

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

**GRATIS
TIDNING**
Sep 2007
Nummer 50!

Game reactor

Skandinaviens största speltidning

www.gamereactor.se

**SAMUS
SUPERSTAR**
Allt om Metroid-serien

**WORLD IN
CONFLICT**
Svensk superstrategi

+

- MAFIA 2
- MERCENARIES 2
- JUICED 2
- FAR CRY 2
- ARMY OF TWO
- HEAVENLY SWORD
- STUNTMAN 2
- BORDERLANDS

SEGA RALLY

Sega bjuder på en retrodoftande rallystund som imponerar. Vi bjuder på en stor recension!





Your clan persecuted for generations and your father kidnapped.
Your only hope is a terrifying weapon sent from the heavens.
Do you take up its cursed power against the invading king and his army?
Do you take your destiny as the legend foretold and lead your people to salvation?
Or will you let revenge consume you before the heavenly sword does?



www.heavenlysword.com

BEYOND REVENGE

LIES REDEMPTION

PS3 and PLAYSTATION are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Europe. Heavenly Sword is a registered trademark of Sony Corporation. Heavenly Sword™ ©2007 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Ninja Theory Ltd. Heavenly Sword is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.



PLAYSTATION 3



THE AMERICAN NIGHTMARE.
THE UNITED STATES AFTER 1989.
THE SOVIETS TOOK OVER.

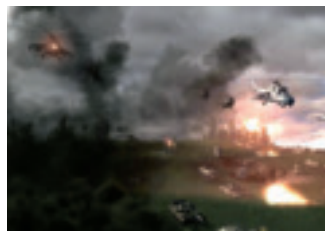


© 2007 Massive Entertainment AB. All rights reserved. World in Conflict, Massive Entertainment and the Massive Entertainment logo are registered trademarks of Massive Entertainment AB in the U.S. and/or other countries. Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. Windows is a trademark or registered trademark of Microsoft Corporation in the U.S. and other countries. All other trademarks are property of their respective owners.

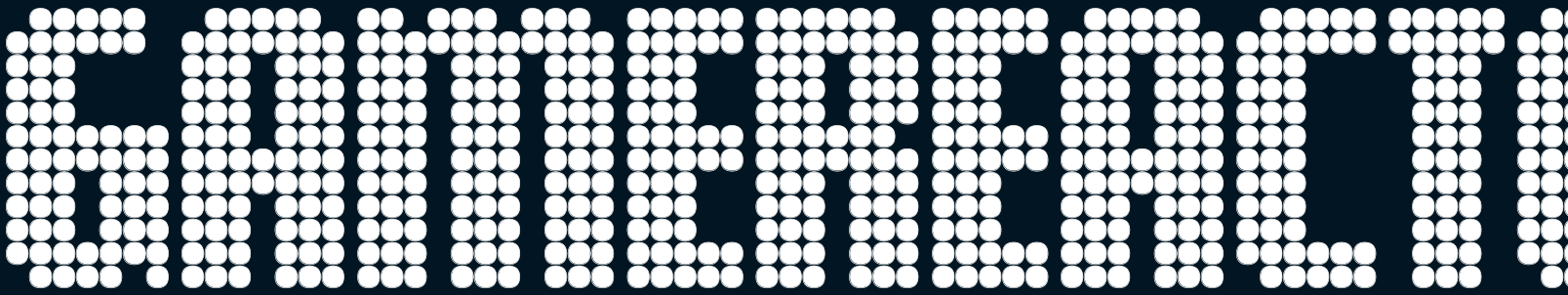




WORLD_{IN} CONFLICT™



Superpowered Warfare | Plausible Single Player Campaign | Drop-in Multiplayer | Fast-paced Teamplay
Command your troops into battles fought on fully destructible real-life environments. Strategy meets intense action in this clash of Super Powers on American soil. **Coming September 21st.** www.worldinconflict.com



Sveriges gratistidning om spel firar fem år Fira vår födelsedag tillsammans med oss på Gamereactor

LEDAREN

MER OM OSS PÅ REDAKTIONEN
www.gamereactor.se/redaktionen

Fem underbara år!

Fem år och 50 nummer senare står vi fortfarande starka



Chefredaktör Petter Hegevall gläds på femårsdagen...

Det låter som en trött klyscha, men fy fasiken var tiden går snabbt då man har roligt. Fem år har bara svischat förbi medan vi på redaktionen jobbat som små illrar för att varje månad bjuda på Sveriges bästa spelläsning. Resan med Gamereactor de här senaste fem åren har varit en oerhört givande och lärningsrik sådan som inneburit att jag utvecklats, både som redaktör, människa och formgivare. De andra på redaktionen skulle förmodligen förneka det faktum att jag

utvecklats som människa och istället försöka övertyga dig om att jag är precis samma gamla vresiga chef som vanligt, men lyssna inte på något av vad de säger.

Gamereactor har lärt mig mycket. Och i takt med en bransch i ständig (och ruskigt snabb) tillväxt har vi växt som tidning, som site och som redaktion. Idag är vi ett sammansvetsat gäng, som alla gillar att arbeta med varandra. Vi har en förmåga att inspirera varandra som alltid får oss att vilja överträffa oss själva och vårt tidigare nummer. En konstant strävan efter att bli ännu bättre. En strävan efter att alltid göra vårt absoluta yttersta... och lite till.

Jag minns starten, och vårt första nummer. Fem snabba år sedan. Detta kanske kommer att låta blödig och lite sentimentalt, men det är ett minne och en tid som jag aldrig kommer att glömma. Ingen trodde på oss, egentligen. En privatägd liten gratisprodukt i ett självmordsdoftande tidningsklimat? Njae, vi fick höra från flera håll att vår tanke var god men att det i praktiken helt enkelt inte skulle fungera. Men vi provade, vi hade en stor tilltro på vårt koncept och på vår förmåga att kunna framställa en intressant tidning med väldigt begränsade resurser. Och det gjorde vi.

Sedan dess har det dagliga arbetet gått ut på att kämpa tills blodsmaken uppenbar sig i munnen. Att ständigt försöka bjuda på en papperstidning av samma kvalitet som de som kostar 70 kronor, om inte bättre, har varit vad vi från början strävade efter och något som jag tycker att vi snabbt åstakom. Våra delmål har alltid varit klara för oss. Vi siktade först på 50 000 läsare och att växa med 10% varje år på internet. De målen nådde vi för två år sedan. Sedan dess har vi fortsatt växa och läses idag av 77 000 samt besöks av tiotusentals personer på internet, varje dag. Den utvecklingen har vi förtjänat, och jobbat extremt hårt för.

De kommande fem åren kommer att bli ännu bättre. Det lovar jag. Vi kommer att jobba minst lika hårt för att försöka bli ännu vassare. Avslutningsvis vill jag passa på och tacka alla er läsare för att ni hängt med oss under dessa fem händelserika år. Det är tack vare er som vi fortfarande står starka som Sveriges enda gratistidning om spel.

Favoritögonblick som chefredaktör för Gamereactor?

Det finns många. Så väldigt många. Jag kan inte riktigt välja mellan den veckan jag spenderade tillsammans med producenten för Half-Life 2 (Gabe Newell) i Seattle, då vi gick upp från 58 000 läsare till 77 000 eller när jag bröt sönder Måkis glasögon efter en förnedrande förlust i Calling All Cars.

PETTER HEGEVALL / CHEFREDAKTÖR

CHEFREDAKTÖR Petter Hegevall (petter@gamereactor.se)

REDAKTÖR Bengt Lemne (bengt.lemne@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 Forslund (martin.forslund@gamereactor.se)

Konrad Cronioe (konrad.cronioe@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

Frodas Nybengt, Carl Thomas Rimjob, Halvor Thengs, David Skovly, Berit Ellingsen Kristian Nymoene, 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, Elgiganten och Expert. Vi finns även på flera hundra högstadies- och gymnasieskolor, internet-caféer, enskilda specialbutiker och större köpcentrum. Gamereactor.se är Sveriges största spelsite.

TESTAD VERSION:

Vid varje recension informerar vi om vilken version av spelet vi testat. Detta kan innefatta allt från att vi berättar vilken (eller vilka) upplaga av ett 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.



or.se! **Rösta på vårt snyggaste omslag, vinn fina priser och berätta om ditt bästa Gamereactor-minne**

FÖDELSEDAGSHÄLSNINGAR Gamereactors samlade redaktion säger allt...



BENGT LEMNE

Gamereactor fyller fem år, grattis!

Tack och bock! Det är svårt att förstå att det redan gått fem år, men tiden går ju fort när man har det roligt. Dessutom har jag haft världens bästa ursäkt att spela på tok för mycket spel.

Favoritögonblick som GR-medarbetare?

Inget kan slå den stunden när jag första gången höll en Gamereactor-tidning i handen.



JONAS MÅHI

Gamereactor fyller fem år, grattis!

Inte illa va? Det känns som att vi lyckats med vårt främsta mål, nämligen att vara bättre än konkurrensen - men utan att kosta en krona.

Favoritögonblick som GR-medarbetare?

Gamereactor #41. Helt klart. Det var då vi lanserade vår nya design som är det absolut läckraste jag sett i speltidningsväg.



MIKAEL SUNDBERG

Gamereactor fyller fem år, grattis!

Oj vad länge. Det kanske är dags att klippa sig, hästsvans är inte inne längre... tror jag.

Favoritögonblick som GR-medarbetare?

Alla nämner resor och det är nog samma här. Efter att ha spelat World of Warcraft närmast religiöst i arton månader fick jag hälsa på i det allra heligaste; Bizzards huvudkontor.



JESPER KARLSSON

Gamereactor fyller fem år, grattis!

Tack! Vilken hälsokorta resa det har varit, som att bli uppskjuten i en rymdraket som går i 400 000 kilometer i timmen.

Favoritögonblick som GR-medarbetare?

När jag höll första numret av tidningen i mina svettiga händer första gången, var det lite av en religiös upplevelse.



MARTIN FORSSLUND

Gamereactor fyller fem år, grattis!

Tack. Tiden går fort när man har roligt. Självt förstärkte man ju redaktionen precis efter det att den släpats sig upp på land och nästan börjat lära sig att gå.

Favoritögonblick som GR-medarbetare?

När vi lanserade Hårdvaruavdelningen. Hur intressant det har varit att se den växa till sig.



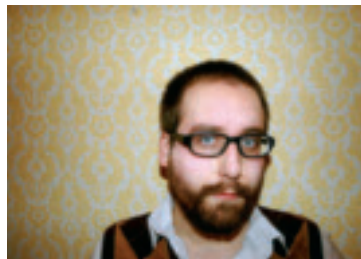
ROGER ROSENLUND

Gamereactor fyller fem år, grattis!

Tack, och visst är det en smula sanslöst. Att starta ett magasin i Sverige och få det att överleva är snudd på omöjligt. Flera går kraftgång men Gamereactor frodas... mot alla odds.

Favoritögonblick som GR-medarbetare?

Den grymma responsen på mina texter om TV-spelandet ur ett föräldraperspektiv.



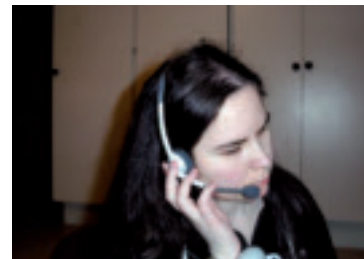
LOVE BOLIN

Gamereactor fyller fem år, grattis!

Det är otroligt så mycket som förändrats på fem år. 2002 satt jag mest hemma och spelade TV-spel. Idag är det helt annorlunda. Mer högupplöst.

Favoritögonblick som GR-medarbetare?

Mitt favoritögonblick är helt klart när jag såg mig själv i tryck för första gången. Nummer 40.



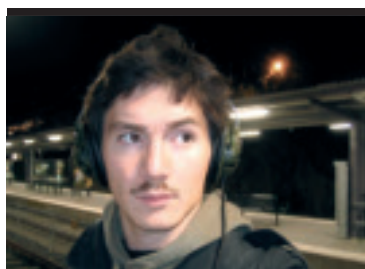
SOPHIE WARNIE DE HUMELGHEM

Gamereactor fyller fem år, grattis!

Man tackar! Även om jag inte har varit med aktivt under alla dessa år, har det helt klart varit en av de roligaste perioderna i mitt liv.

Favoritögonblick som GR-medarbetare?

När vi alla samlas i Östersund och smädr varandra, spelar TV-spel och mular i oss kilovis med eländiga skumsvampar...



DAVID FUKAMACHI REGNFORS

Gamereactor fyller fem år, grattis!

You know it! Fem tidningsår motsvarar typ femton människoår. Av åldern att döma borde vi väl vara lagom osnutna och charmigt uppkäftiga mot allt och alla. Och, tja, är det inte det vi är?

Favoritögonblick som GR-medarbetare?

Det var jåkligt kul att få blogga från Tokyo förra hösten. Responsen från läsarna var fantastisk.



PETTER MÅRTESSON

Gamereactor fyller fem år, grattis!

Som redaktionens grönköping är det svårt att ta åt sig speciellt mycket ära för att tidningen har blivit så bra och stor som den just nu är.

Favoritögonblick som GR-medarbetare?

Games Convention 2007 och mitt besök hemma hos Richard Garriott i Texas är två händelser som jag kommer att minnas resten av livet...



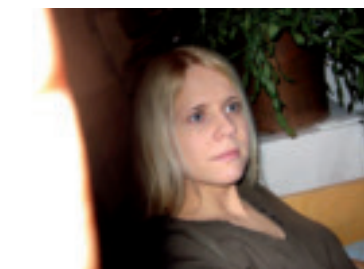
JONAS ELFVING

Gamereactor fyller fem år, grattis!

Oh yes! Fem år för tidningen, fem månader för mig. Visst ska det firas! Det femte levnadsåret ska tydligen vara det mest harmoniska.

Favoritögonblick som GR-medarbetare?

Det varma välkommandet från såväl läsare som redaktionen när jag precis börjat på Gamereactor vittnade om en speciell tidning.



ANNA EKLUND

Gamereactor fyller fem år, grattis!

Tiden går fort när man har roligt. Och nu är det så klart nya friska tag som gäller så vi kan erövra nya läsarkärjtan.

Favoritögonblick som GR-medarbetare?

Det var fantastiskt kul att få recensera min favoritfilm Donnie Darko och därmed se till att så många som möjligt ser den.



GÖR DIN RÖST HÖRD PÅ GAMEREACTORS BREVSIDA

De gamla klassikerna är roligast

Även om det rådande konsolkriget handlar om vem som kan tänja teknikens gränser längst, har jag funnit något som är minst lika kul. Det är den mängd av retrospel som de tre konsoljättarna gör tillgängliga via sina onlinetjänster. Det finns de av oss som aldrig har fått prova på spel som Actraiser, Paper Mario eller Sonic. För oss med brister i vår spelmässiga allmänbildning har Playstation Network, Xbox Live Arcade och Virtual Console har alla tre givit mig massor av timmar med gamla bortglömda retroklassiker som jag tidigare antingen har varit för ung för att uppleva, eller inte haft råd med, på grund av överpriser på internetauktioner. Högupplösta texturer, supersnygga explosioner eller finurliga kontrollsystem till trots, har jag nästan haft mer kul med de gamla klassikerna som vi får ta del av, tack vare utgivarnas service mot oss gamers. Härligt jobb!

_RETRO-STEFAN

Återinför Nintendos 8-bits-enhet!

Hej Gamereactor. Jag skulle vilja att ni återinförde Nintendons 8-bit som ett aktuellt format och började skriva om det löpande i tidningen igen. Efter som det är Petter som bestämmer att så kan han väl fixa det?

_MC HAMMER BURSTRÖM

Längre bak i tidningen finner du en ny avdelning kallad "Nedladdat". Där kommer vi att varje månad skriva om nya spel som släpps till bland annat Wii Virtua Console. Räkna med en hel drös 8-bits-spel med andra ord.

Rock Band är mitt drömspel...

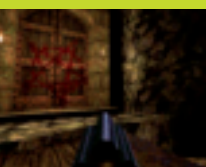
Jag skriver vanligtvis inte insändare, inte till någon av de tidningar jag regelbundet läser, men denna gången kunde jag bara inte hålla mig från att skriva in till er på Gamereactor och berömma er för Rock Band-artikeln i ert förra nummer. Jonas Elfving's textvar mycket bra, och fick mig att börja längta efter Harmonix nästa spel mer än vad jag förmodligen längtar efter något spel, någonsin. Jag drömmer om att få skjuta undan soffan i mitt vardagsrum och tillsammans med mina kompisar sätta upp en hel drös plastinstrument för att sedan rocka loss som ett komplett cover-band på ett sätt som Guitar Hero II inte ens kom nära. Tack Gamereactor för ännu en exklusiv och mycket läsvärd artikel om det absolut hetaste spelet just nu.

_DRAGONFORCE

The Darkness är ingen besvikelse!

Jag läste insändaren i Gamereactor #49 om att The Darkness var en svensk besvikelse. Och jag kände genast att jag var tvungen att bemöta denna kritik mot ett av mina favorit-spel. The Darkness är nämligen fullständigt briljant och enligt mig bättre än det medelmåttiga The Chronicles of Riddick på precis alla punkter. The Darkness är suggestivt, mörkt, coolt, snyggt berättat och spännande.

FORUMSNACK



FÖRSTA SPELET NI SPELADE?

Vilket var de första spelet ni spelade? Det första spelet jag spelade var Tony Hawks Pro Skater 2 till Playstation. Jag spelade det hemma hos min kusin som precis hade köpt konsolen.

_MANGEN

Quake minns jag att det var bland de första. Satt där liten och vettskrämd med ett kasst hagelgevär och sköt monster. Huvaligen.

_HOLMFRID

Jag vet faktiskt inte vilket som var mitt första spel. Det kan ha varit Mario Bros till Gameboy Color.

_MATTE

Wizards and Warriors till Nintendo, päminde om Ghosts'n Goblins fast ofatbart nog var Wizards and Warriors svårare...

_FREDRIK

Mitt första spel var Game & Watch-spelet Donkey Kong. Men det första spelet jag någonsin spelade var det där cowboy-spelet till Atari 2600 där man stod på varsin sida och skulle skjuta varandra. Spelade det i ett varuhus när jag var typ 3. Det var nog det första spelet jag spelade, anno 1979.

_HALEI

Kommer inte ihåg, har i alla fall en videofilm från nyår typ 1991 då jag var ett år, och då ser man mig spela Ioe Climber. Sedan den dagen tror jag att jag blev frästy.

_JUICY

Mitt första egna spel var Sonic Adventure till Dreamcast. Men innan det hade jag spelat andra spel på Mega Drive, men de var mina bröders spel och inte mina.

_XBOXARE

Herregud, det kommer jag inte ens ihåg. Kanske något litet spel på en Amiga eller något.

_RIBCAGE

Jag är absolut inte helt säker men jag skulle tro att det var Pokémon Blue Version. Men som sagt, jag är inte säker.

_MARTEN7

Herregud, det kommer jag inte ens ihåg. Kanske något litet spel på en Amiga eller något.

_RIBCAGE

Super Mario Bros var nog det första jag testade. Första egna spelet var Super Mario Land till Gameboy som jag fick när jag fyllde fem. Det var tider det.

_RAFNER

MÅNADENS BREV



PRISBILD! Insändaren "Onkel Tom" undrar varför inte kvaliteten på spelen kan avgöra priset.

Varför kostar spelen lika mycket?

Sexhundra spänn ligger och bränner i plånboken. Ska jag köpa Hour of Victory eller kanske The Darkness? Priset i butiken är exakt detsamma och om jag inte följde med och läste på om spelen på siter som eran hade jag kunnat sitta där med hästskit till ett värde av sex hundralappor.

Ja för det är ju så att nästan alla spel som släpps har till en början samma pris. Det verkar inte finnas något som helst förhållande mellan pris och kvalitet, åtminstone inte innan de riktiga surdegarna hamnar i rea-lådan. Jag inser så klart att

det här till viss del beror på att Nintendo, Sony och Microsoft tar ut sina licens-avgifter, men det borde väl ändå vara så att det fanns något förhållande mellan pris och kvalitet.

Det finns ju mängder av Xbox Live Arcade-spel som skulle vara värda mer än de sämsta spelen som släppts till Xbox 360 i butik. Det känns lite som lurendrejeri tycker jag. Jag tycker åtminstone att det är värt att fundera över varför det ser ut som det gör och jag hoppas på bättring.

_ONKEL TOM

Jag hoppas verkligen att inte att Richard Riddicks insändare avskräckte någon från att testa detta svenska mästerverk. För The Darkness är något du inte bör missa.

_JACKIE

Återinför Nintendos 8-bits-enhet!

Rykterna har ju gått rätt länge om att den europeiska versionen av Blue Dragon skulle sakna det japanska talspåret. Dock läste jag ett citat ur en intervju med Hironobu Sakaguchi, här eller på någon annan sida, att han trots allt ville ha med japanskt tal i EU-versionen. Men, när jag läste recensionen så verkar det ju onekligen som att det inte blev av i alla fall. Var det den slutgiltiga EU-versionen ni testade, eller finns det fortfarande hopp för oss som vill kunna välja mellan japanskt och engelskt tal?

_GENMAH

Ja det finns japanskt tal i Blue Dragon, det fanns dock inte i den versionen vi recenserade.

Svårt att veta vem man ska tro på

Jag finner det allt svårare att veta vem jag ska tro på. Jag velar fram och tillbaka, blir ofta osäker då jag läser recensioner av spel. För

något år sedan köpte jag Juiced på Gamereactors rekommendationer. Detta medan alla andra speltidningar avskydde samma spel. Men jag blev snabbt väldigt förtjust i Juiced, och anser att det idag, precis som Petter gör, är ett av tidernas roligaste bilspel. Samtidigt så läste jag er sågning av Harry Potter och Fenixorden, köpte det ändå och höll inte alls med om den hårda kritik ni gav det spelet. Resultatet av detta är en osäkerhet som jag finner otäck. Jag vill gärna tro på allt jag läser men vågar snart inte längre. Vad ska jag göra?

_KRITTE

Vi vill ju såklart att du alltid ska lita på oss, men ibland skiljer sig smaken... såklart.

Co-op på delad skärm i Halo 3?

Jag undrar om ni har koll på om det kommer att finnas möjlighet att spela storydelen i co-op på delad skärm i Halo 3 (precis som i de två första Halo-spelen?)

_MATSN

Ett samarbetsläge för två personer på delad skärm finns med i Halo 3, ja.



MILLA JOVOVICH

RESIDENT EVIL: EXTINCTION

ALL BETS ARE OFF

SCREEN GEMS / DAVIS FILMS / CONSTANTIN FILM PRESENT A CONSTANTIN FILM / DAVIS FILMS / IMPACT PICTURES PRODUCTION MILLA JOVOVICH ODED FEHR ALI LARTER IAIN GLEN
ASHANTI AND MIKE EPPS "RESIDENT EVIL: EXTINCTION" CHRISTOPHER EGAN SPENCER LOCKE WITH JASON O'MARA CASTING VICTORIA BURROWS AND SCOT BOLAND COSTUME DESIGNER JOSEPH PORRO
PRODUCTION DESIGNER EUGENIO CABALLERO EDITOR NIVEN HOWIE VISUAL EFFECTS SUPERVISORS DENNIS BERARDI AND EVAN JACOBS DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY DAVID JOHNSON, BSC CREATOR OF "THE MACHINIST" DESIGNER PATRICK TATOPoulos MUSIC BY CHARLIE CLOUSEL
BASED UPON "RESIDENT EVIL" CAPCOM'S VIDEOGAME EXECUTIVE PRODUCERS MARTIN MOSZKOWICZ VICTOR HADIDA KELLY VAN HORN PRODUCED BY BERND EICHINGER SAMUEL HADIDA ROBERT KULZER JEREMY BOTT PAUL W.S. ANDERSON
WRITTEN BY PAUL W.S. ANDERSON DIRECTED BY RUSSELL MULCAHY

Constantin Film
DAVIS FILMS
IMPACT PICTURES
SCREEN GEMS
www.SonyPictures.net

BIOPREMIÄR 5 OKTOBER

GM

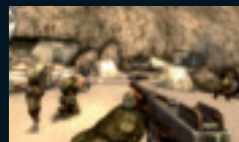
NYHETER/SKVALLER/RYKTEN/LISTOR
För dagliga spelnyheter: www.gamereactor.se



UTANNONSERAT

Rockstars pingis till Wii

Förra våren släppte Rockstar (något överraskande) det mycket underhållande pingispelet Table Tennis till Xbox 360. Nu kommer spelet även till Wii och använder sig naturligtvis av Wiifjärrkontrollens rörelsesensor.



Mer Medal of Honor till Wii

Kommer du ihåg Medal of Honor: Heroes till PSP (6/10 av Gamereactor)? Inte så värst minnesvärt kanske, men nu kommer uppföljaren, Medal of Honor: Heroes 2, till såväl PSP som Nintendo Wii. Speciellt Wii-versionen ser på förhand förhållandevis lovande ut.

MAFFIAFASONER

Spelvärldens verkliga gudfader återkommer och vi bjuder på de första bilderna från **Mafia 2!**

Plattform PC / PLAYSTATION 3 / XBOX 360 Utvecklare ILLUSION SOFTWARES Utgivare TAKE 2 Premiär 2008

GRTV Se mer på Gamereactor.se

Det har gått över fem år sedan det första Mafia bländade oss fullständigt. Mafia var ett oerhört välgjort spel innehållande ett väldigt träffsäkert porträtt av den italiensktättade maffian i 30-talets USA.

I det nyligen utannonserade Mafia 2 hoppar historien framåt till 40-talet och den epok som följde när världen slickade såren efter det andra världskriget. Sedan Mafia har tjeckiska Illusion Softworks släppt Vietcong och dess uppföljare Vietcong 2, filandes på en ny historia som ska vara stark nog att återigen revolutionera och överraska. Något man alltså tycker sig vara på väg

att uppnå med Mafia 2 som enligt dem själva kommer att bli det mest filmiska spelet hittills och har en sanslöst stor budget. Kända skådespelare utlovas i rollerna och det kommer ges mer frihet än sist att utforska med både bil och till fots.

