu missbrukas och förpestar tillvaron ordentligt för resten. Det är där du kommer in i bilden för att delta i kriget mot förtryckarregimen.

Tvårt emot vad man kan tro med tanke på spelets utseende och id Softwares andra titlar är Rage inget supervåldsamt spel. Istället siktar man på att göra det tillgängligt för en större publik. Bland annat kommer en del av spelet fokusera på lortig racing genom ofattbart vackra miljöer. Man kommer i Rage att kunna köra sin buggy från stad till stad relativt fritt och utforska enorma landområden, men även delta i regelrätta race, vilket är en del av vardagen i en hård postapokalyptisk framtid. Kort sagt det mesta talar för Mad Max-inspirerade Rage som ser fantastiskt läckert och lovande ut.

Jonas Mäki



ETT ANNAT SPEL Från början hade id Software tänkt göra Rage ett till mörkt, klaustrofobiskt och skrämmande spel, väldigt mycket som Doom 3. Redan tidigt insåg man dock att det vore roligare att visa upp den nya grafiken i fullt dagsljus och bytte tema på spelet.



MINDRE PSP Detta är den nya, mindre och allmänt förbättrade PSP:n.

Nya PSP

Sony re-designar sitt widescreen-vidunder...

PSP är både stor och har problem med batteritiden. Allt sådant ska nu åtgärdas med en slimmad PSP-version. Den mest uppenbara skillnaden är storleken, den nya PSP-modellen väger nästan ett hekto mindre än den gamla och är 19 procent tunnare.

Dessutom är den försedd med en videoutgång för att kunna kopplas in i en TV, vilket betyder att du kan se UMD-filmer, filmklipp från ditt minneskort eller spela på en TV istället för på PSP-enheten.

CITATET



"Jag kan tyvärr inte visa Ninja Gaiden 2 eftersom det är så överlägset att alla andra speltillverkare skulle tappa motivationen"

Tecmo's Tomonobu Itagaki är sådär lagom blygsam...

METAL GEAR ONLINE

Metal Gear Solid utan varken Metal Gears eller Solid Snake, kan det vara något

Plattform PLAYSTATION 3 Utvecklare KONAMI Utgivare KONAMI Premiär 2008

Rykten om att Metal Gear Solid 4 ska komma till Xbox 360 finns det gott om, men producenten Hideo Kojima går åt andra hållet istället och satsar ännu hårdare på Playstation 3.

Ett bevis på det är nyligen utannonserade Playstation 3-exklusiva Metal Gear Online som saknar både Metal Gears och Solid Snake. Istället kan upp till 16 personer axla rollen som digital agent för att göra upp i stenhårda strider online på samma sätt som i Metal Gear Solid 3 och Portable Ops. Metal Gear Online

kretsar alltså enbart kring onlinespelande men baseras ändå löst på Metal Gear Solid 4 och använder dess modeller och omgivningar för att det ska bli så snyggt som möjligt. För att skilja sig från mängden och göra det befogat att släppa Metal Gear Online som ett separat spel finns flera fräscha inslag som att man kan uppgradera sin agent allt eftersom man spelar i allt från närstrid och hackningskunskaper. Sistnämnda används bland annat för att avslöja sina motståndares positioner.

Det är ännu inte helt klart hur Metal Gear Online kommer att släppas. Konami överväger att bara släppa det för nedladdning via Playstation Store, men kommer eventuellt även att släppa det på skiva om det finns efterfrågan.

Lika mycket som vi ser fram emot Metal Gear Online kan vi ändå inte låta bli att tycka att Konami kunde ha låtit onlinestödet ha följt med Metal Gear Solid 4 istället för att sälja det separat det som ett eget spel.

_Jonas Mäki



BARA FÖR JAPAN

Inom kort drar ett japanskt betatest av Metal Gear Solid Online igång, men ännu är inget sagt om när eller ens om vi svenskar får vara med.

EN HEDERLIG KARTONG Även om Metal Gear Online är något helt annat än Metal Gear Solid 4, går flera klassiska element igen. Bland annat kommer det stå kartonger här och var och givetvis kan du i sann Metal Gear-anda använda dessa som kamouflage att krypa omkring i.

DETALJERAT

Vi berättar om fem detaljer som du bara måste lägga på minnet



KULTIGT RALLY

Sega Rally släpps i slutet av september till Playstation 3 och Xbox 360. Läs Petters matiga förhandsintryck om spelet på Gamereactor.se.

5 SAKER Du måste veta om Sega Rally

1 Retrodoftande bilfysik

Sega Rally känns såhär på förhand riktigt, riktigt trevligt. Bilfysiken för tankarna direkt tillbaka till det gamla kultförklarade Saturn-originalen, vilket vi anser vara världens bästa racingspel.

2 Grupp-b-bilar

En hel drös med gamla härliga grussvin finns med, säklart.

3 Giraffer på sidan av vägen

På en av banorna står världens minsta giraffer på sidan av vägen och ser allmänt urdumma ut.

4 Grymt multiplayerläge

Ni som blev besvikna på multiplayerläget i Colin McRae: Dirt bör istället kika på Sega Rally som är grymt skoj i multiplayer...

5 Stor variation bland banorna

Sladda förbi savannen i Afrika, eller riv upp isen utanför en övergiven fabrikslokal vid Nordpolen.

MER WORLD OF WARCRAFT

Wrath of the Lich King heter Blizzards fortsättning

Plattform PC Utvecklare BLIZZARD Utgivare VIVENDI Premiär 2008

Under Blizzcon avslöjade man att nästa expansion till World of Warcraft kommer att heta Wrath of the Lich King och äga rum i Northrend. Förutom en helt ny kontinent att utforska och tio nya nivåer att utveckla sin karaktär genom bjuder Wrath of the Lich King också på en helt ny karaktärsklass: Death Knight. Denna ska inte vara tillgänglig från början utan måste förtjänas genom en rad svåra uppdrag, men börjar sedan i gengäld på en högre nivå.

Utöver det jobbar Blizzard också på en ny

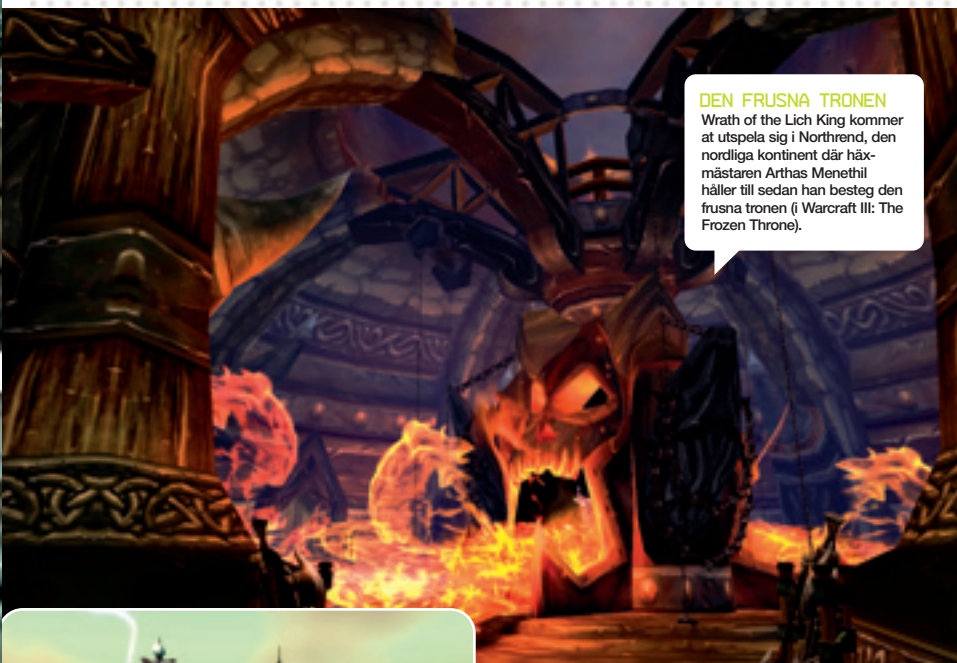
färdighet, Inscription, som låter oss ytterligare optimera våra färdigheter, och på att bygga om hela det tidigare spelet för att göra resan lite behagligare för nybörjare med fler och mer varierade uppdrag ända från start.

Wrath of the Lich King lär dock dröja minst ett år då Blizzard inte har någon brädska att avsluta den nuvarande expansionen Burning Crusade, och det kommer att fortsätta att patchas in nya uppdrag och utmaningar hela vägen fram till nästa officiella expansion.

Mikael Sundberg

DEN FRUSNA TRONEN

Wrath of the Lich King kommer att utspela sig i Northrend, den nordliga kontinent där häxmästaren Arthas Menethil håller till sedan han besteg den frusna tronen (i Warcraft III: The Frozen Throne).



BILAND VIHINGAR OCH ÖLSTOP Northrend har klara drag av det mytologiska Norden med vikingaliknande arkitektur, Utgård-doftande jättfolk och humanoida valrossar. En spännande plats att slakta varandra på - tycker vi.

RYKTEN

BIONIC COMMANDO IGEN!

Säg Bionic Commando och många NES-nostalgiker får en tår i ögonvrån. Nu verkar det som att Capcoms teleskoparmsförsedde hjälte är på väg tillbaka. Enligt ett rykte började projektet som ett nedladdningsbart spel till Playstation 3, men ska nu släppas som ett fullprisspel.

720P-STÖD I NY WII?

HDTV-apparaterna tar snabbt över på TV-marknaden och många är missnöjda över avsaknaden av vettigt högupplöst stöd i Nintendo Wii. Därför sägs Nintendo fila på en upgraderad version av Wii som har samma prestanda men kan skala upp bilden till 720p. Enligt uppgift ska den släppas sent 2008 för att se till att det enkla Wii-konceptet blir framtidssäkrat.

JAMES BOND PÅ GÅNG IGEN

Activision köpte som bekant upp rättigheterna att göra James Bond-spel sedan EA gav upp alla försök. Nu ryktas det att delar ur Call of Duty 3-teamet från Treyarch jobbar med nästa James Bond-spel som sägs ska bli en förstapersonsskjutare utan onödiga krusiduller samt att spelet ska använda den löjligt imponerande grafikmotorn från Call of Duty 4.

FISKA ABORRE MED DIN WII

Efter Nights till Wii ryktas japanska delen av Sega ha bestämt sig för att släppa fler klassiska Sega-titlar till formatet. Villkoret sägs vara att de ska gå att spela med rörelsekänslig handkontroll och att man bland annat överväger ett nytt Jet Set Radio, ett nytt Panzer Dragoon, ett nytt House of the Dead samt ett nytt Sega Bass Fishing.

GEARS OF WAR 2 VISAS UPP FÖRST NÄSTA ÅR

I vad som sägs vara läckt e-post från Microsoft fastslås att Gears of War 2 ska göra sin debut på nästa års Game Developers Conference-mässa, som kommer att hållas i februari. Tillfället är säkert väl valt eftersom Killzone 2 släpps ungefär då och målet är säkert att se till att det snyggaste spelet fortfarande finns till Xbox 360.

SNYGGARE SPEL TILL WII

Nintendo sägs ha tröttnat på kritiken om fula Wii-spel och har enligt ett rykte skrivit kontrakt med Factor 5 om ett nytt Star Fox-spel som verkligen ska dra nytta av de hästkrafter som trots allt finns i en Wii. Factor 5 gjorde tidigare ursnygga Star Wars Rogue Leader till Gamecube, och har alltså erfarenhet av genren samt är erkänt duktiga grafiker.

STÖRRE SKIVOR TILL X360

Det ryktas en hel del om att Microsoft jobbar på en ny teknik för att öka innehåll på vanliga DVD-skivor med minst det dubbla och som kan läsas av alla Xbox 360-konsoler. På sätt vill man kunna erbjuda större spel lagrade på en skiva, något som kan behövas efter allt fler rapporter om utrymmesbrist på skivorna. Exempelvis levereras Blue Dragon, som recenserats i detta nummer, på hela tre DVD-skivor.

INTERNET

NYHETER PÅ GAMEREACTOR.SE

BLU-RAY-AVDELNING...

I slutet av augusti kommer vi att lansera Sveriges första riktigt superspecialiserade Blu-Ray-avdelning. Alla ni som äger Playstation 3 - håll koll på denna avdelning.

MEDLEMSRECENSIONER!

Antigen! Efter två dryga förseningar kan du som medlem på Gamereactor.se nu recensera och sätta de betyg som du tycker att spelen förtjänar.

GRTV TUFFAR PÅ

Gamereactor-TV fortsätter att ösa på med mängder av intressanta intervjuer, reportage och speltrailers. Surfa in på Sveriges största spelsite du med!

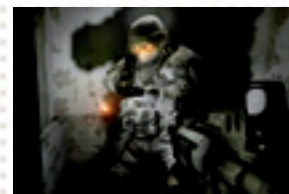
HETAST E3 2007

Vi har snabblistat den gångna E3-mässans fem hetaste titlar...



1 SUPER MARIO GALAXY

Wii / NINTENDO
Mario stal showen fullständigt under årets E3-mässa. Super Mario har aldrig känts mer spännande än han gör i kommande Super Mario Galaxy och våra förväntningar är enorma. Detta känns redan som en kandidat till årets spel.



2 KILLZONE 2

PLAYSTATION 3 / SONY
Med storsatsningen Killzone 2 hoppas Sony få fart på PS3-försäljningen. Något som mycket väl kan lyckas för Killzone 2 imponerade stort på E3 med påkostade effekter, urläcker grafik och riktigt supersmaskig dräparaction...



3 MASS EFFECT

XBOX 360 / MICROSOFT
För alla science fiction-nördar framstår Biowares kommande rymdsåpa som den ultimata drömmen. Mass Effect innehåller allt från utforskande till episka scener och blytung story och kändes helt fruktansvärt bra.



4 FALLOUT 3

PC, PS3, XBOX 360 / BETHESDA
Fallout 3 stal ordentligt med uppmärksamhet på E3 med sin fängslande story och fantastiska design. Vi vet knappt var vi ska börja för att beskriva alla dess förtjänster. Ett actionrollspel väl värt att hålla utkik efter, helt klart...



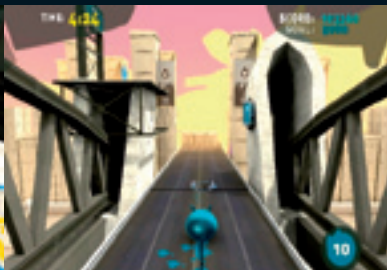
5 CALL OF DUTY 4

PC, PS3, XBOX 360 / ACTIVISION
Inga mer koleriska tyskar och tigertanks. Med Call of Duty 4 lämnar serien nu andra världskriget bakom sig till förmån för en fiktiv framtida konflikt med en ond ryss i huvudrollen. Call of Duty 4 ser löjligt imponerande ut och känns redan nu som en given succé.



PURFÄRSKT

Gamereactor kikar närmare på den senaste tidens hetaste utannonseringar och visar upp de senaste bilderna vi fått



De Blob

Wii / FEBRUARI

En vattendroppe som älskar färger ger sig ut för att måla glädje i en grå företagsstyrd stad kallad Chroma. Det handlar om att doppa sig i målarburkar, hoppa mellan husväggarna, se upp för de svarta bläckplumparna (poliser) och utföra uppdrag i staden. Medan du målar bygger du soundtracket där varje färg representerar en egen musikstil.

Mario Kart Wii

Wii / NOVEMBER

Det har länge ryktats om ett Mario Kart till Wii, här är de första bilderna. Efter Double Dash har Nintendo återgått till ett mer traditionellt upplägg med en förare i varje kärra. Bland banorna som visats upp märktes en berg-och-dal-bana som bjöd på ordentliga höjdskillnader och bland förarna märktes förutom Mario även Luigi, Baby Mario och Toad. Den stora nyheten är onlinestödet.



Destroy All Humans: Path of Furon

PS3, XBOX 360 / 2008

Vår älskade klon Crypto har gått igenom såväl 50- som 60-tal och livet på Jorden har gjort att han tappat lite av riktningen i sitt liv. Men så hör han kallet, den sanna lärans mästare söker honom och med hjälp av sin nyfunne mästare lär sig Crypto nya trick.



Lost

PC, PS3, XBOX 360 / HÖSTEN

Lost-spelet utvecklas av Ubisofts värenummerade Montreal-studio och kommer att ge dig fördjupade kunskaper om ön, Dharma-initiativet samt de överlevande från Oceanic flight 815. Att döma utifrån det lilla som hittills visats av spelet kommer det handla om en hel del utforskande.

Civilization Revolution

PLAYSTATION 3, XBOX 360 / 2008

Bakom utvecklingen av det kommande Civilization Revolution står Sid Meier själv och tanken är både de som vill spela korta och intensiva partier samt de som vill ha längre djupare omgångar ska tillfredställas. Det är inte första gången Civilization dyker upp till konsole, men Revolution ser ovanligt bra ut.



Legendary: The Box

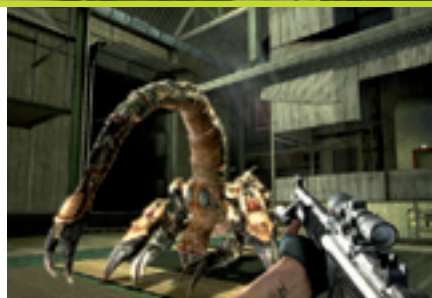
PC, PS3, XBOX 360 / 2008

Efter flera års tystnad är Spark Unlimited verkligen i ropet. Dels med Turning Point: Fall of Liberty som släpps sent i höst och dels med Legendary där en konsttjuv råkar öppna Pandoras låda och släpper därmed lös horder av mytologiska monster som går loss på New Yorks gator. Enorma örnar med fula näbbar blandas med våldsam action sett ur förstapersonsperspektiv.

The Scourge Project

PC, PS3, XBOX 360 / 2008

På Mallorca sitter en utvecklare kallad Tragnarion Studios och knäpar på The Scourge Project. Ett spel som påstås komma att revolutionera berättandet i actionspel där upp till fyra personer kan samarbeta och uppleva handlingen från varsitt perspektiv. Iiis niice!



18+
TM
www.pegi.info



24/08/2007



© 2007 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. BioShock, 2K Games, the 2K logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. All rights reserved. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved. © 2007 Take-Two Interactive Software og dets datterselskaber. Alle rettigheder forbeholdes. BioShock, 2K Games, 2K logoet og Take-Two Interactive Software er varemærker og/eller registrerede varemærker, der tilhører Take-Two Interactive Software. NVIDIA, NVIDIA logoet og "The Way It's Meant To Be Played" er varemærker og/eller registrerede varemærker, der tilhører NVIDIA Corporation. Alle rettigheder forbeholdes. Alle andre mærker og varemærker tilhører deres respektive ejere. Alle rettigheder forbeholdes. © 2007 Take-Two Interactive Software og dets datterselskaber. Microsoft, Windows, Windows Vista Start-knappen, Xbox, Xbox 360, Xbox Live og Xbox logoet er varemærker som tilhører Microsoft-gruppens virksomheder. NVIDIA, NVIDIA-logoen og "The Way It's Meant To Be Played" er varemærker og/eller registrerede varemærker som tilhører NVIDIA Corporation. Alle rettigheder forbeholdes. Alle andre mærker eller varemærker tilhører deres respektive ejere. Alle rettigheder forbeholdes.



Games for Windows®



XBOX 360 LIVE



BATMANS GAMLA KÄRRA Bonusbilen i Flatout: Ultimate Carnage heter "Flatmobile" och är en uppenbar parodi på Batmans gamla kärra. Den når hastigheter upp emot 1400 km/h.

Bonusbilen från helvetet

Petter Hegevall babblar om roliga bonusbilar och räknar upp sina mest vansinniga favoriter

Om jag kunde flyga, då skulle jag... då skulle jag styra min svarta plåtbäst mot närmaste radiomast och se på när jag sprängs i bitar till tonerna av ej könsmogen finsk låtsas-rock.

Det är en inte helt ovanlig syn hemma hos mig. Jag flyger fram i min Batmobile. Jag flyger fram över banorna, i blyga 1400 km/h utan en tanke på att vare sig bromsa, veja eller styra. Upplevelsen bakom ratten på bonusbilen som man får i present i slutet på Flatout: Ultimate Carnage är den mest vansinniga

någonsin i ett racingspel. En bil som får svävarna i F-Zero samt Feisar-skeppen i Wipeout att framstå som extremt långsamma. Batmobile (eller Flatmobile som den kallas i Flatout) är ett skämt. En humorgrej för att roa den som dragglat sig igenom hela spelet. Och en superb present ist.

Bonusbilar är i övrigt vanligt förekommande i racingspel och har så varit sedan urminnes tider (snudd på i alla fall). Medan man i actionspel belönas med en ny färdighet, mer stryktålig torso eller ett nytt och mer kraftfullt vapen

(vanligast) är belöningssystemet i racinggenren oftast begränsat till en ny bana eller en ny, superstark bil. Och jag gillar det. Jag tycker att det är en formidabelt härlig känsla att klara samtliga utmaningar/race i ett bilspel för att sedan belönas med en bil som är dubbelt så snabb som alla kärror man tidigare kört. Friheten i att härja runt på alla banor man också låst upp under spelets gång inuti tidernas argaste hästkraftsmonster är en härlig sådan. Och Flatout: Ultimate Carnage är absolut inte det mest tydliga exemplet på när

bonusbilen är lite väl extrem för sitt eget bästa. I Gran Turismo (1998) belönades man med en specialbyggd brittisk supersportbil av märket TVR efter att man avslutat alla tävlingarna. Och trots att TVR-kärran påstods vara den bästa i hela spelet var den snudd på omöjlig att kontrollera. Samma sak gäller exempelvis det nysläppta Dirt där bonusbilen utgörs av en vansinnigt överladdad Hill Climb-Toyotan med närmare 2000 hästkrafter. Man flyger fram (nästan). Som i min Batmobile. **Petter Hegevall**

FYRA COOLA BONUSBILAR

Något gammalt, något nytt, något lånat, något hysteriskt skitsnabbt



COLIN MCRÆ: DIRT
Codemasters/2007

Den extremt trimmade Hill Climb-Toyotan som man får som present då man klarar karriärläggat i Colin McRae: Dirt är en av de mest kraftfulla bilarna i racingspelshistorien. 2000 hästkrafter, världens fulaste kaross och en gigantisk vinge... vem kan tacka nej till det?