Ännu vill Illusion Softworks inte berätta något om spelets story, men har släppt en ganska fläsbig trailer som finns att beskåda på Gamereactor.se. Där får vi se en yngre förmåga i någon maffiafamilj inbegripen i en diskussion över en måltid om huruvida han kan tänka sig att döda, varpå sanslösa actionsekvenser avlöser varandra. Det

är svårt att få något riktigt grepp om det spelmässiga, men man kan åtminstone slå fast att Mafia 2 ligger bra till redan nu för att kallas nästa års snyggaste spel. Det är nämligen helt hutlöst snyggt

på en nivå som får alla tidigare maffiaspel, och genomleka Gudfadern i synnerhet, att skämmas. Det här är amerikansk italiensktättad familjeheder...

...Jonas Mäki



NEW YORK, ELLER?

I det första Mafia spelade man i den fiktiva staden Lost Heaven som löst baserades på Chicago. I Mafia 2 är man i stället i en annan påhittad stad, Empire City, som lär vara baserad på New York.

Gothic 4 under utveckling

Vi på Gamereactor var inte helt nöjda med Gothic 3. Uppenbarligen tyckte utgivaren Jowood likadant och nästa spel som planeras till såväl PC som Playstation 3 och Xbox 360 utvecklas av Spellbound, mest kända för Desperados.

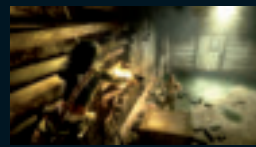


Chatpad till Xbox 360

I slutet av den här månaden lanserar Microsoft ett Messenger-kit till Xbox 360 som inkluderar ett headset och det nya minitangentbordet som pluggas in i handkontrollen. Räkna med att du får betala uppemot 400 kronor för paketet.

Pro Evo till Nintendo Wii

Konami låter meddela att Pro Evolution Soccer kommer att lanseras till Nintendo Wii i början av nästa år. Några detaljer mer än att spelet kommer att användas sig av Wii-fjärrkontrollen och nunchucken finns inte i dagsläget.



Het brud med pistol

Om du inte redan tröttnat på att hoppa runt med en lättlädd väsen och skjuta skurkar dummare än gatan kan Wet vara något för dig. Spelet utvecklas av A2M och kommer att släppas till Playstation 3 och Xbox 360 någon gång nästa år...

LEKA MED ELDEN

Atari har visat upp Alone in the Dark på nytt...

Atari och Eden Studios hade inte visat upp det kommande femte spelet i Alone in the Dark-serien på ett helt år när det visades på Games Convention i Leipzig förra månaden. Vi fick se en omdesignad Edward Carnby i huvudrollen, men egentligen var det elden som hade huvudrollen i demonstrationen.

I spelet är elden Edward Carnbys bästa vän och att den kan användas på en rad olika sätt och betar sig mycket realistiskt. Den sprider sig, flamar upp och dör ut när det brännbara materialet är förbrukat. Elden kan kombineras med en rad olika objekt och det går finfint att tillverka exempelvis molotov-cocktails för att bekämpa de ljusskygga varelser

Det går finfint att tillverka exempelvis molotov-cocktails

som Carnby stöter på i Central Park. Ett annat viktigt hjälpmedel som Carnby bar på var påsar med blod. Eftersom fienderna attraheras med blod visade utvecklaren hur man med hjälp av tejp kunde fästa en sönderskuren blodpåse på en fiende som sedan jagades av sina kamrater. Vi imponerades av det nya vi fick se från Alone in the Dark och spelet ska släppas i mars till PC och Xbox 360, medan Playstation 3-versionen dröjer ytterligare någon eller några månader.

Bengt Lemne



BALDWIN! Med en skinnpaj och en frisyri värdig en Baldwin-bröder hoppas Atari att Edward Carnby ska bli lättare att identifiera sig med.

NOTISER

CO-OP I KILLZONE 2

I en intervju med Gamereactor berättade Mathijs de Jonge, producent för Killzone 2, att han älskar co-op, men att de ännu inte vill berätta något rörande multiplayer i spelet. Men nu räknar åtminstone vi iskallt med att det blir ett samarbetsläge i kommande Killzone 2 (Playstation 3).



Killzone 2 släpps exklusivt till Playstation 3 någon gång nästa vår...

EN PAUS FRÅN METROID

I slutet av oktober släpps den tredje och avslutande delen i Metroid Prime-trilogin, Metroid Prime 3: Corruption till Wii. Utvecklaren bakom alla tre spelen, Retro Studios, har nu bestämt sig för att arbeta med något nytt efter drygt fem år med Metroid och Samus Aran.

DIGITAL SIGNAL FÖR ALLA!

Lagom till att Microsoft lanserat Xbox 360 Elite här i Europa har man även uppgraderat den vanliga Xbox 360-modellen med HDMI-utgång. Dessutom innehåller den bättre kylning vilket bör lösa många av de kvalitetsproblem som Microsofts konsol plågats av. Så om du funderar på att köpa en Xbox 360, se till att du får den nya modellen.

EA:S GREPP OM UBISOFT

För tre år sedan köpte den amerikanska speljätten EA 20 procent av aktiekapitalet i konkurrenten Ubisoft och nu har man totalt 25 procent av rösterna i det franska spel företaget. EA har mött starkt motstånd från såväl övriga aktieägare och den franska staten, men frågan är vad som händer om EA verkligen beslutar sig för att försöka ta över en majoritet av aktierna.

MÅNGA NYHETER I TOKYO

Den 20-23:e september anordnas Tokyo Game Show. Vi räknar med att få veta mer om Yakuza 3 till Playstation 3, Dead Rising 2 till såväl Playstation 3 som Xbox 360 samt Ninja Gaiden 2 till Xbox 360. Vi hoppas också att det är dags för Team Ico att visa upp sitt nästa spel efter Shadow of the Colossus. Följ utvecklingen på www.gamereactor.se!

AMERIKANSK SKRÄCK...

Konami har valt att låta amerikanska The Collective, mest kända för Mark Ecko's Getting Up, arbeta på det femte Silent Hill-spelet som väntas bli klart nästa år. Den tidigare producenten för Team Silent (som gjorde de första fyra spelen) Akira Yamaoka arbetar dock som konsult när det gäller den övergripande designen och kommer även att stå för spelets musik (som vanligt).

HALO I BERWALDHÄLLEN

Kvällen den 26:e september får Halo-fans chansen att lyssna till Martin O'Donnells kompositioner från spelen i Berwaldhallen i Stockholm. Sveriges Radios symfoniorkester framför musiken och dansare kommer att framföra scener ur spelet. Kulturkvällen kommer även bjuda på Backyard Babies tolkning av Halo-trilogin samt regissören Daniel Espinosa (Babylonsjukan) Machinima-filmer.

FULL KRAFT FÖR PS3

I ett försök att försäkra nyblivna PS3-ägare om att de gjort rätt val som köpt en Playstation 3 förklarade Kaz Hirai nyligen i en intervju att det kommer att dröja 4-6 år innan konsolens fulla potential utnyttjas. Frågan är bara om vi vill vänta så länge...



BORDERLANDS

Gearbox Software har redan jobbat med Borderlands under cirka 20 månader och räknar med att ha 20 månaders arbete kvar. Räkna alltså med att spelet blir klart till nästa vinter.

SNÖN BLEV TILL ÖKEN! När de första mänskliga nybyggarna kom till Pandora var det vinter. Nu har det gått ett par decennier och planeten har färdats en kvarts varv på sin långa omloppsbana och det har blivit vår. Plötsligt har en massa varelser vaknat till liv på planeten.

BORDERLANDS

I gränslandet mellan Mad Max 2 och Pitch Black...

Plattform PC / PS3 / XBOX 360 Utvecklare GEARBOX Utgivare TAKE 2 Premiär 2008

Ien inte alltför avlägsen framtid har mänskligheten flyttat fram sina gränser i rymden och en av planeterna man nått är Pandora. Du är en lyckosökare som kommit till den rika planeten (gruvdrift) i jakten på en skatt, men du landar på en planet vars hemligheter precis har börjat vakna till liv.

På en planet med små isolerade bosättningar, pirater som gör de stora vidderna osäkra och enorma monster som precis vaknat till liv efter en lång vinterdvala möter vi en science fiction-värld som påminner om den i Pitch Black och den stilbildande andra Mad Max-filmen (Road Warrior).

Men gör inte misstaget att tro att Borderlands är ett klassiskt actionspel i science fiction-miljö. Upplägget är väldigt fritt och de Mad Max-liknande fordonen

spelar en väsentlig roll i de stora miljöerna. Men framförallt handlar Borderlands om vapen. En halv miljon olika vapen. Just det, när det kommer till vapnen sneklar Gearbox snarare på Diablo än andra actionspel med förstapersonsperspektiv. Du samlar hela tiden på dig en rad olika vapen, med olika funktion, känsla, träffsäkerhet, rekyl och magasinstorlek. Det handlar om klassiska projektilvapen som kulsprutor, revolverar och hagelbössor men även om plasmavapen och mer fantasifulla framtidskreationer.

Gearbox håller förnärlig på att slutföra arbetet med Brothers in Arms: Hell's Highway som släpps i höst och jobbar även på ett actionspel baserat på Alien-filmerna. Men frågan är om Borderlands inte är det mest lovande av de tre spelen, trots att vi sett väldigt lite av det...

Bengt Lemne



LOST

Nya detaljer om Ubisofts kommande äventyr

Precis som när det gäller TV-serien så är det mycket som är hemligt om det kommande Lost-spelet. Vad vi vet är att du som en av överlevarna från Ocean Flight 815, kommer att tvingas försöka komma till botten med de misstag du begått i livet för att försöka hitta ett sätt att komma ifrån ön.

Med tanke på den snåriga handlingen i TV-serien kan vi räkna med att få nya perspektiv på passagerarnas öden och motiv, men det ska bli intressant att se hur pass väl Ubisoft Montreal lyckas knyta ihop handlingen från TV-serien med den i spelet. Bland annat kommer du att få kämpa mot det mystiska rökmonstret som syntes i de två första säsongerna av TV-serien. I övrigt kommer fokus snarare ligga på pussellösning än strider. Spelet Lost ska släppas i början av nästa år till PC, Playstation 3 och Xbox 360.



JACK! Du kommer att stöta på många av de strandsatta karaktärerna från de tre säsongerna som hittills visats och i en sekvens tycktes det som spelaren styrde ödotorn Jack (Matthew Fox).

CITATET



"Jag funderar på att skaffa barn, därför försöker jag just nu göra riktigt bra spel så att mina barn inte kommer att bli spöade på skolgården"

David Perry, producenten bakom The Matrix: The Path of Neo (4/10).

HORRIBLA

Vi har sökt igenom vårt spelförråd och hittat världens tio mest **horribelt fula handkontroller**, någonsin.



01

PLAYSTATION 3 CONTROLLER

Plattform PLAYSTATION 3 Tillverkare SONY

Sony var ute på djupt vatten då de 18 månader innan premiären av Playstation 3 visade upp en handkontroll som i det närmaste såg ut som en proppmått bumerang. Eller en silverfärgad banan. Spelvärlden gick i taket, Sonys designteam blev internationellt utskrättade och ändrade snabbt designen till en dosa med snudd på exakt samma form som Playstation 2-handkontrollen. Ett säkert och beprövat kort, med andra ord. Tur, anser vi på Gamereactor, som härmed utnämner bumerangen till tidernas fulaste handkontroll.



ATARI JAGUAR CONTROLLER

Plattform JAGUAR Tillverkare ATARI

02

O herre Jesus vilken horribel hög med eländig plast! Att tänka tillbaka på den tiden då vi på redaktionen var osnutna fjortisar och satt och tragglade oss igenom Alien vs Predator med denna hemska best till handkontroll framkallar såväl skam som akut huvudvärk. Handkontrollen som hängde med Atari Jaguar är tidernas näst fulaste och den minst ergonomiskt välgjorda dosan som vi på Gamereactor vet. Inte nog med att styrkrysset var helt omöjligt att använda på ett vettigt sätt, de tre röda knapparna var hysteriskt osköna och de tolv sifferknapparna helt obegripligt värdelösa.

XBOX CONTROLLER (THE DUKE)

Plattform XBOX Tillverkare MICROSOFT

03

När Xbox släpptes följde inte den senare, superba Controller S med konsolen. Nej, istället var det denna gigantiska klump av amerikansk hårdplast som man tvingades styra bland andra Master Chief med. The Duke lever vidare idag som en av tidernas absolut fulaste handkontroller.



JOYTECH ADVANCED CONTROLLER

Plattform GAMECUBE Tillverkare JOYTECH

04

Nintendos Gamecube-kontroll var en riktigt ful liten sak. Inte minst den hemska lila färgen eller den där lilla äckliga gula bröstvärteliknande spaken. Joytechs variant på Gamecube-handkontrollen var dock avsevärt mycket fulare än Nintendos-originalkontroll. Faktiskt är Joytech Advanced Controller så obönhörligt grotesk att den enkelt tog sig upp på en välförtjänt fjärdeplats på denna lista.

NICKELODEON SPONGEBOB CONTROLLER (PATRIK)

Plattform PLAYSTATION 2 Tillverkare MATTEL

05 Svampbob-kontrollen "Patrik" är knappast tänkt att vara särskilt snygg eller bra, därför är den också lite malplacerad på denna sida. Men vi kunde bara inte hålla oss från att ta med den på listan ändå. Mest för att den är så himla korkad. Göra sjöstjärnan från Nickelodeons briljanta barnprogram till en handkontroll med badbyxor som greppvingar... Jösses.



SAITEK PX5000

Plattform PLAYSTATION 2 Tillverkare SAITEK

06 PX5000. Namnet säger det mesta. Om Jean-Claude Van Damme skulle välja handkontroll skulle han förmodligen direkt välja PX5000. Detta då den är formgiven efter samma honnörsord som robotarna i Universal Soldier. Bulkigt, överdrivet och så sjukt töntigt fullt att det svider i skallen. PX5000 har förutom värdelös LCD-display även sex (!) gigantiska axelknappar...

SEGA SATURN ANALOG CONTROLLER

Plattform SATURN Tillverkare SEGA

07 Den här handkontrollen var före sin tid då den släpptes 1996, helt klart. Den hade analoga avtryckarknappar, sex hårda knappar samt en för den tiden nyskapande analog styrspak. Denna milstolpe i handkontrollshistorien designades specifikt för spelet Nights: Into Dreams och passade utmärkt till Sonic Teams underbara spel. Detta hjälper dock inte det ofrånkomliga faktum att det samtidigt är en av tidernas fulaste produkter, alla tänkbara kategorier.



MADCATZ WIRELESS CONTROLLER

Plattform XBOX Tillverkare MAD CATZ

08 Om man skulle sätta världens sämsta leksaksdesigner ned vid samma bord som han som kom på fenomenet BeyBlade, och bad dem tillsammans att utforma en handkontroll, skulle den förmodligen se ut precis såhär. Ruskigt otäck genomskinlig grön plast, Action Man-estetik och räfflat gummigrepp...



WII CLASSIC CONTROLLER

Plattform Wii Premiär NINTENDO

10 Wii som hårdvara är en mycket snyggt formgiven konsol. Den klassiska kontrollen som finns att köpa till är det dock inte. Den ser ut som en jordnöt, i vit plast. Vi gillar inte jordnötter...



SEGA MASTER SYSTEM CONTROLLER

Plattform MASTER SYSTEM Tillverkare SEGA

09 Den vinkelräta gamla Master System-kontrollen skulle vissa kanske kalla sparsmakat snygg. Enkel. Det gör dock inte vi. Vi kallar den skitfull. Enkelt, kort, konkret och koncist.



RYKTEN

AFRIKA ÄR PÅ GÅNG...

Sonys märkliga projekt Afrika troddes länge vara nedlagt. Nu säger ett rykte att spelet, som troddes vara ett safarispel, faktiskt ska spelas med en matta liknande de från dansspel och Wii Fit. Afrika ska enligt ryktet släppas redan till jul och garantera en sveltigt upplevelse.

HALO BLIR TV-SERIE

Halo sägs vara på väg att bli TV-serie för nedladdning via Live Marketplace. Det ska bli den dyraste någonsin och som regissör står Peter Jackson (Sagan om ringen). Om uppgifterna ska varje avsnitt säljas separat med ett nytt varje vecka och viss interaktivitet i avsnitten lär vara planerat så man exempelvis får välja hur huvudpersonerna ska reagera vid vissa tillfällen.

ZELDA ONLINE TILL WII?

Enligt ett amerikanskt rykte sägs Nintendo jobba med ett onlinerollspel till Wii som ska utspela sig i Zeldas värld, Hyrule. Link lär enligt uppgift inte vara med i spelet annat än som en grönklädd legend befolkningen talar om, men prinsessan som styr allt är ingen mindre än Zelda själv.

FÖRSENAD LÖNNMÖRDARE

Efterlängade Assassin's Creed påstås bli rejält försenat, enligt en amerikansk butikskedja. Orsaken lär vara bristande kvalitet och med all den hype spelet fått vill Ubisoft inte släppa det i nuvarande skick. Istället kan så sent som hösten 2008 komma att bli aktuellt.

CASTLEVANIA TILL X360

Konami sägs jobba på ett Castlevania-spel till Xbox 360, fortfarande tvådimensionellt men uppbyggt av polygoner på samma sätt som New Super Mario Bros. Man strävar efter att ha samma kvalitet på grafiken som seriens omtyckta konceptbilder och musik sägs framföras av professionella orkestrar.

PLAYSTATION-TELEFON

Sony Ericsson tycks inte ha den bästa kontakten med sina moderbolag och har i en intervju mer eller mindre råkat bekräfta en Playstation-telefon. Om det som sades stämmer ska den kunna ladda ner spel från Playstation Store och ha en utförlig handkontroll på baksidan utan att för den sakens skull bli otymplig.

MICROSOFT PUNGAR UT...

Microsoft sägs ha betalat stora summor pengar för ensamrätten för uppföljarna till både Dead Rising och Lost Planet samt tidsexklusivitet på Resident Evil 5. Dessutom ryktas det att man just nu förhandlar om att även göra Devil May Cry 4 exklusivt till Xbox 360.

PLAYSTATION-BIOSHOCK

Hackers har hittat textkommentarer i filerna till Bioshock som hänvisar till en Playstation 3-version av spelet. Microsoft säger att det förblir Xbox 360-exklusivt men tidsexklusiviteterna blir allt vanligare. Bioshock kan alltså vara på väg även till Playstation 3 någon gång under 2008.

INTERNET

NYHETER - GAMEREACTOR.SE

GAMEREACTOR WEEKLY

Varje fredag klockan 16.00 hålls en frågestund på Gamereactors forum där du som läsare kan ställa frågor till chefredaktör Petter Hegevall om allt mellan himmel och jord.

GRTV - NU ÄNNU BÄTTRE

På Gamereactor.se bjuder vi som du vet även på vår egna webb-TV-kanal. De senaste veckorna har varit sprängfyllda med exklusiva videointervjuer bland annat med skaparna av Kälzzone 2.

BLU-RAY-AVDELNING...

Lite försenad, men äntligen här. Surfa in på vår site och njut av Sveriges bästa specialavdelning för högupplöst film.

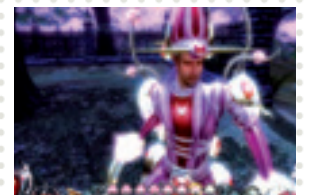
SÄMST PÅ GC 07

Vi har snabblistat den gängna GC-mässans värsta skräppspel!



1 CRUIS'N

Wii / MIDWAY
När Midway bestämde sig för att göra en uppföljare till drygt tio år gamla Cruis'n USA, bestämde man sig troligtvis för att använda samma grafikmotor. På något annat sätt kan vi inte förklara att Cruis'n var mässans i särklass fulaste spel.



2 DAWN OF MAGIC

PC / DEEP SILVER
Titta på bilden! Japp, någon spel-designer i det stora Ryssland tyckte att den här looken var helt rätt för vad som ser ut att bli ett horribelt actionrollspel. Vi förutspår att spelet hamnar direkt i reabacken utan mellanlandning...



3 ALIENS VS PREDATOR

PSP / UIVENDI
Rebellion har slängt ihop ett järnbrunt spel som ger tristess en helt ny innebörd. De båda utomjordingarna skrämde effektivt bort alla besökare som kom för nära montern på årets mässa.



4 BEOWULF

PC, PS3, XBOX 360 / UBISOFT
Dikten som blir en film som blir ett spel. Eller kan man kalla det som Ubisoft visade upp i Leipzig ett spel? Tveksamt. Grafik hämtad från Playstation 2, stora blinkande knappar på skärmen som visar vad du ska hamra på och så många grafiska buggar att vi fick tvåtta hornhinnorna.



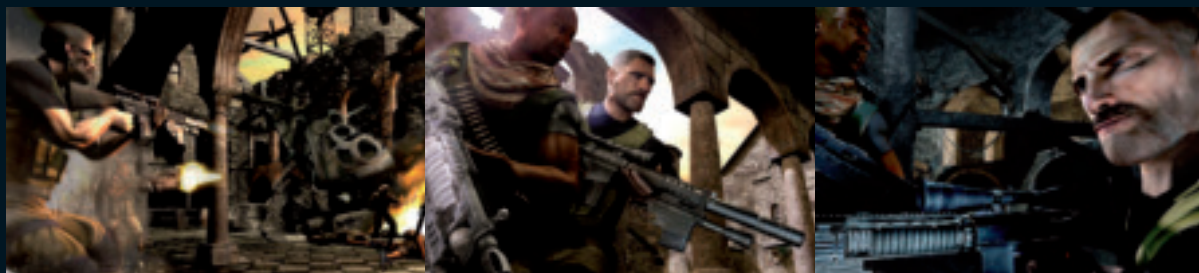
5 RESIDENT EVIL: UMBRELLA CHRONICLES

Wii / CAPCOM
Ett plågsamt långsamt ljuspistolspel med usel precision och en Zapper-grunka som lurar oss att tro att man kan använda Wii-färan som en ljuspistol. Fullt, dåligt och tråkigt. Känns på förhand som en spelmässig megaflopp.



PURFÄRSKT

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



Conflict: Denied Ops

PC, PS3, XBOX 360 / 2008

Det femte spelet i Conflict-serien från Pivotal Games utannonserade ursprungligen under namnet Crossfire till PC och Xbox 360, men samtidigt som spelet fick sitt slutliga namn bekräftades även en version till Playstation 3. Precis som i Army of Two ligger fokus på samarbete mellan två spelare, alternativt en spelare och datorn.

They

PC, PS3, XBOX 360 / HÖSTEN 2008

Teamet bakom actiondräpan Infernal (7/10 i Gamereactor) är tillbaka med ett nytt actionspel kallat They. Titeln They syftar till de osynliga varelser som med hjälp av en robotarmé invaderar England i spelet och som en brittisk soldat blir det din uppgift att försöka återta nationen. Det låter en hel del som Resistance: Fall of Man, och det utlovas stora möjligheter att skraddarsy ditt vapen samt ett fylligt onlinestöd.



Command & Conquer 3: Kane's Wrath

PC, XBOX 360 / 2008

EA planerar en expansion till Command & Conquer 3 (supriiise!). I Kane's Wrath kommer du få ta del av en ny kampanj som spänner över 20 års tid, från återuppbyggnaden av brödraskapet efter det andra Tiberium-kriget via det tredje kriget till dess efterdyningar.



Empire: Total War

PC / 2008

Efter det feodala Japan, medeltiden, romartiden och ett nytt besök på medeltiden så har The Creative Assembly beslutat att färdas en bit framåt i historien till 1700-talet och teman som den industriella revolution, Amerikas frihetskamp och handeln med Sydostasien. Skepp-o-hoj!

Mario & Sonic at the Olympic Games

DS, WII / NOVEMBER

Som du säkert redan har hört kommer Segas igelkott Sonic och Nintendos rörmokare Mario mötas i ett nytt spel som kretsar kring nästa års olympiska spel i Beijing. Tillsammans med alla sina vänner kommer de forna rivalerna tävla i en lång rad olika olympiska grenar på såväl Nintendo DS som Wii.



Highlander

PC, PS3, XBOX 360 / 2008

För tre år sedan inhandlade brittiska Eidos (dåvarande SCI) rättigheterna att göra ett spel av de gamla (och horribelt usla) Highlander-filmerna och nu har projektet äntligen visats upp för första gången. Som nye huvudpersonen Owen Macleod kommer du att spela igenom ett (odödligt) actionäventyr som spänner över 2000 år från Pompeji strax innan vulkanutbrottet till ett framtida New York.

Buzz Quiz TV

PS3 / MARS 2008

Det var naturligtvis bara en tidsfråga innan Buzz skulle komma till Playstation 3 och Quiz TV ser ut att infria alla de önskemål vi har. Dels kommer Buzz Quiz TV att levereras med 5000 frågor och dels kommer man kunna skapa sina egna frågor och dela med sig av dem online.



CANON EOS-1 MARK III

CIRKAPRIS: 79995,-

Känns julklappskameran på sju megapixel lite liten och tam? Då är Canons nya proffsbygge EOS 1Ds något för dig. Den klockar in på bastanta 21,1 megapixel, tar fem bilder i sekunden och har 45 punkter autofokus. I priset ingår inga objektiv, de måste du köpa till separat.



JVC LT-47X778

CIRKAPRIS: 26 995,-

JVC dansar ut sina nya LCD-apparater till hösten. Nytt för i år är 100Hz-teknik och full HD-upplösning. Vi gillar speciellt deras nya 47-tummare, med en helt ny teknik för att skala upp lågupplösta signaler finns potentialen att Kanal 5 äntligen kommer att gå att se på LCD. JVC har även laddat på med två stycken HDMI-portar, USB-port och programmerbar fjärrkontroll. Gör plats i TV-hyllan säger vi bara.



LOGITECH MX AIR

CIRKAPRIS: 995,-

Sitter du skönt tillbakalutad i TV-soffan och bara inte fixar att resa dig upp för att fippla med musen till ditt Media Center. Lugn, hjälpen är nära. Logitechs nya och stört snygga mus Air MX är ett pekdon som fungerar genom rörelser i luften. Du fattar den i handen och sedan är det bara att vifta loss. Den är uppladdningsbar, snygg som sjutton och man får även med en putsduk. Givet köp.



KEF PICOFORTE ONE

CIRKAPRIS: 5900,-

KEF tillverkar i vanliga fall riktigt läckra högtalare för finsmakarna. Deras iPod-system; Picoforte är inget undantag. 2x25W, sub-woofertgång och möjlighet att koppla in enheten till en TV via s-video är inte illa alls.



PRESTANDA!