RIDGE RACER
Namco/1995

Att klara Ridge Racer, spela igenom hela spelet, var ingen lätt match. Det fanns förvisso bara en bana i hela Ridge Racer, men motståndet på slutet bestod av en av de tuffaste bilarna någonsin, ett sotsvart monsteråk som man efter avklarad vinst fick som bonus. Sen kunde man åka precis hur fort som helst.



RALLISPORT CHALLENGE 2
Xbox/2002

Den coolaste bonusbilen av dem alla, i ett bilspel (någonsin) var Volvo 142:an som man fick i slutet av Rallisport Challenge 2. Dels gick den som en oljad blix, men givetvis var den största behållningen i att det trots allt var en hemsk gammal ful Volvo.



SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
Sega/1995

Lancia Stratos är den hårdaste grupp-b-bilen som någonsin rört runt i rallyskogarna. I Saturn-versionen av det överbriljanta Sega Rally fick man en vrålstark Stratos om man klarade hela skiten. Sen kunde man avverka skogen på sidan av banan.

REACT



LITA PÅ VÅRA FÖRÄNINGAR

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

GAMEREACTOR FÖRHANDSTESTAR KOMMANDE SPEL

Djupdyk i vårt textarkiv: www.gamereactor.se



MÅNADENS COOLASTE

Killzone 2

Kriget mot Helghast trappas upp i Guerrilla Games extremt efterlängtade uppföljare. Vi berättar allt...



Mest efterlängtade

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



1:a Crysis

PC

Om några få månader smäller det. Den just nu absolut hetaste, kommande actionupplevelsenb dyker upp på en spelhylla nära dig och vi kan knappt hålla kroppsvätskorna i styr. Stort, tungt, våldsamt och våldsamt snyggt...



2:a Little Big Planet

Playstation 3

Ett av de spelen som får hela oss att fnittra av förtjusning är Sonys kommande budget-lir; Little Big Planet. Bara tanken på att pyssla med egna banor tillsammans med sina flitklädda små dockor gör oss glada.



3:a Halo 3

Xbox 360

26:e september. Då smäller det. Halo 3 släpps och vår väntan har varit lång, ivrig och bitvis snudd på outhärdlig. Vi drömmer om ännu en ringplanet, enorma miljöer, nya vapen och högupplöst grafik.

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



Is kallt



Ljummet



Varmt



Kokhett



Vulkanutbrott

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



Äntligen Killzone!

Efter drygt två års väntan visade Sony äntligen upp Killzone 2 på riktigt på årets E3-mässa. Bengt berättar om vad han fick se...



FAKTA

SONYS GERILLA

Holländska Guerrilla Games började sitt liv under namnet Lost Boys och deras första stora projekt Knights lades faktiskt ned. Därefter kom deras genombrott med det första Killzone varpå de släppte det inte helt lyckade och mer än lovligt smaklösa Shellshock: Nam '67. Sedan dess har man arbetat på Killzone 2 samt Killzone: Liberation som lanserades till PSP förra året. I december 2005 köptes Guerrilla Games av Sony.



KILLZONE 2

Plattform **PLAYSTATION 3** Utvecklare **GUERRILLA** Utgivare **SONY** Speltyp **ACTION**

Luften är full av elektrisk laddning, mörka moln bolmar på himlen som födda ur bomber och krigets larm överröstar allt. ISA-trupperna landsätts i sina Intruders som sjunker ner mot Helghans yta, till vänster om det land-sättningsfordon du befinner dig i sprängs dina kamrater i små bitar. Du är på helghasts hemmaplan nu och kriget och har tagit en ny vändning.

För drygt två år sedan visade Sony för första gången upp sin Playstation 3 med pompa och ståt på E3-mässan i Los Angeles. Den trailer som imponerade mest på oss var

Luften är full av elektrisk laddning, mörka moln bolmar upp sig på himlen som födda ur bomber...

utan tvivel Killzone 2-trailern som visade upp en otroligt läcker strid med ansiktsuttryck och animationer flera nivåer över allt vi tidigare skådat. Trailern var naturligtvis förendrad, men när nu Guerrilla visat upp hur spelet verkligen ser ut kan vi inte låta bli att vara oerhört imponerade över samma ingredienser.

På planeten Helghan råder kaos, den ogästvänliga miljön med konstant oväder har format såväl helghasts som deras vapen-system och försvar. Från de elektriska laddningarna ur åska och blixtrar hämtar de kraften till sitt luftvärn och i det uppdrag som Guerrilla visade upp i Santa Monica gällde det just att eliminera en sådan luftvärnskanon.

Tempot i Killzone 2 högt uppskruvat och striderna frenetiska. Det känns definitivt som en vidareutveckling av det första spelet och det är viktigt att använda sig av såväl omgivningar som flankeringar. Under striderna är du stundtals del av en större grupp ISA-soldater, men mestadels kommer du att röra dig i en mindre grupp.

Efter ett par intensiva strider stöter vi på vad som närmast kan beskrivas som en miniboss. "Vi

kallar honom heavy soldier" säger Martin de Ronde, med en självklarhet som får mig att tro att Guerrilla-chefen är lite ironisk. Den stora helghastsoldaten som sprider dödligt bly omkring sig i rasande takt måste skjutas i huvudet så att han blir lite omskakad varpå man kan skjuta sönder behållarna på hans rygg och oskadliggöra honom.

Den 20 minuter långa demonstrationen av Killzone 2 som hölls på restaurangen Sushi Roku vid Ocean Avenue i Santa Monica fick det att vattnas i munnen på oss. Minst sagt. Den olidligt läckra designen, den ogästvänligt sönderskjutna omgivningen och det moderna upplägget får oss att tro stenhårt på holländska Guerrillas uppföljare. Det gör Sony också då Killzone 2 var det tyngsta spelet på

företagets presskonferens under årets stora mässa, men tyvärr kommer inte Killzone 2 släppas förrän nästa år. Den som väntar på något gott...

Bengt Lemne

TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Guerrillas stekheta uppföljare ser ut att bli en värdig utmanare till Gears of War och Halo 3...



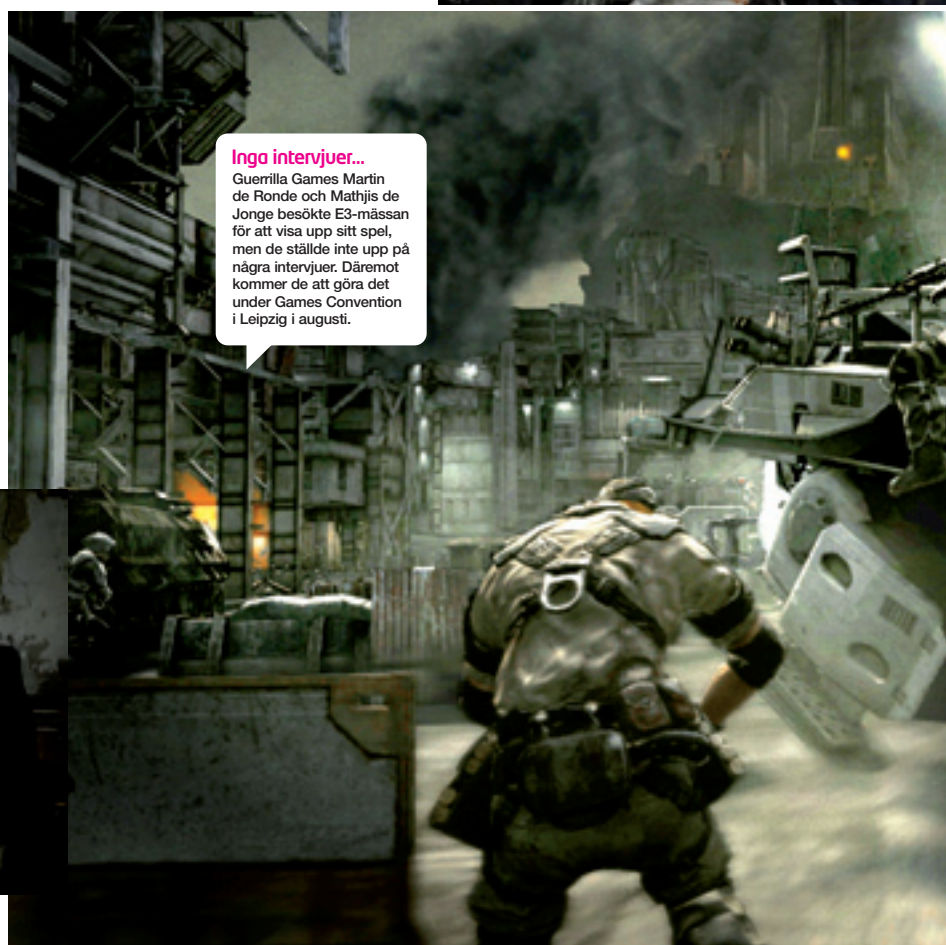
Två år senare...

Killzone 2 utspelar sig två år efter invasionen av Vektra i det första spelet. Du är den rutinerade ISA-soldaten Sev som är en av de som leder jakten på helghast-kejsaren Visari.



Inga intervjuer...

Guerrilla Games Martin de Ronde och Mathijs de Jonge besökte E3-mässan för att visa upp sitt spel, men de ställde inte upp på några intervjuer. Däremot kommer de att göra det under Games Convention i Leipzig i augusti.



Premiär 2008

URSÄYGGT! Killzone 2 ser faktiskt precis så bra ut som den förranderade över-trailern skvallrade om för två år sedan. Grafiken är ruskigt högupplöst, superriktigt ljussatt och Killzone 2 ser ut att kunna bjuda på de bästa animationerna i ett actionspel någonsin.



Premiär 7 SEP



MOTORCYKELÄKNING Huruvida Bizarre Creations kommer att lyckas med motorcykelfysiken återstår att se...

Omkörning

Bizarre Creations fyra kommer redan i september



PROJECT GOTHAM RACING 4

Plattform X360 Utvecklare BIZARRE CREATIONS
Utgivare MICROSOFT Speltyp RACING

Microsoft bjöd på två stora överraskningar när Project Gotham Racing 4 visades upp på årets E3-mässa. Den första nyheten hade det talats om ett tag, nämligen att Bizarre Creations inkluderar motorcyklar i spelet, den andra bomben var att spelet släpps redan i september. Bara tre månader efter att Microsofts andra stora racingserie Forza debuterat på Xbox 360.

Avslappnad och lagom sladdrig racing i jakten på kudos har blivit kännetecknet för Project Gotham Racing-serien ända sedan starten. Nu har Bizarre alltså valt att lägga till motorcyklar till framgångsreceptet, givetvis med den kännetecknande arkadaktiga känslan bibehållen. Ett drygt hundratal fordon kommer att finnas i Project Gotham Racing 4 varav ett tjugotal är motorcyklar. Du kan låsa upp och klara hela spelet genom att köra enbart motorcyklar eller bilar eller blanda det hela precis som du vill.

Det är svårt att inte känna igen sig i Project Gotham Racing 4. Även om motorcyklarna tillkommit är mycket sig likt när städer som Las Vegas och Tokyo återvänder liksom många av bilarna. Rent grafiskt ser det inte ut som speciellt mycket har hänt sedan sist, men det är innan man vrider på vädergudarna. Regn, blåst och snö återges nu magnifikt vackert på vägbanor och bilar vilket tillför en dimension till spelet som tidigare inte funnits där. Vattendroppar som färdas längs motorhuvorna och snö som yr i strålkastarljus; ögonodis på allra högsta nivå. Om Project Gotham Racing kommer att bli "mer av det goda" eller en välkommen utveckling av Bizarres nu rätt gamla koncept återstår att se...

_Bengt Lemne



TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Mer lättflirtad stadsracing, nu med läckra vädereffekter och snabba motorcyklar. Najs!

Slutet?

Namco återvänder till de historiska slagsmålen...



SOUL CALIBUR 4

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare NAMCO
Utgivare NAMCO Speltyp FIGHTING

Nu är det dags. Scenen är förberedd. På ena sidan den heliga riddaren Siegfried med det goda svärdet Soul Calibur. På den andra sidan demonen Nightmare med tokonda Soul Edge. Och i kulisserna en hel massa andra kämpar som vill ha det ena eller andra svärdet för egen räkning. Nu ska det avgöras.

Efter det snygga Soul Calibur 3 känns del fyra lite som en besvikelse. Visst är det snyggt, och visst är det detaljerat, men bitvis verkar Namco inte ha fattat att de numera jobbar med betydligt mer prestanda.

Spelmässigt har det dock hänt en del. Arenorna har blivit större vilket bör innebära färre nesliga förluster där man faller ut, men i gengäld lovar Namco att striderna ska kunna

Intensiva och grafiskt spektakulära strider som är både lättkontrollerade och underhållande

avgöras på ett annat sätt. Vi gissar att det handlar om att avväpna motståndaren. I övrigt är det samma recept med intensiva och grafiskt spektakulära strider som är både lättkontrollerade och underhållande.

Figurskaparlaget från föregångaren återkommer, vilket blir ännu mer intressant nu när båda versionerna av spelet ska kunna spelas online. På tal om de olika versionerna har Namco också lovat oss nya gästkaraktärer men Link kan alltså inte komma i fråga den här gången. Ryktena säger att det är en viss Jack Sparrow från Bruckheimers hemiska piratrullar som dyker upp, men ett gästspel från Kratos eller Heavenly Swords Nariko vore också kul. Vi kommer dock att få vänta till nästa år innan spelet släpps, och förhoppningsvis hinner Namco fräscha upp det grafiska tills dess.

_Mikael Sundberg



TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Soul Calibur har aldrig gjort oss besvikna än, och förhoppningsvis blir del fyra helt strålande.



Premiär 2008

KÄMPARNA Hitills har vi bara fått se gamla favoriter som Mitsurugi, Taki och Siegfried samt, något oväntat, Tira, men alla tidigare karaktärer ska återvända även denna gång.



Den sista striden...

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots är snart här och Petter Mårtensson berättar allt han vet...



METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

Plattform PS3 Utvecklare KONAMI
Utgivare KONAMI Speltyp ACTION

Hideo Kojima är en av de spelproducenter som med gott samvete kan sätta sitt eget namn på omslagen till sina spel. Han har inte nått en sådan status helt utan anledning och bör räknas till en av de mest intressanta spel-skaparna under de senaste 20 åren. Inte för att allt han lagt sina fingrar på har förvandlats till guld, men få människor i branschen besitter ett sådant konstnärligt stilspråk och en så modern inställning till spel. Eller postmodern, för den delen, om man ska våga sig på att använda en så missbrukad term.

Det finns även få huvudkaraktärer med så mycket personlighet som Solid Snake. Han må inte vinna några priser för sin charm, men han

De senaste tre spelen har lämnat oss med en hel del frågor som nu ska bli besvarade

har något som andra och charmiga karaktärer inte har – en mänsklighet, gömd under ett tjockt lager av bitterhet. Där andra spelpersonligheter,

som Jack Carver och Marcus Fenix, bara framstår som en osympatiska bufflar har Hideo Kojima lyckats med konsstycket att förvandla sin kedjerökande supersoldat till en trovärdig människa. Så trovärdig man nu kan vara när man spenderar en stor del av sin vakna tid med att slåss med gigantiska robotar, feta män på rullskridskor eller cyberninjor. I 20 år har vi följt Solid Snakes kamp mot Metal Gear. Nästa år kommer den stora finalen.

De som hade hoppats på ny, matig information om Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots under årets E3 hoppades tyvärr förgäves. Det enda som bjöds på var en helt ny trailer och spelet fanns inte att tillgå i spelbart skick. Vad som dock avslöjades var att det definitivt är exklusivt för Playstation 3, vilket effektivt borde ta död på alla rykten om att

Konami fått kalla fötter och bestämt sig för att släppa det till Xbox 360 också.

Inte heller trailern avslöjade speciellt mycket,



OBESVARAT Det finns många obesvarade frågor kvar från de gamla spelen och det är svårt att tänka sig hur Konami ska lyckas svara på allihop under spelets gång.



FAKTA

RÖSTSKÅDESPEL

David Hayter har tagit på sig rollen som Solid Snake ännu en gång. Det som inte många känner till om honom är att han faktiskt är manusförfattare också. Han ligger exempelvis bakom manus till den första filmen om X-Men och var även involverad i den andra X-Men-filmen.

förutom vissa detaljer av handlingen. Nio år har gått sedan incidenten på Shadow Moses, det politiska läget har knappast blivit stabilare efter händelserna på Big Shell och hela världsekonomin hålls vid liv av olika krig och de företag som profiterar från dem. Solid Snake, nu en gammal man, har skickats ut på sitt sista uppdrag – att en gång för alla ta livet av Liquid Snake – vilket leder honom rakt in i en aktiv krigszon. Vi fick även bekräftat att gamla karaktärer som Vamp, Raiden, Roy Campbell och Meryl återvänder för att spela en roll i Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots och att Harry Gregson-Williams ännu en gång gör musiken.

Metal Gear Solid 4: Sons of the Patriots utvecklas under parollen "no place to hide",

Premiär 2008



Riktigt vacker grafik

Precis som man har förväntat sig så imponerar Metal Gear Solid 4 rent grafiskt. Enligt Kojima själv har de gjort saker i spelet som han påstår enbart är möjligt på Playstation 3.



EN TUFFARE RAIDEN Raiden och Vamp (första bilden) är bara två av de gamla karaktärer som dyker upp i det kommande Metal Gear Solid 4: Sons of the Patriots. Raiden har dessutom tuffat till sig rätt rejält sedan Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty.



Älskar E3-mässan

Under sitt framträdande på E3 slog Hideo Kojima ett slag för E3 och förklarade hur mycket han älskar mässan, trots att så många talar illa om den och dess nya utformning.

till och det går även att spela hela spelet i förstaperson för den som föredrar det. Utvecklarna har verkligen finslipat hela spelmekaniken till något som, så här flera månader innan det färdiga spelet når oss, närmast ser ut som perfektion. Rent grafiskt är det vansinnigt vackert, men så har Metal Gear-spelen alltid tillhört de snyggaste spelen även under den förra konsolgenerationen.

De senaste tre spelen om Solid Snake har lämnat oss med en hel del frågor som nu ska få sina svar. Alla har vi väl våra teorier, men med tanke på Kojimas förkärlek för att oväntat vrida och vända på sina handlingar så lär de flesta av oss ha helt fel. Det känns lite vemodigt när man tänker på det och den stora frågan är väl om det här verkligen blir slutet – på samma sätt som vi undrar om Solid Snake faktiskt begår självmord i den trailer som Konami visade upp på E3 2006. Samtidigt känns det rätt skönt att äntligen få klarhet och även om Kojima alltid har jobbat på andra spel parallellt med Metal Gear-serien ska det bli spännande att se vad han lägger fokus på i framtiden. Om han nu talar sanning den här gången, då han knappast är känd för att alltid hålla vad han lovar.

Metal Gear Solid 4 ser för tillfället ut att bli en värdigt avslutning på en av spelhistoriens mest dramatiska serier.

Petter Mårtensson

TERMOMETER
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR

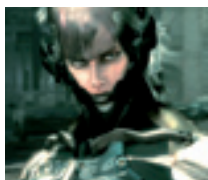


Allting är upplagt för att Solid Snakes sista äventyr kommer att bli det mest storslagna hittills.



ROBOTAR OCH MUSTASCHER Exakt vilken roll de nya, Metal Gear-liknande robotarna kommer att spela i det fjärde spelet är inte klart än, men de ser onekligen grymt läckra ut.

vilket torde göra de flesta av seriens fans panikslagna då de alltid har handlat om att gömma sig på kreativa sätt. Den stora skillnaden ligger i att Snake numera rör sig genom aktiva krigszoner där olika fraktioner strider mot varandra. Under den presentation av spelet som Kojima visade upp en vecka efter E3 fick vi se exempel på det och vilka lösningar Snake numera kan ta till; vilket inkluderade hans Octocamo-rustning som byter färg och textur beroende på situationen. Snake har även fått en hel rad nya rörelser för att underlätta för spelaren, exempelvis kan han numera rulla över på rygg när han ligger ner för att lättare komma åt fiender bakom sig. En ny vy, liknande den i Resident Evil 4 där kameran placerats snett bakom Snakes rygg, har lagts



FAKTA

20 ÅR GAMMAL...

Det första Metal Gear-spelet släpptes i Japan 1987, då till hemdatorn MSX2. Det fick även en uppföljare till samma plattform, döpt till Metal Gear 2: Solid Snake. Det första spelet fick sitt stora genombrott när det portades till NES och släpptes här i väst.

Vänner?