Det här med prylar och hemelektronik är grejer det. Vi på Gamereactor är precis som barn. Vi gillar saker som blänker och låter. Gärna högpresterande och blankpolerade enheter med en prislapp som överträffar BNP hos ett mindre afrikanskt land. Den här månaden har vi, som vanligt, botaniserat bland de coolaste prylarna just nu. En härlig blandning av högpresterande måste-ha grejer från de hetaste tillverkarna. Dregla på, så ses vi igen i nästa nummer. Hårdvaruredaktör: Martin Forslund

NOKIA 6555

CIRKAPRIS: 2500,-

Nokias nya 3G-telefon 6555 är en riktigt välpolerad liten sak. Utfärd har den dolda gångjärn och ser ut att vara i ett snyggt stycke. På den pianosvarta fronten finns en högupplöst skärm bakom plasten som visar en stilig, analog klocka. Synd bara att den inte har Snake.



SONY BDP-S1E

CIRKAPRIS: 13.995,-

Söker du en Blu-Ray-spelare som är snäppet bättre än din Playstation 3? Med smaskigt 24p-stöd och läcker design? Då kan du sluta leta omedelbart och kasta ut slantarna på detta monster.



XBOX 360 ELITE

CIRKAPRIS: 4500,-

Är du trött på att mata din högupplösta LCD-TV med analog signal från Xbox 360? Då bör du inhandla den nyslappta Xbox 360 Elite och njuta av digital bild via HDMI. Smaskens!





06

Anledningar till varför Crackdown regerar benhårt

Vi berättar varför vi fortfarande spelar Crackdown



01 02 03 04 05 06

01 MASSOR ATT HITTA

Crackdown innehåller 500 Agility Orbs och 300 genialiskt gömda små skatter som var och en kräver fantastiskt mycket pyssel för att man ska få dem. Väst är de vid Ramon Gonzalez fyrtorn där ordet millimeterprecision får en helt ny innebörd. Vi på Gamereactor har inte hittat i närheten av alla gömda objekt i Crackdown ännu så länge och vi börjar tvivla på att vi ens är klara innan uppföljaren släpps.

02 TVÅ ÅR BÄTTRE

Visst, vi har dängt varena boss i hela Crackdown och rensat Pacific City på allt bus ned till minsta snattare. Likt förbaskat tröttnar vi aldrig på att koppla upp oss på Xbox Live och leka bolla gnis med lastbil ståendes på varsitt hustak. Eller kanske tävla om vem som snabbast kan klättra upp på superhög Agency Tower. Crackdown är den ultimata lekstugan för två personer.

03 SVÅRA ACHIEVEMENTS

Vi, liksom många andra Xbox 360-ägare, gillar att jaga Achievements. Och de i Crackdown är milt sagt en sällsam utmaning. Vi har kört över folk (både skurkar och oskyldiga forgångare) till förbannelse, jonglerat lik i luften med hjälp av raketgevär och haft längdkastning med parkbänkar. Ändå har vi massor av utmaningar kvar att utföra och sliter för att få de där sista poängen.

04 GRATIS INNEHÅLL

Nytt innehåll till är alltid kul, även om det kostar. Till Crackdown finns ett av de största paketen i mannaminne som kostar noll kronor!



05 ROLIGA RACE...

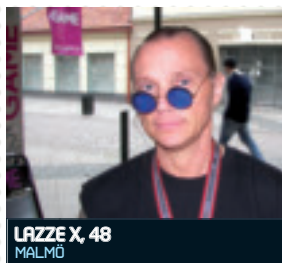
Som bekant finns mängder av olika race i Crackdown, både till fots mellan husen och i bil bland alla andra trafikanter. Alla är de lika utmanande, genomtänkta och roliga. Medan vissa av oss hoppar omkring mellan skyskraporna i jakten på åtråvärda hundradelar, gör andra av oss precis samma sak fast i bilar nere på marken. Prestigen är enorm och ingen vill säklart se sig besegrad.

06 GRYMT BRA KONCEPT

Crackdown är fantastiskt roligt att spela, så är det bara. Det är ett spel man när som helst kan starta och ge sig av för att besegra någon gansterledare. Men redan innan man skjutit sin första fiende har man glömt vad man skulle göra och pysslar istället med att klättra på väggar, kasta tankbilar på gamla tanter och se hur högt torr man kan bygga genom att stapla personbilar.

5 SPELFANATIKER

Vi ställer fem köpglada speltokar mot väggen. (Av Jonas Mäki och Petter Mårtensson)



LAZZE X, 48
MALMÖ

Vilket spel ser du mest fram emot?
Jag ser inte fram mot något spel, men jag har flera spel som jag önskar att de skulle komma. Jag hade gärna sett ett nytt Diablo till exempel. Det skulle jag gärna vilja spela mer av.

Vilket är ditt favoritspel någonsin?
Det går tyvärr inte att spela längre och heter Heavy Metal: FAKK2, baserat på den franska vuxenserien Heavy Metal. Jag är ett stort Heavy Metal-fan, har alla de svenska nummerna av tidningen, filmerna och soundtracksen på LP.

Vilka spelkonsoler äger du?
En PC och en Playstation 2.



ANDERS JOHANSSON, 25
NORRKÖPING

Vilket spel ser du mest fram emot?
Warhammer Online, tror jag. En stor värld, ser kul ut, och jag har många kompisar som vill spela det och ser fram emot det. Ju fler man känner som spelar det desto roligare blir det.

Vilket är ditt favoritspel någonsin?
Det är mest gamla spel, som Master of Magic och Super Mario Kart. Super Mario Kart är ju speciellt roligt när man umgås med några kompisar. Jag är också World of Warcraft-beroende.

Vilka spelkonsoler äger du?
Jag spelar ju mest på min dator. Sen har jag ju en Gamecube...



ALEXANDER LANDSTRÖM, 18
ÖSTERSUND

Vilket spel ser du mest fram emot?
Det är definitivt Grand Theft Auto IV. Är ett stort fan av serien och har spelat varena del sedan det allra första spelet. Jag kommer mästa skaffa en Xbox 360 så jag kan spela det eftersom jag inte har någon sådan ännu.

Vilket är ditt favoritspel någonsin?
Oj vad svårt, men det borde nog vara Midtown Madness. Det finns inget annat spel jag har spelat så mycket.

Vilka spelkonsoler äger du?
Gamla hederliga Playstation, första modellen. Sedan har jag en Nintendo 64 och såklart Xbox.

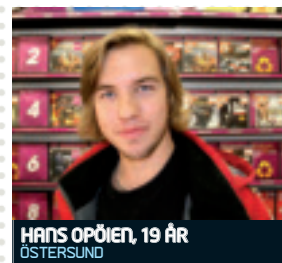


MORGAN NILSSON, 31
ÖSTERSUND

Vilket spel ser du mest fram emot?
Faktiskt Settlers VI: Rise of an Empire. Älskar att pyssla på. Men även World in Conflict verkar löjligt lovande. Och den stekheta uppföljaren till My Pony Stables, såklart.

Vilket är ditt favoritspel någonsin?
Jag är otålig och tröttnar alldeles för snabbt på spel. Men de två första Splinter Cell-spelen kunde jag inte slita mig ifrån.

Vilka spelkonsoler äger du?
En trött PC, Playstation 2, Xbox och en Gamecube som min dotter dock lagt beslag på.



HANS OPÖIEN, 19 ÅR
ÖSTERSUND

Vilket spel ser du mest fram emot?
Medieval II: Total War Kingdoms som just släpptes. Har inte hunnit köpa det ännu men höll på att spela injäl mig på föregångaren och vill bara ha mer av det roliga.

Vilket är ditt favoritspel någonsin?
Perfect Dark till Nintendo 64, tror jag. Jag älskade Goldeneye med och det var grymt men Perfect Dark var bättre. Spelade ohylliga mängder multiplayer mot mina vänner.

Vilka spelkonsoler äger du?
PC, Playstation 2 och Xbox 360. Javisstja, och en Gamecube.

PREMIÄR!

MINNESSTUND: ATARI 2600

Vi minns en av spelhistoriens viktigaste konsoler; Ataris träpanelförsedda plaståbåke 2600

ALLA KULTSPELEN

Bland de mest uppskattade och kultförklarade spelen till Atari 2600 hittar vi Pole Position, Space Invaders, Breakout, Night Driver, Combat, Pitfall, Donkey Kong, E.T., Yars' Revenge, Adventure och Pac-Man. Redaktionen favorit är tveklöst Pole Position och Night Driver...

COOLA SWITCHAR

Knapparna på Atari 2600 var och är sjukt coola. Varje gång man för dem ned eller upp känns det som om man manövrerar en rymdraket... från 70-talet.

RÄFFLAD PLAST

Räfflor, ett ganska outnyttjat designgrepp i spelsammanhang som Atari gjorde till något oerhört coolt. Bland annat Playstation 2 ser ut såhär på den främre kortsidan, något som Sonys designers erkänt att de gjorde bara för att de älskade 2600.

MODERIKTIG TRÄPANEL

Tidemas coolaste spelkonsol är inte din skinande plastblanka Playstation 3, nej, det är Atari 2600. Retrolooken är fortfarande lika superhärlig med ljuva linjer, snygga knappar och moderiktig träpanel...

KAPACITETSMONSTER

Atari 2600 innehöll en processor med en kapacitet på hela 1,19 MHz, alltså knappt en tusendel av den kraft som finns i exempelvis Xbox 360. Ram-minnet var 128 byte stort, alltså inte ens en fjärdedels kilobyte.

OKTOBER 1977

Atari släppte 2600 i oktober 1977 (samma år som vår olidligt gamla chefredaktör föddes, faktiskt) och den sålde sammanlagt i över 25 miljoner exemplar.

SUPERUSLA JOYSTICKS

Atari 2600 var på den tiden (1977) en grymt cool konsol med massor av bra spel till. De medföljande kontrollerna var dock inget annat än världens bäst och världens sägaste spakar och slöa knappar.



VI MINNS ATARI 2600

Våra fyra favoritspel till Ataris gamla träpanel



POLE POSITION

Atari/Midway 1982

Ett av de viktigaste racing-spelen någonsin var Ataris egna Pole Position. På den tiden var grafiken helt sanslöst läcker, och trots att vägen nästan enbart gick rakt fram, och spelet egentligen såg giganto-röv var vi alla precis lika trollbundna.



COMBAT

Atari 1977

Combat var ett av de första spelen som släpptes till Atari 2600 och det som vi spelat överlagset mest av dessa fyra favoriter. Bäst var pansarvagnsmatcherna som dels kunde pågå i timmar, men även framkallande hysteriska vredesutbrott.



NIGHT DRIVER

Atari 1980

Innan Pole Position spenderade redaktionen racingrivar en hel del tid med Night Driver. Petter (exempelvis) var tre år när Night Driver-släpptes och fick först upp ögonen för spelet ett par år senare.



PITFALL!

Activision 1982

Pitfall var ett strålande spel som blandade Indiana Jones-aktigt äventyrande med färgglad och detaljerad grafik samt urskön musik. Idag står sig Pitfall som ett av de absolut bästa spelen till Atari 2600 som också pryddes av ett superläckert omslag.



Usel skräpklassiker

Titus superusla skräpklubb Robocop (PS2/Xbox) är en klassiker i Gamereactor-sammanhang. Vi korade det nämligen till världens sämsta spel någonsin och belönade det med betyget 1/10.

TUNG ROBOTACTION! Från ett inbrottsäkert skåp på redaktionen kommer en vidrig lukt. Det är spelet Robocop som ligger och stinker sig igenom dubbla plastpåsar och en decimeter stål. Nyckeln är bortslängd för att garantera att åtminstone vår kopia aldrig mer hamnar i ett Xbox.

Licensernas förbannelse

Love Bolin ger sig i kast med att förklara exakt varför 99% av alla filmlicensspel stinker...

Se filmen, spela spelet! Så vill de att vi skall tänka. Precis så tänker tyvärr många också. Och det är de senares fel att vi får dras med sunkiga licensspel. För om snyggt inpackad skit säljer finns det ingen anledning att utveckla bättre produkter. Jag skall försöka ge dig min teori om varför spel baserade på film nästan alltid betyder skräp.

Den ena anledningen går snabbt att förklara. Det är dyrt att köpa en licens. På så sätt minskar budgeten för själva utvecklingen av spelen. Dessutom kan

spelets kvalitet bli lidande när deadlinen påverkas av att utvecklarna måste synkronisera spelsläppet med en filmpremiär. Så är det tyvärr, men det är bara toppen på skitberget.

Man är passiv när man ser film och aktiv när man spelar spel. För att generalisera och förenkla; när man ser en bra film utsätts man för en bra berättelse och när man spelar ett bra spel får man utföra saker som är kul. Spel som försöker berätta en historia är en barnsjukdom som kommer att försvinna. Vi har mer än 30 års spelhistoria och än

så länge finns det inte många spel som kan berätta en historia lika intressant som en film eller en bok.

En av mina favoritfilmer är Gudfadern. Den handlar om lojalitet, familj och traditioner i en maffiafamilj. Spelet baserat på filmen handlar om att spöa upp butiksbiträden. En annan bra film är Scarface. Den handlar om en kuban som kommer till Miami, hungrig på makt och respekt. Spelet som baseras på filmen handlar om att skjuta tusentals skurkar och sälja sperma. Det är till och med någon idiot som lagt fram

förslaget att man borde göra spel av Reservoir Dogs. Det är en film som handlar om cool dialog. Hur kan man göra ett spel om en film som handlar om cool dialog?

Varför skall man blanda ihop de två? Det finns ingen anledning, och det går inte. Det finns ett par undantag som bekräftar regeln, men de är så ovanliga att de inte är intressanta. Tumregeln är att det bara finns en anledning att försöka göra spel av film. Profit. Ett känt varumärke säljer.

_Love Bolin



FYRA LICENSSPYOR

En samling rediga skräpspel comin' right up!



24: THE GAME

Playstation 2

Ett typexempel på ren och skär idioti. Varför skall man försöka förvandla en storydriven TV-serie med massor av dialog till ett slätstruket och linjärt actionspel? Det kommer inte att funka, alla vet det. Ändå görs ett försök. Naturligtvis blir det hemskt. Gamereactor delade ut tvåan.



SUPERMAN RETURNS

PS2 / Xbox / Xbox 36

Världens tråkigaste superhjälte har alltid haft en trist teknad serie. Han har också varit med i en rad klassiska filmer. Men han har ändå aldrig varit sämre än när han medverkade i det senaste i raden av hans alledeles egna spel Superman Returns. Hemskt, var det. Hemskt.



THE SHIELD

PC / Playstation 2

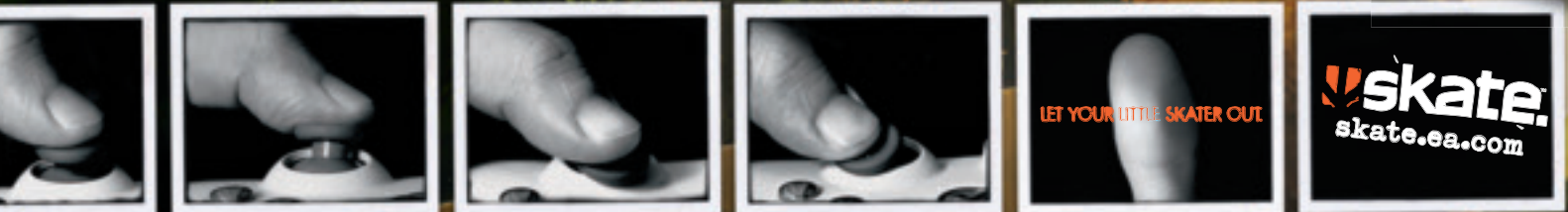
Du vet det, jag vet det. Ingen är hårdare än Vic Mackey från The Shield. Vore han här skulle han spöa upp dig, ta din kvinna, lägga knark i din ficka och släpa in dig på polisstationen. Varför var man tvungen att pissa på hans karaktär genom att ge honom huvudrollen i ett skitspel?



CARS

Alla format (tyvärr)

Om man har en Disneylicens i ryggen är det bara att slänga ihop en rejäl drös dynga, släppa sagda dynga till alla spelformat och luta sig tillbaka medan pengarna rullar in. Barn som gillar filmen vill ha spelet och det är för få föräldrar idag som har koll på spelkvalité.



"Who cares about the first-ever, intuitive right analogue stick and the realistic feel it gives? Your thumb. Because your thumb kills it."

Danny Way • Nosebone • San Vanelona



PLAYSTATION.3

XBOX 360 LIVE



© 2007 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and "SKATE & the Arrow design" are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. "PlayStation", "PLAYSTATION" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All sponsored products and company names, brand names, logos and trademarks are the property of their respective owners.

Läs mer på www.electronicarts.se

A hero never dies



©2007 Microsoft Corporation. Alla rättigheter reserverade.



Microsoft
game studios

BUNGIE

xbox.com/halo3

HALO 3

BELIEVE

26 09 07

Jump in.

 XBOX 360 LIVE

REACT



LITA PÅ VÅRA FÖRNINGAR

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

Need for Speed: Pro Street

Glöm natracing, underground-vibbar och vräkig neon. Nu tar snart Need for Speed: Pro Street över gatorna...



Mest efterlängtnade

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

Gamereactor 5 år och 50 nummer! 09-07



1:a Call of Duty 4

PC / PS3 / Xbox 360

Det existerar inga dåliga Call of Duty-spel och del fyra ser ut att bli det bästa av dem alla med blytung action och imponerande grafik. Vi ser fram emot både den lovande kampanjen och multiplayer-stödet som verkar hålla världsklass.



2:a Mass Effect

Xbox 360

Biowares senaste innehåller precis allt vi önskat oss från ett science fiction-rollspel. Vi snackar en hel galax att utforska och mängder av strider mot illasinnade utomjordingar samt en rysligt välskrivet story.



3:a Super Smash Bros. Brawl

Wii

Nintendos allra värsta huliganer drabbar samman och vi ser fram emot att få tukta Pikachu med Solid Snake och göra vansinnes-attacker med Warios bakdel...

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

GAMEREACTORS TERMOMETER

🔥 Iskallt 🔥 Ljумmet 🔥 Varmt 🔥 Kokhett 🔥 Vulkanutbrott

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

**Legoknekt-leksaker**

En legoknekt utan vapen är som en fjortis utan mobiltelefon. Mattias (svensken på bilden), Chris och Jennifer kan välja mellan automatvapen, krypskyttegevär, hagelbössor och 20 kilos-raketgevär som är alla helikopters skräck.

Premiär APRIL  Se mer på Gamereactor.se

Sandlådeslakt

Venezuela, explosioner, stora vapen och en svensk i skägglåtar = bli legoknekt och träffa nya vänner...

**MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES**

Plattform PC/PS3/X360 Utvecklare PANDEMIC
Utgivare ACTIVISION Speltyp ACTION

På något sätt måste man respektera Pandemics besatthet av förstörelse. När de stolt berättar om hur minsta lilla buske kan förintas i Mercenaries 2: World in Flames slår de an en sträng hos många spelare.

- Jag skyller på min farfar som var en riktig pyroman, säger Cameron Brown, creative director för Mercenaries 2: World in Flames. Han

Pandemic bygger vidare på sitt koncept från det första Mercenaries och lovar mer av allting

älskade att spränga saker och varje gång jag hälsade på honom var det alltid något som brann i trädgården. Jag spränger saker också, fast i en virtuell värld.

Världen i fråga är ett krigshärjat Venezuela där landets oljetillgångar har orsakat många konflikter. Superskurken heter Solano och är inte bara dödligt girig utan ansvarig för en dödssynd -

han har inte betalat en legoknekt. Som spelare kan man välja att jaga Solano som antingen den före detta militären Chris Jacobs, den pengadrivna Jennifer Mui eller maniskt destruktive svensken Mattias Nilsson, återigen spelad av allas vår Peter Stormare. Pandemic bygger vidare på sitt koncept från det första Mercenaries och lovar mer av allting; fler uppdrag, fler vapen och fordon och som sagt den essentiella möjligheten att förstöra allt i sin väg. Så vad är då bra förstörelse? Cameron Brown pekar på två nyckelord: följdriktighet och intuition.

- Om jag kan förstöra ett träd i en del av spelet så ska jag kunna göra det överallt. Förstörelsen måste dessutom vara intuitiv. Om jag ska spränga ett knaggligt trähus med en tank förväntar jag mig att skjulet ska sprängas i småbitar. Samtidigt ska betong "kännas" som betong. Sådant är viktigare för mig än grafik, menar Cameron Brown.



ENORMA MILJÖER All den bereddeframkallande frihet som det första spelet bjöd på har Pandemic givetvis jobbat hårt på att utöka i Mercenaries 2. Spelvärlden är nämligen helt enorm.

FAKTA**MED EN POLARE**

Mercenaries 2: World in Flames kommer att innehålla ett samarbetsläge där du kommer att kunna utföra uppdrag med en polare, antingen hemma på samma TV eller online via Xbox Live eller Sonys onlinetjänst. Du ska kunna hoppa in i en session när som helst och hjälpa en vän med ett kontrakt, vilket ger ännu fler möjligheter att lösa problemen. Se bara till att ni delar upp arvodet rättvist...

Mitt första uppdrag i Mercenaries 2 går ut på att förstöra minst tre byggnader i en gerillastyrd stad. Jag lånar en jeep från min bas och efter någon kilometer ser jag plötsligt en strid rasa mellan två fraktioner längs vägen. Det händer mycket i det här landet, tydligen. I ett sånt här läge kan jag ingripa om jag vill och hjälpa endera sida, men jag väljer att koncentrera mig på mitt uppdrag i stället.

Väl vid gerillabyr väljer jag att sköta jobbet från lite avstånd. Jag ringer in ett luftanfall mot en av byggnaderna och inom kort reduceras huset till damm och tegel på ett grafiskt imponerande vis. Luftanfallen är väldigt kraftfulla, men utan

resurser kan man inte använda dem.

- Luftanfall är som besvärjelser och bensinen är som mana, förklarar Cameron Brown. Ibland krävs mer komplicerade sätt att lösa uppdragen. Själv gillar jag att montera sprängdeg på en bil och köra den mot en byggnad, för att sedan hoppa ur i farten och bevittna en sjuhelvetes superexplosion.

Om man inte har råd att beställa ett visst fordon så är det möjligt att kapa ett från fienden. Kapningarna kallas "action hijacks" och är en utveckling på det knappttryckar-minispiel vi fick se i det första Mercenaries. I första Mercenaries så räckte det att trycka på en knapp och så klarade man garanterat kapningen, i tvåan kan man däremot klanta sig. Låt säga att du kapar en helikopter som lyfter från marken. Du tar tag i piloten och är du skicklig så slår du hans huvud i väggen och kastar ut honom. Misslyckas du så faller du själv, eventuellt till din död om du är tillräckligt högt upp. Varje fordon har sitt unika minispiel och ju exklusivare fordon desto svårare blir utmaningen.

Det finns fem fraktioner i Mercenaries 2. Den venezuelanska armén, oljeföretaget Universal Petroleum, gerillan och de allierade makterna. Kina finns också med och de är ute efter oljan i landet. Pandemic säger att de gillar att kommentera världsläget och eftersom mycket olja kommer från Venezuela är scenbilderna intressant val. Förvänta dig dock inga politiska ställningstaganden. Mercenaries 2 prioriterar inte sånt. I spelet kan man alliera sig med fraktionerna och göra uppdrag för dem.



VROOM VROOM! Det finns runt 200 fordon att ratta i Mercenaries 2: World in Flames. Stridsvagnar, jeepar, sopbilar, helikoptrar och patrullbåtar; känn dig som ett barn i en godisaffär. Varför inte meja ner folk med en neonfärgad monstertruck?



I FAKTA

ARRA POLITIKER

Venezuelanska politiker (i verkligheten) har upprörts av Mercenaries 2, eftersom den fiktive ledaren i spelets Venezuela skildras som en ond tyrann. De menar dessutom att spelet är en psykologisk förberedelse av en verklig invasion av Venezuela. Pandemic själva skriattr bort den kritiken och säger att de bara vill göra ett underhållande spel.

Fraktionerna har dock inbördes relationer så blir du för tjejis med till exempel den venezuelanska armén kan de allierade makterna bli fiendliga mot dig. Spelet utvecklar sig olika beroende på vilkas sida du tar. Om detta fungerar väl så kan Mercenaries 2 bli ett spel värt att spela genom mer än en gång. Mercenaries 2 har potential att bli en högexplosiv sandlåda med massor av roliga speltimmar och en alldeles egen personlighet. Med lite grafisk putsning och ett riktigt smidigt flerspelarläge kan Pandemic uppfylla sitt kontrakt.

_Jonas Elfving

I TERMOMETER GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR

Pandemic ger oss leksaker nog att spränga oss genom varierade och händelserika uppdrag.



Premiär FEB

UTOMHUS Föregångaren var väldigt mörk och klaustrofobisk. Uppföljaren kommer att innehålla större banor...

Skrämsel!

Ethan Thomas fortsätter att kötta sönder uteliggare

CONDEMNED 2: BLOODSHOT

Plattform PS3/X360 Utvecklare MONOLITH
Utgivare SEGA Speltyp ACTION

Få spel har fått oss att sukta efter ljus och valium som det rysligt otäckta, suggestiva och mörka Condemned. Brottsplatsutredaren Ethan Thomas hamnade i en riktig märklig historia med hemlösa som blev allt våldsamare samtidigt som massiv fågeldöd inträffade.

I Condemned 2: Bloodshot är Ethan tillbaka igen, utblottad och skakad av händelserna i det förra spelet. Men när hans gamla partner spårlöst försvinner kan han inte låta bli att ge sig in i vad som utlovas bli ett om möjligt ännu otäckare äventyr än sist.

En av de största spelmässiga nyheterna är att omgivningarna blivit långt mer interaktiva. Dels på det sätt att man utan förvarning kan råka ut för ett minispiel som att undkomma en attackerande hund. Men även i slagsmålen kan du nyttja det till att göra brutala avslutningar där du kan köra ditt offer genom en TV eller krossa skallen mot en vägg.

Monolith har också satsat hårt på att göra dig mer delaktig i brottsplatsundersökandet. Det finns mer att göra och slutsatserna får man dra själv. En lyckad undersökning ger dig pengar som kan användas för att uppgradera Ethan med outhärliga prylar som gör honom starkare. För att ge spelet bättre flyt har man även tagit bort de dörrar som behövde kofot för att kunna öppnas. Nu räcker det med hederligt övervård för att förvandla en trädörr till brasved.

Det mesta talar för att Condemned 2: Bloodshot ska bli minst lika underhållande som sin föregångare. Ett gott betyg och vi ser fram emot att sitta likbleka och vettskrämda i redaktionens spelrum igen.