Nick Fury och Spindeln slår sig ihop med Green Goblin



SPIDER-MAN: FRIEND OR FOE

Plattform ALLA Utvecklare NEX T LEVEL GAMES
Utgivare ACTIVISION Speltyp ACTION

Venom och Dr. Octopus har slagits mot Spider-Man så många gånger att man tycker de borde ledsna. Just det är händelsevis precis vad som hänt i Spider-Man: Friend or Foe där hotet från en symbiotarmé får gamla elakingar att slå sig ihop med hjältar som Nick Fury och Iron Fist.

Sammanlagt kommer det finnas mer än tolv kända Marvel-figurer att välja mellan i det Lego Star Wars-liknande äventyret. Själva grundtanken med spelet är att det ska spelas igenom med en kompis för att på så sätt dra full nytta av de mildt sagt olika kämparna. En

Din hjälte dör aldrig utan reser sig snabbt upp igen där han blev nedslagen...

person kan exempelvis spela Green Goblin, som visserligen inte tål så mycket men har en hel arsenal av grymma vapen att hålla fiender på avstånd med, medan Venom är en veritabel tank som istället kan fokusera på de starkaste fienderna.

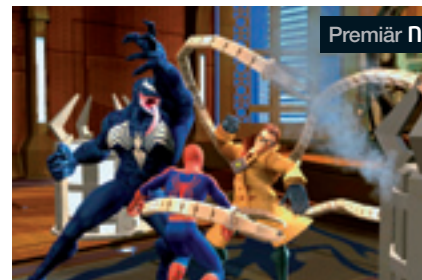
I Spider-Man: Friend or Foe är svårighetsgraden tänkt att vara lite lägre än vanligt. Till exempel dör din hjälte aldrig utan reser sig snabbt upp igen där han blev nedslagen. På samma sätt kan man använda varje figurs arsenal av kända attacker så mycket man vill så slagsmålen urartar i en sanslös orgie av superslag. Vilket väl kanske är precis så som ett superhjältelagsmål ska se ut. Istället ligger utmaningen i att hitta alla hemligheter, något som enligt utvecklarna kommer att vara en hel del. Men även om jag normalt gillar att Activision inte bara gör spel på Spider-Mans filmer, känns detta för mycket som ett försök att slå mynt av Spider-Man 3-filmen från i somras. Spider-Man: Friend or Foe lär med sitt enklare upplägg och charmiga grafik främst tilltala de yngre, men det känns på förhand som Activision underskattar sin publik.

_Jonas Mäki

TERMOMETER
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Känns som ett rätt lamt försök att göra något nytt med Spindelmannen-licensen...



Premiär NOV

FIENDER TROTS ALLT I Spider-Man: Friend or Foe finns även möjlighet att slåss mot en vän istället för att jama runt med Spindelmannen och Green Goblin sida vid sida.



Dinosauriestek till lunch

Glöm mockasinprydda indianer, den nye Turok är en barsk amerikansk militär med eländig frisyra



TUROK

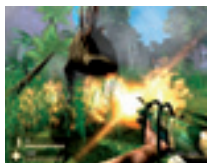
Plattform XBOX 360/PS3 Utvecklare
PARRADIGM Utgivare THQ Speltyp RACING

Joseph Turok. Lika bra att lära sig huvudpersonens namn på en gång, för detta nya Turok-spel är inte alls besläktat med den gamla spelserien. Istället handlar Turok om en grupp militärer som skjuts ned över en vacker och frodig planet, som gjord för en härlig semester om det nu inte vore för att den kryllar av blodtörstiga dinosaurier, överdimensionerade insekter och skjutglada rebeller.

Redan när Turok startar och man tar sina första staplande steg slås man av att utvecklingarna Propaganda Games kan sina saker. Turok är löjligt snyggt med fantastiskt tät vegetation och mycket detaljer. Ändå är det bara början för när spelet verkliga stjärnor, skräcködlorna, dyker upp känns det nästan som Jurassic Park-klass på effekter och animationer.

Att ta det lugnt och nyttja omgivningarna till sin fördel är superviktigt i Turok. Även om man är beväpnad till tänderna är dinosaurier livsfarliga och med spelets välgjorda artificiella intelligens anfaller de gärna i grupp eller försöker flankera dig. Att vara den som ser fienden först är ofta skillnad på liv och död.

Tack vare den artificiella intelligensen går det även att lura dinosaurierna att anfälla mänskliga fiender. Att exempelvis skjuta en



FAKTA

RAKASS INDIAN...

1997 släppte Acclaim Turok: Dinosaur Hunter till Nintendo 64, vilket snabbt blev superpopulärt. Kort därefter fick Acclaim ekonomiska problem, vilket även påverkade Turok-spelen som blev allt sämre. Turok: Evolution från 2002 blev Acclaims sista storsatsning, men spelet var riktigt dåligt.

ljusgranat mot soldater i närheten av ödlor gör att sistnämnda blir nyfikna och går för att inspektera ljuset, vilket snabbt urartar i ett blodbad.

Skulle du ha uturen att själv hamna för nära dessa monster är Joseph Turok lyckligtvis en man som kan ta hand om sig själv. Genom att snabbt trycka in de knappar som dyker upp på skärmen kan man ta striden med händer och närstridsvapen i bästa krokodilbrottaranda och göra proceduren kort med sin fiende. Dessa sekvenser visas alltid ur bästa möjliga vinkel så du inte ska missa den minsta blodsdroppe.

Att sprida död och förintelse omkring sig kan göras på flera sätt. Ett av de effektivaste är armborstet som faktiskt påminner om det i de gamla Turok-spelen. Ju längre tid du spänner

strängen, ju mer skada gör ditt skott. Det går dock att bara pumpa ut pilar vilket får fienden att ser ut som ett piggsvin, men särskilt mycket skada gör det inte. Annars finns den sedvanliga uppsättningen skjutdon, varav jag särskilt gillar hagelbrakaren.

Turok skulle egentligen ha släppts redan nu i höst, men det extra halvår av utvecklingstid som Propaganda Games nu får kommer att göra spelet ännu mer imponerande. Istället för att bara vara ett habilt actionspel, börjar Turok nu se riktigt, riktigt häftigt ut.

_Jonas Mäki

TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Glöm mockasin-killen. Joseph Turok vet hur man tuktat en dinosaurie med enorm jättepuffa...

Premiär 8 FEB



16 personer slaktas

Upp till 16 personer kommer att kunna spela Turok online. Den sedvanliga uppsättningen spelsätt kommer att finnas med.



MÄNSKLIGA FIENDER Dina verkliga fiender i spelet är människor, i synnerhet Joseph Turoks gamle mentor Roland Kane. Av oklar anledning gav han sig av och leder numera en rebellgrupp med ytterst grumliga avsikter.

Är du nästa Bond? Efter Everquest så ger sig ambitiösa Sony Online in i spionvärlden med onlinedräparen The Agency



Premiär 2008



THE AGENCY

Plattform PC/PS3 Utvecklare SONY ONLINE
ENTERTAINMENT Speltyp ONLINEROLLSPEL

Välkommen till byrån. Om du gör ditt jobb väl, kommer du att avancera, få fler prylar att leka med, svårare uppdrag och slutligen kommer du kunna starta din egen division. Du har precis blivit rekryterad till spionvärlden och nu gäller det bara att bestämma om du ska bli en James Bond, Jason Bourne, Sidney Bristow eller varför inte Austin Powers?

I The Agency finns det två grupperingar, dels Unite med hemliga agenter och dels den lite mer brutala sidan Paragon som lejer legoknektar. I The Agency kommer du att resa runt världen för att ta itu med problem, eller orsaka

dem. Du kommer att göra det ensam eller genom att samarbeta med kompisar i ett onlinerollspel som är betydligt mer actionbetonat än det gamla tämningsrullandet vi fått vänja oss vid. Här handlar det om att hantera skjutvapen, bomber, fordon och alla tänkbara och otänkbara spionprylar.

I The Agency kommer du att göra allt från att besöka flådiga kasinon, till att delta i spännande biljakter och stunts och slagsmål i mörka gränder. Lika delar smygande, skjutande och party med andra ord.

_Bengt Lemne

TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Ser ut som ett mycket välkommet tillskott till genren som pumpats full av utomjordingar och orcher.



Premiär NOVEMBER

Medal of Homer

Groenings gula familj blir spel igen, och denna gången ser det bra ut



THE SIMPSONS GAME

Plattform DS/PSP/PS2/PS3/WII/XBOX 360
Utvecklare EA Utgivare EA
Speltyp PLATTFORM

Har du sett Simpsons-filmen tvåhundraåttio gånger och tröttnat? Då kan du i alla fall se fram emot *The Simpsons Game* som kommer till hösten. När Bart inser att han och hans familj är fast i sina livs egna TV-spel är det upp till dig att vägleda dem.

I *The Simpsons Game* får du spela som alla karaktärer i familjen Simpson, där alla har unika specialförmågor. Homer blir "Homerball" när han äter mycket mat, Bart är en actionhjärte och Lisa är problemlösaren.

Så här kan det gå till: när Homer är Homerball kan han trycka ut luft ur en gigantisk säckpipa (vaktmästare Willys, förmodar jag). En bit senare måste man ta sig högt upp, men då har klumpige Homer spelat ut sin roll. Då kan din vän (eller du själv om du spelar solo) växla till Barts alter ego Bartman, som med hjälp av sin mantel kan sväva med

I ett av kapitlen spelar man ett minispel som heter Medal of Homer

hjälp av säckpipans luftströmmar. Häpp!

The Simpsons Game bygger alltså på samarbete och banorna kan inte klaras av utan att man växlar till en annan familjemedlem eller spelar två personer samtidigt. EA har en fräsch lösning på flerspelarläget; när som helst kan spelare två plocka upp en handkontroll och hoppa in i äventyret som fortsätter i split screen. Då jag spelade var jag så koncentrerad på mina egna prestationer att jag inte hann få en uppfattning om hur bra de datorstyrda spelarna skötte sig, så det återstår



FAKTA

OLIKA VERSIONER

The Simpsons Game kommer till sex konsoler och spelkontrollen kommer att skilja sig från version till version. Unikt för Nintendo Wii är att man med Wii-fjärren kommer kunna skyffla mat i Homers mun under en ättävlings i spelet. Till Nintendo DS blir spelet mer ett klassiskt sidoscrollande plattformsspel där stylusen ska användas mycket.

att se hur bra den artificiella intelligensen är.

The Simpsons Game är en enda stor TV-spelssatir. Det skämtas om spelbranschen, retrospel, EA:s egna titlar och i ett av kapitlen spelar man ett andra världskrigsspel som heter *Medal of Homer*. EA har undvikit den kompromisstyngda grafiken från tidigare Simpsons-spel och fått *The Simpsons Game* att se riktigt fint ut. Det är en tredimensionell värld med djup och detaljer, men stilen från den platta TV-serien är intakt, vilket är imponerande.

The Simpsons Game har goda förutsättningar och jag gillar det jag hittills fått se. Upplägget verkar lyckat, grafiken imponerar och atmosfären andas Matt Groening...

—Jonas Elfving

TERMOMETER

Ser ut att ganska enkelt kunna bli det absolut bästa Simpsons-spelet hittills...



RÖSTERNA De talangfulla röstskådespelarna från TV-serien medverkar i *The Simpsons Game*. Electronic Arts har kramat ut nästan en timme dialog till spelets mellansekvenser och av det vi hittills fått se av spelet känns det exakt som TV-serien...

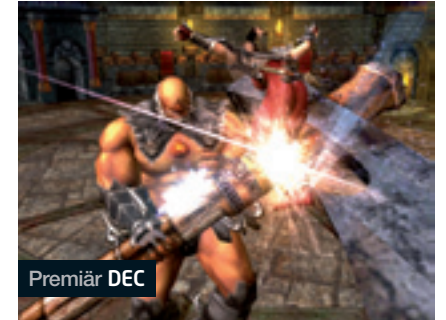
Historiskt megaröj

Wii-ägarna missar *Soul Calibur 4* men får i gengäld ett exklusivt actionspel...



SOUL CALIBUR LEGENDS

Plattform Wii Utvecklare NAMCO
Utgivare NAMCO Speltyp ACTION



Premiär DEC

GAMMALT Många av modellerna är hämtade rakt från *Soul Calibur 2* och *3*. Omgivningarna har vi också sett förut.

Soul Calibur är en av de få fightingserierna med riktigt bra handling, så bra att den ofta tynger ner själva slagsmålen med en massa intressant men långdraget mellansnack. Därför verkar *Soul Calibur Legends* vara precis det vi har väntat på, ett renodlat actionspel med fokus på ett mindre karaktärsgalleri.

Handlingen kretsar kring riddaren Siegfried som kämpar sig fram genom mörka katakomber för att slutligen kunna förstöra *Soul Edge*. Alla platser är förstärkta fyllda med fiender som mumier, lönnmördare och en hel hord med ödlemän. Med sig på resan får man andra bekanta ansikten som Mitsurugi, Ivy och Taki, var och en förstärkt med unika förmågor som kan komma väl till pass. Det ska även gå att kämpa tillsammans med en annan spelare i

Handlingen kretsar kring Siegfried som kämpar sig fram genom mörka katakomber

samarbetsläget eller prova sina svärdstalanger i versusläget, även om *Legends* inte är ett typiskt fightingspel. *Soul Calibur Legends* är utvecklat specifikt för Wii-fjärren och man kan utföra många av de klassiska attackerna genom att vifta på lämpligt sätt.

Kort sagt rör det sig om en *God of War*-klon med några av de coolaste spelfigurerna som skapats, och det kan förstärkas bli riktigt, riktigt bra. De enda frågetecknen såhär på förhand är grafiken i *Soul Calibur Legends*, som känns allmänt trist, och den fantasilösa bandesignen. Efter det vansinnigt våldesignade *Soul Calibur 3* vill jag gärna se mer än gråbruna väggar genom hela spelet.

—Mikael Sundberg



TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Soul Calibur Legends ser ut att innehålla ett lovande upplägg men hittills verkar det rätt enformigt...



Omvälvande actionfest

Jesper berättar allt om Haze, högoktanigt actionpartaj från gänget bakom Goldeneye



HAZE

Plattform PS3 (PC/XBOX 360 SENARE)
Utvecklare FREE RADICAL
Utgivare UBIISOFT Speltyp ACTION

Det finns jobb, och sen finns det jobb. Vissa är kul, vissa är hemska, men oavsett detta, behöver man ett jobb för att komma någonsans här i livet. Ditt jobb i Haze är att beskydda företagets intressen runt om på planeten. Det låter rätt schysst, åk Jorden runt, skjut på upprörda partisaner med jord under naglarna och stoppa i dig lite schyssta droger på kuppen. På pappret kan det kanske låta som en fullgod sysselsättning, något som även Jake Carpenter, spelets huvudrollsinnehavare tyckte till en början.

Jobbet i Mantels armé består till största delen att bekämpa en rebellgrupp vid namn Promised Hand. Dessa tokar försöker bekämpa Mantel på flera ställen, trots det stora företagets uppenbara övertag i eldkraft och soldattillgång. Inte nog med att Mantel ligger i framkanten när det gäller att utveckla vapen som kan skada och döda, de är även faktiskt duktiga på att bygga såväl fordon, som droger som förhöjer prestationen. Drogen Nectar har en central roll i Haze. De hypermoderna skyddsdräkter som företagets soldater klär sig i, innehåller nämligen behållare



EXTREMT SNYGGT De vidsträckta och läckert designade utomhusmiljöerna imponerar starkt. Speciellt den sydamerikanska djungel där Haze tar sin början är vansinnigt snygg.

FAKTA

SPELA STENDÖD

Mantel-soldaterna må ha ett teknologiskt övertag, men det betyder inte att motståndet saknar motmedel. Som rebelsoldat kan man nämligen slänga sig ner på marken och spela död. När en fiendesoldat traskar förbi kan man således skutta upp, och sticka stora stygga kniven i honom. Annars kan man sno hans vapen och vända det mot honom.

med denna drog.

Nectar är designat för att ge Mantels soldater ett övertag på slagfältet. När man skjuter i sig lite av drogen suddas allt oväsentligt ut och fienden framstår istället som det enda väsentliga på skärmen. Detta är en av effekterna och kommer att bli väldigt användbar inte minst i de ögonblick då fienden är som mest svårträffad, i till exempel en lummig djungel. Men Nectar är inte bara av godo, då man lätt kan få i sig en överdos om man är oförsiktig. Överdos har ju aldrig förknippats med något gott och så även i Haze. För mycket Nectar i

blodflödet och soldaten tappar helt enkelt förståndet och kan börja kasta granater runt om sig, skjuta på kompisar, eller springa runt som en påtänd kyckling med en automatkarbin.

Men allt är inte vad det verkar vara i Haze, snart faller den snygga fasaden och vår

Åk jorden runt, skjut på upprörda partisaner med jord under naglarna, och stoppa i dig lite schyssta droger på kuppen

huvudrollsinnehavare får se Mantel från den mörka, smutsiga sidan. Det dröjer därför inte lång tid innan Jake finns sig själv som medlen i Promised Hand, nu tvingad att kämpa mot sin före detta arbetsgivare. På förhand ser Haze ut att bjuda på vansinniga mängder läckra eldstrider, körbara fordon, flera intressanta spelmässiga idéer och härliga miljöer. Vi längtar, massor.

– Jesper Karlsson

TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Helt vanlig action med massor av finesser, läckra miljöer och intressanta idéer...

Premiär NOV

Multiplayerfest

Den som gillar att spela med och mot sina kompisar kommer att få mycket nöje i Haze. Förutom de sedvanliga spelsätten online, stöds nämligen ett samarbetsläge för upp till fyra personer samtidigt. Dags att packa sig tätt i soffan med andra ord.



LJUV NECTAR När spelaren skuter in en dos Nectar i blodomloppet förvirds synfältet och flera olika effekter tar vid, beroende på situation. Förutom förbättrad syn kan man även få turboreflexer och ökad styrka i närstrid.

Mario är tillbaka!

Mångsysslaren nummer ett är tillbaka till det han gör bäst: hoppa!



SUPER MARIO GALAXY

Plattform Wii Utvecklare NINTENDO Utgivare NINTENDO Speltyp PLATTFORM

Det har dröjt tio år, men äntligen är rättmätiga uppföljaren till Super Mario 64 på gång. Visst, Super Mario Galaxy såg lovande ut redan förra E3, men det som visades upp i år fullständigt blåste bort all konkurrens.

Som enda nordiska tidning fick vi, utöver tilldelad speltid, även en pratstund Shigeru Miyamoto själv. Som för övrigt berättade stolt att han är mer fysiskt delaktig i Super Mario Galaxys ban- och speldesign än han exempelvis var i Super Mario 64. Hela spelet är uppbyggt kring olika galaxer, liknande det tavelssystem som fanns i ovan nämnda titel. Totalt kommer det finnas 120 stjärnor att samla (som alltid) utspridda i sex olika områden och fyrtio galaxer.

Att alla himlakroppar Mario besöker är sfäriska och har sin egen gravitation är en tanke som funnits med ända sedan Super Mario 64, berättar Miyamoto. Likaså att flera av de idéer som nu återfinns i Super Mario Galaxy föddes och bearbetades under arbetet med det mytomspunna Super Mario 128. "Men exakt vilka idéer som kommer med och vilka som får skalas bort kan jag inte gå in på än innan spelet är färdigt." Klart står dock att det även kommer finnas större objekt i spelet, kanske lika stora som vissa av världarna i Super Mario 64.

Det som slog oss framförallt är den fantastiska idé- och uppfinningsrikedom som Donkey Kong: Jungle Beat-teamet fört med sig in i projektet. De fyra galaxer som visades upp fullkomligen dånade av skruvade infall och fantasifulla kreationer. Som om hela spelet



OLIKA DRÄKTER Ett efterlängtat inslag är att Mario kommer kunna ikläda sig olika dräkter. Fokus på E3 låg på den svävande (men vattenkänsliga) "Bee Mario".



FAKTA

HJÄLPA VARANDRA

För första gången i seriens historia kommer Super Mario Galaxy att ha ett samarbetsläge. Det är bara för spelare nummer två att plocka upp sin Wii-fjärr och hänga på. Man kan då skjuta fiender, samla mynt och till och med hejda rörliga föremål. Nintendo själva menar att det öppnar upp för föräldrar och barn att spela tillsammans.

vore en enda, gigantisk bonusbana. Samtidigt blir det aldrig rörigt eller oklart. Det är inte bara de olika dräkterna Mario kan ta på sig i spelet som gör det lätt att dra en parallell mellan Super Mario Galaxy och Super Mario Bros. 3. Båda spelen har revolutionerande föregångare och har därför kunnat koncentrera sig på det allra viktigaste: bubblande upptåg och ohämmad spelglädje.

Super Mario Galaxy var ett av E3-mässans absolut bästa spel och Nintendos trumfkort framför alla andra. Med rätta. I höst kommer en fetlagd italiensk rörmokare att omdefiniera plattformsgenren. Återigen.

David Fukamachi Regnfors

TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Både Nintendo och Mario i absolut högform. Det ska till mycket för att slå det...

Premiär NOV



Bowser rockar vidare

Inte nog med att Bowser är tillbaka, han har dessutom placerat ut svarta hål på en rad olämpliga ställen i galaxen.

KALASGRAFIK Även om Nintendo är traditionellt snåla med bildmaterial måste vi säga att Galaxy är riktigt riktigt snyggt. Inte snyggt som i "HD och fotorealism" kanske, men med underbar design och massvis med snygg ljussättning ser Mario bättre ut än han någonsin gjort förut.

Storbråk!

Mario: Jag slogs blodig av grönklädd galning med svärd!