_Jonas Mäki

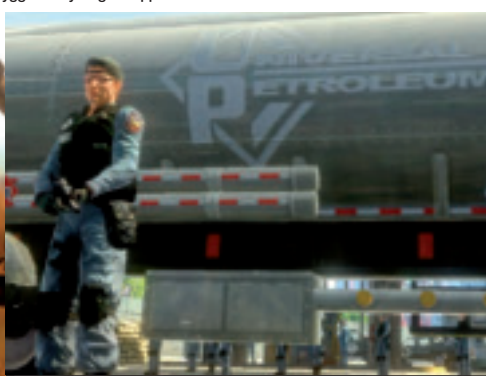
I TERMOMETER GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Vi älskar en riktigt bra skräckis och Condemned 2: Bloodshot ser ut att bli just det.



NU SKA HELA RASKET BORT! Förstörrelse är nyckelordet i Mercenaries 2 och du kan göra grus av precis alla byggnader du hittar. Detta är mycket praktiskt om en krypskytt irriterar dig. Spränger du en byggnad som behövs för att klara ett uppdrag så byggs den lyckligtvis upp en stund senare.





Rustade för krig...
Rios och Salem skyddas inte bara av sina vapen och av varandra, de har även tuffa hockeymasker som verkar tåla mer än en puck i nyllet.

Premiär 15 NOV Se mer på Gamereactor.se



Våldsam tvåsamhet

Det är du och jag mot världen... och världen har stora vapen. Välkommen till ett nytt slags krig!



ARMY OF TWO

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare EA
Utgivare EA Speltyp ACTION

Samarbete är inget nytt i spelvärlden. Men frågan är om det någonsin känts lika rätt som just nu. Vare sig vi spelar tennis med kulörta Nintendo-figurer eller motorsågar itu Locust på löpande band, så är delad spelglädje alltid (minst) dubbel spelglädje. I Army of Two är tvåsamheten inte ett val, utan ett måste.

I Army of Two spelar du som antingen Rios eller Salem, två militärer som har fått en chans

Ett uppdrag av Army of Two räckte gott och väl för att blända mig rent grafiskt...

att slåss för en privatägd militärorganisation, SSC. Det visar sig dock att SSC inte har rent mjöl i påsen och använder moraliskt förkastliga metoder för att tjäna pengar på krig. Till sammans med din krigskamrat, antingen dator- eller människostyrd, gör du uppdrag, tjänar pengar och försöker dessutom att överleva (om det hinns med).

"Aggro" är huvudingrediensen i Army of Twos strategiska måltid. Att ha mycket aggro innebär att man har skjutit så mycket mot sina fiender att de har blivit irriterade nog att skjuta

mycket tillbaka (som om två fel skulle göra ett rätt!). Högst upp på skärmen finns en aggro-mätare som visar hur uppkäftig du är och ligger du risigt till hälsomässigt gäller det att inte ha för hög aggro. Låg aggro ger en också chans att smyga runt fiender för att överraska en vakt, aktivera en maskin eller något annat som kräver låg profil.

Du kommer också att kunna vara strategisk i ditt val av vapen. Army of Two har precis som vilket actionspel som helst en uppsjö av pickadoller, men här är de anpassningsbara in i minsta detalj. Enskilda delar som magasin,

kikarsikten, lasersikten och ljuddämpare går att köpa och byta ut för att påverka din aggro. Om du vill pimpa din picka kan du till och med få den i guldmetallic, något som spelskurkarna av någon anledning blir väldigt provocerade av.

Ett uppdrag av Army of Two räckte gott och väl för att blända mig grafiskt. Stilen påminner starkt om den i Gears of War i sin högupplöst smutsiga design. EA har också jobbat mycket med ljus och inkluderat en effekt där spelaren för en stund ser sämre om ljuset plötsligt blir starkare. Gamereactor gillar att kriga i

FAKTA
SÖTT SAMARBETE
Vissa saker är svåra att göra ensam. Hjärt- och lunggräddning, dela med sig av ammunition, bli lyft upp på en mur eller fira ned någon nedför en byggnad, exempelvis. Men i Army of Two går det alldeles utmärkt. Mer onödiga men trevliga saker som high-five och spela luftgitar framför varandra är också möjliga.

högupplösta miljöer och att "tvingas" göra det med en vapenbroder är en spännande idé som skiljer Army of Two från mängden. Vi hoppas att EA:s Montreal-studio kan hålla tempot uppe spelet genom och att aggro-konceptet blir så bra som de själva lovar.

_Jonas Elfving

TERMOMETER
GAMERACTOR FÖRHANDSANALYSERAR

En våldsamt värld med vapenhysteri och en stor portion kamratanda låter verkligen inte dumt...



VEM GÖR VAD? Vare sig du ska tysta en vakt eller spränga en bro är alltid en av er bättre lämpad för uppgiften. Allt spelar in - mängden ammunition, vapentypen, och hälso- och aggro-mätaren.

Snyggare skador...

Om du är klantig nog att krascha din bil så är tanken att det ska se så snyggt ut som möjligt med hjälp av Electronic Arts grafiska realtidsskademotor.



Premiär 8 NOV GRTV Se mer på Gamereactor.se

RESA RUNT JORDEN Need for Speed: Pro Street utspelar sig i olika delar av Europa, USA och Japan och EA:s ambition har varit att fånga den visuella andan av varje plats. Hur vi ska hinna se det i hastigheter över 200 km/h är en annan femma...

Drifta vidare...

Med mer realistisk grafik, ett nytt upplägg och fler bilar vill EA övertyga oss om att Need for Speed: Pro Street är da bomb...



NEED FOR SPEED: PRO STREET

Plattform ALLA Utvecklare EA Utgivare EA Speltyp RACING

I Need for Speed: Pro Street reser du omkring bland olika gaturacingområden i Europa, Japan och Amerika för att vinna tävlingar och evig ära. Det finns fyra olika racingvarianter; vanliga banor, hastighetstävlingar, drifting eller kvartsmilstävlingar (402m).

Till skillnad från tidigare Need for Speed-delar är tävlingarna här uppenbart arrangerade, vilket blir tydligt med tanke på all publik som tittar på och de jippon som omger dig.

Grafiken ska bli mer realistisk än i tidigare titlar och den version av Pro Street som Gamereactor fått smygtesta ser väldigt läcker ut. EA har för övrigt talat sig varm för sitt

användande av rök i Pro Street. Däcken kommer att generera många grå moln i syfte att få spelaren mer engagerad och försvåra körandet för ens förblindade motståndare. En rolig detalj, men knappast något banbrytande för racinggenren.

Need for Speed-serien går inte att blunda för. Nu hoppas vi att Pro Street blir ett bättre och mer utmanande racingspel än både Need for Speed: Most Wanted och Carbon. På förhand känns det sannerligen som om EA hittat rätt rent konceptuellt denna gången, och av det lilla vi hittills testat lovar det gott.

Jonas Elfving



Pro Street kommer förmodligen att bli en habil titel men utan ögonbrynhöjande nyheter.

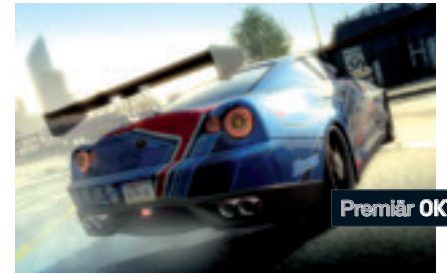


FAKTA

MEKA SOM EN TOK

Självklart kommer du att kunna anpassa din körstil i minsta detalj i Need for Speed: Pro Street. EA låter dig välja bland 10.000 olika bildelar, och varje ny motor del påverkar beteendet ute på banan. Mekar du extra fiffigt kan du dessutom dela med dig av dina knep online. För att bli bra i Pro Street krävs alltså inte bara talang bakom ratten utan även experimentlusta.

SOM RÅTTAN PÅ BILDEN I tidigare Burnout-spel har vi saknat möjligheten att använda handbromsen vid galna svängar. Det har Criterion åtgärdat till Burnout Paradise.



Premiär OKT

Paradiset

Criterion härmar Eden Studios Test Drive Unlimited



BURNOUT PARADISE

Plattform PS3/X360 Utvecklare CRITERION Utgivare EA Speltyp RACING

Det tar ungefär tjugofem sekunder att köra upp för den branta backen till dammen utanför Paradise City. Att trycka gasen i botten och flyga ner för stupet tar kanske tre, fyra sekunder. Att lyckas landa på polarens bil som står där nedanför kan dock varken mätas i tid eller pengar. Det är ren och skär spelglädje när den är som allra bäst.

Av naturliga skäl spred det sig en viss oro när Criterion valde att gå ifrån det trygga etablerade Burnout-konceptet som vi lärt känna och älska i fem spel. En öppen stad innebär många problem att hantera för en arkad racer som Burnout, men efter att ha fått testa en nästintill färdig version av spelet har de största orosmolnen skingrats och solen lyser nu över Paradise City, staden som det nya Burnout utspelar sig i.

Det tar exakt två sekunder att bjuda in en kompis och låta honom köra omkring i samma stad som du i onlineläget. Upp till åtta spelare kan köra omkring och utmana varandras rekord (längsta flygturen, mesta krockarna, längsta och snyggaste handbroms-sladdarna och mycket mer) eller delta i regelrätta race som det finns 140 stycken av, utspridda runt om i hela staden.

Bengt Lemne



Supersnabbt, supersnyggt och proppat med frihet. Detta kan bli vinterns bästa racingupplevelse.

Jämnbruna skrevraketer

Simpelt, brunt och urfult... Ubisofts Wii-spel Nitrobike känns inte speciellt bra... alls



Premiär DEC

FULT SOM STRYK! Nej, den här grafiken är inte framställd av en Nintendo 64, utan av en Wii.



NITROBIKE

Plattform Wii Utvecklare LEFT FIELD Utgivare UBISOFT Speltyp RACING

Vad får man om man kombinerar en raket mellan benen och ett stort restlager med klabbig lera? Svaret är Nitrobike, Ubisofts kommande motorcross-racer till Wii.

Nitrobike är i grund och botten som vilket vanligt motorcross-spel som helst. Med den distinkta skillnaden att motorcyklarna är utrustade med jetturbiner för den där extra kraften man kan behöva (oerhört coolt, eller?). Utvecklingen av det illaluktande Nitrobike sköts

av Left Field som tidigare varit ansvariga för Excitebike 64. Tyvärr ser Nitrobike både brunt, tunt och andefattigt ut, och trots 20 banor, ett flertal olika stunts och onlinespel känns det som en halvdålig idé i ett utförande som i dagsläget inte alls imponerar. Wii-fjärren kommer att hjälpa till med att svänga i kurvor och luta sig framåt eller bakåt i höga hopp. Ursäkta mig om jag inte direkt blir lyrisk av vild upphetsning.

Jesper Karlsson



Nitrobike känns helt fel, ge oss hellre ett seriöst motorcross-spel istället för den här bruna soppan...



Savannen brinner!

Ubisoft Montreal tar sig an arvet från tyska Crytek, packar väskorna och beger sig till Afrika...



FAR CRY 2

Plattform PC Utvecklare UBISOFT
Utgivare UBISOFT Speltyp ACTION

Jag hade två stora problem med det första Far Cry. Dels framstod den plötsliga invasionen av monster som krystad och malplacerad, dels hade jag enorma problem med att känna någon form av sympati för spelets huvudperson. Jack Carver, iklädd sin gräsliga hawaiiskjorta, var sådär töntigt supermanlig att jag aldrig kunde ta honom på allvar. Själva spelet bjöd på underbar action, men jag och Jack blev aldrig kompisar.

Så en av de första frågorna jag ställde till Ubisoft Montreals Patrick Redding efter deras

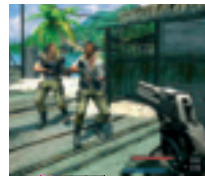
Och tur är nog det. Far Cry 2 utspelar sig i Afrika, en plats som det inte är en okontroversiellt att placera ett spel i, något som Capcom fick erfa för några månader sedan, då deras val att låta Resident Evil 5 utspela sig där fick stark kritik från olika håll. Men medan Resident Evil 5 utspelar sig bland civila, och har fått folk att lyfta på ögonbrynen åt de eventuella koloniala implikationer som det medför, har Ubisoft valt att gå en annan väg.

Landet som spelet utspelar sig i är inte baserat på ett riktigt land, alla civila har tvångsflyttats ut ur området och fienderna man möter är till stor del "opportunistiska

Området man rör sig på i Far Cry 2 är ungefär 50 kvadratkilometer stort, helt befriat från irriterande laddningstider...

presentation av Far Cry 2 på Leipzig Game Convention var just om Jack Carver är tillbaka eller inte. Svaret var nej, det är han inte, och spelet kommer även vara befriat från alla former av övernaturliga element.

utlänningar" som Patrick Redding så fint uttryckte det. Att slänga in Jack Carver, denna buffliga arketyp av den vita kolonialisten, hade kunnat bli minst sagt problematiskt ur ett etiskt perspektiv och underminerat allt det jobb



FAKTA

INTE LÄNGRE TYSKT

Det första Far Cry, som släpptes 2004 (och belönades med betyget 8/10 av Gameractor), utvecklades av det tyska företaget Crytek och distribuerades av Ubisoft. Crytek har sedan dess lämnat Ubisoft och jobbar numera på sitt kommande storspel Crysis, som släpps om ganska precis två månader.

Ubisoft Montreal lagt ner på att försöka undvika den fällan.

Men samtidigt så behandlar Far Cry 2 teman från den verkliga världen, om girighet och de fruktansvärda saker som kan hända när jakten efter rikedom spårar ur. På så vis vill Ubisoft ge spelets fiender en anledning till att vara där de är och göra det de gör, förutom att bara vara slaggpåsar och hinder för din framfart.

Efter att enbart ha sett en 20 minuter lång presentation av spelet är det svårt att säga om de har lyckats med just den biten, men legosoldaterna man möter under spelets gång uppför sig inte som de ofta gör i andra spel. Eftersom Far Cry 2 utspelar sig på en så enorm yta hade det blivit ganska fånigt om de enbart gjorde samma saker om och om igen, fastnaglade på samma plats eller samma banor.

HETSK BILJAKT Spelets fiender är extremt aggressiva och ger inte upp förrän du är död. Stjäl en bil och de kommer att jaga efter dig i sina egna fordon.



Premiär 2008 Se mer på Gameractor.se

Megamaffiga miljöer

Den version av Far Cry 2 vi fått se körde under DirectX 9, men även en DirectX 10-version är under utveckling. Den ville Ubisoft inte snacka mer om för tillfället.



DYNAMISKT VÄDER Vädret i Far Cry 2 är dynamiskt (på riktigt, inget marknadsförings-bullshit) och ändras beroende på hur bra spelaren gör ifrån sig. Gamereactors Petter Mårtensson räknar med att få se många oväder innan han är klar med spelet.



Vilken eldsvåda!

Det börjar lätt brinna under Afrikas stekheta sol. Dessa bränder brinner på ett naturligt vis och sprider sig snabbt i det torra gräset, något som självklart går att använda taktiskt.



BOOM! Explosioner är förvisso alltid underhållande, men är du oförsiktig kommer du snabbt att få problem. Då är det bäst att du har en kompis i närheten som kan hjälpa dig.

Istället har de fått ett sofistikerat schema som de följer, de behöver äta och gå på toaletten som alla vi andra, och lever sina liv i de små baser och byar som ligger utspridda över det afrikanska landskapet. Tills du dyker upp och sätter käppar i hjulet, såklart. Den artificiella intelligensen ser överlag imponerande ut och fienderna har en rad sätt att hantera en eventuell attack på.

Lyckligtvis är du inte helt ensam. Runt om i den stora öppna världen finns det karaktärer som är på din sida, karaktärer som hjälper dig när det börjar gå snett. Om du exempelvis dukar under under en eldstrid kan de komma till din undsättning och få dig på fötter igen, om de råkar befinna sig i närheten det vill säga. De kan även ge dig välbehövligt



FAKTA

SPEL BLIR FILM

Far Cry är inte bara ett spel, utan håller även på att bli film. Den är tänkt att ha premiär nästa år och regisseras av ingen mindre än Uwe Boll, en av filmvärldens mest utskrättade regissörer. Boll har tidigare gjort film av spel som Bloodrayne och Alone in the Dark.

eldunderstöd, som kan vara nog så viktigt när helvetet bryter loss och den plan du spenderat de senaste två timmarna på faller i bitar framför dina ögon.

Grafiskt imponerar Far Cry 2 och det var något av det snyggaste jag såg under hela Games Convention-mässan. Området man rör sig på är ungefär 50 kvadratkilometer stort, helt befriat från irriterande laddningstider, och man kan röra sig helt fritt genom världen. Självklart innehåller spelet djungelpartier, det hade inte varit ett Far Cry-spel utan dem, men det stora fokuset ligger på den öppna savannen. Utvecklarna har skapat en helt egen teknologi för att växtligheten ska uppföra sig på ett realistiskt vis och även vädret kommer att spela en stor roll. Om det går dåligt för spelaren blir vädret sämre, går det bra så blir det soligare, allt för att skapa en episk stämning.

Själv tycker jag att Far Cry 2 ser väldigt lovande ut, men det finns trots det frågetecken. Crytek, som låg bakom originalet, är ju inte längre inblandade och det finns vissa tvivel kring sättet Ubisoft hittills har lyckats förvalta licensen på. Om Far Cry 2 kommer att överträffa Far Cry: Instincts, eller kanske till och med Crysis bejublade PC-original, återstår att se.

Petter Mårtensson



Far Cry 2 ser såhär på förhand ut att kunna bli ett av nästa års absolut bästa actionspel.

Dunderduo

IO:s våldsamma fängelsekunder är snart på fri fot



KANE & LYNCH: DEAD MEN

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare IO
Utgivare EIDOS Speltyp ACTION

Kane & Lynch: Dead Men har varit i utveckling ett bra tag nu och jag har följt det med stort intresse sedan jag för första gången hörde talas om dess annorlunda handling. Spelets två huvudpersoner, den grovt kriminelle Kane och hans psykotiska partner Lynch, kan vara två av de mest intressanta spelkaraktärerna på senare år.

Därför var det sorgligt att spelet aldrig har sett så dåligt ut som när det visades upp i Leipzig. Det känns konstigt, för jag har sett det tidigare och då har det alltid sett bra ut. Men nu var animationerna ryckiga, grafiken sämre än någonsin och spelet såg inte alls så smidigt ut som det gjorde förr. Det kan ha varit en dålig dag, eller en dålig version utvecklarna hade råkat ta med sig, men just nu känns inte Kane & Lynch: Dead Men lika lockande som det gjorde en gång i tiden.

IO Interactive visade upp tre banor under Games Convention-mässan, inklusive introduktionsbanan där Kane räddas från en

Just nu känns inte Kane & Lynch: Dead Men lika lockande som det gjorde en gång i tiden

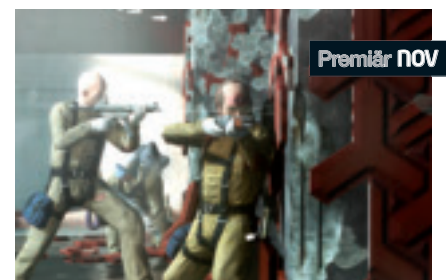
fångtransport. Spelet är extremt våldsamt och det är knappast bara fiender som faller offer. I en av spelets senare banor fick vi se hur dussintals civila strök med när Kane och hans kumpaner öppnade eld mot japanska poliser. Hitman-spelen har klarat sig undan moralens väktare, men frågan är hur Kane & Lynch: Dead Men kommer att bemötas när det släpps.

Och släpps gör det snart. Vilket känns oroväckande, för just nu ser det ut som att IO Interactive har en hel del kvar att slipa på. Med två så otroligt charmiga och välfriserade karaktärer som Kane och Lynch är hade det varit synd att spelet inte blir så bra som de förtjänar. Om ett par månader får vi se om Kane & Lynch lever upp till förväntningarna.

Petter Mårtensson



Kane & Lynch är rent konceptuellt helt underbart läckert, men det ser tyvärr aningen oslipat ut...



Premiär NOV

FRISYRKUNINGAR Både Kane och Lynch vet verkligen hur man klär upp sig och fixar en snygg frisyr till fredagskvällen. Vad heter er frisör, grabbar?

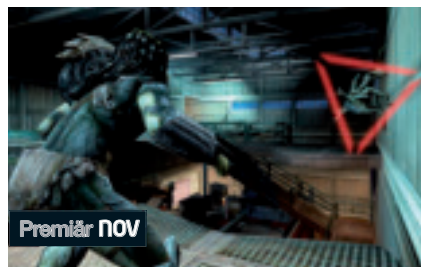


Überfult

Aliens slåss som rovdjur i vad som ser ut att kunna bli årets sämsta spel...

ALIENS VS PREDATOR

Plattform PSP Utvecklare REBELLION SOFTWARE
Utgivare VIVENDI Speltyp ACTION



Premiär NOV

GAMMALT Predators är, sin brutalitet till trots, jägare och kan inte gå omkring och döda obehäpnade. Gör man det tappar man heder, vilket gör det svårare att låsa upp mer innehåll.

Det lät på förhand helt fantastiskt. Att kunna ha fullskaligt krig mellan Predators och Aliens på PSP-skärm, komplett med multiplayer-stöd, både online och via wifi. Måste ju bara bli kul. Trodde jag i alla fall tills jag fick chansen att testa en tidig version av eländet nyligen.

Fyra tveksamma färgkulörer har använts för att färgsätta spelet som går i brunt, grönt, grått och apfult ultralila. Det är så fult att man vill kräkas nästan omedelbart. Jag styr över den en gång så mäktiga Predator-rasen, här decimerad till en skitnödigt typ som mest av allt liknar en orch från Sagan om ringen-filmerna.

Banorna är begränsade till oerhört primitiva omgivningar sparsmakat utsmyckade med

Fyra tveksamma färgkulörer har använts för att färgsätta spelet som går i brunt, grönt, grått och apfult ultralila

exempelvis träd. Vilka man under oerhört klumpiga former kan klättra upp i som en annan gorilla med armarna runt stammen. Tyvärr bara vissa träd dock. Andra till synes likadana kan man av oklar anledning absolut inte klättra i. I övrigt är det svårorienterat eftersom allt ser likadant ut, vilket blir allra tydligast i vissa banors grottsystem där man knappt vet varifrån man kom ens en gång.

Själva stridandet tappade jag snabbt sugen för, men den sedvanliga Predator-uppsättningen med trampminor, svärd fästa runt armarna och värmesökande kamera finns representerade. Men tyvärr känns det som att styra en träbock från ett tidigt Playstation-spel för drygt tio år sedan och jag har svårt att se vilket mirakel som någonsin ska kunna göra Aliens vs Predator till en spelupplevelse värd dina pengar i höst.

_Jonas Mäki

TERMOMETER



Brutal kulturmisshandling av tidigare älskade filmfigurer som av allt att döma kommer sluta i katastrof...

STAD I LJUS! När man väl kommer in till staden väntar ett par uppdrag innefattande nudlar, kopparmynt och mycket klättrande på skrangliga hustak...



Premiär 19 OKT

Narutoooooo!

I huvudäventyret styr man mest Naruto själv, men för er som vill ta reda på om Rock Lee verkligen hade kunnat vinna över Gaara finns här också ett versus-läge där alla karaktärerna är spelbara.

Världens bästa ninja

Världens bästa ninja kan bli världens bästa licensspel...



NARUTO: RISE OF A NINJA

Plattform XBOX 360 Utvecklare UBISOFT
Utgivare UBISOFT Speltyp ACTION

En västerländsk utvecklare skaffar sig en extremjapansk licens för att skapa ett spel baserat på en av de mest populära och sedermera exploaterade animeserierna. I vanliga fall skulle jag dra öronen åt mig, men när det handlar om vanligtvis ofelbara Ubisoft Montreal och den fantastiskt underhållande serien Naruto, allt i ett superpåkostat exklusivt actionspel, då blir det hela förstås direkt intressant.

För er som missat hela Naruto-grejen kan vi snabbt dra förutsättningarna. Naruto är en uppkäftig, klantig och hungrig elev i ninjaskolan som inte ens klarar av de enklaste ninjarörelserna, så kallade jutsu. Till saken hör också att Naruto som spädbarn användes för att förseгла en allsmäktigt demonisk räv, vars krafter ibland läcker ut och låter Naruto genomföra stordåd, men också gör att alla är



FAKTA

DEN COOLA SKOLAN

Den första delen av Naruto-sagan avslutades med en examen, men inte en vanlig träkig sådan. Nej, först testas spionerikunskaperna, sedan överlevnadskunskaperna och till sist kampkunskaperna i en regelrätt turnering mellan de få som klarat sig genom tidigare prov. Den här tidiga delen av serien ses av många fans som den absoluta höjdpunkten och visar upp massvis av stencoola karaktärer.

rädda för honom. Men ändå har han som mål att en dag bli hokage, mästare och ledare för hela ninjabyn Konoha. Hans kompanjoner (alla ninjor jobbar i grupp om tre) är den begåvade skitstöveln Sasuke och Narutos förälskelse Sakura, som förstås enbart har ögon för Sasuke. Spelet följer samma handling som serien och ska täcka hela handlingen fram till och med chuunin-examen och dess dramatiska slut.

Rise of a Ninja blandar framgångsrikt flera olika genrer och skapar en oerhört detaljerad värld att utforska. Hela Konoha är uppbyggt och går förstås att springa runt i på egen hand. När man inte vill följa handlingen är det fritt fram att göra en massa sidouppdrag för att göra folk lite mer vänligt inställda. På E3-visningen fick vi se enklare leveransuppdrag som kräver att man utnyttjar sina ninjaskills för att ta sig fram i tid.

Mycket av serien kretsar dock runt slagsmål och så även spelet. När man möter en fiende blir det hela mer av ett klassiskt fightingsspel där man pucklar på motståndaren ungefär som i Playstation 2-spelen. Men finessen ligger i att kunna utföra jutsu. Genom att hålla ner vänstra axelknappen ställer man sig i jutsuläge och ska sedan så fort som möjligt utföra rätt kombinationer för att dra igång någon av seriens berömda superattacker. Eftersom man aktivt måste utföra varje attack tillkommer också ett taktiskt drag eftersom man är helt öppen under tiden.

Naruto: Rise of a Ninja ser alltså ut att fånga hela den upplevelse som Naruto bjuder på i manga- och animeform och här på Gamereactor är förväntningarna höga...

_Mikael Sundberg

TERMOMETER



Ubisoft verkar ha lyckats fånga seriens charm perfekt och vi väntar ivrigt på nya Naruto



JADE-MOTORN Medan spel som Assassin's Creed har övergått till en helt ny spelmotor bygger Naruto på en förbättrad version av "Jade", samma motor som användes för Prince of Persia-spelen och Beyond Good & Evil. Spelbarheten lär det alltså inte vara något fel på.



Mosa alla monster!

Underjordens Hel har invaderat Midgård med sin odöda armé i Creative Assemblys nästa spel



VIKING: BATTLE FOR ASGARD

Plattform PS3/X360 Utvecklare THE CREATIVE ASSEMBLY Speltyp ACTION

Skarin är gudarnas kämpe. Av Oden och Freja utsedd att befria Midgård från underjordens Hel och hennes odöda arméer. I en orgie av blod och eldsprutande drakar ska såväl Midgård som Asgård räddas i strategimästarna The Creative Assemblys kommande actionspel.

De senaste åren har ni fått besöka det antika Grekland och dess mytologi i en rad olika spel som God of War och Titan Quest, men nu är det dags att utforska vikingarnas Midgård och den nordiska mytologin. The Creative Assembly besökte vikingarnas värld redan i Medieval-expansionen Viking Invasion



FAKTA

VIKINGAMORD

Hel är Lokes dotter som förvisades från Asgård till den del av underjorden som kallas Nifelheim, ett kallt, kargt och stinkande helvete. Hon härskade över de minst hjältemodiga själarna och byggde en fartyg kallat Nagelfar av de dödas naglar som skulle användas vid Ragnarök.

från 2003, men nu handlar det om något helt annat när man blandar inslag från just God of War, men med enorma fältslag och belägringar och större frihet.

Viking: Battle for Asgard utspelar sig på tre öar som utgör Midgård. De vikingar som överlevt Hels invasion är tillfångatagna och det första Skarin måste göra är att befria så många vikingakrigare som möjligt för att slutligen attackera de odödas fästning på respektive ö. Till viss del kan man själv välja i vilken ordning man vill tackla uppdragen på varje ö, men vissa saker måste ske i ordning. Under demonstrationen i Leipzig fick vi exempelvis se hur vikingarna använde en murbräcka för att ta sig in i en stor stenborg. För att få tillgång till murbräckan måste man dock först göra ett

uppdrag vid ett sågverk.

Battle for Asgard är brutalt på alla sätt och vis. Med Skarin kan man ibland välja mellan att smyga sig fram, infiltrera och sabotera och att använda sig av en mer rättfram taktik. Lyckas man överraska fienden kan avrätta dessa mycket kvickt med sin yxa. Under fältslagen så sköter dina vikingakompisar de vanliga fienderna, medan du kan koncentrera dig på de större och starkare motståndarna. När du mötat upp dessa med yxa och svärd kan du klättra upp på ryggen och borra ned svärdet i nacken så blodet sprutar som en fontän. Odött blod.

Skarin är dock inte bara en stor krigare. Tack vare att han utsetts av gudarna att kämpa mot Hel så har han såväl magiska förmågor som möjlighet att åkalla drakar som sänker sig från skyarna och eldar upp de odöda horderna. Även de odöda har magi på sin sida och nyckeln till många strider är att lokalisera och eliminera de shamaner som ständigt sänder nya förstärkningar från underjorden till Hels arméer. Viking: Battle for Asgard ser lovande ut, mycket lovande. Vikingar är det svårt att få för mycket av, helt enkelt.

_Bengt Lemme

TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Med många goda idéer kan Creative Assembly mycket väl erövra en ny genre...

Premiär MARS 2008



Storslagen slakt

The Creative Assembly har i sina Total War-spel sett till att fylla slagfälten med löjligt många soldater och det är något man tagit med sig till Viking: Battle for Asgard.



MORALHÖJARE En av Skarins förmågor är att han kan höja moralen bland de vikingakämpar som finns närmast honom. Dessa blir under en viss tid dubbelt så bra på att slakta odöda.

Semesterzombies

Polska Techland kraschlandar på en zombiefylld Söderhavso och Benke är inte imponerad...



DEAD ISLAND

Plattform PC/XBOX 360 Utvecklare TECHLAND Utgivare OKÄND Speltyp ACTION

En semesterö full av vandrande lik som stapplar omkring och luktar ruttet kött. Det låter väl som vilken förmiddag i Aiya Napa som helst? Kanske var det på en tur till ett sådant semester- och fyllparadis som gossarna på polska Techland kom på den strålande idén att kombinera en solig tropisk ö med ett svårartat zombieutbrott.

Det låter som en bra start, men Dead Island ser inte speciellt roligt ut. Det verkar trögt och oinspirerat, och blotta tanken på att göra ett zombiespel på en Söderhavso utan att inkludera humor känns främmande. Det är

således mer Resident Evil än Dead Rising, även om zombies i bikinis är humor hur man än vänder och vrider på det. Dead Island ser ur första perspektiv och du får hantera såväl kofot som kulspruta mot såvliga semesterklädda zombies.

Spelets huvudperson har kraschat med sitt flygplan och letar nu efter sin försvunna fru, samtidigt som han försöker gå till botten med zombiemysteriet. Presentationen av Dead Island imponerade inte, men konceptet har naturligtvis en hel del potential.

_Bengt Lemme

TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Dead Island imponerade inte vid första anblicken, men vi hoppas att Techland kan överraska...



Premiär 2008

RUTINERAD SPELSTUDIO Techland är kanske inte kända för att göra riktiga toppspel, men deras Call of Juarez och Xpand Rally har varit klart godkända spelupplevelser. Förutom Dead Island jobbar de även på Chrome 2 och Warhound.

KOMMER TILL XBOX 360



Enormt raseriutbrott

Crackdown möter Altered Beast i Radicals våldsamma actiondräpare



PROTOTYPE

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare RADICAL ENTERTAINMENT Utgivare VIVENDI Speltyp ACTION

Vem är jag? Vad gör jag här? Men kanske framför allt, vad är jag? Många frågor rusar genom huvudet på världens sannolikt mest jagade man, Alex Mercer. Han minns ingenting, men känner ett enormt raseri inom sig och kan med tankens kraft forma händerna till enorma köttklubbor eller få skelettet att krypa utanpå kroppen som en sorts rustning.

Prototype utspelas i New York under 2008. Någoting på hög nivå har gått alldeles väldigt snett. Vad Alex roll i det hela är vet vi inte ännu, men människor muterade till monstruösa oigenkännlighet börjar dyka upp på gatorna, dödas civila med furios brutalitet. Något som i sin tur får militären att ingripa med full kraft.

Den stora grejen med Prototype är att Alex kan konsumera människor och ta deras egenskaper. Du kan till exempel rusa in i en folkmassa, ta valfritt offer och bokstavligen talat slita stackaren i stycken för att därefter krossa skallen mot asfalten genom upprepade kraftfulla slag. En sådan oimild behandling väcker såklart uppmärksamhet men genom att förvandla sig till sitt offer, kuta några hundra meter från alla vittnen kan man sedan fritt strosa omkring utan att väcka uppmärksamhet.

Mestadels smyger man dock inte. Alex är inte den killen. Snarare liraren som tar till full konflikt, sliter ned helikoptrar ur himlen, hoppar mellan skyskrapar och dödar allt som har oturen att komma i hans väg. Att springa på gatorna med Alex är rysligt coolt. Han rusar längs väggar så de trasas sönder, river objekt



INTE OND, BARRA ARG Producenten Eric Holmes är noga med att poängtera att Alex inte är en ond person, utan en person som utsatts för något fasansfullt.



FAKTA

MODERN VAMPYR

Utvecklarna Radical menar att Alex Mercer inte är en ond person, utan en person som utsatts för något fasansfullt. Han måste konsumera andra människor för att kunna överleva och kan inte tygla den enorma aggressionen inom sig. Även om Alex handlingar i sig är vedervärdiga är han en antihjälte, en modern vampyr, och tjänar ett högre syfte som vi alla i slutändan tjänar på.

som råkar finnas i vägen och hoppar på bilar så de krossas under honom på ett sätt som för tankarna till motorvägsscenen i den andra Matrix-filmen.

Strider med mutanter, pansarvagnar och helikoptrar mitt i en modern storstad sätter givetvis sina spår. Och med det krisläge som råder i staden repareras den inte. Istället blir den sakta men säkert en rykande ruinhög istället för det New York vi känner idag. Men förhoppningsvis ska Alex lyckas hitta sin roll i den otäcka situation som uppstått innan New York och kanske världen är dömd till undergång. Sent nästa år får vi veta om han lyckas.

Jonas Mäki

TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Prototype tar Grand Theft Auto-konceptet i en ny riktning och känns riktigt lovande.

Premiär 2008

Hoppa från hus till hus

Att spelmässigt beskriva Prototype är inte helt enkelt, men tänk friheten och realismen från Grand Theft Auto blandat med spelbarheten från Crackdown kombinerat med parkour-fenomenet.



SMARRIGT ONLINESTÖD Samma typ av onlinestöd som finns i Crackdown är planerat för Prototype. Man kommer alltså att kunna spela igenom hela spelet tillsammans med en vän och dessutom planeras nedladdningsbart material.

Ultrarapid deluxe

En grym (?) brud med vassa svärd och snabba pistoler



WET

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare A2M Utgivare VIVENDI Speltyp ACTION

En svält sexig och iskallt beräknande brud med rejäla skjutdon. Originellt värre, om man får tro utvecklarna A2M. Så kliché det kan bli, enligt oss. Ruby, som hon heter, har huvudrollen i det kommande Wet. Ett spel där man kan kasta sig i luften, köra tiden i ultrarapid och skjuta alla i lugn ro. Helt unikt enligt A2M. Jag frågar mig; har de någonsin spelat Max Payne, Dead to Rights eller Stranglehold?

Lyckligtvis ser Wet ut att kunna bli något ändå tack vare att man även vävt in mycket av de inslag som gjorde Prince of Persia så bra. Man får klättra i tak, slåss med svärd och hoppa mellan plattformar. Det finns även ett flertal brutala svärdsattacker vilka närmast påminner om de blodiga avslutningarna från Mortal Kombat-spelen.

För att öka på variationen bland allt skjutande och svärdsviftande finns bland annat en sekvens där Ruby och en hel hög med kriminella kastar sig från ett skadat flygplan. Haken är att en enda fallskärm finns, vilket leder till våldsamma strider där bara en kan komma ned levande. Ett annat spelmoment innehåller en vansinnesjakt ovanpå biltak där man får hoppa mellan körande bilar och lastbilar i jakt på sitt offer.

Frågan är väl om Wet ändå kommer kännas som gammal skåpmat när det släpps nästa höst. Mycket av det som visats ser kul ut, men vi har gjort det förut. Många gånger.

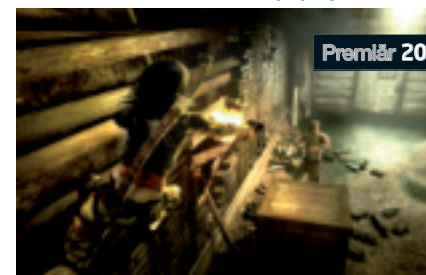
Jonas Mäki

TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



A2M gör spel på resterna av Max Payne. Ser skapligt ut, men vi har sett det förut. Många gånger...



Premiär 2008



WET WET WET Namnet Wet kommer från Rubys förmåga att anpassa sina rörelser efter omgivningarna. Springer du mot ett bord kommer hon rulla över det och springer du mot en vägg springer hon upp för den.



Förbannade monster

Efter en rad andra världskrigsspel öppnar Spark Pandoras låda mitt i New York



LEGENDARY: THE BOX

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare SPARK UNLIMITED Utgivare GAMECOCK Speltyp ACTION

Mästertjuven Charles Deckard har anlåtits för att stjäla en antikvitét från ett museum i New York. Vad han inte vet är att antikviteten är den sedan länge försvunna Pandoras låda och när han av misstag öppnar den släpper han inte bara ut all världens mytologiska ondska utan han brännmärker och fjättrar sig själv till världens öde. Surt.

Deckard anlätades av ledaren för en hemlig organisation som sedan tusentals år kämpat mot en annan hemlig organisation (allt är hemligt) om att styra allt som sker här på Jorden. Tänk dig en blandning av brödraskapet i Alias och frimurarorden. Organisationen som anlitat Deckard har dock inte haft något vidare flyt och för att ändra världsordningen vill man öppna den nyligen återfunna lådan.

New York blir skådeplatsen för strider som mänskligheten inte skådat på tusentals år. Enorma gripar flyger omkring och störtar mot byggnader, bilar och människor på Manhattan och allteftersom släpper lådan ifrån sig både större och mindre bestar som korsar Deckards



FAKTA

UPPDRAGSGIVARE

Spark Unlimited består av delar av EA-teamet som gjorde Medal of Honor. Fronlines, därefter skapade studion Call of Duty: Finest Hour. Efter avbrutna samarbeten med i tur och ordning Activision, Atari och Vivendi jobbar man numera för Codemasters och Gamecocks räkning.

väg. Han kommer också att kämpa mot soldater från den organisation som anlätade honom. När Deckard öppnade den antika lådan brändes ett

soldater i en katedral plötsligt helt ändrar karaktär när ett gäng frustande varulvar stormar in, plötsligt skiftar tempot och spelaren måste

New York blir skådeplatsen för strider som mänskligheten inte skådat på tusentals år...

tecken in i hans vänstra arm. Det gör att han kan samla energi från de fallna mytologiska bestarna och senare i spelet kommer han även få viss kontroll att styra dessa när han upptäcker att han är nyckeln till att rädda världen. Spark Unlimited säger sig ha tröttnat på förutsägbarheten i andra världskrigsspel och därför har man satsat på ett nytt koncept. Ett exempel på hur förutsättningarna är annorlunda i Legendary är när en konventionell strid mot

tänka i andra banor samtidigt som varulvarna förstör omgivningarna i en rasande takt. Det händer hela tiden massor av saker och känslan av befinna sig i en värld på väg mot sin undergång är konstant.

Bengt Lemne

TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Pandoras gamla uttjatade låda ser sannerligen ut att bjuda på en och annan överraskning.

Premiär MARS 2008



Grillad kyckling

Precis som många andra utvecklare har Spark Unlimited valt att använda Erics Unreal Engine 3.0 för Legendary: The Box. Grafiken är måhända inte i Gears of War-klass, men å andra sidan bjuds det på mycket mer förstörelse.



HOPPLÖS SPELTITEL Legendary: The Box är förmodligen den löjligaste speltiteln vi hört sedan Peter Jackson's King Kong: The Official Game of the Movie.



DUBBLA SKÄRMAR... Contra 4 kommer inte att innehålla några inslag som utnyttjar DS:ens unika funktioner, men de dubbla skärmarna erbjuder ändå nya möjligheter.

Bärbar actionfest

Sunken har sneglat en stund på kommande Contra 4



CONTRA 4

Plattform DS Utgivare WAYFORWARD Utgivare KONAMI Speltyp ACTION

Trots en del andliga uppföljare till Playstation 2 de senaste åren har vi länge suktat efter en riktig uppföljare till de fantastiska NES-, Super Nintendo- och Megadrive-spelen. Och nu är det äntligen dags.

Contra 4 är en återgång till det enkla men underhållande upplägget med sidscrollande tvådimensionella banor, massvis med fiender och förstas skärmstora bossar. Till och med storn fortsätter från del tre, det som hette Suber Probotector i vår del av världen.

Nyheten ligger i det faktum att man använder två skärmar på en gång, vilket

öppnar nya möjligheter. För att navigera mellan plattformar har hjältarna fått greppkrokar som påminner om det klassiska Bionic Commando.

I övrigt är det svårt att avgöra hur Contra kommer att bli. Visserligen är det supermumsigt med klassisk action men å andra sidan är det inte Konami själva som utvecklar. Dessutom undrar vi om Rambo-gubbarna även denna gång kommer att ersättas med läckra robotar i vår version. Probotector var faktiskt alltid coolare än Contra.

Mikael Sundberg

TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Contra 4 kan mycket väl bli en riktig höjdare om utvecklarna Wayforward håller vad de lovar

SQUARE ENIX

VALKYRIE PROFILE 2

SILMERIA

"A WONDERFULLY FRESH EXPERIENCE. 9/10"
EUROGAMER

"OUTCLASSES JUST ABOUT EVERY GAME
ON THE PLAYSTATION 2"
GAMES RADAR



FATAL BEAUTY

www.valkyrieprofile2.co.uk



16+

www.pegi.info

© 2006, 2007 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by tri-Ace Inc. Character Illustration: KOJI YOSHINARI/YOU YOSHINARI. VALKYRIE PROFILE, SILMERIA, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Co., Ltd. "PS2" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

PlayStation 2



Grattis Gamereactor 5 år och 50 nummer!

Var med i firandet av Gamereactors femårsdag på Sveriges största spelsite; Gamereactor.se



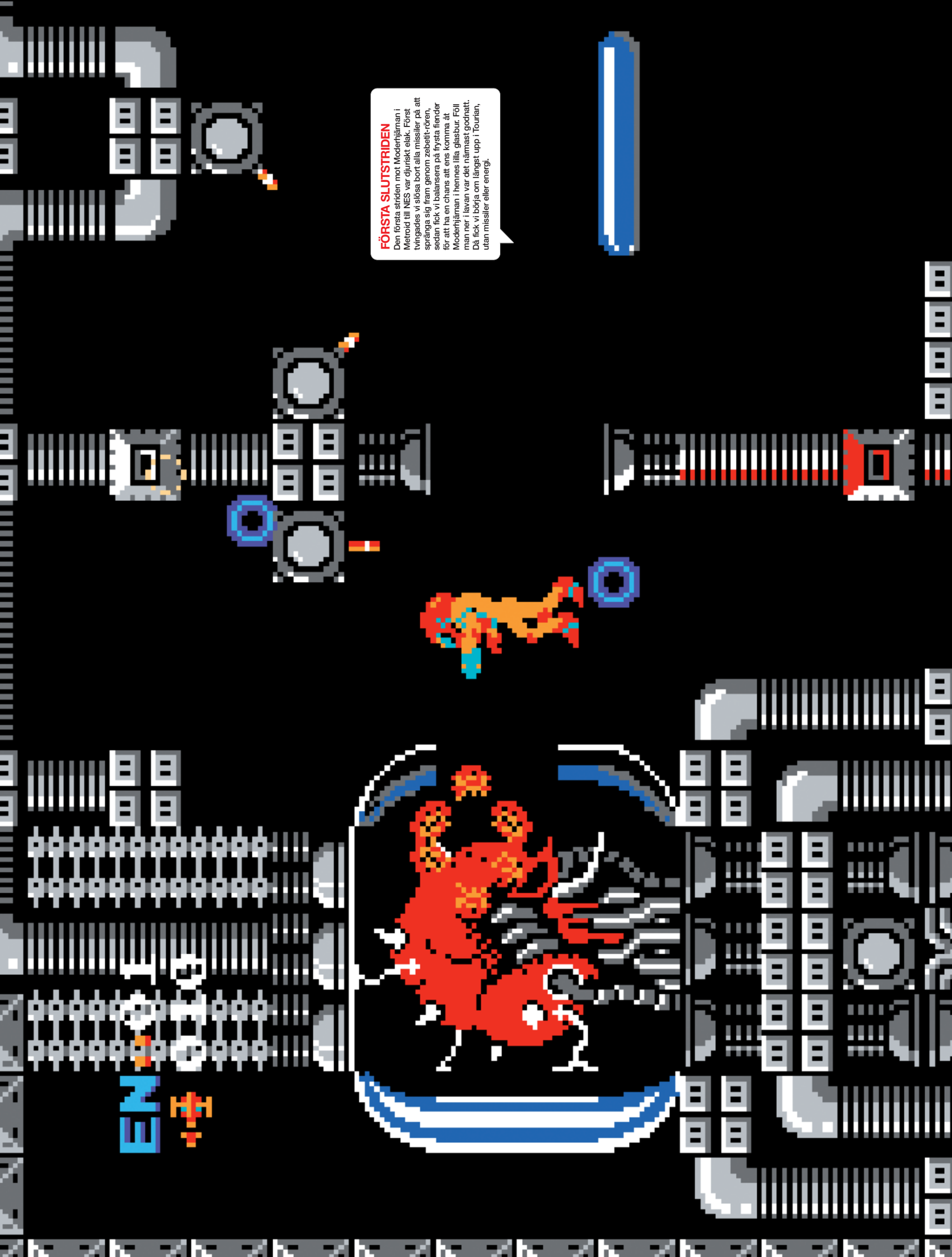
Efter fem år och 50 nummer av Gamereactor vill vi passa på att tacka alla våra grymma läsare...



Sveriges bästa spelläsning är alltid gratis!

Gamereactor Magazine 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. De största butikskedjorna som bjuder på vår tidning är: Onoff, Game, EB Games, Elgiganten och Expert. Vi finns även på flera hundra högskole- och gymnasieskolor, internetcaféer, enskilda specialbutiker och större köpcentrum. www.gamereactor.se är Sveriges största spelsite. Här finner du varje dag ett totalt purfärskt spelnyheter samt recensioner, exklusiva reportage, intervjuer och givetvis matiga och informativa förhandstester.

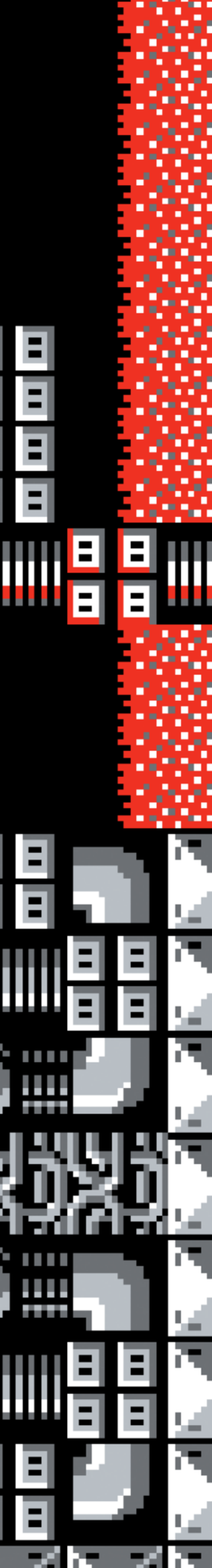
**Game
reactor**
Skandinavien största speltidning



FÖRSTA SLUTSTRIDEN

Den första striden mot Moderjärman i Metroid till NES var djurskt elak. Först tvingades vi släsa bort alla missiler på att spränga sig fram genom zebbett-rören, sedan fick vi balansera på frysta fiender för att ha en chans att ens komma åt Moderjärman i hennes lilla glasbur. Föll man ner i lavan var det närmast godnatt. Då fick vi börja om längst upp i Tourian, utan missiler eller energi.

EM



SAMUS STÅR

För 49 nummer sedan skrev vi en hyllningsartikel om Nintendos korpulente rörpulare. Nu fem år senare är det Samus tur och pennan har styrts av Mikael Sundberg

Jag har aldrig gillat Mario. En tul lilen rörmokare som bräkar med apor och drakesköldpaddskungar. Och Link, herregud. Om det inte vore för att han har funnits med i tyfiset framgångsrika spel sedan åttiotalet så skulle han ha blivit utskräddad så fort han visade sig, en spetsnosig av i bruna tights och grön skjorta med världens tulaste frisyra. Men Samus Aran, det är en Nintendo-karaktär värd att hyllas. Ända sedan hennes första episka äventyr har jag varit otroligt förtjust i allt vad Metroid heter. Låt resan börja.

Min relation till Samus började 1988, när jag storögt fick testa Metroid hos min faster som alltid hade det senaste. De läbbiga manetiknande metroiderna etsade sig fast i

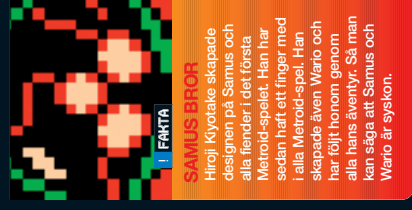
näthinorna trots att jag inte ens hade sett dem själv utan bara kollat i manualen. Efter en dlet på gulliga eskimåer och klarblå svampvärdar var Metroid oerhört fascinerande för en åttaårig grabb, samtidigt som det förstas var långt

”THE LAST METROID IS IN CAPTIVITY. THE GALAXY IS AT PEACE”. JO TJENAI

bortom min koordinationsförmåga. Metroid var vuxet på ett typiskt Nintendo-sätt, inte genom att vara fylt med blod och våld, utan genom att helt enkelt kräva så mycket metodik, precision och planering. Vid en första anblick var alla korridorer precis likadana. Det fanns inga praktiska

hjälpmedel som visade vägen. Och skulle man trots allt råka förvirra sig ner i Norfair så brukade resan ta slut på ett drastiskt sätt. Så jag lånade hem spelet, och spelade på som en galning, även om jag bara kom ungefär halvvägs till Kraid

varje gång. I mina gamla byrålädor finns högvis med lösenord till Metroid nerkratsade på papperslappar, lagom otydbara dels på grund av den usla bildkvalitén från antennkabeln till den gamla NES-en, och dels på grund av min brådska att fortsätta spela.