SUPER SMASH BROS. BRAWL

Plattform Wii Utvecklare NINTENDO Utgivare NINTENDO Speltyp FIGHTING

"Knöla in en massa kändisar i ett och samma sammanhang och låt dem banka skiten ur varandra". Visst, konceptet kan tyckas billigt. Men nu är det inte Göta Kanal 2 vi snackar om. Och inte vilka kändisar som helst.

För från att ha varit ett hyfsat internt slagsmål har Super Smash Bros.-serien gått till att vara någon form av nationell angelägenhet för hela den japanska spelindustrin. För vad kan man annars kalla ett spel som inte bara innehåller en närmast oändlig mängd Nintendo-karaktärer utan även musik från 36 (!) av landets främsta kompositörer och gästspel från stjärnor som Solid Snake?

Spelet känns redan nu som en riktig drömpuppställning och med Nintendos nyvunna popularitet på hemmaplan är det inte omöjligt att det vilar fler överraskningar i skuggorna. Ja just det, någonstans långt därinne i mitten har vi ju en grundstomme av lättillgänglig och partyvänlig fyrspelsfighting som det hela byggs kring, men den verkar vara i stort sett oförändrad sedan Super Smash Bros. Melee till Gamecube. Trevligare nyheter är att Brawl erbjuder sina spelare inte mindre än fyra olika kontrollmöjligheter, antingen Wii-fjärr, Wii-fjärr och nunchaku, Classic Controller eller en gammal hederlig Gamecube-dito. Något vi verkligen inte är bortsämda med i vanliga fall (vad hände Nintendo?).

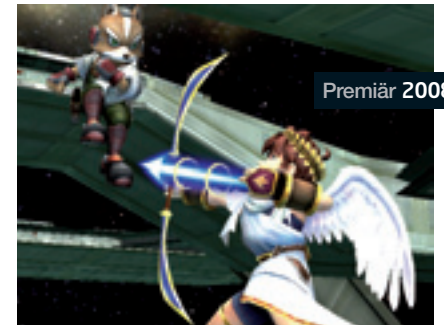
Mikael Sundberg

TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Spelmässigt inte så mycket nytt, men så sprängfyllt med karaktärer, banor att man bara måste älska



Premiär 2008



FÖRSENAD FEST De sorgliga nyheterna från E3 är att Super Smash Bros. Brawl är uppskjutet till nästa år för vår del. Tydligt har det uppstått en schism mellan flera av de nya karaktärerna. Dark Suit Samus och Pit har hotat med att hoppa av om inte Warios mökattack görs mindre effektiv...



Bärbar barbar

Teknikgudarna på Ready at Dawn pressar ytterligare must ur PSP:n



GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS

Plattform PSP Utvecklare READY AT DAWN
Utgivare SONY Speltyp ACTION

Efter en lysande anpassning av Jak & Daxter till det bärbara formatet (Daxter) har Ready at Dawn vänt ögonen mot God of War, och det verkar som om deras tekniska briljans kommer att ge oss ännu ett äventyr som är minst lika bra som sina stationära släktingar.

God of War: Chains of Olympus utspelar sig innan det första spelet, under den period då Kratos härjade som värst men innan han fick gudarnas stöd. Därmed finns inga praktiska magiattacker men i övrigt fungerar Chains of Olympus precis som de tidigare två spelen och Kratos har förstås sina trogna kedjeknivar fastsvetsade i underarmarna redan här.

Ready at Dawn har lyckats pressa ner hela kontrollsystemet på lite färre knappar och i praktiken blir spelkänslan lika klockren som

God of War: Chains of Olympus utspelar sig innan det första spelet, under den period då Kratos härjade som värst

förut. Spelet bjuder på samma kombination av smidigt monsterslaktande på fri hand och läckert koreograferade avslutningar medelst vältajmade knapptryckningar.

Inte minst gäller det grafiken. God of War: Chains of Olympus är vansinnigt snyggt och långt bortom allt vi har sett på formatet hittills. När Kratos ger sig på en gigantisk drake är det precis lika pampigt som när vi spöade den där jättehynan för några år sedan... fast i bärbart format. Allt förstås med samma silkeslena bilduppdatering som i God of War II.

Vi längtar efter att få testa det kompletta spelet för av vad vi har sett hittills blir God of War: Chains of Olympus rena himmelriket (eller i det här fallet snarare just Olympen) för bärbara actionfans.

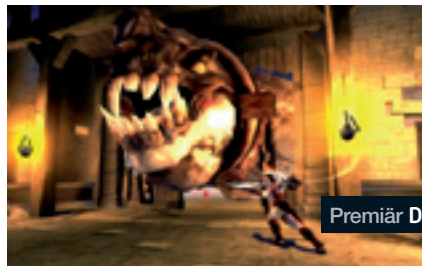
_Mikael Sundberg

! TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Bärbar monsterslakt som ser exakt lika imponerande ut som de båda Playstation 2-spelen...



Premiär DEC

NY PSP Det ryktas om att God of War: Chains of Olympus kommer att släppas i samband med uppdateringen av PSP som låter oss använda hela maskinens prestanda.



Klassamhälle...

Systemet med olika spelarklasser känns nyskapande och har potential att göra onlinekriget betydligt mer samarbetsvänligt.



Hjälpmedelscentralen

Förutom de vanliga enheterna som man kan komma runt på slagfältet så finns det också ett antal taktiska hjälpmedel. Det handlar om trevligheter som napalmbombningar och taktiska kärnvapen.



Pudelrock och missilsilos

Kalla kriget blev plötsligt stekhett i svenska Massives dundersmaskiga strategiepos...



WORLD IN CONFLICT

Plattform PC (XBOX 360 SENARE)
Utvecklare MASSIVE Utgivare VIVENDI
Speltyp STRATEGI

80-talet. Denna härliga tid av tysk pudelrock, fula kläder och tung militär hårdvara. Två gigantiska supermakter som misstänksamt vaktade gränsen mellan öst och väst. Det tredje världskriget är här.

Svenska Massives World in Conflict fokuserar hårt på onlinespel och samarbete. Man skulle inte alls vara fel ute om man kallade det strategispelens Battlefield 2. Med sitt avancerade röstsysteem, olika spelarklasser och hektiska onlinematcher är det lätt att glömma ensamkampanjen. Den går inte heller av för hackor och att författaren Larry Bond (som skrev Röd storm tillsammans med Tom Clancy) står för manuset gör att jag känner mig trygg. Boken Röd storm var en av mina pojkkrums-favoriter och dess initierade och mycket teknokratiska skildring av ett tredje världskrig mellan Sovjetunionens massiva styrkor som ställdes mot NATO:s högteknologiska krigsmaskin fångade mitt unga sinne med lätthet. Att Microproses u-båtssimulator, som byggde på bokens historia var ett av de bästa simulatorspelen till Amigan gjorde inte det hela sämre. Nog för att det här börjar låta som en medelålders mans ganska patetiska vandring ned för memory lane, men jag har länge väntat på ett tungt strategispel som gör tiden för det kalla krigets slutskede rättvisa.

Ensamkampanjen i World in Conflict fokuserar främst på USA:s styrkor och striderna på amerikansk mark. De europeiska NATO-styrkorna spelar inte samma stora roll som de

Jag har länge väntat på ett strategispel som gör tiden för det kalla krigets slutskede rättvisa...

kan göra i online- och flerspelardelen. Som ensam skrivbordsgeneral tar man befälet över löjtnant Parker och hans kollegor Wawyer, Banham och Webb. Det är via dem och fiktiva nyhetssändningar (precis som i Amigaspelet Red Storm) som historien spelas upp. Själva spelmodellen är liknande den som vi tidigare

Premiär 21 SEP



Som på riktigt

Stridsmedlen är alla modellerade med stor precision utifrån sina verkliga förebilder. Inget överdrivet och förvanskat med andra ord.

RECENSIONEN ATT VÄNTA Redan om fyra veckor släpps Gamereactor #50 och i den tidningen kommer du att kunna läsa vår stora recension av World in Conflict...

berättat om i onlinedelen och fokuserar på de fyra olika spelarklasserna som trupperna är indelade i. Man kan spela som infanteri, pansartrupper, flygstriidskraft eller understöd. Man bör välja typ med omsorg då olika typer av strid passar de olika truppernas olika bra. En bana som är täckt av tjock barrskog kan till en början passa infanteritrupper som handsken. När fiendens flyg napalmbombat de vackra skogsdungarna till rykande kolhög är det inte lika roligt att inte ha ett par centimeter pansarplåt mellan sig och fiendestyrkorna.

FAKTA

SOM CYBERSPORT

World in Conflict satsar stenhårt på onlinekrig. Man riktar in sig på att bräcka Blizzards dominans inom cybersporten. Massive har tittat noga på vad som gjort de moderna actionspelen så populära och skapat klasssystem, onlineprofiler dödsmatcher och mycket mer som tidigare bara setts i förstapersonsvy-världen.

Tekniskt sett är World in Conflict mycket avancerat även bortom funktionerna för nätverksspel. Grafiken är riktigt snygg och precis allt går att förstöra. Efter en riktigt het onlinematch brukar banan mest gå att likna vid en nypöljd åker mer än en liten pittoresk småstad. Det gäller att hela tiden anpassa sina enheter till de nya förutsättningar som kan börja råda när som helst på de helt dynamiska banorna. Spelkontrollen är inspirerad av actionspel i förstapersonsvy, speciellt i kamerahanderingen.

Precis om i Ground Control-spelen så kan man inte ens bygga någon bas. Spelet har ett resurssystem som bygger på principen att man ska ta och hålla olika strategiska punkter. Det påminner återigen om Battlefield-spelen och testades med framgång i Ground Control 2. Även om Massive har en poäng i att det är själva strategin som är rolig och att basbyggandet inte alls handlar om action och krig, kan jag själv sakna den här delen ibland. Det är en utmaning för speldesignern att hantera den här nya mekaniken och jag kan tycka att de inte lyckades till 100 procent i Ground Control 2.

World in Conflict är ett av de spel som jag förväntar mig mest av i år. Jag har alltid gillat Massives rättframma syn på genren och länge längtat efter ett välpolerat strategispel med 80-talets kallakrigsscenario som tummelplats. Lyckas Massive med sin ambition att hitta nya strategispelare, men att inte skrämma bort hardcoregeneralerna på samma gång så har de sannerligen tagit realtidsstrategin till nästa nivå.

_Martin Forsslund

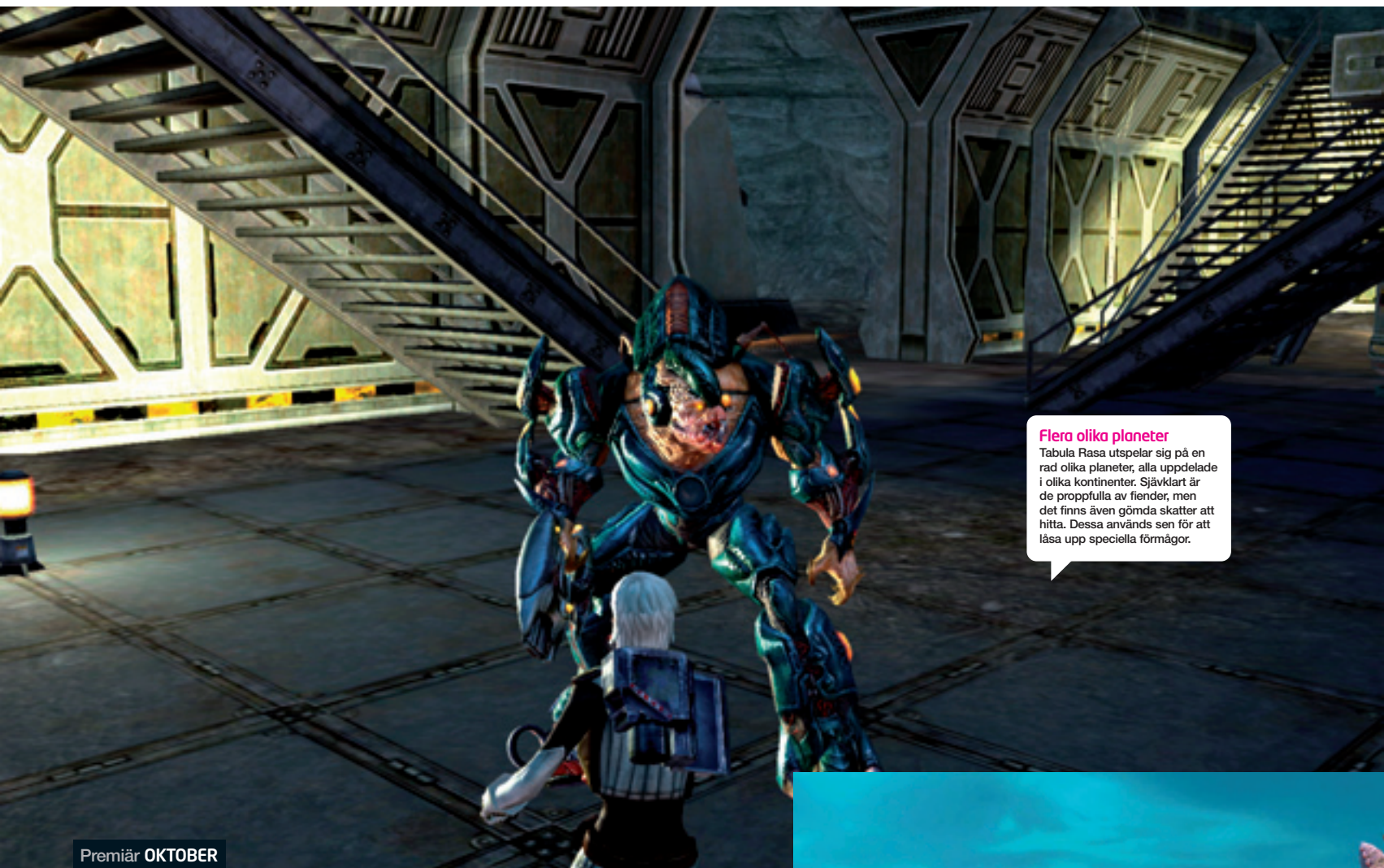
TERMOMETER
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Judas Priest, kärnvapenmissiler och svintunga onlinematcher. World in Conflict ser riktigt bra ut.



UNDERBART ÄR KORT Ett intressant onlineläge är de massiva matcher som kommer att finnas. Spelet stödjer 16 samtidiga spelare och man kan när som helst hoppa in och ut ur en match. Allt för vi ska kunna ta en snabbis om andan faller på.



Flera olika planeter

Tabula Rasa utspelar sig på en rad olika planeter, alla uppdelade i olika kontinenter. Självklart är de proppfulla av fiender, men det finns även gömda skatter att hitta. Dessa används sen för att låsa upp speciella förmågor.

Premiär OKTOBER

En frisk flökt?

Ultima Onlines skapare försöker ännu en gång ändra vår syn på onlinerollspel. Det verkar gå sådär...



TABULA RASA

Plattform PC Utvecklare DESTINATION GAMES
Utgivare NISOFT Speltyp ONLINEROLLSPEL

Destination Games, med Ultima-skaparen Richard Garriott bakom spakarna, har jobbat på det kommande onlinerollspelet Tabula Rasa sedan 2001. Spelet, döpt efter filosofen Lockes idé om barnets psyke som ett blankt papper, har en rad intressanta idéer om hur ett onlinerollspel ska fungera och till hösten är det tänkt att det hela ska vara klart.

I Tabula Rasas värld är det svårt att ta saker för givet. Fienderna, kallade The Bane, rör sig

oskyddade utposter så att de blir otillgängliga för spelarna tills de lyckas ta kontrollen över dem igen. I vissa fall räcker det med ett fåtal spelare för att återta en bas men ibland kommer det att krävas en mindre armé. På det här viset blir världen mer dynamisk och man vet aldrig riktigt vad som väntar när man återvänder hem till basen. Tanken är att engagera spelaren, att man faktiskt ska känna att man gör en skillnad.

Striderna i Tabula Rasa fungerar inte som i vanliga onlinerollspel utan de påminner mer om hur ett actionspel i tredjepersonsvy brukar fungera. Istället för att använda tangentbordet, som man oftast gör i den här genren, använder



ROBOTAR SOM VAKTAR Robotar som den här hjälper till med att vakta de olika utposterna, men om The Bane anfaller klarar de sig inte speciellt bra på egen hand... tyvärr.

FAKTA

STOR OMSTART

Tabula Rasa har varit i utveckling ändå sedan 2001, men det har inte varit en helt odramatisk process. Två år in i projektet skrotades en stor del av det då färdiga materialet och man fick snällt börja om från början igen. Enligt Garriot själv handlade det om att de inte var nöjda med spelets design och framtoning, medan andra källor uppger mer djuprotade motsättningar som anledning till beslutet.

Destination Games har jobbat en hel del på fiendernas intelligens vilka gör sitt bästa för att flankera och utnyttja miljöerna mot dig...

över världen och det händer att de anfaller utposter och baser, något vi tidigare sett fiender göra i spel som The Saga of Ryzom. Skillnaden här är att The Bane faktiskt kan ta kontroll över

du enbart musen för att styra ett sikte över skärmen; den vänstra musknappen används sedan för att skjuta, den högra för att släppa loss den specialförmåga du för tillfället valt ut.

Destination Games har jobbat en hel del på fiendernas intelligens vilka gör sitt bästa för att flankera och utnyttja miljöerna mot dig. De olika typerna av fiender har varierande rörelsemönster och taktiker och de riktigt stora monsterna uppför sig mer som regelrätta bossar. Även karaktärsutvecklingen skiljer sig från andra spel, då du inte väljer vilken form av karaktär du ska spela som förrän en bit in i spelet. Därefter går utvecklingen som ett träd, där du med jämna mellanrum får välja mellan olika grenar att följa. När du vill kan du dessutom "klona" dig själv, vilket betyder att du gör en kopia av din karaktär som den är just då.

På så vis kan du gå tillbaka vid ett senare tillfälle och utforska andra grenar på trädet utan att behöva börja om helt från början.

Nyskapande idéer i all ära, men versionen vi har fått testa är inte helt klockren. Striderna är alldeles för virriga och det är svårt att hinna med att tänka över vad man håller på med, även om det mycket väl kan vara en vanesak. Spelets design när det gäller både miljöer och

Garriott vill berätta en historia, där spelarnas egna val avgör hur framtiden ser ut...

karaktärer är alldeles för grå och intetsägande - det är svårt att bli speciellt engagerad i en karaktär som ser konstant uttråkad ut, något man måste bli för att orka spela ett onlinerollspel under en längre period. Destination Games har förvisso ett par månader kvar att fila på spelet innan det släpps, men i ärlighetens namn så undrar jag hur mycket de egentligen kommer att hinna med. Spelet är redan i ett tidigt beta-stadium och det mesta är klart vid det här laget, så några större förändringar kan vi nog inte räkna med.

Vad som kan rädda Tabula Rasa är handlingen. Garriott vill berätta en historia, där spelarnas egna val avgör hur framtiden ser ut. Vissa uppdrag kommer att kräva en hel del tankeverksamhet och moraliska ställnings-



VÄN ELLER FIENDE? Även om man enbart kan spela människa så är de Tabula Rasas världar bebodda av olika rymdvarelser som alla kämpar mot The Bane. Men det gäller att vara på sin vakt, då man aldrig vet vem som har goda eller onda avsikter.



FAKTA

RICHARD GARRIOTT
Onlinerollspels-legenden Richard Garriott har hängt med i spelvärlden ett bra tag nu. Hans första spel, Akalabeth: World of Doom, släpptes till Apple II 1980. Garriott är mest känd för att ligga bakom den klassiska rollspels-serien Ultima, som fortfarande lever vidare i det populära onlinerollspelet Ultima Online.

taganden, något som inte är speciellt vanligt i spel av den här typen. På grund av det här kommer miljöerna och spelets instanser vara mycket mer interaktiva än vad som är normen, så förhoppningsvis kan berättelsen lyfta det färdiga spelet till oanade höjder; den biten är svår att säga så mycket om när man bara spelat i en timme eller två. Lyckas de med handlingen och ger spelet en hel del finslipning kan Tabula Rasa bli bra. Richard Garriott har revolutionerat genren förut, men den här gången känns det inte som att alla de goda idéerna kommer till sin fulla rätt.

Petter Mårtensson

TERMOMETER
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Vi ger er ett par månader till, Destination Games. Sen är det upp till bevis med ert evighetsprojekt...



Mängder av olika vapen

Vapen finns det gott om i Tabula Rasa. Det gäller att planera vilka du ska bära med dig ut på slagfältet och systemet för att byta vapen påminner mer om en förstapersonsskjutare än ett onlinerollspel.

MODEDESIGNER Du kan byta färg på din rustning lite hur du vill med hjälp av färger som du antingen köper eller plockar upp från döda fiender, där vissa toner är ovanligare än andra. Gamereactors skribent valde att färga hela sin rustning rosa, något han aldrig gör om. Någonsin.



KOMMER TILL
Wii

Min samus

Den tredje och sista delen av Metroid Prime-trilogin



METROID PRIME 3: CORRUPTION

Plattform **Wii** Utvecklare **RETRO STUDIOS**
Utgivare **NINTENDO** Speltyp **ACTION**

Metroid Prime 3: Corruption startar inte alls på samma sätt som tidigare Metroid-spel. Samus Aran landar sitt rymdskepp på ett av militärens stora flaggskepp, hon ska ingå i en prisjagarstyrka vars uppgift är att försöka bekämpa de virus som infekterat regeringens organiska superdatorer. En lugn start där man hinner konversera med militärer, innan en plötslig attack från rymdpirater avbryter trevligheterna.

Till skillnad från de tidigare Metroid-spelen har Retro Studios den här gången släppt siktet mer fritt och skruvat upp tempot en aning i striderna. Med Z-knappen låser du in dig på en fiende så att du kan röra dig runt honom, men

Bristen på vettiga knappar på Wii-fjärren gör sig påmind...

siktet med Wii-fjärren är fortfarande fritt. Du kan själv välja om du vill att kameran hela tiden ska följa med siktet eller om det först är när du närmar dig skärmens kanter som Samus ska vrida på huvudet. Det hela fungerar mycket väl, även om bristen på vettiga knappar på Wii-fjärrkontrollen gör sig påmind titt som tätt.

Tyvärr fick vi inte möjlighet att testa på Samus nya hyperläge som gett spelet dess undertitel. När Samus använder sig av hyperläget konsumeras hon alltmer av viruset, men den som väntar på något gott heter det ju som bekant. Apropå det så släpps Metroid Prime 3 faktiskt redan nu i slutet av augusti i USA, medan vi i Europa får vänta ytterligare någon månad.

Bengt Lemne

TERMOMETER
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Metroid Prime-spelen har varit strålande actionäventyr och vi ser fram emot upplösningen...



Premiär OKT

GAMECUBE-Wii Av det lilla vi fått testa av Metroid Prime 3: Corruption så upplever vi det som mer av ett traditionellt actionspel med mindre fokus på utforskning.

A vibrant, high-contrast image featuring a hand in the upper right corner making a 'rock on' gesture (index and pinky fingers extended). The background is a mix of dark, moody colors with bright, out-of-focus light spots in shades of blue, purple, and red, suggesting a concert stage or a dynamic digital environment. The overall aesthetic is energetic and rock-themed.

ROCK BAND

Guitar Hero var bara början. Harmonix ger sig inte förrän de förverkligat alla våra rockfantasier

Plattform **PLAYSTATION 3 / XBOX 360** Utvecklare **HARMONIX** Utgivare **EA** Speltyp **MUSIK** Premiär **NOVEMBER**

Musikspelen befinner sig i en gyllene era. Plastgitarer och mikrofoner finns hos var och varannan gamer och musikspelen förtrollar såväl gamla som nya spelare. Nu vill Harmonix dra konceptet till sin spets och få oss att sätta ihop hela band i vardagsrummet. En gitarr, en bas, ett trumset, en mikrofon och - det bästa musikspelet någonsin?

När jag får komma in Rock Band-rummet hos Electronic Arts så känns det som att jag snubblat in till en mycket lyckad hemmafest. Folk har blivit precis så muntra att de har börjat sjunga med i musiken. David Bowie ljuder på högsta volym. På bordet står en enlitrare Jack Daniel's. Fyra personer med instrument i nävarna har blickarna fästa på TV-skärmen på väggen. "This is the coolest thing I've ever seen", säger en annan journalist på fullaste allvar

till mig. När "Suffragette City" klingat ut och publiken (såväl spelets som den i rummet) jublat färdigt sträcks plastinstrumenten ut till andra spelsugna. Jag huggar låtsas-Stratan så fort det går.

Off stage. På en innergård på Electronic Arts står jag framför Daniel Sussman, producent på Harmonix. Han beskriver Rock Band som ett otroligt ambitiöst projekt för Harmonix och jag frågar honom hur vi ska rocka skiten ur våra vardagsrum denna gång. Efter att mycket oväntat ha blivit nedbrottad av sitt företags VD borstar Sussman av sig gruset från sin svarta kavaj och svarar på frågan:

- I Rock Band finns enspelarlågen för gitarr, bas, trummor och sång och dessutom ett flerspelarläge i form av en världsturné, där fyra spelare spelar tillsammans i ett band. Antingen är man mellan en och fyra personer hemma i vardagsrummet, eller så





NÅGRA AV LÅTARNA

Låtar som hittills är klara: In Bloom (Nirvana), Say it Ain't So (Weezer), Won't Get Fooled Again (The Who), Main Offender (The Hives), Suffragette City (David Bowie), Don't Fear The Reaper (Blue Öyster Cult), Paranoid (Black Sabbath), Mississippi Queen (Mountain).



HELA ALBUM Rock Band kommer att ge spelare möjligheten att ladda ner och spela genom hela musikalbum. The Whos klassiker "Who's Next" från 1971 kommer att finnas tillgänglig för nedladdning strax efter att Rock Band börjat säljas. Därefter kommer andra artister och album regelbundet finnas online.

spelar man mot folk online. Alla kombinationer är möjliga. Man kan även tävla mot varandra med samma instrument, till exempel i ett trummor-mot-trummor-läge.

Det kan låta trångt med fyra personers noter

parallella "notpelare" - i samma utförande som den i Guitar Hero - för gitarr, trummor och bas (trummorna följer alltså samma fem-not-system som de andra instrumenten). Allt ryms väl och ingen kommer att ha svårt att se sina noter.

TRUMMORNA ÄR NÅGOT VI ÄR OERHÖRT STOLTA ÖVER

Daniel Sussman, Harmonix

på samma gång, men Harmonix har delat in skärmen för bas, gitarr, sång och trummor på ett klyftigt sätt. Sångaren har sin plats överst på skärmen där låtens text och nothöjd scroller förbi. För Singstar-spelare är det mammas gata. Sångarens avdelning är som ett tak för tre

Bakgrundsanimationerna får förstås mindre utrymme, men i gengäld är greppbrädorna i Rock Band transparenta.

On stage. Main Offender, The Hives. Jag klurar på svårighetsgrad. Väldigt sugen på Expert, men det vore trist att få ett för tidigt

GUITAR HERO-VIBBAR Att Rock Band utvecklas av exakt samma team som gett oss Guitar Hero och Guitar Hero 2 går inte att ta miste på, även om Rock Band ser både snyggare och mer påkostat ut, på alla tänkbara sätt.

Game Over. Hard får det bli. När hela bandet har valt färdigt rullar låten igång. Inledningen är bara gitarr och plötsligt får jag allas ögon på mig. Känslan av att delta i ett band och faktiskt framföra något blir väldigt påtaglig. Jag vet inte vems burop jag mest befarar, den virtuella eller den verkliga publikens. Kom igen Jonas, visa upp dina Guitar Hero-skills nu! De första noterna rör sig mot botten av min del av skärmen. De ser enkla ut, men till min fasa märker jag att jag missar flera av dem. Vad fasen! Nåt är fel med gitarren!

Off stage. Inga av de tre tillbehören till Rock Band (gitarren fungerar även som bas) som jag provade är av slutgiltig design. Gemensamt för instrumenten är realistisk formgivning och, tar jag för givet, god kvalitet. Trummorna är fem till antalet, fyra upptill och en baskagge-pedal som placeras på golvet. Trumman längst till vänster fungerar som virvel och de övriga turas om att vara pukor och cymbaler. Trumpinnar i trä kommer att följa med setet.

- Trummorna är verkligen speciella och något vi är oerhört stolta över, säger Daniel Sussman. När du spelar trumkampanjen och kommer upp till hard och expert, lär vi dig mer eller mindre att spela trummor på riktigt. Om du behärskar gitarren på Expert så innebär det inte att du kan plocka upp en verklig gitarr och kunna spela den. Rock Band-trummorna är däremot en oerhört realistisk simulering.

Gitarren har också evoluerat till en mer elegant modell än den i Guitar Hero. Den här gången spelar vi på en miniatyr av en Fender Stratocaster och knapparna sticker inte ut på samma sätt som i Guitar Hero, utan är mer



SJUNG FÖR FANI
 Är du bandets sångare? Här uppe ser du din del av låten. Under till exempel gitarsolon kan du använda mikrofonen som tamburin om du får tråkigt. Och förresten, mikrofonen känner av vokaler och konsonanter, så att fuska som i Singstar går inte!

MIKROFONEN FUNGERAR SOM TAMBURIN



ROCKA! På redaktionen har vi vid det här laget spelat säkert 250 timmar Guitar Hero och Guitar Hero 2. Att få släppa loss som ett komplett rockband ser vi därmed sjukt mycket fram emot.



DESIGNA DITT BAND Det går utmärkt att designa sin egen rockhjärte i Rock Band. Karaktärsdrag som kroppsform, frisyr, tatueringar och unika rockposor går att ändra efter eget tycke och det finns en hel hög instrument att välja bland. Vi gissar att Petter kommer att designa ett band som ser exakt ut som redaktionen, övergödda, trötta, medelålders män med glasögon och eländiga frisyrer.



insjunkna i gitarrhalsen. Tanken är att det ska kännas mer som verkliga strängar. Gitarren har numera dubbel uppsättning av de fem knapparna. Tanken är att solon ska spelas på de nedre, mindre knapparna, intressant nog utan att man använder högerhanden och plektrumknappen. Färgmärkningen är mer dold än tidigare, men å andra sidan pekar färgerna uppåt när man håller i gitarren, vilket gör det enklare att vid en snabb titt nedåt se var man placerat fingrarna.

- Vi har musikindustrin i ryggen, säger Daniel Sussman stolt. Att ha Fender som en allierad i vårt rock-korståg är något enormt. Det gör oss till mer än bara ett musikspel.

Mikrofonen är inget speciellt, kanske därför att tillbehöret i grunden inte är ett så sexigt instrument. I funktion slår den dock allt vad Singstar heter, då ens egen röst hörs mycket väl i TV:n och originalsången ligger dessutom på en perfekt nivå. En rolig funktion är att mikrofonen



FAKTA

TRUMMA I TAKT

Trummorna är mycket möjligt det coolaste instrumentet i Rock Band. De är av god kvalitet, lagom stora, känns exakta och på den högsta svårighetsgraden slår du precis de slag som det riktiga bandets trummis gör i originalinspelningen av respektive låt. Något för redaktionens egen dampbatterist (Hegevall) alltså.

fungerar som tamburin under exempelvis gitarsolopartier då sångaren håller tyst.

On stage. Det är knapparna. De tar inte! Jag justerar fingrarna lite och gissar på att de sitter längre ut mot kanten än vad jag är van med. Resten av låten går hyfsat, men jag får en Game Over ändå och svär åt att jag inte fick spela längre. Men! Helt plötsligt står det att jag blivit räddad av en medspelare. Så fort instrument-spelarna sätter ett solo eller sångaren flörtar med publiken kan denne nämligen hela en "död" bandmedlem. Och det är nu jag inser varför detta är så jäkla coolt. Jag spelar ju för tusan ett rollspel! Vi fyra är ute på en quest, vi ska dräpa den onde Main Offender, vi spelar varsin ras med unika specialiteter. Trummisen hamnar ursinnigt med sina klubbor, sångaren skriker ut sitt stridsrop, basen står på tryggt avstånd och är ryggraden i anfaller och jag tankar med mina stenhårda riff. Alla har en plats, alla är unika men behöver

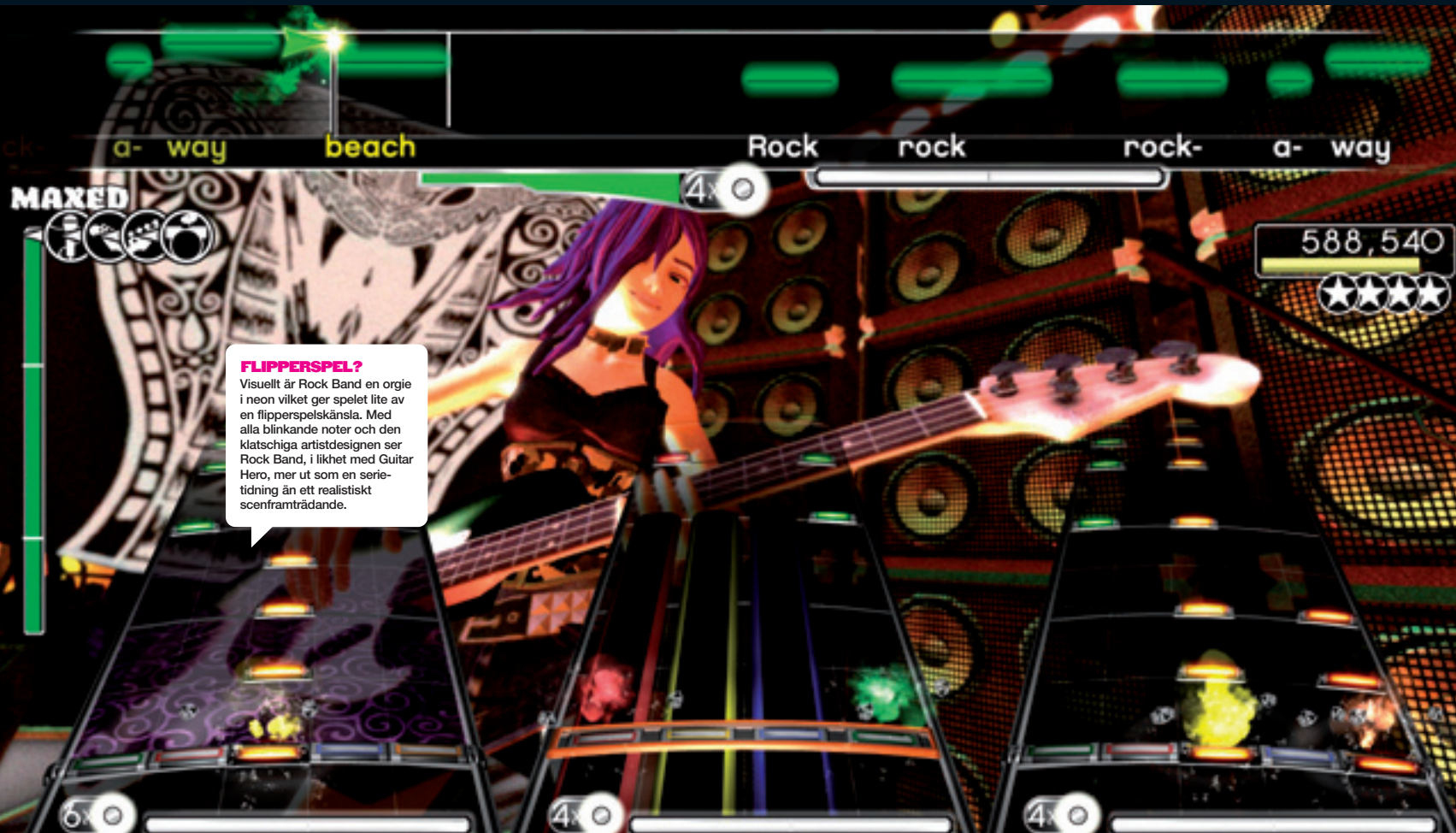
varandra för att rocka.

Off Stage. Den ack så viktiga låtlistan i Rock Band ser riktigt lovande ut. "Won't Get Fooled Again" är nog inte bara min önskelåt och Blue Öyster Cult, David Bowie och Nirvana lär också gå hem. Extra spännande är att andelen originallåtar är väldigt hög.

- Det är viktigt med originallåtar och vi har budgeten och kontakterna att få så många som möjligt, berättar Daniel Sussman. Vi har varit som barn på julafton varje gång en originallåt trillat in. "Wow, vi har fått en Nirvana-låt!", typ. Att få bryta ner en låt och studera till exempel enbart trummorna i en rockklassiker är jättehäftigt.

On stage. "Main Offender" tar slut. Vi har klarat låten och möts av applåder. Jag vill ha mer, men det finns ingen tid. Jag hänger av mig Stratan och lämnar rummet. Varför möter inga groupies mig? Just ja, det var ju bara ett spel. Ett otroligt imponerande spel, som

VASSARE ÄN GUITAR HERO Greppbrådan har fått en vassare design - noterna är nu neonfärgade och rektangulära till formen. Tunnelseendet man får efter att tusentals noter rusat mot en är dock oförändrat. En simulering av för mycket Jack Daniel's och sena nätter kanske?



FLIPPERSPEL?

Visuellt är Rock Band en orgie i neon vilket ger spelet lite av en flipperspelskänsla. Med alla blinkande noter och den klatschiga artistdesignen ser Rock Band, i likhet med Guitar Hero, mer ut som en serie-tidning än ett realistiskt scenframträdande.

dessutom har tid för mer finslipning.

End wankery: Jag är medveten om att jag fått uppleva Rock Band under optimala förutsättningar - med en stor TV, ett komplett

att nå målet. Som TV-spel är det mycket genomtänkt - hårdvaran, svårighetsgraderna, den exakta poängsättningen och online-läget. Älskar man musik älskar man Rock Band.

spelat Guitar Hero, säger Sussman. Vårt mål har alltid varit att få folk att uppleva hur det är att vara med i ett band. En dag kommer framtida rockgrupper hylla vårt spel i

ROCK BAND ÄR DET ULTIMATA PARTY SPELET

band och många glada åskådare. Jag vet också att det kommer att svida rejält i plånboken om jag vill ha ett komplett instrument-kit. Att jag dessutom är ett Guitar Hero-fan i själ och hjärta gör mig knappast mer objektiv. Men. Rock Band är inte bara det ultimata partyspelet, det är en så skickligt snickrad simulering av något att det blir verkligt nog. Allt finns där - samarbetet, individens unika roll och den benhårda viljan

Älskar man TV-spel älskar man Rock Band. Älskar man musikspel... Precis.

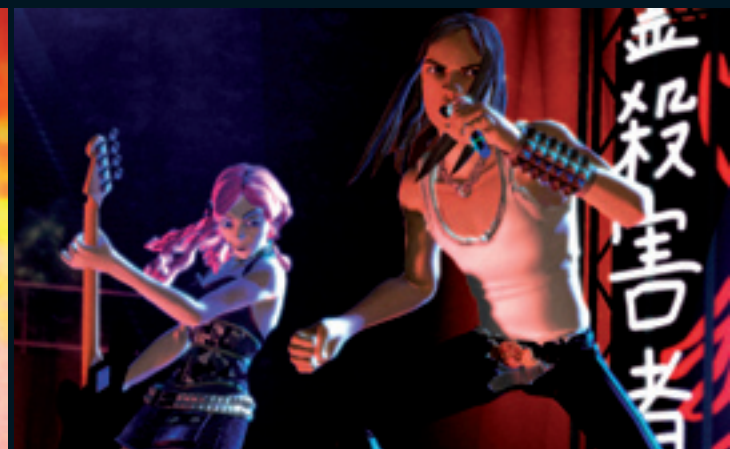
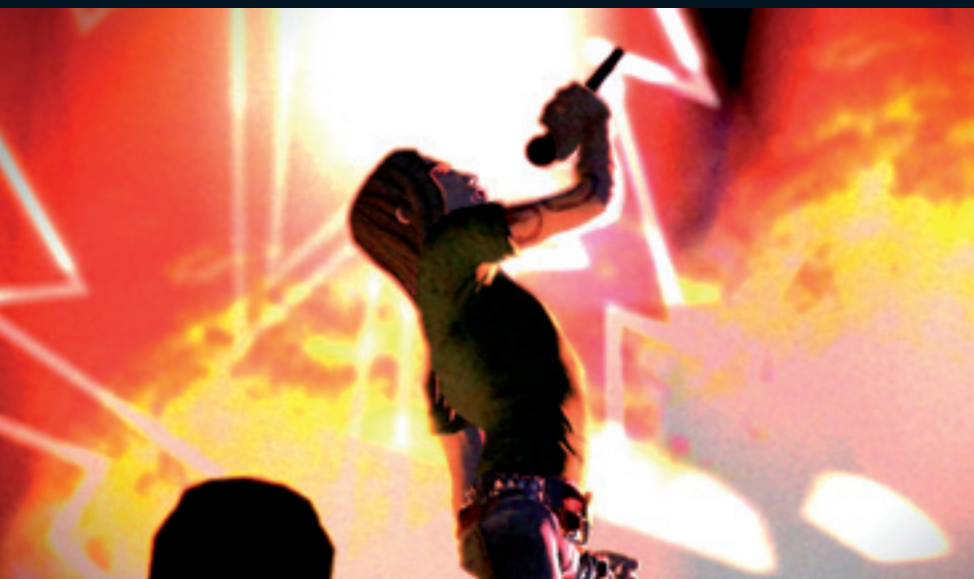
På fritiden spelar jag själv gitarr i ett medelbra lokalband och jag vet mycket väl hur roligt musikaliskt samarbete är. Jag tror därför inte att Daniel Sussman är så långt ute och cyklar när han pratar om vilket genomslag Rock Band kommer att ha.

- Det är fantastiskt att höra historier om hur folk gått och köpt riktiga instrument efter att ha

musiktidningar. De kommer att säga "om det inte vore för Rock Band hade vi aldrig bildat vårt band".

Det är stora ord. Harmonix verkar oerhört sugna på att skriva in sig i musikhistorien. Den där röda varningslampan som det står "hybris" på börjar blinka så smått. Men efter att ha upplevt Rock Band lovar jag att detta kommer att bli något alldeles, alldeles extra...

_Jonas Elfving

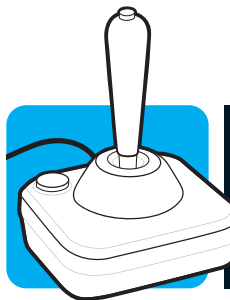


SVÄRT! Svårighetsgraden i Rock Band har precis lika stor spännvidd som i Harmonix tidigare spel. Oavsett om du har taktikansla som en kokt potatis eller är en återuppstånd Jimi Hendrix ska du kunna ta dig genom en låt i Rock Band och känna dig duktig.

RECENSIONER

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 spelbutiken...



MÅNADENS BÄSTA!

BIOSHOCK

Gamereactor bjuder på Sveriges första recension av Irrationals stekheta actionthriller...