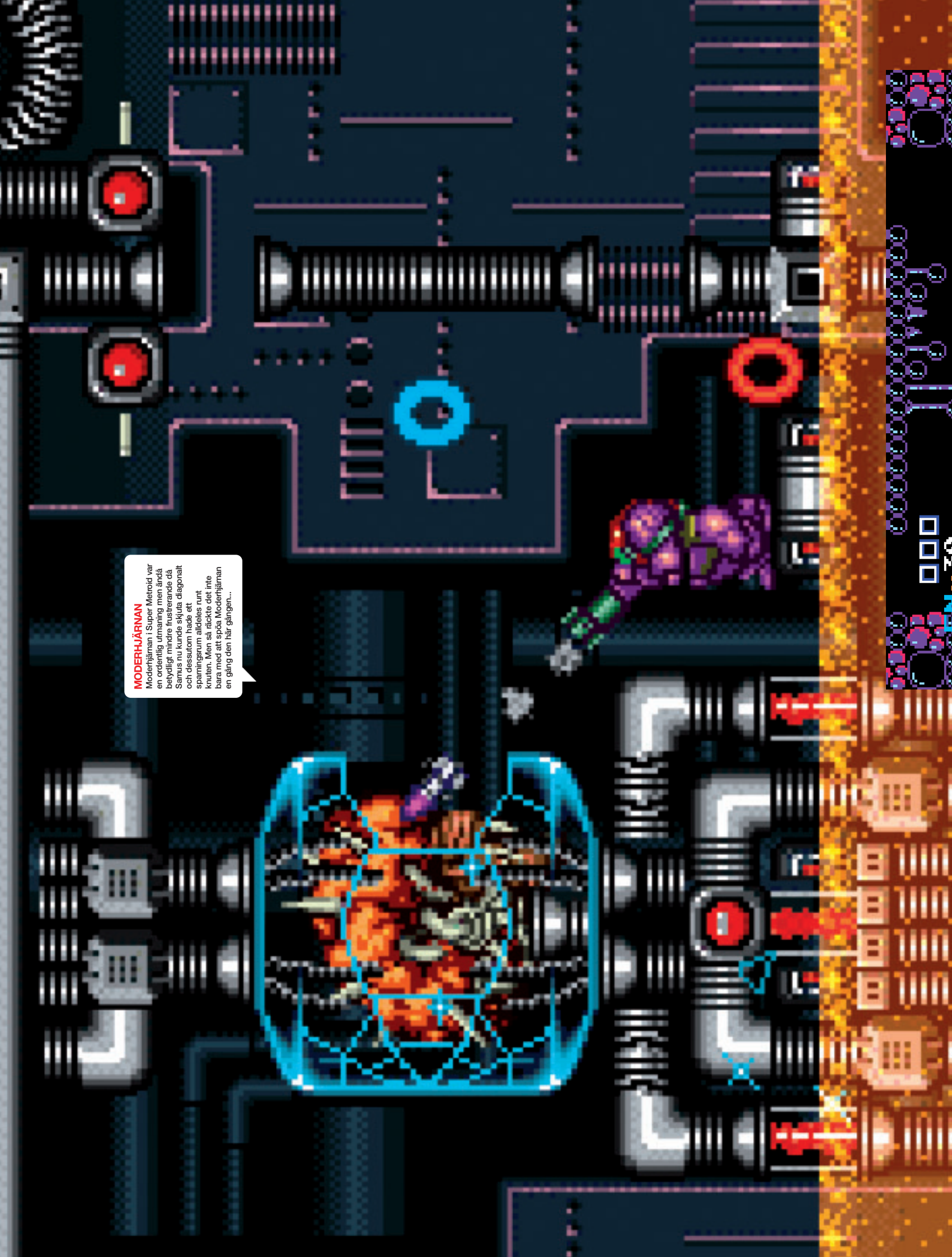


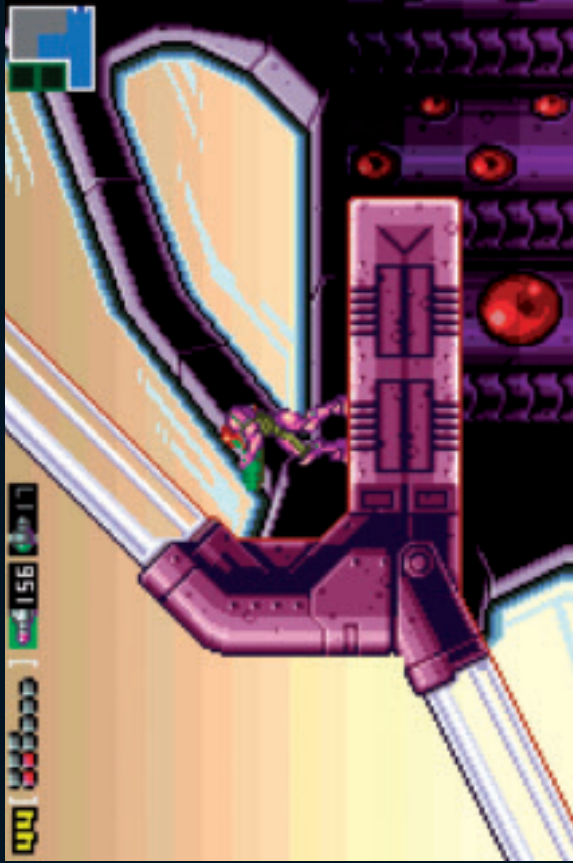
SAMUS BROR
I FAKTA
Hiroyi Kyotake skapade designen på Samus och alla fiender i det första Metroid-spelet. Han har sedan haft ett finger med i alla Metroid-spel. Han skapade även Wario och har följt honom genom alla hans äventyr. Så man kan säga att Samus och Wario är syskon.

Några år senare kom uppföljaren, men tyvärr ägde jag aldrig någon Gameboy av den gamla grå modellen. Mitt spelande av Metroid 2: Return of Samus blev därför ytterst begränsat, även om jag förstas lyckades roffa åt mig några spelminuter hos mer lyckligt lottrade kamrater. Men Metroid 2 var enligt mig ingen höjdpunkt. Den suddiga, gulgröna skärmen på Gameboy var totalt oanvändbar till allt med mer komplicerad grafik än Tetris, och Metroids mörka bakgrunder gjorde det till ett rent gissel att försöka spela. På senare år har jag förstas införskaftat ett eget exemplar och spelat på Gameboy Advance SP som åtminstone inte har lika betydlig skärm, men jag känner aldrig riktigt sugat att klara hela spelet. Metroid 2 är skadat gods, tyvärr.

MODERHJÄRNAN

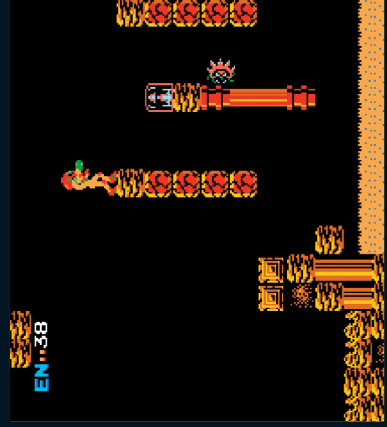
Moderhjälman i Super Metroid var en ordentlig utmaning, men ändå betydligt mindre frustrerande då Samus nu kunde skjuta diagonalt och dessutom hade ett spåringsrum alldeles runt knuten. Men så räckte det inte bara med att spåa Moderhjälman en gång den här gången...





SPÖA RYMDSKURKAR. Efter att ha återfått sin rustning, ger sig Samus in i rymdpiraternas skepp för att dela ut ruggigt med plök, i den förlängda versionen av Metroids handling som Metroid: Zero Mission bjuder på.

Om Gameboy-spelet var lite svårspelat så uppvägs det av att Samus hade en framträdande roll i Captain N-serien som publicerades ungefär samtidigt i den rådande Nintendo-propagandablasken. Samus dominerade handlingen varje gång hon dök upp. Vesserligen var det känt sedan länge att en blond dam dojde sig under rustningen, men serien gav henne betydligt mer djup och bakgrundshistoria, även om den förmodligen är tämligen inofficiell. Den Galaktiska Federationen som nämndes redan i manualen till det första spelet fick ett ansikte utåt och konceptet med massvis av prisjägare, varav Samus bara var den bästa, blev mer uppenbart. Någonstans här insåg jag att det



UPPTÄTTA MITT MESSIGEVÄRI Många missilupporderingar har det blivit genom åren, men den allra första i Metroid är också den mest klassiska.



MASSA LILA BUBBLOR De mörke, hotfulla omgivningarna i det första Metroid-spelet (Nintendo Entertainment System) skapade en oerfört klaustrofobisk stämning som inte blev bättre av att många plöjeser såg exakt likadana ut.

automatiska kartan och ett betydligt tajtare upplägg behövde jag inte vimsa runt och slumpvis skjuta på väggar eller springa rätt in i övermåttiga fiender. Till slut fick Modernjämnan spö (igen) och jag trodde att jag var mannen för dagen. Då visade min kompis en teknik där man efter en lång startsträcka kunde flyga nästan

METROID VAR VUXET, MEN INTE GENOM ATT VARA FYLLET MED BLOD OCH VÅLD, UTAN GENOM ATT KRÄVA METODIK, PRECISION OCH PLANERING.

den till något positivt. "The last Metroid is in captivity. The galaxy is at peace". Jo tjena. Det dröjer inte länge förrän rymdpiraterna slår till igen och tar metroiden tillbaka till Zebes.

Vid det laget hade både Samus och jag vuxit, och Super Metroid är en ärkeklassiker som håller än idag. Det är svårt att säga vad som är bäst, men jag tror nog att bandesignen och alla kreativa rörelser som Samus har till sitt förfogande är det som lockar. Tack vare den

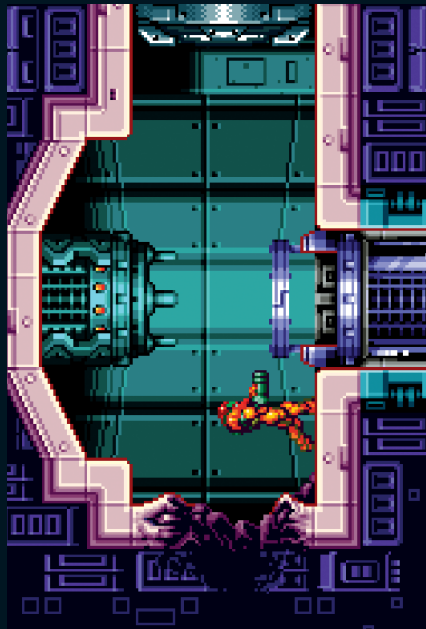


I FOKTÄ

SAMUS RUSTNING Samus rustning byggdes av Chozo-folket och är en del av henne. Trots att hon inte ser ut som en vanlig människa har hon cybernetiska implantat som ger henne perfekt kontroll över sin utrustning. Den är knäpstat, gjord av vanlig metall, då vi har sett den byta skepnad och helt försvinna eller formas runt om hur den kan ta form av en boll. Armkanonen kan avfira en mängd olika energistrålar, samlas in energi som sedan kan distribueras till Samus sköldar, och ställas om för att avfira missiler.

utfrysning? Samus dök upp på korta gästspel i Super Mario RPG och några av Kirby-spelen, men inte i något eget äventyr. Kanske hade Nintendo insett att de inte kunde överträffa Super Metroid, kanske var det bara en massa grus i maskineriet. Under tiden nyväcktes mitt intresse för Castlevania 1 och med Symphony of the Night, där utvecklarerna onokligen snegljat på Super Metroid både en och tretton gånger. Men Samus fick jag inte se till på hela tiden. Visst, kanske kan man räkna inhoppet i Super Smash Bros och senare Super Smash Bros Melee (som fick mig att köpa en Gamecube enbart för att spela med Samus och Ice Climbers).

2002 blev det äntligen jackpot i och med två helt nya spel. Det mest fascinerande med Metroid Prime var inte att klara spelet, det var jag fortfarande inte gjort. Nej, det som gör att jag gillar Metroid Prime är möjligheten att verkligen spela som Samus. Från perspektivet inifrån visaret till alla spännande loggböcker som man plockar upp längs vägen var det virtual reality i dess bästa form, utan klumpiga hjälmar och en gigantisk plattform att stå på. De små detaljerna, som Samus ansikte som skymtar i glaset då och då, och animationerna för kanonarmen skapade en



KONSPIRATIONSTEORI Metroid Prime och det samtidiga Metroid Fusion började antycpa att allt inte var helt hyvrens med den Galaktiska Federationen. Skumma forskningsprojekt på obalaya baser runt om i galaxen pekade på att någon ville utnyttja metroiderna för eget bruk.

nävarokänsla som få spel lyckats med. Själva handlingen i Prime är däremot inget speciellt då den utspelar sig mellan etian och tvåan, som ett av de många uppdragen Samus slutförde i sitt dagliga jobb som prisljägare. Men det var förstås intressant att få veta hur rymdpiraterna betraktade Samus framfart.

Handlingen tog däremot en oväntad vändning i det officiella Metroid 4: Metroid Fusion. Efter att ha besegrat Moderjärman för gott och sprängt Zebes i små, små bitar fortsatte Samus sin karriär som prisljägare. Men det dröjer inte länge innan hennes metroid-expartis behövs. SR388, planeten som metroiderna ursprungligen kom ifrån, hade övertagits av en trämungelig parasit, X. Det visade sig att metroiderna hade varit parasitens enda naturliga fiende och utan dem spred sig X hejdlöst. Samus och hennes cybernetiska rustning blev infekterade och det var bara med en injektion från en metroid som hon kunde överleva och



bekämpa smittan.

Även om Metroid Fusion spelmässigt var en rak uppföljare till Super Metroid så är jag inte riktigt förtjust i designen. Samus nya blå och slimmade rustning känns helt enkelt inte lika rätt. Det är modigt att förändra designen så i grunden, men risken är också att Nintendo har målat in sig i ett hörn och tvingas göra prequels för att kunna använda den klassiska, omtyckta designen. Att hon sedan blev jagad genom stora delar av spelet av sin gamla rustning, kontrollerad av ett argisint gäng X-parasiter, blev starten på en trend som jag inte riktigt gillar. Metroid Prime 2: Echoes har en liknande idé med en Dark Samus som i stort sett har samma sorts färdigheter. Det är det tråkigaste berättarknppet i världen, oavsett om det onda aleregot kommer från onda parasiter, en annan dimension, eller helt enkelt från en väldigt sjuk hjärna, vare sig det är Samus, Spindelmannen, Optimus Prime eller Mario som



FRKTA

SAMUS URSPRUNG

Samus blev fördämlas som en ung flicka när rymdpirater under ledning av Ridley anföll hennes hemplanet K-2L. Hon överlevde och adopterades av det uråldriga och färgillnande Chozo-folket som tog henne till sin hemplanet Zebes. Där växte hon upp till en atletisk ung kvinna, och utrustades snart med den särskilda rustningen.



ARG OCH ORANGE Metroid Fusion (Game Boy Advance) bjöd på några av seriens mest intensiva sekvenser när den närmast övervinerliga SA-X jagade Samus runt rymdstationen och dödade allt i sin väg.

får en ond tvilling. Fusion bjöd däremot på något jag alltid gillar, story. Dialog. Att pixlarna innanför den röda hjälmen smälter ihop till någon sorts personlighet. Garmia NES-purister beklagade sig och Samus skulle minsann vara tyst som en riktig Nintendo-hjälte, men själv älskade jag det.

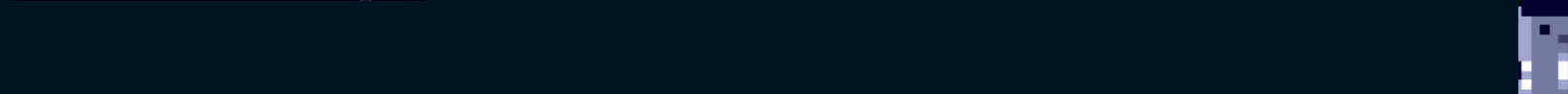
Samma NES-purister blev också alldeles hysteriska över Metroid: Zero Mission. Jonas har fortfarande inte ens testat det. "Nej du Micke, jag tänker inte spela någon doujinshi-version av Metroid". För mig var det däremot spelet som befäste min kärlek till Samus, för om jag ska vara

tar dig in i helt slumpmässiga världar. Nej, jag pratar om grundläggande saker som att fiender kan flyga in i dig när du håller på att gå genom en dörr och inte kan undvika dem på något sätt, "bröbrurupp", låter det och så har jag tappat 30 viktiga hälsopoäng. Saker som att man får

riktigt årlig så hatar jag det första Metroid numera. Jag försökte spela genom det häromdagen. Jag har sett filmerna, jag vet hur man ska göra. Hämta bollen, hämta missiler, hämta långstrålen, iväg genom Brinstar och fixa

VID DET LAGET HADE BÅDE SAMUS OCH JAG VUXIT, OCH SUPER METROID ÄR EN ÄRKEKLASSIKER SOM HÅLLER ÄN IDAG

pratar om grundläggande saker som att fiender kan flyga in i dig när du håller på att gå genom en dörr och inte kan undvika dem på något sätt, "bröbrurupp", låter det och så har jag tappat 30 viktiga hälsopoäng. Saker som att man får







SAMUS SIGHTSEEING

Metroid Prime-spelelen innebar seriens kommersiella återkomst och bjuder förstås på många otroliga vyer. Retro har skapat en tillägg som kommer att stå sig i längden.

SÄLJER I MILJONER Metroid Prime (Gamecube) och Metroid Prime 2: Echoes (Gamecube) har tillsammans sålts i lite över fyra miljoner exemplar. Det återstår att se hur Metroid Prime 3: Corruption (Wii) kommer att lyckas, men med tio miljoner sålda Wii finns förstås redan en ordentlig potential för grymma försäljningsciffror även denna gång.

börja om halvvägs genom spelet utan minsta lilla energitank, som sedan måste fyllas på, fern pluttar åt gången, genom att döda samma fiende om och om igen. Mitt tålamod tog slut när jag lyckades trilla ner i lavan bredvid Kraid och

FÖRUTOM ETT EVENTUELLT METROID 5 STÅR EN REMAKE PÅ METROID 2 ALLRA HÖGST PÅ MIN ÖNSKELISTA...

sedan inte kunde ta mig upp, hur jag än gjorde. Kalla mig usel spelare, kalla mig vad som helst, men jag tänker inte genomgå ytterligare en halvdrimmes flugdödade för ännu en chans till ett heit bad i Kraids privata jacuzzi. Hade det inte varit för att spelet låg på samma kassett som Zero Mission så hade jag förintat det under högtidliga former.

För om jag återgår till Zero Mission så är det Metroid i sin renaste, läckraste form. Samus är för mig en av de mest mångsidiga spelkaraktärerna. Hon ska inte bara kunna skjuta åt två håll, hon ska kunna studsas mot väggar, superdashas genom fyra rum, göra diagonala bollhopp, spränga tio fiender samtidigt med

bästa som kunde ha hänt ettan. Hittills har DS inte alls imponerat. Metroid-mässigt som Gamecube och Gameboy Advance. Jonas Gillade Metroid Prime: Hunters men själv är jag inte alls sugen på bärbar multiplayer med en stylus att sikta med. Precis som flexspelarlaget i Metroid Prime 2 kändes det inte som Metroid på något sätt utan mer en billig variant av Unreal Tournament. Och Metroid Prime Pinball, som släpptes i Europa två år efter den amerikanska versionen, känns mer än lovligt krystat.

Det ändrar dock inte det faktum att

Samus helt klart är en av de spelkaraktärer jag gillar mest. En stark kvinna med en hård yta, en Terminator och Ripley i ett. Men samtidigt med en mjuk, mänsklig sida som glimtar till nu och då, i hennes skonande av den sista metroiden, i hennes orntanke om de små djuren i Super Metroid och i de barnsliga röstningarna från Chozo-templet i Zero Mission. Lika mycket som hennes armtanon talar är Samus tyst. Därför kommer jag alltid att se fram emot nästa spel där jag får träffa Samus igen och veta mer om denna fascinerande, mystiska, vackra, intelligenta och starka hjälthinna.

Och vad blir det då närmast? Ja, nu när Metroid Prime 3: Corruption är färdigt

CIRKULERA MERA Perspektivet i Metroid Prime innebar att bossfästiderna handlade mer om att cirkla runt motståndaren än att faktiskt hoppa runt som en galning (som i de tidigare spelen).

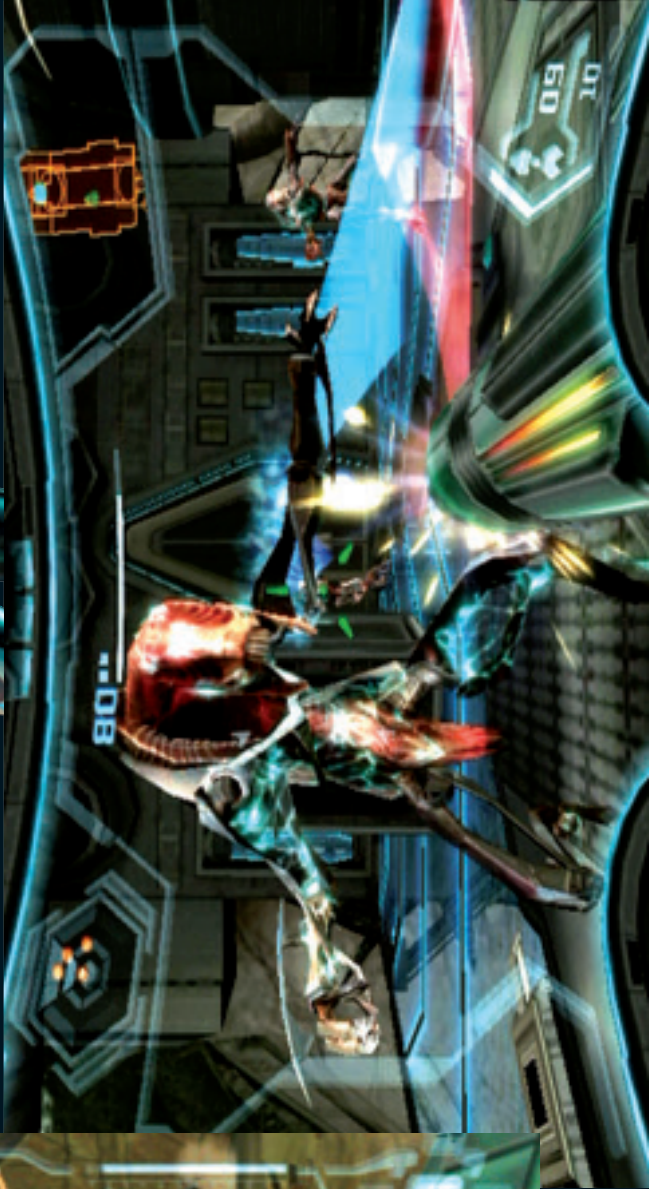
(släpps nästa månad) börjar ryktena redan spridas. Det talas om Metroid Dread, ett spel som nämndes innan E3 2005 men som vi sedan inte fick veta något alls om. Nu är det aktuellt igen, tack vare en liten kommentar som Retro har gjort i Prime 3: "Projekt Dread närmar sig sitt slutförande". Ryktet säger att det isåfall skulle röra sig om ett

tvådimensionellt spel till Nintendo DS, antingen en remake av Metroid 2 eller helt enkelt ett riktigt Metroid 5.

Oavsett vilket kommer Metroid Dread, eller vad det nu blir, att skjutas längst upp på min lista över efterlängtade spel. Så bra kompisar är vi, jag och

Samus.

—Mikael Sundberg



FULL POTT Metroid Prime släpptes till Gamecube 2002 och belönades med betydligt 10/10 av Gamereactor. Recenserade gjorde chefredaktör Petter Hegesvall som ansåg att Petros Studios gjort ett magnifikt jobb med att bibehålla den där speciella Metroid-känslan men samtidigt förnyat konceptet avsevärt.

SEGA RALLY



OUT SEPTEMBER 28TH



PC
DVD
ROM



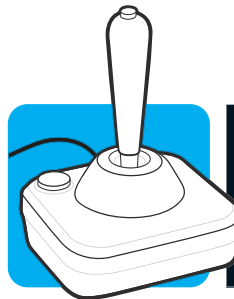
PLAYSTATION 3



© SEGA, SEGA, the SEGA logo and SEGA Rally are either registered trade marks or trade marks of SEGA Corporation. All rights reserved. All trademarks used herein are under license from their respective owners. "PlayStation", "PLAYSTATION", "PS" Family logo and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks are the property of their respective owners.

www.sega-europe.com

RECENSIONER



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...

OBEROENDE, RÄTTVISA SPELTESTER

Läs över 1100 recensioner: www.gamereactor.se



MÅNADENS SNABBASTE

SEGA RALLY

Sega hyllar det mästertliga rally-originaliet med en ljuvligt retrodoftande racingstund

VALKYRIE PROFILE 2 NHL 08 BLAZING ANGELS 2
JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS WORLD IN CONFLICT
FIFA 08 STUNTMAN IGNITION HEAVENLY SWORD



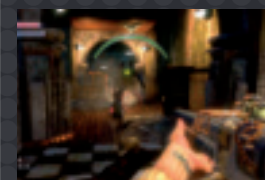
HALO 3 & QUAKE WARS!

På grund av tidsbrist lyckades vi varken få med recensioner av Halo 3 eller Enemy Territory: Quake Wars i det här numret. Dessa recensioner läser du istället på www.gamereactor.se
Halo 3-recensioner kommer att finnas på Gamereactor.se den 23:e september



GAMEREACTOR #49

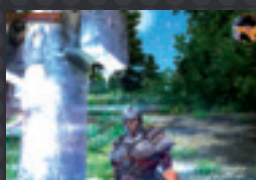
Är du lika butter och sur som Bengt? Isåfall är du också troligtvis väldigt arg och har i din lista även du förträngt förra månadens betyg...



- Bioshock 9/10
- PC/Xbox 360
- Pokémon Diamond & Pearl DS 9/10
- Blue Dragon Xbox 360 8/10
- Elite Beat Agents DS 8/10



- Super Paper Mario 8 8/10
- Wii
- Mario Party 8/10
- Wii
- Mega Man ZX DS 7/10
- Trauma Center: Second Opinion Wii 7/10



- Two Worlds 7/10
- PC/Xbox 360
- Sim City DS DS 5/10
- Shrek the Third Xbox 360 4/10
- Vampire Rain Xbox 360 3/10

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

WWW.GAMEREACTOR.SE Vill du gräva ned dig i Sveriges djupaste och bästa recensionsarkiv med över 1100 recensioner? www.gamereactor.se



SEGA RALLY

Sega har äntligen återvänt till spelhistoriens roligaste rallyskogar och Petter är imponerad...

Plattform PC / PLAYSTATION 3 / XBOX 360 Utvecklare SEGA Utgivare SEGA Premiär 28 SEPTEMBER Antal spelare 1-4 Testad Version PS3 (PAL) / X360 (PAL) Rek. Ålder 3



ORIGINELL LOOK
Sega Rally är supersnyggt, men inte på samma sätt som exempelvis Colin McRae: Dirt som helt klart har en mer realistiskt utseende. Sega Rally är sådär befriande arkadaktigt snyggt, sådär karikatyraktigt snyggt som (nästan) bara Sega kan.

Genre RACING

På det sätt som Sega misshandlat Sonic de sex senaste åren är det svårt att begripa att det skulle finnas någon kompetens kvar inom företaget överhuvudtaget. Men med jämna mellanrum slår Sega till, utanför den sockersöta plattformspaneten där Sonic huserar, men sällan med den där härliga retrodoften.