BLUE DRAGON MARIO PARTY 8 TWO WORLDS
POKÉMON DIAMOND/PEARL SINGSTAR PS3



GAMEREACTOR #48

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



Colin McRae: Dirt 9/10
PC/Xbox 360
Forza Motorsport 2 8/10
Xbox 360
King of Fighters XI 8/10
PS2
Mario Strikers: Charged 8/10
Wii
Shadowrun 8/10
PC/Xbox 360



The Darkness 8/10
PS3/Xbox 360
Crush 7/10
PSP
Final Fantasy Fable: Chocobo Tales 7/10
DS
Ninja Gaiden Sigma 7/10
PS3



Flatout: Ultimate Carnage 7/10
Xbox 360
Overlord 7/10
PC/Xbox 360
Parappa the Rapper 7/10
PSP
Rogue Galaxy 7/10
PS2
Halo 2 6/10
PC

GAMEREACTORS BETYGSNYCKEL

1/10 Självplågeri 2/10 Uselt 3/10 Hemskt 4/10 Dåligt 5/10 Medel 6/10 Okej 7/10 Bra 8/10 Mycket bra 9/10 Fantastiskt 10/10 Mästerverk

WWW.GAMEREACTOR.SE Vill du gräva ned dig i Sveriges djupaste och bästa recensionsarkiv med över 1250 recensioner? www.gamereactor.se



BLUE DRAGON

Final Fantasys pappa, Hironobu Sakaguchi, återvänder med en av årets bästa rollspelsupplevelser

Plattform **XBOX 360** Utvecklare **MISTWALKER** Utgivare **MICROSOFT** Premiär **24 AUGUSTI** Antal spelare **1** Testad Version **XBOX 360 (PAL)** Rek. Ålder **12**



Genre **ROLLSPEL**



FAKTA

URGRYM TROJKA

Hironobu Sakaguchi har både skapat Final Fantasy och varit inblandad i alla delar i serien samt i produktionerna av bland andra Kingdom Hearts och Parasite Eve. Tillsammans med kompositören Nobuo Uematsu och Dragonball-skaparen har Hironobu Sakaguchi tidigare gjort Chrono Trigger, vilket händelsevis betraktas som ett av de bästa rollspelen genom tiderna. Nu har de tre legenderna alltså slagit sig samman igen i Blue Dragon.

TIPS

SPELA ÄVEN

Elder Scrolls IV: Oblivion
18/19 **XBOX 360**
Västerländskt mästerverk med ett till synes oändligt antal uppdrag...

En lugn och skön, riktigt idyllisk dag. Shu hade lagt sig på sitt favoritställe i skuggan en stor vindsnurra uppe på ett berg ovanför hembyn. Allt skulle ha varit perfekt, om det nu inte vore för det faktum att Blue Dragon ju är ett japanskt rollspel där en till synes slumpvis utvald ung man alltid visar sig vara den som kan rädda världen från ett allvarligt hot. Denne unge man är i Blue Dragon just ovan nämnde Shu och bara sekunderna efter att man fått ta kontrollen över honom börjar marken skaka, byborna fly i panik varpå en enorm landhaj anfaller. Det blir startskottet för ett långt äventyr och tillika en av årets bästa rollspelsupplevelser.

Blue Dragon är första resultatet av Microsofts japanska satsning för Xbox 360, där man lyckats värva ingen mindre än mannen bakom Final Fantasy, Hironobu Sakaguchi och även Final Fantasys kompositör Nobuo Uematsu för att göra ett gemensamt äventyr. De båda har aldrig gjort ett dåligt spel tillsammans och Blue Dragon utgör verkligen inget undantag.

Tvärtom blåser de nytt liv i en genre som i grund och botten sett precis likadan ut sedan Super Nintendons dagar. I Blue Dragon finns nämligen ett av de mest finurliga systemen för



FEM PERSONER Totalt sett finns fem spelbara figurer i Blue Dragon. Dels huvudpersonen Shu, hans bästa kompis Jiro, deras tjej-kompis Kluge, den ettriga gula Marumaro samt svärdskampen Zola.

att skräddarsy sin karaktär rollspelsvärlden skådat, ett direkt genialt stridssystem kombinerat med en frihet som är långt större än vad som är brukligt för just japanska rollspel.

Kort efter att Blue Dragon tagit sin början får man de karakteristiska blå drakskuggor som gett spelet dess namn. Shu och hans båda vänner Kluge och Jiro är osnutna tonåringar utan någon som helst stridsutbildning utan endast beväpnade med ett alldeles för stort mod samt en god portion ungdomligt oförstånd. Tack vare skuggorna växer deras färdigheter enormt och snart kan mysteriet med landhajen och den till synes onda Nene ta sin

början. De blå drakskuggorna har alla varsin inriktning och det är helt upp till dig som spelare att välja väg. Vill du att Jiros drake ska fokusera på vit magi så gör han det och tycker du att Shu skulle bli en perfekt stridsmunk så är det bara att bestämma dig för det. Ju högre nivå du får i respektive inriktning ju fler färdigheter får du. Så snart du vill kan du byta inriktning för din drake varpå man får behålla de färdigheter man redan tjänat ihop. Byter man ofta får man en bra bredd men kommer inte åt de allra bästa egenskaperna. Byter man sällan får man de allra grymmaste grejerna men hinner å andra sidan inte prova på så mycket annat. Ett lika enkelt som genialt upplägg.



FINAL FANTASY DRAGON Att Hironobu Sakaguchi har skapat Final Fantasy-serien märks stundtals oerhört tydligt i Blue Dragon. Exempelvis trängs här vita magiker med svarta magiker och munkar, valutan Gold används, man får flyga luftskepp och Phoenix Talon används för att återuppväcka döda.



GUBBSJUKA AB
Den japanska gubbsjukan går igen i Blue Dragon. Bland annat hinner Shu och hans vänner spana in de kvinnliga karaktärernas underkläder genom att begrava ansiktet i dem.

-Mats!

I am King Jibral the Sixteenth. I am here to help you!



SAKAGUCHI Blue Dragon är inte det sista spelet från Hironobu Sakaguchi till Xbox 360. Redan senare i höst kommer Lost Odyssey och under 2008 kommer Cry On.



FAKTA

BIG IN JAPAN

I Japan är Blue Dragon ett fenomen. Där finns spelet redan i mangaform i serie-antologin Shounen Jump samt som tecknad TV-serie. Sistnämnda är skapad av Studio Pierrot som tidigare ligger bakom succéer som Naruto och Bleach. Blue Dragon kommer eventuellt att börja sändas på svensk TV i höst. Eventuellt.

Både du och din drake har för övrigt egna nivåer att gå upp i. Draken lär sig som sagt att förbättra alla egenskaper, samtidigt som du får gå upp i mer traditionell nivå som ger bättre stryktålighet, mer liv eller snabbare reflexer och liknande. När du lyckats samla på dig ytterligare två personer till ditt gäng har du alltså totalt fem personer och fem drakar som går upp i nivå med jämna mellanrum. Det ger helt sagolika möjligheter till inställningar och gör att det nästan alltid är någon som går upp i nivå efter en hård strid.

Att spela Blue Dragon är en ren fröjd med en mycket samarbetsvillig kamera, ett enkelt kontrollupplägg och det faktum att slumpmässiga strider är ett minne blott. Istället finns en sorts kompromiss mellan fullt synliga fiender som vandrar omkring utan något mål och fiender som dyker upp ur tomma intet.

TRE SHIVOR Blue Dragon innehåller en hel del små filmsekvenser vilket är utrymmeskrävande. Därför levereras spelet på hela tre DVD-skivor.

Fienden syns nämligen hela tiden, men kan också gömma sig och anfalla där du minst anar det. Därmed förvandlas spelet till en riktigt behaglig spelupplevelse som uppmuntrar utforskande utan att hackas sönder av ofrivilliga strider.

Storyn i Blue Dragon är befriande rättfram utan speciellt mycket finess. Man vet vem som är storskurken, man behöver aldrig tveka över vad som ska göras härnäst och väldigt ofta startas små filmklipp som för historien framåt. Det enda egentliga minuset som jag kan komma på är det faktum att Blue Dragon är för lätt. Utmaningen ligger inte i att vinna över fienderna som finns utspridda i äventyret (det är barnenkel) utan av att hitta allt som finns gömt i spelet, vilket är en hel del.

Blue Dragon är ytterligare en given succé för världens mest framgångsrika rollspelsmakare Hironobu Sakaguchi. Allt känns välgenomtänkt och grafiken så härligt färgsprakande. Alla som saknat ett riktigt bra japanskt rollspel till Xbox 360 har med Blue Dragon blivit bönhörda och långt mer därtill.

Jonas Mäki

BETYG 8/10

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

ROLLSPELSKARAMELL

Superhärlig design, väljort spelsystem, varierade miljöer
Bitvis för enkelt, inget japanskt tal

POKÉMON DIAMOND / PEARL

Sophie har samlat mängder med monster och njutit...

Plattform DS Utvecklare GAME FREAK Utgivare NINTENDO Premiär UTE NU Antal spelare 1-8 Testad Version EUROPEISK Rek. Ålder 3



LUSTIGT Pokémon Diamond/Pearl är framåtkompatibla. De båda spelen kommer nämligen att kunna användas tillsammans med Pokémon Battle Revolution.

Det är två år sedan det senaste Pokémon-rollspelet släpptes på marknaden, då i form av Pokémon Emerald. Naturligtvis törstar Pokéfansen, mig inräknad, efter nya äventyr och äntligen har våra böner besannats. Det är dags för Pokémon Diamond och Pearl att sätta en helt ny standard.

Pokémon Diamond och Pearl följer den klassiska mallen där man samlar på sig ett läskigt stort antal fickmonster, alla med olika egenskaper och unikt utseende. Precis som i de tidigare Pokémon-spelen finns naturligtvis en stygg organisation som försöker dra nytta av pokémonens och sätta käppar i hjulen för dem som tycker annat.

I och med att Diamond och Pearl släpps till DS, öppnas helt nya dörrar. Alla menyer är numera pekvänliga, men kan självklart bläddras igenom med styrkryss och knappar, och är praktexempel på hur menyer ska se ut till DS-baserade spel. Tack vare konsolens möjligheter att gå online via wi-fi, kan du koppla upp sin DS och slåss eller byta fickmonster med andra. Röstchatt finns om du har kompis-koden till den du vill prata med samt ett DS-headset.

När Game Freak gör fickmonster-samlande av klassiskt slag blir spelen som bäst. Även om de små monstren låter som de gjorde för tio år sedan, finns det knappt något att anmärka på. Mysig grafik, långt äventyr och onlinemöjligheter gör att jag spenderar timmar med Diamond och Pearl. För allt som är heligt; Glöm alla flipper-, pussel- och kortbyarspel med Pokémon-varumärket som lockbete! Här har vi högkvalitativ underhållning som är otroligt svår att lägga ner.

Sophie Warnie de Humelghem

BETYG 9/10

Grafik 9/10 Ljud 5/10 Spelbarhet 8/10 Hållbarhet 10/10

NINTENDOMAGI

Snygg grafik, oerhört innehållsrikt, grymma onlinefunktioner
Gammeldags ljud

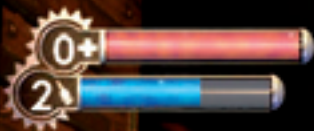


BIOSHOCK

Danske Thomas går på djupet med småsyrror och storpappor i Irrationals succéspel...

Plattform **PC/XBOX 360** Utvecklare **IRRATIONAL GAMES** Utgivare **TAKE TWO** Premiär **24 AUGUSTI** Antal spelare **1** Testad Version **XBOX 360 (PAL)** / **PC (GULD)** Rek. Ålder **18**

Genre **ÄVENTYR**

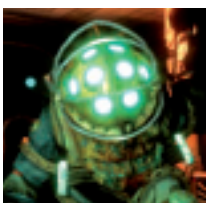


EN VÄRLD UNDER YTAN

Även om Bioshock utspelar sig i en undervattensutopi så spelar vattnet en mindre roll än förväntat. Det finns exempelvis inga tillfällen när du måste fly undan framförsande vattenmassor utan det verkar bara vara fiender som har nytta av vattnet.

Det dröjer inte mer än en sekund efter det att jag tömt ett magasin i Raptures mest fruktade invånare innan jag ångrar det. Den stora dykaren vänder sig långsamt om och närmar sig med sina enorma blyskor. Jag försöker mig på att använda en av mina nyfunna plasmidförmågor, genetisk dopning, men han fortsätter oförtrutet att närma sig trots att han nyss blivit elektrifierad. Plötsligt får han upp full fart. Paniken griper tag i mig och sekunden senare träffas jag av ett slag som får mig att tappa medvetandet för en kort sekund. Jag försöker komma på fötterna, men det är för sent.

Rapture är en utopi i totalt förfall. Världens ledande filosofer och vetenskapsmän samlades i en stad, ett undervattensparadis, där det forskades i genmanipulation och sjukdoms-bekämpning och kapitalismen dyrkades i sin renaste form. Invånarna är numera slitna plasmidvrak, fyllda av hat och genmodifierande droger. Oberäkneliga, obehagliga och beredda att göra allt för att stoppa dig. Det har skrivits åtskilliga spaltmeter om vapnen och plasmiderna i Bioshock på förhand och det är inte svårt att förstå varför. Vapnen i sig är rätt ordinära om än hembyggda varianter av pistoler, maskingevär, hagelbrakare och



FAKTA

GRYM HANDLING

Att du störtar ner i havet i början av spelet visar sig vara allt annat än en tillfällighet och medan du kämpar dig genom Rapture i jakten på dess grundare blir det uppenbart att saker och ting inte är så svarta och vita som de först verkar. Storyn levereras i små stycken och samlar du inte på de ljudband som forskare spelat in kan den kännas något tunn. Men i spelets senare del tar berättandet betydligt mer fart.

TIPS

SPELA ÄVEN

Condemned: Criminal Origins 9/10
XBOX 360/PC
Vansinnesvåldsam skräck-thriller med mycket blod.

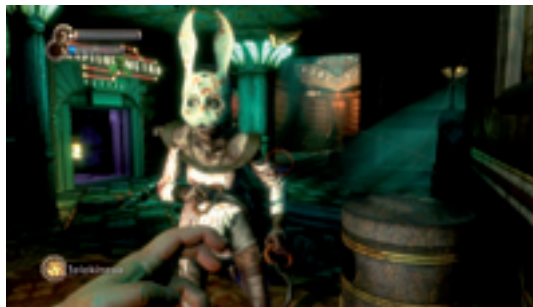


EN LITEN CHOCK! När du hittar Adam, får du möjligheten att pumpa dig full med plasmider, de genmodifierade vapen, som i sin tur kan uppgraderas tre gånger. Här är vi i färd med fylla på en ny dos "electro bolt".

eldkastare, men det är när de kombineras med plasmider som de verkligen kommer till sin rätt. Genom att först tutta eld på Rapture-borna med plasmiden "incinerate" för att sedan fylla dem med bly medan de skrikandes springer runt i cirklar är en fröjd. Eller varför inte frysa en takklättrande slicer med "winter blast" för att sedan skjuta honom i tusentals bitar med hagelbrakaren? När du beger dig längre in och

ner i Rapture, kommer du att stöta på spelet mest ikoniske fiende, Big Daddy. Han låter dig vara så länge du håller dig på avstånd från honom och den lilla flickan han beskyddar. Men eftersom du behöver det genetiska material som flickan samlar in så kommer du förr eller senare bli tvungen att konfrontera honom. En stor, stark, tung och anonymt elak figur som sätter skräck i mig på ett sätt som många

ÄR DET KARNEVAL? Även om hela Rapture är i förfall, så har stadens invånare tydligen fortfarande tid över till att anordna något som mest liknar en karneval. Det saknas i alla fall inte underliga skapelser i undervattensstaden där dykare, en sinnessjuk gentleman och små kaninflickor bara är några av de märkligheter du stöter på.



EN STOR PAPPA

När den store dykaren närmar sig vibrerar handkontrollen allt kraftigare och skjuter du på honom hör du ett djupt mullrande då han inleder sin attack. För Big Daddy är inte alls så långsam som man kan tro.

FORMAT? Bioshock släpps till PC och till Xbox 360. Dessa versioner är dock inte helt identiska utan Irrational Games har jobbat hårt med att anpassa det spelmekaniska efter respektive plattform.

betyg och detta på grund av några smärre irritationsmoment. Det dröjer exempelvis inte länge förrän du skickas iväg tvärs igenom Rapture för att hämta ett visst antal föremål som en annan springpojke och även om letandet passar väl in i handlingen känns det lite kämpigt att springa och leta efter prylar för att sedan springa tillbaka samma väg.

Men på det hela taget är det små invändningar i vad som i allt väsentligt är ett mästerverk av actionspel. Måhända är det inte är den där banbrytande blandningen mellan rollspel och action som det på förhand snackades om, men det är adrenalinakick från start till mål som inte ger dig någon tid att hämta andan. Bioshock bjuder på härligt välbalanserad, adrenalinistinn och spännande action och du kommer att dö många gånger, även på de lägre svårighetsgraderna, tack vare eller på grund av den läskigt smarta artificiella intelligensen hos fienderna. Det gäller att lära sig utnyttja hela arsenalen av såväl vapen som plasmider för att överleva i paradiset som förvandlades till ett helvete. Ett helvete som du för allt i världen inte får missa.

Thomas Tanggaard (Gamereactor Danmark)

BETYG 9/10

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

UNDERBART!

Underbar stämning, superb grafik, fantastiskt spännande
Halvtrista transportsträckor

HAGELBRAK I bästa Gordon Freeman-stil startar du äventyret med ett simpelt vapen, men allteftersom fienderna anhopar sig, får du tillgång till större och alltmer fantasifulla vapen.

renodlade skräckspel hittills inte lyckats med. Jag är rädd då jag spelar Bioshock, rädd, upprymd, imponerad och extremt intresserad av den mångfacetterade och välskrivna handlingen. Det är såklart svårt att undvika att nämna den magnifika grafiken och ljudbilden som målas upp i Bioshock. Rent tekniskt är det kanske inte på samma nivå som exempelvis Gears of War, men designen som fullständigt genomsyrar Rapture och noggrannheten med detaljerna är oöverträffad. Slitna neonskyltar, vacker golvmosaik, affärskvarteren, den botaniska trädgården och överallt det framryckande havet som återtar sitt territorium. Ljudet är också extremt genomtänkt och allt från röster, till musik och ljud effekter klingar väldigt vällstämt.

Trots att jag hittills bara öst ur mig superlativ om spelet så belönas det inte med vårt högsta



1 FAKTA

IRRATIONAL...

Irrational Games ägs sedan ett år tillbaka av Take Two. Studion grundades 1997 och har sedan dess skapat spelen System Shock 2, Freedom Force vs. The Third Reich samt SWAT 4. Bioshock är en andlig uppföljare till System Shock 2 och vi väntar spånt på att höra något om studios nästa projekt... Bioshock 2?

SINGSTAR

Sony's karaoke-simulator släpps nu till Playstation 3

Plattform **PS3** Utvecklare **SONY** Utgivare **SONY**
Premiär 24 AUGUSTI Antal spelare 1-6
Testad Version PAL Rek. Ålder 3

Genre MUSIK



399 STYCKEN! Alla de över 300 låtarna som funnits med i tidigare Singstar-spel finns för nerladdning redan från start.

Jag älskar karaoke. Även om min sångröst är tämligen medelmåttig älskar jag att sjunga med i alla mina favoritlåtar, med eller utan mikrofon. Därför är karaoke spel så perfekta, jag kan glatt brista ut i sång framför TV:n utan att folk sneglar underligt på mig.

Singstar i sin nya inkarnation till Playstation 3 fortsätter att tillgodose det beroendet och rättar dessutom till det största problemet med de tidigare spelen: låtutbudet. Visst, med en trave Singstar-skivor är det ju bara att byta när man sjungit sig less på de fem-sex riktigt bra låtarna på varje skiva, men det är bökigt och inte alls partyvänligt. Nu kan man istället logga in i Sony's musikaffär och ladda hem sina favoriter från tidigare spel samt förstås en massa ny musik. En mycket smidig lösning.

I övrigt ligger det största fokuset på att skapa en gemenskap runt spelet. Singstar spelar in ditt framträdande (även med bild om du kopplar in en Eyetoy) och du kan sedan dela med dig av dina shower till alla andra Singstar-spelare runtom i världen. Förutom att det skapar ett akut behov av att städa vardagsrummet och stajla upp sig innan man spelar är det ett genialt drag.

Den enda egentliga nackdelen är priset. För att få ett riktigt bra utbud av låtar får du räkna med att betala flera hundra kronor då låtarna kostar runt 30 kronor styck, inklusive video. Förutom communityn finns ju också praktiskt taget samma funktioner betydligt billigare på Playstation 2, där nya skivor lär släppas länge framöver. Men nog är det värt mycket att få alltihop i ett lättillgängligt paket alltid.

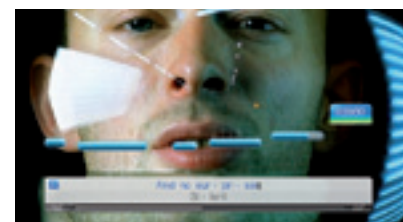
Mikael Sjungeberg

BETYG 8/10

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

SUPERNAJS

Fräsch design, roliga funktioner, bra musikutbud
Rätt dyra låtar...





Genre MUSIK



LÄCKER STIL Den tecknade grafiken i Elite Beat Agents som förmedlar handlingen är läcker. Det kan dock vara svårt att hänga med när man koncentrerar sig på att tamma tryckningarna på skärmen till musiken.



ELITE BEAT AGENTS

Osu! Tatakae! Ouendan har fått västerländsk kostym...

Plattform DS Utvecklare INIS Utgivare NINTENDO Premiär UTE NU Antal spelare 1-3
Testad Version EUROPEISK Rek. Ålder 3

Elite Beat Agents är den västerländska versionen av Osu! Tatakae! Ouendan, som redan fått en uppföljare i Japan och erhållit kultstatus bland glada importörer. Upplägget är sig likt där det gäller att nyttja stylusen med tajming och precision i takt till musiken, men såväl handlingen som de japanska poplåtarna från originalet har bytts ut.

Ouendan var fylld av absurda vardags-situationer som på något sätt ändå lyckades förmedla en otroligt hög angelägenhetsgrad till mig som spelare. Jag ville verkligen hjälpa min stackars violinist och det högg till i hjärtat alla gånger då han inte lyckades få magen i kontroll utan var tvungen att hoppa av tåget och se sin karriär fara all världens väg. Scenarierna i Elite Beat Agents är ofta mer dragna till sin spets vilket i mitt fall gör att jag tappar den här sköna igenkänningen. Nu låter jag kanske sur och bitter här. Och det är inte helt rättvist mot stackars Elite Beat Agents. För trots allt är det faktiskt en svårslagen

spelupplevelse att frenetiskt trycka sig igenom Jamiroquais "Canned Heat" för att hjälpa en ninja stjäla tillbaka stulna ritningar, eller låta en servitris förverkliga sina Broadway-drömmar till Chers "Believe". Elite Beat Agents är svårslagen bärbar underhållning, perfekt anpassad till sin maskin.

I vissa avseenden till och med förbättrat gentemot sin japanska storebror. genternas dans är mycket mer varierad och underhållande jämfört med det ganska statiska hejarklacksstampet och att varje uppdrag har tre möjliga slut. Inte riktigt så bra som Ouendan, men väl värd sin plats i spelsamlingen.

David Fukamachi-Regnfors

BETYG 8/10

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

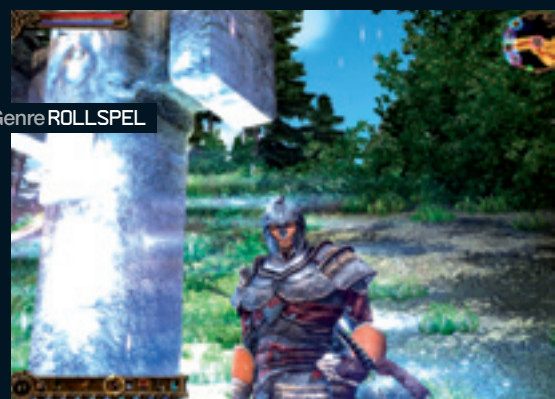
AGENTER SOM ROCKAR

Underbart koncept, läcker design, nyttjar hårdvarans styrkor
Ljumen handling, sämre än originalet

TWO WORLDS

Ambitiöst, enormt och väldigt polskt, den mest ogenerade Oblivion-klonen hittills har betygatsats...

Plattform PC/XBOX 360 Utvecklare REALITY PUMP Utgivare SOUTHPeAK Premiär UTE NU Antal spelare 1-8 Testad Version GULD Rek. Ålder 16



Genre ROLLSPEL



POLSK SÖRJA Karaktärsdesignen i polskutvecklade Two Worlds tillhör tyvärr inte spelets starkaste kort, då de flesta av karaktärerna verkar vara uppbyggda av kompost, kvistar, könshår och brunsås.

Two Worlds är en hyfsat vanlig fantasyhistoria om en kidnappad syster, hemliga organisationer, drakar, maktkamp, försvunna artefakter och frihet. En gigantisk värld med massor av val, uppdrag och möjligheter ligger öppen när spelaren ska avancera från enkel legosoldat till hjälte. Från att vara en vanlig enkel vevling i läderklädsel ska man avancera upp till mästerlig tjuv, krigare, magiker eller valfritt mellanting. Allt medan man tillfredställer bybors önskan och försöker finna sin försvunna syster.

Valfriheten är stor, och den som hellre vill glömma bort systemen kommer att finna en uppsjö av uppdrag att slutföra, och grupper att alliera sig med. Vänskap med vissa innebär

förakt av andra och beroende på vem man väljer att tjäna, kommer man att få vissa mindre fördelar. Vapen och rustningskampen är alltid närvarande och den som gillar att samla på sig saker kommer snart att finna att det finns ett antal tusen former av rustning och vapen att samla på sig.

Mycket resande blir det, och tack vare att hästryggen är hopplös när man hamnar utanför en stig, blir det mycket nöjtande av fotlädret. Snabba resor är dock inga problem då det finns 30 teleportrar utströmlade över den enorma ytan. Lägg här till även en egen teleporteringssten som gör att man kan ta sig till en speciell teleporter och tillbaka på ett ögonblick, och man har ett utmärkt

FAKTA
MER MAGI, TACK

Magisystemet är en smidig historia. Man väljer att spendera skicklighetspoäng i de fem kategorierna (eld, vatten, jord, luft, nekromanti). Om man väljer att specialisera sig i en, eller sprider ut kunskapen är valfritt. Inte nog med att man kan hela sig själv, bli odödlig vissa stunder, framkalla hjälpedor, eldbolla och mycket mer. Man kan dessutom finna kort som kan reducera manakostnad för magin, höja styrkan, eller lägga till mer effekter.

transportsätt.

Two Worlds lider tyvärr av ett par problem. Dels är det för det mesta alldeles för enkelt både vad gäller strider och uppdrag och hela ekonomisystemet. Min biffige megamördare till krigare kan inte bara slå ihjäl vad som helst med ett par slag, han kan dessutom hela sig själv väldigt snabbt och till en liten kostnad i magi. Lägg här till det faktum att man tjänar alldeles för mycket pengar genom att sälja föremål och man har ett upplägg som är lite för enkelt för min smak. Ett annat problem är att de val man gör i spelet sällan får kännbara konsekvenser. Jag har slagit ihjäl chefer för olika fraktioner och bybor mitt inne i byar, och ingen tycker sämre om mig för det.

Two Worlds är bra, innehåller massor av alternativ, ett dynamiskt upplägg och väldigt mycket att göra och utforska. Tyvärr är det bitvis alldeles för enkelt, fienderna är för dumma, ekonomin är obalanserad till spelarens fördel och konsekvenserna är inte alltid kännbara. Kort och gott är Two Worlds ändå bra och är det spel som Gothic 3 borde ha varit, men inte alls lika bra som Oblivion.

Jespür Karlschwein

BETYG 7/10

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

FANTASYFEST

Enorm spelvärld, fullt med möjligheter, varierat upplägg
Usel fiendeintelligens, bitvis på tok för lätt

SUPER PAPER MARIO

En vildsint blandning av både två och tre dimensioner utgör Marios nya

Plattform **Wii** Utvecklare **INTELLIGENT SYSTEMS** Utgivare **NINTENDO** Premiär **14 SEPTEMBER** Antal spelare **1** Testad Version **NTSC** Rek. Ålder **3**

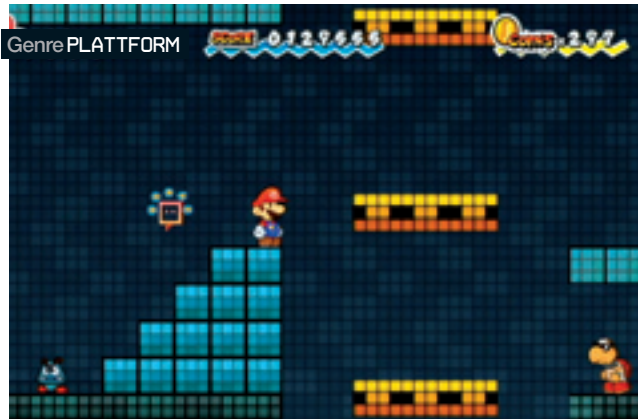
Ett till synes ofrivilligt bröllop mellan prinsessan Peach och Bowser vigda av den ondskefulle greve Bleck blir upptakten till Marios förmodligen vansinnigaste äventyr hittills. Välkommen till Super Paper Mario, världens sannolikt enda spel i både två och tre dimensioner samtidigt.

Istället för att fortsätta med samma rollspelselement som i föregångaren Paper Mario: The Thousand Year Door är Super Paper Mario ett dialogtungt plattformsäventyr som friskt blandar delar från alla tidigare Mario-spel. Mest av allt påminner detta om gamla urklassiska Super Mario Bros med den pikanta skillnaden att man när som helst kan förvandla den ljuvligt designade tvådimensionella världen till en tredimensionell sådan.

Men bara världen som sagt, för både Mario och fiender fortsätter att vara papperstunna vilket ger några av de smartaste pussel jag någonsin sett i ett spel. Vid ett tillfälle skulle jag till exempel korsa en bro och skulle tala med brokarlen som skötte det hela. Man han var helt försvunnen hur mycket jag än rotade igenom hans hus. Det var inte förrän jag gjorde världen tredimensionell jag hittade honom, fast på tvären i fel dimension så han inte gick att se från sidan. Sanslöst.

Alla de kraftbonusar som fanns med i föregångaren finns även med i Super Paper Mario men fyller inte alls samma roll eftersom man här enklast besegrar sina fiender genom att hoppa på dem eller genom att kasta något på dem. Därmed inte sagt att de är meningslösa, bland annat får man ett föremål som äntligen gör att man kan hoppa på dessa bläckfiskar som gjort livet surt för Mario sedan undervattensbanan i Super Mario Bros.

Super Paper Mario är ett fullständigt bedärande spel, inte för dess maxade tekniska prestanda utan för den härliga



BANA 1-2 Precis som i gamla Super Mario Bros finns det åtta världar fördelade på fyra banor. Självfallet är bana 1-2 en bana under marken och 1-4 ett hederligt slott med eldrullar.



1 FAKTA

PAPPERS-MARIO

Så sent som 1996, precis innan Squares och Nintendos skilsmässa, släppte de ett rollspel baserat på Mario-världen kallat Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars. I spelet spelade man med tvådimensionella figurer i en tredimensionell värld och när det första Paper Mario till Nintendo 64 var under utveckling hette det faktiskt Super Mario RPG 2. Flera delar ur det första Super Mario RPG har återanvänts i Paper Mario-spelen, dock utan att de officiellt hör samman storymässigt.

designen och den fantastiska känslan för detaljer. De som kan sin Nintendo-historia har verkligen massor att hämta. Även ban-designen är bra och innehåller också helt galna inslag som att man rätt vad det är dyker ned i en sedvanlig grön tunna bara för att finna att man plötsligt springer omkring långt borta i bakgrunden.

Tyvärr är Super Paper Mario bitvis lite tempofattigt men det känns på det stora hela som en petitesse i ett i övrigt strålande äventyr. Super Paper Mario är ett klockrent bevis för att Mario fortfarande är den obestridda plattformskungen av både två och tre dimensioner.

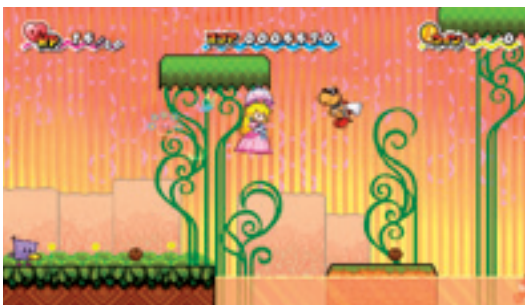
_Jonas Mäki

BETYG 8/10

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

MARIO DOMINERAR

✦ Humoristiskt, smarta pussel, grym bandesign, snygg grafik
✦ Lite för mycket dialog, aningen tempofattigt



INTE GAMECUBE Super Paper Mario utannonserades redan i maj förra året till Gamecube. Premiären var tänkt att bli samma höst. Men ödet ville annorlunda, Gamecube togs ur produktion och spelet kommer nu alltså till Wii istället.

MARIO PARTY 8

Nintendos fete rörmockare
Wii-debuterar i Mario Party 8

Plattform **Wii** Utvecklare **NINTENDO** Utgivare **NINTENDO**
Premiär **UTE NU** Antal spelare **1-8** Testad Version **PAL**
Rek. Ålder **3**



SMARTA SPELPLANER Spelplanerna är denna gång betydligt mer vitala än för. Favoriten är Goombas Booty Boardwalk som är en helt rak bana med enormt många steg. Stjärnorna är gratis, men det blir snabbt dyrt att lifta med delfinerna för att hinna få så många som möjligt.

Så var det dags för det åttonde Mario Party-spelet, en serie som med stormsteg kommer ikapp Final Fantasy-numreringen. Och det utan att några egentliga förändringar gjorts sedan det första spelet över huvud taget.

Det innebär alltså att man precis som vanligt slår en tärning numrerad från 1-10, man går på blå rutor som ger tre mynt eller hamnar på röd som gör att man tappar tre. Kliver man på ett frågetecken händer något och passerar du en kiosk kan du handla föremål. Därefter vankas ett minispel med alla spelare inblandade och den med flest stjärnor i slutet av spelet vinner.

Mario Party 8 utgör som bekant seriens debut till Wii, som ju med fjärrkontrollen känns skräddarsydd för ett spel helt baserat på minispel. Wii-fjärrkontrollens rörelsekänslighet används smidigt till allt från att kasta lasso och gå på lina till att köra snowboard. Precisionen är överraskande bra och det hela känns väldigt intuitivt. Dessutom används pekfunktionen en hel del, bland annat till en underbar gren där en ensam spelare ska bombardera övriga tre med snöbollar.

Tyvärr känns karnevalsinramningen onödigt fånig med en odräglig figur med det maximalt tontiga namnet MC Ballyhoo som programledare. Som vanligt krävs också att man har fyra handkontroller och gott om vänner för att Mario Party ska bli det underhållande spel det faktiskt är. Har man bara det är detta den bästa delen i serien hittills och Ubisofts galna kaniner får ursäktas men Mario Party 8 är det definitiva partyspelet till Wii.

_Jonas Mäki

BETYG 8/10

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

GRYMT PARTY

✦ Bra minispel, varierade banor, intuitivt, väldigt charmigt
✦ Trist presentation, inget widescreen-stöd

UFO: ENEMY UNKNOWN

Petter Mårtensson ser tillbaka på ett av världens absolut bästa strategispel...någonsin

Plattform **PC** Utvecklare **MICROPROSE** Utgivare **MICROPROSE** Släpptes **1994**

Uad gör man när man inte har tekniken eller kunskapen för att bygga en ordentlig artificiell intelligens i ett spel? Man luras. Ett sätt att göra det på är exempelvis att lägga in en slumpgenerator i fiendernas uppförande så att de när som helst kan göra de mest konstiga saker - som att plötsligt vända sig om och gå åt andra hållet.

Det var precis det som Julian Gollop och resten av utvecklingsteamet bakom det klassiska strategispel UFO: Enemy Unknown gjorde. Utomjordingarna, spelets fiender, blev på så vis helt oförutsägbara men framstod som långt

mycket smartare än vad de egentligen var. Illusionen var vattentät och än idag luras folk av deras slumpmässiga handlingar.

UFO: Enemy Unknown släpptes 1994, men grunden för dess succé hade lagts redan 6 år tidigare. 1988 släppte Gollop det turbaserade strategispel Laser Squad till hemdatorn ZX Spectrum, vilket skulle komma att ha en direkt inverkan på Enemy Unknown och dess uppföljare. Systemet med så kallade Action Points, som spelaren spenderade för att göra handlingar med sina soldater, plockades direkt från just Laser Squad. Det var ett genialiskt system som återkommit många



STRID MED MIG Att ge sig ut i strid kunde vara nog så stressande, speciellt om du inte sparade varje runda och laddade om när dina män strök med.

gångar sedan dess och gav UFO: Enemy Unknown en stabil grund att stå på.

Precis som i sin föregångare låg spelets stora fokus på turbaserade

uppdrag. Jag blev helt uppslukad av spelet och det är få spel som har stulit så här mycket av min fritid genom åren. Personligen har jag inte haft så roligt med

För vad UFO: Enemy Unknown har, som så många spel saknar, är en känsla för detaljer

strider, men till skillnad från Laser Squad hade UFO: Enemy Unknown även en övergripande handling och en makrofasc där man byggde baser och jagade ner fiendeskepp på en roterande jordglob. Det var extremt underhållande att försöka bygga ett fungerande nätverk av välutvecklade baser samtidigt som man skickade ut sina män på livsfarliga

ett strategispel sedan dess och det är enbart Total War-serien som överhuvudtaget kommit i närheten av en lika komplett upplevelse i mina ögon. För vad UFO: Enemy Unknown har, som så många spel saknar, är en känsla för detaljer som gör att det är minst lika bra idag som det var för 13 år sedan.

_Petter Mårtensson



VIKTIG PLACERING Det gällde att planera i förväg och placera sina baser på rätt ställe. Om inte de olika stadsmakterna, som trots allt finansierade din verksamhet, var nöjda började din redan starkt begränsande budget känna av det direkt.

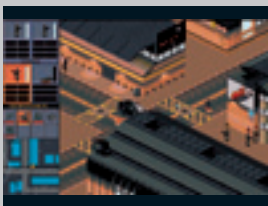
FLER CYBERÄVENTYR

Lill-Petter dödade aliens för brinnande livet...



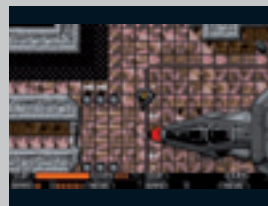
SPACE CRUSADE GREMLIN

Det var grymt kul att leda sina Space Marines genom mörka rymdskepp i det kultiga Space Crusade för att utföra olika uppdrag. Med stöd för upp till fyra spelare satte Space Crusade stor press på spelarna och det kunde ibland vara otroligt svårt.



SYNDICATE ELECTRONIC ARTS

Bullfrogs mästerverk Syndicate från 1993 håller nästan lika hög klass som UFO: Enemy Unknown, men det har inte riktigt åldrats med samma värdighet. Vissa element för de två spelen samman, som att försöka hålla koll på ekonomin och uppfinna ny teknik.



ALIEN BREED TEAM 17

Alien Breed kan förvisso inte kallas för ett strategispel då det påminner mer om klassikern Gauntlet än något annat. Men det var mörkt, intensivt och spännande. Att krypa genom mörka gångar medan man slogs mot utomjordingar förde tankarna till Alien-filmerna.

SPELNYHETER
RECENSIONER
GRTV
BETA-TESTER
ARTIKLAR

Gamereactor.se är Sveriges främsta spelcommunity och här bjuder vi varje dag på tonvis av spännande läsning. Besök oss redan idag...

BLOGGAR

**Game
reactor**
www.gamereactor.se

 **SENNHEISER**
COMMUNICATIONS

It's not
a
Game,
Boy



As a serious gamer, you always go for the ultimate competitive advantage. Our USB and analogue headsets - now in new color design - give you all the flexibility and support to fight your rivals and to be ahead in your game. The PC gaming headsets are developed in close cooperation with the world's best Gaming Teams.



Sennheiser Nordic (Sweden) • Frösundaviks Allé 15 • S-169 70 • Solna • Phone: +46 (0) 8-400 504 00 • Fax: +46 (0) 8-400 504 01
e-mail: sweden@sennheisernordic.com • www.sennheisernordic.com

Sennheiser Nordic A/S Denmark • Skovlytoften 33 • DK-2840 Holte • Phone: +45 70 26 66 33 • Fax: +45 70 26 67 11
e-mail: sennheiser@sennheisernordic.com • www.sennheisernordic.com

TOPPEN



FÄRSKA TOPPLISTOR FRÅN SPELVÄRLDEN
Försäljningslistor varje vecka: www.gamereactor.se

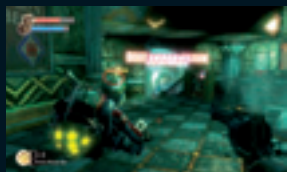
LITA PÅ VÅRA LISTOR

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...

REDAKTIONEN

Månadens mest älskade...

Uppmätt i allmän TV-tid i redaktions spelrum och interna slagsmål om Benkes frisyra...



BIOSHOCK
PC/XBOX 360

Vi hade på känn att Bioshock skulle bli något alldeles extra, vilket visade sig stämma. Med råge. Under de senaste dagarna har vi spelat, dräpt Big Daddys, vrålat av skräck, utforskat undervattensvärlden Rapture och spelat ännu mer i vad som känns som årets hittills överlägset bästa actionspel.



SUPER PAPER MARIO
Wii

Jonas och Love har skrattat så snoret sprutat över redaktionens 52"-TV av Marios senaste pannkakslatta äventyr. Super Paper Mario innehåller de smartaste pusslen Mario någonsin ställts inför och en rejäl dos nördig humor i det bästa Wii-spelet sedan Zelda: Twilight Princess.



TEKKEN 5: DARK RESURRECTION
PLAYSTATION 3

Tekken betyder järnåve på japanska. Men på redaktionen skulle förmedlingsnåve vara ett mer passande namn efter Petters framfart bland övriga redaktionsmedlemmar under sommaren. Doping misstänker vi andra, men Petter hävdar bestämt att han inte konsumerar något starkare än gröt, pizza och godis.



FORZA MOTORSPORT 2
XBOX 360

Nu är det krig på riktigt. Jesper och Petter pratar inte längre med varandra utan byter enbart iskalla blickar någon gång ibland som tecken på deras avsky för varandra. Detta är resultatet av fyra veckors ihärdigt tävlande i Forza 2, på samma bana, i samma bil och på exakt samma premisser. Just nu leder Petter med nästan en hel sekund och Jesper har lovat att strypa vår chefredaktör med hans egna kläder om han inte lyckas slå rekordtiden snart.