Doften av gamla saker är oftast ljuv. Det luktar sådär mysigt inbott, aningen unket men ändå inte så mycket att det blir otrevligt. Jag brukar smyga upp på vinden ibland och bara lukta på mina gamla jättelådor proppade med magasinerade retrokonsoler och gamla kultspel. Det nya Sega Rally doftar underbart. Ny plast, nytt grus, men gammal lackfärg, gamla däck och samma gamla ursköna körkänsla Sega Rally är en remake av det gamla originalet på samma gång som det inte är det. Segas nyskapade brittiska Racing Studio har skapat ett tjugotal banor som alla innehåller detaljer, kurvor eller andra mindre omedelbara referenspunkter från banorna i det tolv år gamla Saturn-spelet.

För en inbiten, väderbiten och rallybiten racingröv som undertecknad (som håller Sega Rally-originalet som tidernas absolut främsta racingspel) är detta såklart en underbar mix av



FAKTA

BILAR I MASSOR

Sega Rally: Revo innehåller en hel del klassiska rallybilar. Förutom grupp-bmonster såsom Lancia Delta Integrale, Stratos, Ford Escort RS, Audi S2 och Toyota Celica finns här även nyare WRC-köror som Impreza WRX STi, Evo IX, Citroen Xsara och Golf GTi. Bilarna skiljer sig från varandra på ett lagom sätt, där de fyrhjulsdrivna är enklare att kontrollera och de mindre bilarna mer understyrda...

TIPS

SPELA ÄVEN

Colin McRae: Dirt 3/18 PC/PS3/XBOX 360 Brutalsnyggt, brutalsnabbt och brutalsmiskt arkad-rally som du inte får missa.



URSHÖN BILFYSIK! Bilfysiken och den tillhörande körkänslan i Sega Rally är sladdrig och högst orealistisk, men istället både belönande, responsiv och väldigt underhållande. Precis som fallet var med Outrun 2.

retrodoftande innehåll iklätt en ursnygg ny kostym, utan att för den skull enbart leva på gamla meriter.

Det första som slår mig då jag sätter mig bakom ratten på samma urcoola Lancia Delta HF Integrale som jag gjorde för tolv år sedan, är hur noggranna Sega varit med att återskapa exakt samma mästerliga körkänsla som det första spelet innehöll. Bilarna är sladdriga,

aningen nervösa, hysteriskt överstyrda och går såklart oerhört brett. Det går också sanslöst snabbt, hela tiden. Sega Rally är ett arkadspel på gamla arkadpremissor där allt handlar om reflexer. I direkt jämförelse med exempelvis Colin McRae: Dirt är denna racing bredare, snabbare och betydligt mer orealistisk, trots att Dirt också sorteras som arkad racing.

En annan sak som Sega gjort väldigt bra är



JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

Chefredaktör Hegevall är en aning besviken på Juice Games megapimpade uppföljare

Plattform PC/PSP/PS3/XBOX 360 Utvecklare JUICE GAMES Utgivare THQ Premiär UTE NU Antal spelare 1-4 Testad Version PS3 (PAL) / XBOX 360 (PAL) Rek. Ålder 12

Tugget är jobbigt. Jag hänger inte med. "What app dawg! Holla back up in this matthafakka yo! Yo smoke these beatches neaw playa!" Jag fattar knappt någonting. Känner mig gammal och irriterad. Juiced 2: Hot Import Nights är ett av de tontigaste spelen jag testat på väldigt länge. 1200 gånger mer "pimped out" än det första Juiced.

Juiced 2: Hot Import Nights är utvecklat av ett 30-manna-team bestående av enbart vita, engelska män i 25-35-årsåldern med för korta chinos och rött hår. Därför känns det säkert så himla krystat, konstlat och opassande att hela Juiced 2: Hot Import Nights utvecklats för att kasta spelaren rätt ned i en tungt gangstaspirererad streetrace-miljö.

Detta skulle dock inte vara ett särskilt stort problem om själva racingbiten hade varit precis lika genial som i det första Juiced. Men det är den inte. Tragiskt nog.

Juice Games har nämligen antingen slopat eller helt gjort om alla de delarna som gjorde Juiced så oerhört bra. Respektsystemet är borta, racingkalendern är borta, 402-meters-tävlingarna är borta (hallå?) liksom pink-slip-systemet, (underbara) racingmeckat Angel City och uppvisningsmomentet "Show of" (där man



GRAFIKEN Den grafiska biten i Juiced 2 är inte dålig, men heller inte alls av samma höga standard som exempelvis Test Drive Unlimited eller Project Gotham Racing 3 bjuder på.



1 FAKTA

RACE-BENKE

I början av Juiced 2 får man skräddarsy utseendet på sin karaktär i spelet. Petter startade omedelbart med projekt "Street-race-Benke" som resulterade i en porträttlik Bengt Lemne som sedan dess har spridit skräck på online-gatorna i Juiced 2.

enkelt kunde tjäna snabba pengar och samtidigt lära sig tämja sitt plåtmonster till fullo).

Juiced 2: Hot Import Nights är istället ett ganska blekt försök att blanda Need for Speed: Carbon med Project Gotham Racing 3. Juice Games har gått igenom EA:s och Bizarre Creations två storsäljare med förstörningsglas och ersatt de briljanta spelmomenten nämnda i tidigare stycke med samma innehåll som de senaste Need for Speed-spelen erbjudit.

Bilfysiken känns sladdrig, nervös och enformig. Bilarna saknar tyngd, friktions- och momentum-fysiken är slarvigt utförd och påminner ingenting om den geniala körkänslan i det första spelet.

Juiced 2: Hot Import Nights är i slutändan en

besvikelse, även om det absolut inte är dåligt. Jag dyrkade det första spelet för dess originalitet, bilfysik, upplägg och design, och gråter högljutt åt det faktum att Juice Games hade så dåligt förtroende för sin egen produkt att de denna gången tvingade sig själva att kasta bort allt det som gjorde Juiced så oerhört bra.

_Petter Hegevall

BETYG 6/10

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

MEDIOKERT

- Grymt bra styling-möjligheter, roliga drift-tävlingar
- Sladdrig bilfysik, enformigt upplägg



ETT HELT ANNAT SPEL Juiced 2: Hot Import Nights är något annat än det första spelet, något helt annat. Faktum är att Juice Games och THQ enkelt hade kunnat döpa det här spelet till annat än "Juiced" (varför inte "Hallelujah, holla back dawg?"), och ingen hade reagerat. Jag lovar.

Genre ACTION



BEDRÖVLIGT Singleplayerdelen i Hour of Victory är superusel. Än värre blir det dock om man kastar sig in i spelets multiplayerdel som utan tvekan är den sämsta vi testat här på Gamereactor sedan vi slog varandra med röda jättehammare i skitspelet Whacked! (Xbox).

HOUR OF VICTORY

Välkommen till Midways version av andra världskriget!

Plattform XBOX 360 Utvecklare NFUSION Utgivare MIDWAY Premiär UTE NU Antal spelare 1-16 Testad Version XBOX 360 (PAL) Rek. Ålder 16

Jag trodde faktiskt på Hour of Victory. Jag hade rätt höga förväntningar på det, och var så där lagom glad och munter då jag för första gången startade spelet i redaktionens Xbox 360.

Det tog dock bara ett par minuter innan jag fastslagit att Hour of Victory är uselt förpackat skräp och jag visste därmed att mina följande fem timmar skulle få tortyren i de sibiriska fånglägren att framstå som en urskön picknick i parken. Hour of Victory är döden i spelform.

För det var länge sedan som jag spelade ett så pass ofärdigt och trasigt spel som Hour of Victory är. Midway verkar inte ha förstätt att det inte är särskilt förfäddigt att försöka sälja ett

fullprisspel som innehåller stygga missar som exempelvis att en pansarvagn sjunker genom marken för att sekunden senare dyka upp som en 19 gram lätt studsboll en bit bort och sedan vibrera (frenetiskt) i åtta minuter.

Fult är det också, och låter illa. Usch och fy för Midways ofärdiga krig.

_Petter Hegevall

BETYG 2/10

Grafik 4/10 Ljud 2/10 Spelbarhet 2/10 Hållbarhet 1/10

SKAMMEN ÄR STOR

- Att jag slipper spela mer av denna smörja
- Hundratals eländiga buggar, hemskt ljud, urkorkade flender

WORLD IN CONFLICT

Vad hade hänt om kalla kriget plötsligt hade blivit börjat koka i slutet av 80-talet?

Plattform PC Utvecklare MASSIVE ENTERTAINMENT Utgivare VIVENDI Premiär 21 SEPTEMBER Antal spelare 1-16 Testad Version PC (GULD) Rek. Ålder 16

Genre STRATEGI

VI ❤️ DIG
ÄLSKVÄRT SPEL



STRIDSVAGNAR

Beroende på vilken typ av enhet man väljer att använda sig av kan lätt avgöra kampen, stridsvagn är inte alltid bäst med andra ord.



HUNGLIGA ELDSTRIDER Att strategiskt placera artillerield på fiendepositioner är ett otroligt effektivt sätt att förvandla fienden till smulor.

Aret är 1989 och det kalla kriget var ganska kallt och tråkigt. Sovjet tyckte dock att det var lite för kallt, och bestämde sig för att hetta upp saker och ting genom att ta över Västeuropa. Det kunde ha gått bättre, men Ivan och hans kompisar är inte de som surar och ger upp i första taget.

Istället proppar de ner en massa soldater, stridsvagnar och helikoptrar i ett antal civila fraktfartyg och beger sig mot den amerikanska västkusten. USA har stora delar av sina styrkor i Europa tack vare kriget där, så de reserver och nationalgardet som lämnats kvar som försvar blir en munbit för Sovjet. Seattle faller, och nu utkämpas ett krig mot Sovjet på amerikansk



FAKTA

KUNGKAMERA

World in Conflict har en riktigt bra kamera, och det går att zooma in och ut nästan hur mycket man vill. Man kan se striderna på avstånd och få en bättre överblick, eller så kan man gå in så när att man kan se veckan på soldaternas kläder.

SVENSKA STOLTTHETER Utvecklarna bakom World in Conflict heter Massive Entertainment, sitter i Malmö, och är en av våra bästa svenska utvecklare. Tidigare har de gjort bland annat Ground Control och Ground Control II.

mark, med reserver och krigströtta soldater hemflugna från Europa. Har du spelat Ground Control känner du igen konceptet. Inget basbyggnade, inga resurser man ska gräva fram ur marken, utan renodlad strategi utan krångel. Man blir tilldelad en summa resurspoäng att spendera på helikoptrar, stridsvagnar, infanteri och annat krigsmateriel. Sedan får man hushålla med det man har och anpassa sin strategi efter sina resurser. Striderna utkämpas på såväl Seattles gator, i förortsidyller, franska slumriga småbyar och på sovjetisk mark. Striderna är alltid intensiva och explosiva. Skrot, rök och splittror fyller konstant skärmen när strid utbryter.

Självklart handlar det ofta om en pappersax-sten-princip som betyder att en typ av enheter är väldigt starka mot vissa enheter, men snudd på hopplösa mot andra. Soldater med raketgevär kan förvandla en stridsvagn till ett rykande pansarskal på sekunder, men i strid mot vanligt infanteri har de ganska lite att hämta i en jämn strid. Som assistans kan man även kalla in napalm, flygräder, klusterbomber,

artilleri i olika storlekar och annat kul som kan förvandla en krigszon till aska på en halvminut. Hur mycket man har att göra är dock World in Conflict alltid föredömligt enkelt att kontrollera, och man har alltid full kontroll över allt som händer.

Grafiskt är World in Conflict en riktig pärla med fantastiska effekter och härligt detaljerade miljöer, enheter och byggnader. Personligen tappar jag ibland hakan när jag ser hur snyggt spelet är i rörelse. Handlingen är överraskande bra och snyggt berättad. World in Conflict smäller sina konkurrenter på fingrarna, och det enda jag egentligen har att klaga på, är att solokampanjen känns lite väl regisserat stiel och att den tar slut för snabbt.

Jesper Karlsson

BETYG 9/10

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

FANTASTISKT!

Högt tempo, enkelt upplägg, supersnygg grafik
Lite väl kort



HEAVENLY SWORD

Jonas har försvarat det himmelska svärdet mot en tjockis, 1000 hejdukar och en ilsken diktator

Plattform **PLAYSTATION 3** Utvecklare **NINJA THEORY** Utgivare **SONY** Premiär **26 SEPTEMBER** Antal spelare **1** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **16**

Genre **ACTION**



FLERA DELAR

Enligt Ninja Theory är storyn till Heavenly Sword 2 redan klar och om spelen säljer bra planerar man att göra en trilogi. Räkna med att se mer av Nariko i framtiden, alltså.

TIPS

SPELA ÄVEN

Ninja Gaiden Sigma 7/18
PLAYSTATION 3
Supersmidig ninjaaaction med häftiga bossfigurer.



FAKTA

FINA ANSIKTEN

Weta-studion som är ansvarig för specialeffekterna ibland annat Sagan om ringen-filmen har även gjort alla ansikten i Heavenly Sword. Genom den absolut senaste motion capture-tekniken har man därför lyckats få till ansikten som är långt mer levande och uttrycksfulla än i något tidigare spel. Ett ansikte i Heavenly Sword består av fler polygoner än vad som användes för att göra King Kongs ansikte levande i Peter Jacksons nyinspelning som kom härom året.

Efter närmare fyra års utveckling är det äntligen dags för världens coolaste rödhätta att sparka stjärt till Playstation 3. Huvudpersonen Nariko är väktare till ett svärd som sägs ge bäraren oerhörd makt, något som självklart attraherar onda gamla medeltida despoter som kung Bohan och hans färggranna anhang.

Heavenly Sword kan enklast beskrivas som God of War förlagt till en läcker fantasyvariant av Kina, eller Ninja Gaiden med en stekhet vixen som svärdsvingande superhjälte. Enorma tempel uppe på höga berg, massor av buddha-statyer, rangliga träbroar och fenomenalt mycket slagsmål serveras om vartannat. Allt läckert förpackat med vrålsnygg grafik som, sånär som på aningen instabil bilduppdatering, är den bästa hittills till Playstation 3.

För att bryta av och ge Heavenly Sword mer variation får man mellan varven spela som Narikos bästa vän, den minst sagt speciella Kai. Kai har ett skjutvapen och bistår därför med att skjuta ned annalkande lönnmördare eller med att slå ut fiendens prickskyttar.

Tack vare allt sådant känns Heavenly Sword hela tiden ytterst varierat. Vilket behövs med tanke på att det som sagt är väldigt mycket slagsmål. För den som vill finns många kombinationer och specialattacker att lära sig, vilket är till hjälp i de allra största striderna.



SVENSKA? Heavenly Sword använder det större lagringsutrymme på Blu-Ray-skivan till dialog på allsköns olika språk. Till exempel kan man få höra Nariko tala finska, portugisiska eller om man så vill, svenska.

Rent generellt går det dock bra att spela även som glad amatör eftersom svårighetsgraden är lågt ställd med mycket extra energi längs banorna.

Heavenly Sword är annars välgjort nästan rakt igenom, även om det inte riktigt når upp till God of War och Ninja Gaiden, och underhåller hela tiden. Inte minst tack vare designen, det höga tempot, de snygga striderna och den oväntat starka historien. Men! Underbart är kort för Ninja Theory och redan efter lite mindre än fem timmar är Heavenly Sword dessvärre slut. Då har jag ändå utforskat allt och gjort om vissa uppdrag.

Fem timmar är såklart alldeles för kort för ett spel av den här typen och när eftertexterna rullar känner jag mig trots allt lite besviken. För jag hade roligt i Narikos sällskap och hade verkligen inte sagt nej till att få dräpa ett par tusen fiender till.

_Jonas Mäki

REY 7/10

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

VACKRA STRIDER

Varierat, läcker design, grymma bossar, mängder av attacker
Alldeles för kort, lite för enkelt



VALKYRIE PROFILE: SILMERIA

Det är bäst att inte väcka den valkyria som sover...

Plattform PS2 Utvecklare TRI-ACE Utgivare SQUARE ENIX Premiär UTE NU Antal spelare 1
Testad Version PAL Rek. Ålder 16

Vissa spel längtar man ända in i själen att få en fortsättning på. Det var sju år sedan Valkyrie Profile grep tag i mig, och sedan dess har jag längtat efter mer. Ibland är det skönt att man kan få det man önskar sig, och för mig rör det sig om Valkyrie Profile: Silmeria.

Valkyrie Profile: Silmeria utspelar sig ett par hundra år innan sin föregångare. Du träder in i rollen som prinsessan Alicia av Dipan, som vid födseln fick gudomligt besök. Alicias kropp agerar nämligen värd åt den bannlysta valkyrian Silmeria, som fick ett straff av gudarnas överhuvud Oden. Straffet var att ligga sovande i en mänsklig kropp tills hon skulle komma att behövas. Silmeria är mer viljestark än vad Oden anat och vaknar inuti den späda prinsessan, något som leder till komplikationer för de båda trångbudda själarna.

Mycket tid i Valkyrie Profile: Silmeria spenderas på att samla på sig kämpar av alla de slag. Dessvärre är krigarsamlandet i

Silmeria sämre än i sin föregångare. Slagsmålen är nu tredimensionella, och du kan dela upp din grupp i två för strategiska manövrer. Att man nu kan förgöra en hel grupp monster genom att döda den som benämns som ledare är också ett nytt påhitt.

Grafiken är enastående vacker, och jag har kommit på mig själv att gapa av fascination flera gånger. Vackert ljus och massvis av detaljer gör att Valkyrie Profile: Silmeria är ett av de absolut snyggaste spelen som finns till Playstation 2.

Valkyrie Profile: Silmeria är en trevlig uppföljare till ett av mina favoritspel med välgjord handling och urläcker grafik.

—Sophie Warnie de Humelghem

BETYG 7/10

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

UACKER SAGA

Underbar grafik, spännande handling, mycket pussel
Ibland för svårt, dåligt röstskådespeleri

Genre RÖLLSPEL



BEKANTA Några karaktärer som vi känner igen från det första spelet återfinns i Silmeria. Den barske krigaren Amgrim finns att ragga upp, och även den skumme magikern Lezard Valeth finns med.

THE SHIELD: THE GAME

Robocop får lov att se upp!

Plattform PC / PS2 Utvecklare POINT OF VIEW
Utgivare EMPIRE Premiär UTE NU Antal spelare 1
Testad Version PAL Rek. Ålder 16



Genre SHRÄP

Historiens hårdaste och mest brutala polisserie har nu blivit spel. Och spelet är förmodligen ett av de tre sämsta jag testat i hela mitt liv. Tyvärr.

Det finns faktiskt ingenting positivt med The Shield: The Game. Inte ett dyft. Det är urkorkat upplagt, extremt superfult, låter bedrövligt illa och är ofärdigt på så många ställen att det svider i hjärnan, som bara den. Stor varning utfärdad... med andra ord.

—Petter Engelin

BETYG 1/10

Grafik 3/10 Ljud 1/10 Spelbarhet 1/10 Hållbarhet 1/10

SPYA I SPELFORM

Titelmelodin från TV-serien är intakt
Superusel spelkontroll, idiotiskt upplägg, ful grafik

NHL 08

EA:s bästa hockeyspel på många år är här och Benke är i extas...

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare EA Utgivare EA Premiär 27 SEPTEMBER Antal spelare 1-6 Testad Version XBOX 360 (PAL) Rek. Ålder 16



Förra året tog EA många djärva steg med NHL 07 till Xbox 360. De skrotade det väl beprövade kontrollupplägget för nya skillstick där nästan alla funktioner utfördes med de två analoga spakarna. Nu har skillstick utvecklats vidare och resultatet imponerar.

Det brukar ofta vara så att den första utgåvan av ett sportspel som inför något nytt inte når hela vägen fram. Vissa delar av spelet blir obalanserat och i iveren att förändra glöms vissa delar av det som gjorde de tidigare spelen populära bort. Mönstret återupprepas även i fallet NHL 07. Den artificiella intelligensen, som jag upplevde som det största problemet med fjolårets spel är kraftigt förbättrat. Det går numera även att ställa in hur pass mycket du vill att datorn ska anpassa sig och lära sig av ditt

eget spel. Gillar du exempelvis att servera upp mackor för direktskott i slottet så kommer datorn att börja skära av passningsvägarna.

En nyhet som känns som ett tveeggat svärd är att mycket fokus nu lagts på styrningar framför målet. Du kan skjuta slagskott för styrning (sikta på en medspelare istället för målet) och spelarna framför målet försöker automatiskt styra in pucken. Men när det blir mål på en styrning känns det inte riktigt som man har förtjänat det. Det är också trevligt att det numera faktiskt lönar sig att etablera powerplay-spel i offensiv zon. Däremot finns det nog många med mig som anser att den gamla skolans hockey är roligare i spelform, massor av närmkamper och snabbt spel från kortsarg till kortsarg. I NHL 08 är hockeyn mer avvaktande av definitivt mer taktiskt.

NHL 08 är dock inte bara spelmässigt bättre än fjolårets spel. Det är även vansinnigt snyggt och animationerna håller toppklass. Utöver NHL-lagen så finns här även samtliga lag från Elitserien, finska ligan och AHL.

—Bengt Lemne

BETYG 8/10

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

HOCKEYFEBER!

Gryn grafik, härlig spelkänsla, välgjort dynasty-läge
Tjattiga kommentatorer, något lågt tempo



FAKTA

ANAHEIM RULES

I somras blev Anaheim Ducks för första gången Stanley Cup-mästare efter 4-1 i matcher mot Ottawa Senators. Underbarnet Sidney Crosby utsågs efter säsongen till ligans mest värdefulle spelare och plockade hela 120 poäng på 79 matcher i grundserien. Bäste svensk blev Ottawas Daniel Alfredsson.



Genre ACTION



BLAZING ANGELS 2: SECRET MISSIONS OF WWII

Sophie har loopat sig till framgång i sitt pimpade plan...

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare UBISOFT Utgivare UBISOFT Premiär 21 SEPTEMBER Antal spelare 1-6 Testad Version XBOX 360 (PAL) Rek. Ålder 12

Blazing Angels var ett trevligt tillskott till alla flygplanstörstande konsol-ägare. Att bomba fiendeskepp till havs och visa tyskarna var skåpet skulle stå var en frihet i sig när man med lätthet manövrerade sitt ärtiga stridsplan i andra världskrigets härjade luftrum.

I Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII träder du in i rollen som Robinson, en gammal stridspilot och tillika krigsveteran. Under spelets gång minns han sina äventyr som ledare för den hemliga attackgruppen Operation Wildcard, äventyr som du får chansen att uppleva.

Blazing Angels 2 är precis som föregångaren uppdragsbaserat och tar dig som spelare till flera exotiska platser som Burma, Röda Torget och Himalaya. Uppdragen är inte så varierade som jag skulle önska, men Ubisoft har lagt in flitiga flygplansbyten och chansen att släppa bomber över broar eller manövrera vapentorn som omväxling.

Flerspelarläget är hetsigt och fungerar faktiskt över förväntan. 16 spelare kan spela antingen med eller mot varandra i flera typer av lägen, som att fånga flaggan eller slåss mot varandra över platser som återfinns i kampanjläget.

Blazing Angels 2 är snäppet bättre än sin föregångare, men innehåller en del minuspunkter som hindrar spelet från att nå de riktigt höga betygen. Fortfarande är uppdragen repetitiva och spelkontrollen känns inte riktigt polerad. Men detta vägs upp av bra flerspelarlägen, möjligheten att pimpa flygplanen till mastiga mördarmaskiner, och ett bättre system för att få achievements.

—Sophie Warnie de Humelghem

BETYG 7/10

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

KRIG I LUFTEN

- Actionfyllt, utmanande, bra multiplayerläge, innehållsrikt
- Repetitivt, oprecis spelkontroll

STUNTMAN: IGNITION

Jonas "daredevil" Mäki har kört ljusbruna militärjeepar utför branta stup och fått betalt för det...

Plattform PS2/PS3/XBOX 360 Utvecklare PARADIGM Utgivare THQ Premiär UTE NU Antal spelare 1-8 Rek. Ålder 16



Genre RACING

URSKÖN BILFYSIK Oavsett om man rammar flygande helikoptrar, kör över motorcyklister eller frontalkrockar med lastbilar fullproppade med nitroglycerin, beter sig din kärra exakt som man förväntar sig i Stuntman: Ignition. Bilmarna är tunga, vridstarka och alltid sugna på handbromsleddar...

Gasen i botten mot ladan där borta, där gör du en 180-graderssväng, accelererar och kör upp på hoppet och flyger in genom fönsterrutan på kontoret på husets andra våning. Missa inte de explosiva tunnorna på vägen dit som jag vill att du skjuter en varsin missil på. Sedan kör du rakt igenom huset (som kommer att explodera när du är inuti) till andra änden av huset där du kraschar genom rutan och rammar helikoptern som skjuter mot dig. Uppfattat?"

Så kan arbetsbeskrivningen låta under en helt vanlig dag om man jobbar som Stuntman. Åtminstone om man får tro Stuntman: Ignition där ovanstående exempel hör till de mildare uppdragen man måste utföra om man vill ha

någon lön. Det knucklas plåt överallt, man åker under körande lastbilar med platta sportbilar och det blir race med svävare liksom groteska hopp med bepansrade militärfordon.

Det går fort att fastna för det vanebildande upplägget i Stuntman: Ignition. Varje bana får en snabb genomgång och sedan gäller det att utföra allt så bra som möjligt. Fem missar från planen och man får börja om. Och det händer ofta. Utmaningen är väl tilltagen, inte minst om man vill klara det hela utan en enda miss. Skulle man å andra sidan faktiskt lyckas med detta finns en utmärkt videofunktion som låter dig spara dina bästa eller dina vansinnigaste åk för att dela med dig av till andra.

Själva bilkörandet är såklart stommen av

Stuntman: Ignition. De som är vana vid moderna racingspel kommer uppleva det som aningen primitivt eftersom allt är förenklat så långt det går. Det handlar aldrig om annat än fullt ös och att dra i handbromsen vid rätt tillfälle alternativt köra ännu snabbare med turbo när det krävs.

Denna avsaknad av speldjup gör att man sällan orkar med några längre sessioner. Stuntman: Ignition är intensivt och häftigt, men trots nya filmscenarioer att utföra stuntsen i är det i grunden mer av samma hela tiden. Istället blir det ett spel man plockar upp när lusten faller på för några hårda omgångar dödsföraktande stunts.