SVERIGE TOPP 20

1:a FORZA MOTORSPORT 2
Format XBOX 360 Gamereactors betyg 8/10

2:a THE SIMS 2: HGM FASHION
Format PC Gamereactors betyg 2/10

3:a WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE
Format PC Gamereactors betyg 9/10

4:a WORLD OF WARCRAFT
Format PC Gamereactors betyg 9/10

5:a SINGSTAR POP HITS
Format PLAYSTATION 2 Gamereactors betyg 7/10

6:a COUNTER-STRIKE 1: ANTHOLOGY
Format PC Gamereactors betyg 8/10

7:a SINGSTAR SVENSKA HITS
Format PLAYSTATION 2 Gamereactors betyg 7/10

8:a LORD OF THE RINGS ONLINE
Format PC Gamereactors betyg 8/10

9:a WARCRAFT III: FROZEN THRONE
Format PC Gamereactors betyg 8/10

10:a COLIN MCRAE: DIRT
Format XBOX 360 Gamereactors betyg 9/10

11:a THE SIMS 2: ÅRET RUNT
Format PC Gamereactors betyg -

12:a WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS
Format PC Gamereactors betyg 9/10

13:e GUITAR HERO II
Format PS2 Gamereactors betyg 9/10

14:e BUZZ: THE MEGA QUIZ
Format PS2 Gamereactors betyg 6/10

15:e FIFA 07
Format PS2 Gamereactors betyg 7/10

16:e GUITAR HERO II
Format XBOX 360 Gamereactors betyg 9/10

17:e COUNTER-STRIKE SOURCE
Format PC Gamereactors betyg 8/10

18:e THE SIMS 2
Format PC Gamereactors betyg 8/10

19:e BATTLEFIELD 2
Format PC Gamereactors betyg 9/10

20:e SPIDER-MAN 3
Format PS2 Gamereactors betyg 4/10

Källa: MDTS. Listan är framtagen från försäljningen från 500 svenska butiker.

JAPAN TOPP 10

- 1 DRAGON QUEST SWORDS WII
- 2 MARIO PARTY 8 WII
- 3 THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS DS
- 4 JIKKYOU POWERFUL PRO BASEBALL 14 PS2
- 5 EVERYBODY'S GOLF 5 PS3
- 6 WII SPORTS WII
- 7 FLASH FOCUS: VISION TRAINING DS
- 8 WII PLAY WII
- 9 CHIBI ROBO! PARK PATROL DS
- 10 TAIKO DRUM MASTER DS DS

Källa: Media Create

USA TOPP 10

- 1 MARIO PARTY 8 WII
- 2 WII PLAY WII
- 3 POKÉMON DIAMOND DS
- 4 POKÉMON PEARL DS
- 5 FORZA MOTORSPORT 2 XBOX 360
- 6 GUITAR HERO II PS2
- 7 GUITAR HERO II XBOX 360
- 8 POKÉMON BATTLE REVOLUTION WII
- 9 RESIDENT EVIL 4: WII EDITION WII
- 10 THE DARKNESS XBOX 360

Källa: NPD Funworld (OBS! Endast konsolspel)



ENGLAND TOPP 10

- 1 POKÉMON DIAMOND DS
- 2 TRANSFORMERS: THE GAME MULTI
- 3 POKÉMON PEARL DS
- 4 HARRY POTTER OCH FENIXORDEN MULTI
- 5 SHREK THE THIRD MULTI
- 6 THE DARKNESS MULTI
- 7 TIGER WOODS PGA TOUR 07 MULTI
- 8 NEW SUPER MARIO BROS DS
- 9 PIRATES OF THE CARIBBEAN: AT WORLD'S END MULTI
- 10 RESISTANCE: FALL OF MAN PS3

Källa: Charttrack



TA DITT

MASSOR AV STEKHETA TÄVLINGAR
Fler tävlingar: [Gamereactor.se](#)

VINN ETT EXEMPLAR AV BIOSHOCK!

Jajjebox! Genom att fylla i talongen nedan och skicka den till oss (eller delta i samma tävling på Gamereactor.se) kan du vinna ett exemplar av månadens bästa spel; Irrational Games strålande actionthriller Bioshock



Fyll i rätt svar nedan

Vad heter utvecklarna bakom Bioshock?

☐ Irrational ☐ Bungie ☐ Valve

Vad heter den stora dykaren på bilden?

☐ Big Daddy ☐ Tyrant ☐ Ocelot

Vill du vinna Bioshock till X360 eller PC?

☐ PC ☐ Xbox 360

Motivering:

Skriv med max 15 ord varför du ska vinna ett ex av månadens bästa spel:

.....
.....
.....
.....
.....

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:

KRÅKBO Grattis Jack, du har härmed vunnit pris för världens absolut fulaste frisyr!



MÅNADENS BÄST!

Retroromans

Konrad myser till tonerna av Jack Whites retrodoftande gitarr

The White Stripes ICKY THUMP

Genre **ROCK**
Text KONRAD CRONSHIDE

Om den här skivan hade släppts 1969 hade den hört till de stora klassiska verken tillsammans med Led Zeppelin och Black Sabbaths främsta prestationer. Jack White har äntligen slutat hymna med minimalismen och grävt ner sig ordentligt i klassisk hårdrock. Nu är det dock år 2007 och duon White ger oss knappast någon musikalisk revolution. Snarare är det en förbättring av ett väl beprövat koncept. Om något så är det ett bevis för att musik inte behöver låta dåligt bara för att den låter gammal.

På förra skivan *Get Behind Me Satan* visade Jack att han utvecklats en hel del som låtskrivare och nu har han blandat upp det med ett tyngre och rockigare sound.

Dessutom har han och trummisen Meg White breddat ljudbilden ännu mer med hjälp av orgel, säckpipa och trumpet.

Get Behind Me Satan var en bra platta, öppningsspåret *Blue Orchid* är en av mina favoritlåtar med The White Stripes. Men efter den hårda öppningen blev resten av skivan lite som en enda stor paus.

På inledande *Icky Thump* och *You Don't Know What Love Is* förväntar jag mig nästan att Robert Plant själv ska börja waila. Det är helt enkelt mer av det jag saknat på tidigare The White Stripes-skivor men som jag misstänkt att det funnits potential till.

En del av de gamla fansen gnäller säkert över att duon frångått den råa lo-fi som de slog igenom med. Men då tror jag att de missar poängen. Deras sound har alltid varit

djupt rotat i 70-talets bluesrock men den stora skillnaden är att nu matchar talangen ambitionen bättre. Ovan nämnda band får sällskap av Creedence och till och med ett stänk mariachi i florin av influenser. På covern *Conquest* duellerar Jack White med trumpetaren Regulo Aldama i ett vilt drama. Efterföljande *Bone Broke* och senare *I'm Slowing Turning in to You* har mycket gemensamt med nutida retrorockarna Wolfmother i allt från trumkomp till de blytunga riffen uppbäckade av en brummande orgel. Dessutom så finns känslan för finlir och melodi, som gjorde förra plattan *Get Behind Me Satan* så bra, kvar.

Resultatet är en skiva med större variation och djup än tidigare och jag tycker absolut att detta är The White Stripes bästa skiva hittills. **8/10**



Queens of the Stone Age

ERA VULGARIS

Genre **ROCK**
Text KONRAD CRONSHIDE

Ny skiva med Josh Homme och grabbarna i Queens of the Stone Age är alltid lite nervöst. Vilka artister kommer vara med? Vilka har fått sparken? Kommer det vara lika bra som vanligt? Men nu kan vi tryggt konstatera att ja, det är lika bra som vanligt.

Nej inte lika bra som Songs for the Deaf, men väldigt nära. Era Vulgaris är bandets utan tvivel bandets skitigaste skiva. Men med samma elegans och professionalism som alltid. Som om Frank Sinatra hade vuxit upp med Ramones och Sex Pistols. Det finns inget band i världen som klår dem på Sex, Drugs & Rock 'n Roll och överlever.

Det som gör dem så bra musikaliskt är Hommes förmåga att skriva stenhårda rocklåtar med en enorm känsla för melodier samt att han backas upp av musiker av rang.

Det enda som saknas är ett par i stil med *A Song for the Dead* eller *Go With the Flow*. Då hade blodet kokat på riktigt och fört upp skivan till den gudanivå jag vet att Queens of the Stone Age är kapabla till. **8/10**



Sophie Ellis Bextor TRIP THE LIGHT FANTASTIC

Genre **DISCO**
Text KONRAD CRONSHIDE

"There's murder on the dance-floor, and you better not kill the groove" sjöng jag ofta i år 2002 när jag trodde att ingen hörde mig. Jag lyssnade på rock men älskade disco i smyg. Nu, fem år senare, släpper Sophie Ellis Bextor sin tredje skiva och jag kan inte hjälpa att återigen sugas in i discopopens förlövade land.

Jag har svårt att genrebestämma musiken, men det lutar åt Kylie Minogue och Madonna. House och lounge blandat med pop med en av de vänaste stämmor Storbritannien släppt ifrån sig i modern tid. Bitvis är det emotionellt rockigt, på gränsen till att låta som Pink, men utan att överdramatisera.

Genomgående är att det är snyggt producerat, elegant och varierat med en doft av 80-tal och neon. Det är ingen rak dansplatta även om många av spåren skulle få vilket golv som helst att gunga. Inslängda här och där ligger små balladpärlor som gjorda för att dimma ner discoljusen och dra sin danspartner närmare. Tillsammans bildar de en platta värdig mycket lyssningstid. **7/10**



Simian Mobile Disco

ATTACK DECAY SUSTAIN RELEASE

Genre **DISCO**
Text KONRAD CRONSHIDE

Det här kan bli årets partyskiva. Det visste jag i samma sekund som jag först satte den i skivspelaren. Simian Mobile Disco blandar hård electro med house och pop så att det svänger hårdare än en rondell i Norge. Det är uppkäftigt och coolt utan att kompromissa en millimeter. Titeln är de fyra grundvariablerna för att programmera ett syntljöd och som den antyder så har den här brittiska duon programmerat flitigt.

Trummaskinen jagar basgångar och arepeggion runt en funkig discohouse som knappt lämnar en sekund över för någon slags andhämtning. Lägg till det en trupp vokalisterna som sjunger och pratar över låtarna för att få till den riktiga 80-talsdiscokänslan. Sa jag att det är hårt? Det är det. Men det finns två undantag. Skivans starkaste spår är faktiskt lugnare. "I believe" är tungt dubbig, om än elektrisk, med svepande syntmattor som ackompanjerar skivans bästa sånginsats. Synd att *Attack Decay Sustain Release* är slut sen. **8/10**



Bad Religion MAPS OF HELL

Genre **ROCK**
Text KONRAD CRONSHIDE

Det har inte hänt så mycket med Bad Religion sedan sist. Inte så mycket på de senaste 15 åren heller för den delen. De kör på med sin patenterade amerikapunk där generationen är förlorad och överhögheten ska ha fingret. Möjligen så går det lite fortare och jag trodde faktiskt att det skulle låta gubbigare än såhär.

Den stora behållningen med den här plattan är att den piskar på i god tvåtakt nästan rakt igenom. Och ibland är det stor rock 'n roll-punk. Men oftare blir det mer av samma gamla formel vilket blir tröttsamt i längden.

Sången är och har alltid varit Bad Religions svaga sida. Greg Graffin har bara ett röstläge och håller sig ständigt inom samma hessa oktav vilket gör att låtarna har svårt att lyfta ordentligt. Hockey-körerna sitter däremot som en smäck. Men det räcker ändå inte.

På sina ställen slänger de nämligen in hemska punkballader som en pålagsam påminnelse om att de gamla punkfarbröderna inspirerat och gett upphov till mycket amerikanskt skräp som Good Charlotte. **4/10**



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

VINN ETT EXEMPLAR AV SLUPER PAPER MARIO

Marios senaste äventyr är ett förbaskat bra sådant. Pannkaksplatta retrodoftande mysmiljöer blandas med tredimensionella pussel och allmän Nintendo-briljans. Vill du vinna ett eget exemplar? Vi tänkte väl det.



Fyll i rätt svar nedan

Vad heter Super Marios lillebrorsa?

- ☐ Wario ☐ Toad ☐ Luigi

Vad heter han som skapade Super Mario?

- ☐ Shigeru ☐ Hideo ☐ Tomonobu

Vilket betyg fick Super Paper Mario av oss?

- ☐ 2/10 ☐ 9/10 ☐ 8/10

Motivering:

Skriv med max 15 ord varför du ska vinna ett ex av Super Paper Mario (Wii):

.....
.....
.....
.....
.....
.....

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:

Ingen Al Pacino...

Regissören Zach Snyder valde medvetet att inte ha med några riktiga stjärnskådisar i huvudrollerna.

MÅNADENS RÅASTE

Massaker!

Frank Millers serier har gett oss ännu ett våldsamt mästerverk...

300

Genre **ACTION**
Premiär 22 AUGUSTI
Text ANNA EHLUND

Frank Miller är kungen. Seriegurun har genom sina grafiska noveller banat vägen för storyidéer som Hollywoods samlade manusförfattare inte skulle mäktat med att frammana ens om de fick 15 år och lugn och ro i form av en kollektiv Old-boy-inläsning på sig. Leonidas är förresten också kungen. Kung över Sparta och de 300 krigare som ända sedan sin födsel fostrats att bli krigsmaskiner redo att försvara sitt land mot vad som helst när som helst. När som helst kommer snarare än väntat i form av persiska rikets gigantiska krigshår. Det persiska sändebudets erbjudande om nåd besvaras med att han blir nedsparkad i ett bottenlöst hål,

en krigsförklaring så god som någon.

Kroppsdelar som flyger, dödskramp i slow motion och en perverterad Judas-variant av puckelryggen från Notre Dame. Det här grekiska semestervykortet som Dawn of the Dead-regissören Zack Snyder skickat innehåller kort sagt allt annat än azurfärgat badvatten, finkorniga stränder och vita tavernor.

Mirakelreceptet för den utpräglad stilistiska överföringen från serieformatet till film bygger egentligen på två färger; rött som i blod och blått som i blue screen. Precis som i serieförlagan har man framhävt och fördjupat de röda färgerna vilket ger en teatralisk känsla som även låg bakom mycket av Sin City-estetiken.

Även om det är den visuella biten som imponerar

most så finns det även en tempomässig fingertopps-känsla som gör att filmen blir extremt välbalanserad i de olika momenten. Den typen av finlir gör att 300 massakrerar överarbetade utmanare som Spider-Man 3, Transformers och Die Hard 4. Trots det har kritiken inte låtit vänta på sig. Att börja yla om historisk korrekthet är självklart malplacerat i en film som ligger betydligt närmare mytologi och fantasy än skolundervisning. Sättet att skildra perserna som androgyn kanonmat känns i så fall som en mer relevant invändning om man är på dissekeringshumör.

Men jag kan inte påstå att jag bryr mig nämnvärt. Eller som en viss person skulle ha invänt: Thisch issch Sphharta!! Och årets i särklass bästa actionfilm. **9/10**



Blood Diamond

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

Det är sent 90-tal i inbördeskrigets Sierra Leone. Efter lite ingripande av ödets nycker strålar den hårdhudade legosoldaten Danny (DiCaprio) samman med fiskaren Solomon (Hounsou). Det omaka paret blir snart följeslagare i jakten på en diamant som Salomon lyckats gömma under sin tid som slav. Den sällsynta stenen är tänkt att bli en biljett bort från vardagsmat som barnsoldater, lemlästningar och militärkupper.

DiCaprio har haft mycket att göra på sistone, ni som blev konfunderade över var all den förväntade spänningen i The Departed tog vägen erbjuds härmed ett facit. Den hamnade nämligen i Blood Diamond istället. Och det är just nagelbitamomenten och intensiteten i vissa scener som blir det bestående intrycket snarare än den politiska andemeningen. Tack och lov tonade även DiCaprios stabbiga afrikanska dialekt bort i någon av Sierra Leones skyttegravar till förmån för grymme regissören Edward Zwick's storslagna panoramavyer. **8/10**



Epic Movie

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

Jag skattar inte, du skattar inte och ingen annan vettig och filmälskande person som du känner kommer heller att skratta. Epic Movie har den effekten på folk. Den liksom suger ut all glädje ur kroppen och får en att bli snudd på lika deprimerad som när man läser om grannbråk i Haparanda, bortsprungna husdjur och husvagnar som exploderat i gasrelaterade olyckor.

Av den enkla anledningen är det knappt så att jag skulle vilja kalla det här totalt humorbefriade spektaklet för en komedi. Det är snarare så att Epic Movie, som för övrigt är gjord av samma talanglösa klåpare som låg bakom Date Movie, är en drygt 90 minuter lång cineastisk tortyr som utan omsvep kan jämföras med att häfta fast pungkulorna i en noshörning eller skrapa upp sina knäskålar med ett rostigt rivjärn i en stekhet finsk bastu.

Så illa är det, så illa är Epic Movie. Men å andra sidan, vad kan man förvänta sig av en film där det fyndigaste parodi-tillgreppet är att döpa en av karaktärerna till Jack Swallows istället för Jack Sparrow? **1/10**



Shooter

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

Den (förne) övermänskliga krypskytten och forna krigshjälten Bobby-Lee Swaggers lever ett stillsamt eremitliv mitt ute i vildmarken, tills han en dag kallas in som säkerhetskonsult inför ett presidenttal. Hans uppgift är att räkna ut var en potentiell lönnmördare skulle ställa sig för att på bästa sätt kunna ta död på presidenten. Bobby-Lee hinner dock bara upptäcka den optimala platsen innan han själv dras in i en hejdundrande konspiration och blir syndabock för ett mord han inte begått. Vad som följer är dem obligatoriska bitarna där hjälten ska försöka rentvå sig själv, rädda landet från stygga skurkar och samtidigt gäcka lagens långa arm genom att använda de kameleontliknande egenskaperna som en smutsig baseballeske verkar inneha.

Shooter är en ömsom underhållande, ömsom plågsamt medelmåttig och bitvis ruskigt dum actionfilm där dugliga skådespelare och sjysta actionscener med nöd och näppe lyckas överskugga de många klyschorna, logiska hålen och det sanslöst fula fotot. **5/10**



The Host

Genre **THRILLER**
Premiär UTE NU
Text PETTER HEGEVALL

Monsterfilmer har varit ett utdött släkte en längre tid. Att försöket att återuppväcka genren kommer från Godzilla-världsdelen, Syd-korea för att vara exakt, är kanske inte helt oväntat. Vad som däremot kom som en överraskning var den genomgående imponerande kvaliteten som The Host bjuder. Regissören Joon-ho Bong blandar oerhört snyggt mellan spännande thriller, samhällskritiskt drama och urflippad komik då han framförallt med den grymma Kang-ho Songs hjälp blandar genres lika ihärdigt som han ströslar med cool symbolik och extremt häftigt foto.

I The Host invaderar ett monster (som är en grotesk mutation som tillkommit av föroreningar i vattnet) Han-floden och dyker upp med jämna mellanrum för att plocka med sig ett par skrikande koreaner att avnjuta till middag. Misstaget som monstret gör är att han plockar med sig fel flicka, vars stryktåliga familj ger sig ut på jakt efter kloakmonstret. Roligt, skrämmande, välgjort och med supersnygga effekter. **8/10**

SAM & MAX™

SEASON ONE

Available in Stores
31st August



Sam & Max: Episode 6 – Bright side of the moon
Aftonbladet 4 av 5



Sam & Max: Season One
Svenska Dagbladet 5 av 6

Hairballs of Justice

CLOGGING CRIME'S UNSAVORY WINDPIPE



A FULL-SIZE
PRINTED POSTER



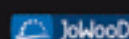
- AN ALL-NEW SAM & MAX BEHIND THE SCENES VIDEO
- TRAILERS FOR ALL SIX EPISODES
- PREVIOUSLY UNRELEASED CHARACTER BIOS
- LOADS OF CONCEPT ARTWORK
- DESKTOP WALLPAPERS
- AN MP3 SOUNDTRACK SAMPLER



SAM & MAX EPISODE 5: REALITY 2.0
"This is an adventure game for anyone who loves adventure games, anyone who loves to laugh, and anyone who loves animals represented as gun-toting sociopaths."



"SAM & MAX: EPISODE 1 - CULTURE SHOCK"
EUROGAMER 9/10



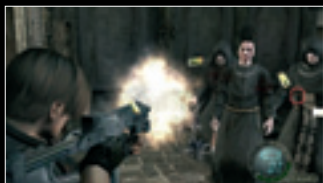
© 2007 Telltale, Inc. Sam & Max created by Steve Purcell. Sam & Max Copyright and Trademark Steve Purcell. The Adventure Company® design and mark are registered trademarks of DreamCatcher Interactive Inc. © 2007 JoWood Productions Software AG, Pyramidenstr. 40, A-8940 Leoben, Austria. Microsoft® Windows® and DirectX® are trademarks of Microsoft Corporation. Certified on XPS 420 & M1710. XPS is a registered trademark of Dell Inc. All rights reserved.

Wii™

The Definitive Evil

resident evil™
Wii edition

Amazing controls, loads of game modes, terror around every turn:
This is the definitive Resident Evil 4. An Evil this big needs a
strong weapon to stop it. Wii have that weapon!



CAPCOM®

resident evil™ 4 Wii edition ©CAPCOM CO., LTD. 2005, 2007 ALL RIGHTS RESERVED.
TM, ® AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2007 NINTENDO.

www.nintendo.se
www.residentevil.com