Stuntman: Ignition är en härlig lekstuga som kombinerar våghalsig bilkörning, humor och stora explosioner i ett och samma spel. En större variation på uppdragen hade visserligen varit önskvärd, men det är fortfarande ett riktigt kul spel som kommer framkalla många gapskratt och häftiga adrenalinruscher.

—Jonas Mäki



FAKTA

SEXFILMER

Katastrofer i Aftershock (bilden) och polisthrilleren Over-drive är två av de filmscenarioer som finns tillgängliga i Stuntman: Ignition. Totalt sett finns sex olika filmer med sex uppdrag i vardera, var och en med tydlig parodiering av ett känt filmtema.

BETYG 7/10

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

STUNTSKIDJ

- Smarta uppdrag, actionfyllt, supersnygg presentation
- Bitvis otidlig uppdragsbeskrivning, variationsfattigt

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

Döden kommer från luften i EA:s senaste Medal of Honor-spel...

Plattform PC/PLAYSTATION 3/XBOX 360 Utvecklare EA Utgivare EA Premiär UTE NU Antal spelare 1-32 Testad Version PC (GULD) Rek. Ålder 16

Haka fast linan och vänta på grönt ljus. Hoppa. Kontrasten mellan det adrenalinstinna lugnet av att glida ner genom luften står i stark kontrast mot det helvetesinferno som utspelar sig på marken nedanför. Välkommen till 82nd Airborne, fallskärmstrupperna.

Det var Medal of Honor som på riktigt drog igång världskrigstrenden med Allied Assault. På sista tiden har det dock varit Call of Duty som varit den vassare av de två serierna. Medal of Honor har reducerats till en filmlicenslåg nivå där det varit viktigare att tjäna pengar på namnet än att producera ett bra spel. Jag hade låga förväntningar även den här gången, men Medal of Honor: Airborne visade sig vara ett riktigt bra spel, som till och med bjuder på en del friska nyheter.

Man spelar rollen som menige Boyd Travers, en ung gröngöling som precis överlevt sina första träningshopp. En genomgång av det aktuella uppdraget ges. Hoppa. Skjuter, spränger och springer. Sen börjar det om igen. Det finns inte tillstymmelse till karaktärsutveckling eller gripande historia om ära, kamratskap och allt det vanliga tjetat. Nej, det är i själva spelupplägget som nyheterna sitter. En är själva fallskärms-hoppandet, en annan är det faktum att banorna inte alls är linjära och inrutade som i exempelvis Call of Duty 3. Nej, de består av områden med olika deluppdrag som man utför i den ordningen man själv önskar. Var du väljer att landa med fallskärmen styr också hur uppdraget kommer att se ut.

Att man kan utföra uppdragen i Airborne i den ordning man själv önskar ger ett välkommet avbrott från de annars så uppstyltade linjära spelupplevelserna jag upplevt i den här typen av spel. Positivt är även systemet för att



JOHN DOE I Call of Duty-spelen har man gjort en stor grej av att man ser namnen på alla de soldaterna man slåss tillsammans med. I Medal of Honor: Airborne finns inget sådant alls. Banorna fylls istället med anonyma, grön-beiga fallskärmsoldater.



FAKTA

FALLSKÄRMSDÖD

82-andra infanteridivisionen bildades så tidigt som 1917, men det var först den 15 augusti 1942 som fallskärmarna kom in i bilden. Divisionens fick sitt luftburna elddop den 13 september 1943 då man deltog i anfallet mot Sicilien i början av den allierade offensiven mot Nazityskland.

TIPS

SPELA ÄVEN

Call of Duty 3

3/18 XBOX 360

Intensivt, explosivt och väldigt väldigt snyggt. Call of Duty 3 regerar!

uppdatera sina vapen, ett smart uttänkt och finurligt konstruerat sätt att skapa mer speldjup.

På minuskontot finns den, ibland frustrerande dåliga vapenprecisionen och den relativt korta speltiden. Jag tycker även att det mer fria spelupplägget tenderar att förta en del av det hektiska tempot som subgenren vanligtvis är känd för.

Medal of Honor: Airborne är i övrigt en trevlig upplevelse som erbjuder tillräckligt mycket nytt godis till en annars rätt dammig genre. Visst finns det skamfläckar, men inga så stora så att jag inte kan rekommendera alla krigstökiga fallskärmsshoppare att kika närmare på Medal of Honor: Airborne.

_Martin Forsslund

BETYG 7/10

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

STABILT KRIG

Intressant upplägg, snygg grafik, stora spelmiljöer

Dålig vapenprecision, lite väl kort



VAPENFIX! Genom att skjuta fiender i kombinationer, till exempel tre inom en kort tid, ökar man på sin vapenmätare. När mätaren är full får man en utmärkelse och en vapenuppdatering. Alla vapen i spelet kan uppdateras på det här sättet och det kan handla om allt från större magasin till kikarsikten och snabbare avtryckare. Detta är ett mycket lyckat moment som enkelt skapar mer speldjup och belönar spelaren på samma gång.

LOKI

Martin har lidit sig igenom ett dåligt Diablo-plagiat...

Plattform PC Utvecklare CYANIDE STUDIOS Utgivare FOCUS HOME INTERACTIVE Premiär UTE NU Antal spelare 2-8 Testad Version GULD Rek. Ålder 16

Genre ROLLSPEL



KRIGARE Stora killar ska ha stora yxor. I Loki är det främst de överdimensionerade vapnen och blodpölar som är behållningen. Sådana spel ska man hålla sig ifrån.

Många är kallade, få är utvalda. Försöken att skapa ett nytt Diablo har varit otaliga. Ett riktigt lyckat sådant är det inte allt för gamla Titan Quest (8/10 i Gamereactor #38). Cyanide Studios Loki är tyvärr ett exempel på när försöket misslyckas.

Actionrollspel rakt av. Direkt från grundmallen. Överdimensionerade krigare eller smäckra magiker, det är bara att välja. Beroende på vilken klass man väljer så startar spelet på helt olika sätt. Vikingen är ju en taterad jätte med en stor yxa och spelet startar i hans fall i ett snötäckt nordland. Egyptiern är magiker och hans resa startar istället bland Egyptens mystik och mysterier. Den här skillnaden mellan de olika karaktärsklasserna är spelets största behållning. Även om systemet ger den stelaste karaktärsutvecklingen på mycket länge så ger det möjlighet till omväxlande omspel, om man nu verkligen vill spela om Loki det vill säga.

Spelets grafik är under standard. Karaktärer och miljöer är fantasilösa och stela. Speciellt retar jag mig på inomhusmiljöerna och designvalet som gör att kameran bara ser genom ytterväggen i en liten snäv liten cirkel runt spelaren. Oerhört pantat och mycket frustrerande.

Spelet laddar mycket. Mellan varje del av banan ska det laddas nytt. Delarna är mycket små så det vill till att gilla laddningsbilder. På varje bana ser man hela tiden alla fiender i den lilla minikartan. Praktiskt, men inte så spännande. Dör man så förflyttas man tillbaka till den senaste laddningspunkten, vilken aldrig är långt borta.

Spelets ljusa sidor är ett helt okej flerspelarläge och möjligheterna till omspel med någon av äventyrets andra spelarklasser. Gillar du den här typen av spel är Titan Quest, eller expansionen Titan Quest: Immortal Throne, ett mycket bättre val.

_Martin Forsslund

BETYG 4/10

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

BESVIKELSE

Omväxlande karaktärer, massor med blod

Ful grafik, osmidig spelkontroll, extremt fantasilöst



FIFA 08

EA närmar sig det vackra spelet och har fler licenser i årets upplaga än någonsin tidigare

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare EA Utgivare EA Premiär 26 SEPTEMBER Antal spelare 1-32 (XBOX LIVE) Testad Version XBOX 360 (PAL) Rek. Ålder 16

Genre SPORT



SE UPP KONAMI!
Fifa 08 skickar en tydlig signal till Konami; det gäller att skärpa sig om Pro Evo Soccer ska behålla sin plats på fotbollstronen. Tyvärr släpps Konamis spel något senare än Fifa 08 så den recensionen får ni vänta på tills nästa nummer.

TIPS
SPELA ÄVEN
Football Manager 2007
5/10 PC
För alla riktigt lata och bekväma fotbollsfans...



FAKTA
NYA LICENSER
I årets version av Fifa finns 620 licensierade lag, 30 ligor och över 15000 riktiga spelare som återgivits mer eller mindre porträttlikt. Utöver de stora engelska, italienska och spanska ligorna med underdivisioner finns även allsvenskan, danska, norska, koreanska, polska och australienska ligan med i spelet. I Fifa Interactive Leagues tävlar fans av olika klubbar mot varandra under ligasäsongen för att se vilken klubb fans som är bäst på spelet – ett spilläge som enbart fanns i PS2-versionen ifjol.

En sulfint av Ronaldinho, en överstegare av Messi, ett inlägg från Beckham och en djupledslöpning av Kaka. Fotboll är det vackra spelet och EA hoppas med årets upplaga av Fifa komma närmare grässtrån och klacksparkar än någonsin tidigare.

Det var länge sedan EA hade det bästa fotbollsspelet (någon gång på 90-talet om jag inte missminner mig), men ifjol var Xbox 360-versionen riktigt bra samtidigt som Konami slarvade med Pro Evolution Soccer. Med den stabila grunden från Fifa 07 har EA gått vidare och mångdubblat innehållet till årets upplaga. Det betyder fullt licensierade lag från hela 30 ligor, ett nytt spilläge kallat "Be a pro", ett matigt onlineläge och möjligheten att skapa egna turneringar. Lägg därtill det välgjorda manager-läget och frågan är om inte Fifa 08 är det sportspel som bjuder på mest innehåll genom alla tider. Ett mastodontarbete för en recensent med andra ord.

Rent spelmässigt har det mesta förfinats och balanserats sedan sist. Det saknas fortfarande en del i medspelarnas artificiella intelligens men bollfysiken och animationerna ligger på en oväntat hög nivå. Jag har redan nämnt spilläget "Be a pro" ett par gånger och här får man spela hela matchen som en spelare på en bestämd position (dock ej målvakt). Det gäller att utföra sina uppgifter på ett bra sätt



VAR ETT PROFFS I det nya spilläget "Be a pro" får du testa på att spela som en spelare genom hela matchen. Det finns indikatorer som visar om du är för långt från idealpositionen och du kan ropa efter passningar, understöd och djupledsbollar.

och på så vis höja sitt matchbetyg, men några egentliga morötter finns inte och precis som det står i menyn känns det mest som träning för onlineläget där man kan mötas fem spelare i varje lag.

Målet för EA är naturligtvis att man så småningom kan spela 11 mot 11 online, men ännu är man inte där. Kameravinkeln som man helst bör använda i "Be a pro"-läget (då övriga kameravinklar enbart följer bollen och inte din spelare) är jag heller inte så förtjust i. Jag hade gärna sett ett "Be a pro"-läge där man fått kämpa sig fram som ung talang, fördela erfarenhetspoäng och försöka ta sig till bättre och bättre klubbar. Men å andra sidan finns redan ett fylligt och välgjort karriärläge i spelet

i form av managerdelen. Det är svårt att inte gilla det smörgåsbord som erbjuds i Fifa 08. Grafiken är strålande och presentationen håller högsta klass. Visserligen bjuds det inte samma variation i spelet som jag skämts bort med i Pro Evolution-serien, men Fifa 08 är ett strålande spel som kommer att göra varje fotbollsfanatiker nöjd.

Bengt Lemne



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

- + Snygg grafik, massor av innehåll, förbättrad spelkänsla
- Bristande artificiell intelligens, saknar Pro Evolution-djupet



ASFALTEN ÄR DIN MÅLARDUK.



ARTISTERI PÅ HÖGSTA NIVÅ, DET ÄR DET SOM VINNAR RACEN. HETSA UPP PUBLIKEN GENOM ATT GÖRA HALSBRYTANDE MANÖVRAR SOM "POWERSLIDES", "DRIFTS" OCH "SLINGSHOTS" I HÖGSTA MÖJLIGA HASTIGHET. VARJE MANÖVER DU GÖR LÄMNAR SPÅR EFTER SIG. PÅ BANAN OCH I DE ANDRA FÖRARNAS BRÄCKLIGA EGON. XBOX.COM/PGR4

PGR4
PROJECT GOTHAM RACING™

Microsoft
game studios



© 2007 Microsoft Corporation. Alla rättigheter reserverade. Microsoft, Microsoft Game Studios logotyp, PGR, Project Gotham Racing, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE och Xbox LIVE logotyperna är varumärken för Microsoft-gruppens företag.

Jump in.

 **XBOX 360** LIVE



MARIO KART 64

Småsure Love Bolin förklarar varför han aldrig riktigt fattade storheten med Mario Kart 64

Plattform **NINTENDO 64** Utvecklare **NINTENDO** Utgivare **NINTENDO** Släpptes **1997**

1 1997 hände något som nästan gick mig helt förbi. Mario Kart överfördes likt många andra av Nintendos populära spelserier till Nintendo 64. Och en hel spelvärld älskade det. För plötsligt kunde man njuta av ett välplacerat skal i 3D.

Dessutom kunde man spela fyra spelare på samma gång. Självt var jag vid tillfället intresserad av allt annat än spel.

Grafiken i Mario Kart 64 rörde sig ungefär som en flundra som gör sina sista dödsryck

När jag ibland vistades i ett rum där en svettig flerspelarsession i Mario Kart 64 utspelades nöjde jag mig med att slänga en slö blick och bestämt proklamera att det var bättre förr. Det var det naturligtvis inte, det är det mycket sällan.

Några år senare hade mitt spelintresse kommit igång på riktigt och jag bestämde mig för att ge Mario Kart en chans. Under min egen TV stod en Dreamcast och jag hade redan skämts bort med läckert skarpa spel som rörde

sig smidigt som delfinen Ecco. När Nintendomaskinen hemma hos min vän slogs på kunde jag inte tro mina ögon. Mario Kart 64 hade texturer som havregrynsgröt. Dessutom rörde sig allting ungefär som en flundra som gör sina sista dödsryck. Skärmmupdateringen var fullständigt vidrig och jag fick kisa för att se vad det egentligen var som dök upp framför mig. Spelets släpp måste ha

föregåtts av en kollektiv hjärntvätt, minns jag att jag tänkte. Vem spelar det här tramset frivilligt? Var är magin alla talar om?

Ytterligare några år passerar, Dreamcast glöms bort och Nintendo följer upp sin fula svarta med sin snygga lila. Mario Kart får en chans till, både av Nintendo och av mig. En hel spelvärld är upptagen med att diskutera huruvida två spelare per kart är en lysande idé eller inte. Alla missar huvudpoängen: en underbar

spelidé har plötsligt blivit njutbar att spela, eftersom grafik och skärmmupdatering kommit ifatt. Och jag spelar. Massor. Men när jag vill ha mänskligt motstånd märker jag en underlig tendens bland mina vänner. De talar uteslutande om Mario Kart 64 fastän vi spelar Mario Kart: Double Dash.

Jag laddade faktiskt precis ned Mario Kart 64 från Virtual Console för att ge det

en sista chans, för att försöka förstå varför Mario Kart 64 är det näst mest sålda till Nintendo 64. Och visst, kanske kan jag någonstans hitta lite av den där magin som alla talade om, det är naturligtvis ett väldigt bra spel i grunden och många av banorna regerar. Men jag får fortfarande kisa tills ögonen tåras för att kunna urskilja det.

_Love Bolin



MASSA KOMPISAR
Spelarna valde mellan åtta olika karaktärer. Mario, Luigi, Peach, Donkey Kong, Wario Yoshi, Bowser, och den coolaste av alla: Toad. Ett ganska välbalanserat gäng som skiljde sig åt i fråga om acceleration och tyngd.



MEDAL OF HONOR
AIRBORNE™

HJÄLTAR HOPPAR FIENDER FALLER

Vårt krig börjar här.
Helvetet under leder
oss olika vägar.

Mitt i allt kaos måste vi
fatta snabba beslut.

Klocktornet på kyrkan?

Taket på rådhuset?

Mitt bland fienden?

Vi avgör vårt eget öde.

Första steget betyder allt.

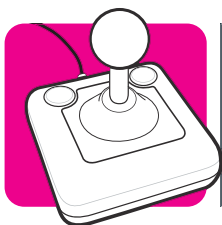
moh.ea.com
www.electronicarts.se



PLAYSTATION 3
Coming Soon



TOPPEN



LITA PÅ VÅRA LISTOR

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

FÄRSKA TOPPLISTOR FRÅN SPELVÄRLDEN

Försäljningslistor varje vecka: www.gamereactor.se

REDAKTIONEN

Månadens mest älskade...

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



SEGA RALLY PLAYSTATION 3

Det finns inte mycket i spelväg som slår klassisk hundradelsjakt i ett riktigt bra arkadracingspel. Nya Sega Rally fångar original-mästarverkets känsla perfekt och under den gångna månaden har hela redaktionen (inklusive Bengt och Love som annars menar att man ska åka kommunalt istället för bil) tävlat under ryslig prestige om de bästa varvtiderna.



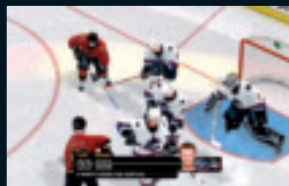
FATAL FURY SPECIAL XBOX 360

Vårt självutnämnda slagsmålorakel Mikael Sundberg har i åratals skrutit om hur överlägsen han är i Fatal Fury. Men när Fatal Fury Special anlände till Xbox Live Arcade tycktes han dock ha glömt allt, och istället slogs Petter och Jonas om mästariteln, medan Mikael skyllde sin oförmåga på slitna handkontroller.



WAVE RACE 64 WII

Ända sedan Wave Race 64 släpptes till Virtual Console har Petter okuperat redaktionens Wii. Där har han tuktat havets vågor med David Haasselhunk-inspirerade Kawasaki-åkaren Dave Mariner medan han föreläst för övriga redaktionen om spelets överlägsna vattenfysik som än idag inte överträffats.



NHL 08 PLAYSTATION 3

Efter några tveksamma år har EA hittat vinnarmotellen igen med en riktigt njutbar NHL-simulator. Redaktionens spelrum har haft en från stank av svettig suspensor efter flertalet tuffa hockeyturer där en olidligt dryg Bengt Lemne förnedrat alla andra i match efter match.



SVERIGE TOPP 20

- 1:0 BIOSHOCK
Format XBOX 360 Gamereactors betyg 9/10
- 2:0 BIOSHOCK
Format PC Gamereactors betyg 9/10
- 3:0 WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE
Format PC Gamereactors betyg 9/10
- 4:0 WORLD OF WARCRAFT
Format PC Gamereactors betyg 9/10
- 5:0 COUNTER-STRIKE 1: ANTHOLOGY
Format PC Gamereactors betyg 8/10
- 6:0 POKÉMON DIAMOND
Format DS Gamereactors betyg 9/10
- 7:0 SINGSTAR 90'S
Format PLAYSTATION 2 Gamereactors betyg --
- 8:0 THE SIMS 2: HGM FASHION
Format PC Gamereactors betyg --
- 9:0 MOTORSTORM
Format PS3 Gamereactors betyg 8/10
- 10:0 RESISTANCE: FALL OF MAN
Format PS3 Gamereactors betyg 6/10
- 11:0 SINGSTAR SVENSKA HITS
Format PS2 Gamereactors betyg 7/10
- 12:0 WARCRAFT III: FROZEN THRONE
Format PC Gamereactors betyg 8/10
- 13:e THE SIMS 2
Format PC Gamereactors betyg 8/10
- 14:e BLUE DRAGON
Format XBOX 360 Gamereactors betyg 8/10
- 15:e WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS
Format PC Gamereactors betyg 9/10
- 16:e GUITAR HERO: ROCKS THE 80'S
Format PS2 Gamereactors betyg 7/10
- 17:e BATTLEFIELD 2
Format PC Gamereactors betyg 9/10
- 18:e THE SIMS 2: ÅRET RUNT
Format PC Gamereactors betyg --
- 19:e POKÉMON PEARL
Format DS Gamereactors betyg 9/10
- 20:e GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2
Format PS3 Gamereactors betyg 8/10

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

JAPAN TOPP 10

- 1 MARIO PARTY 8 WII
- 2 J-LEAGUE WINNING ELEVEN 2007 PS2
- 3 SD GUNDAM: G GENERATION CROSS DRIVE DS
- 4 SENGOKU MUSOU 2: MOUSHOUDEN PS2
- 5 FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: ROF DS
- 6 EVERYBODY'S GOLF 5 PS3
- 7 DONKEY KONG: JUNGLE CLIMBER DS
- 8 WII SPORTS WII
- 9 WII PLAY WII
- 10 THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS DS

Källa: Media Create

USA TOPP 10

- 1 NCAA FOOTBALL 08 XBOX 360
- 2 GUITAR HERO: ROCKS THE 80'S PS2
- 3 WII PLAY WII
- 4 NCAA FOOTBALL 08 PS2
- 5 MARIO PARTY 8 WII
- 6 NCAA FOOTBALL 08 PS3
- 7 POKÉMON DIAMOND DS
- 8 TRANSFORMERS: THE GAME PS2
- 9 GUITAR HERO II PS2
- 10 GUITAR HERO II XBOX 360

Källa: NPD Funworld (OBS! Endast konsolspel)



ENGLAND TOPP 10

- 1 BIOSHOCK MULTI
- 2 TRANSFORMERS: THE GAME MULTI
- 3 POKÉMON DIAMOND DS
- 4 HARRY POTTER OCH FENIXORDEN MULTI
- 5 BLUE DRAGON XBOX 360
- 6 GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2 MULTI
- 7 POKÉMON PEARL DS
- 8 MARIO PARTY 8 WII
- 9 NEW SUPER MARIO BROS DS
- 10 PIRATES OF THE CARIBBEAN: AT WORLD'S END MULTI

Källa: Charttrack



Talangen

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



VINN ETT EXEMPLAR AV SEGA RALLY

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 Sega Rally till Playstation 3

Fyll i rätt svar nedan



När släpptes det första Sega Rally-spelet?

- 1995 1998 1988

Vilken bilmodell är det på bilden ovan?

- Impreza Evo Octavia RS

Vilket betyg fick nya Sega Rally av Gamereactor?

- 7/10 8/10 9/10

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:

MAÅNAD

SÅHÄR BLEV DENNA TIDNING TILL! För dagliga bloggar: www.gamereactor.se

VI BERÄTTAR OM VÅR MÅNAD

Vi har fått massor och åter massor av förfrågningar från er läsare om vi inte kan berätta mer ingående om hur Gamereactor blir till varje månad. Så här kommer det!

GALNA VECKOR

Chefredaktör **Petter Hegevall** berättar om hur månaden på redaktionen varit, vad vi gjort, i vilken takt och hur denna tidning blev till...

Det var egentligen inte meningen att jag (Petter) skulle skriva den här dagboken om den senaste månaden på redaktionen. Det var Jonas som hade blivit tillsagd att utföra det arbete jag just påbörjat. Han har dock haft på tok för skoj med Halo 3 för att ens kunna börja på denna spalt. Så här är jag, redo att berätta allt om vår senaste arbetsmånad.

14/8

Arbetet med Gamereactor #50 började i fredags och medan Bengt planerar inför spelmässan i Tyskland nästa vecka (vi ska göra mängder av fråna intervjuer) och Jonas rest till San Francisco för att kika på en bunt Sierra-spel sitter jag och Micke här hemma och äter kakor. Tom & Jerry-kex är världens bästa kex. Som vanligt.

15/8

Onsdag idag. Lugn dag. Vi lyssnar på Aenima med Tool (Sundberg hatar, Petter älskar) och redigerar texter som ska publiceras på Gamereactor.se. Vi har haft väldigt mycket trafik på siten på slutet, vilket är oerhört roligt, såklart. På förmiddagen har vi spelat Sega Rally till Playstation 3 en hel del. Ett bra spel, även om vissa av banorna stinker. Recensionen har du förmodligen redan läst då du blåddrat hit bak.



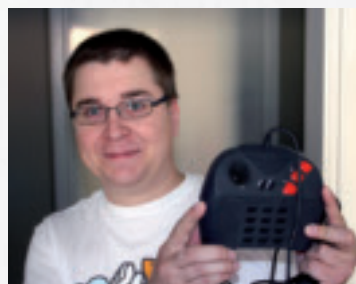
Sega Rally är mysigt retrodoftande arkad racing.

22/8

Idag börjar årets stora spelmässa; Games Convention i Leipzig, Tyskland. Petter Mårtensson och Bengt Lemne är på plats, vilket även jag skulle vara - egentligen. Min rygg har dock satt käppar i hjulen för de planerna, tyvärr. Istället sitter jag idag i min gigantiska spelfåtölj, bräcklig och rödlätt, spelandes Bioshock. Läskigt. Jag är rädd.

23/8

Mäki sitter här bredvid, andfådd som en liten misshandlad sällskapshund. Han har varit ute och joggat idag, jobbar på att bli fit. Tidigare idag spelade vi Calling All Cars mot varandra, han vann. Jag blev så arg att jag bröt sönder hans glasögon. Nu flåsar han och kisar, samtidigt.



Jonas Mäki (i helt nya glasögon) håller upp en av tidernas absolut fulaste handkontroller...

24/8

Fredag, jag, Jonas och danske Thomas Tanggard har pillat med en liten mini-artikel som du kan läsa i början av tidningen om världens fulaste handkontroller. Letadet av dessa horribla plastvrak har framkallat en hel del urbra gapskratt, inte minst då Jonas greppade Jaguar-dosen (bilden) och utbrast "Stooooor och tjusig!".

27/8

Måndag. Redaktionsmöte och gemensam frukost. Jesper satte i sig mer mackor än alla oss andra tillsammans. Lite otäckt var det allt. Idag ska jag designa beta-test-sidorna samt styra upp den stora Metroid-artikeln som vi ska trycka i detta nummer.



Jesper Karlsson, världsmästare i smörgåsätning 2007.

28/8

Idag har såväl jag som Jonas, Jesper och Bengt spenderat i spelrummet. Jag har spelat cirka tre timmar till av Sega Rally (som jag innan spenderat säkert tio timmar med) och är nu redo för recension medan Jonas suttit med Heavenly Sword, Jesper med Jericho och Bengt med årets upplaga av EA:s sporttitlar.

29/8

En våldsam debatt blossade upp nu på morgonen om huruvida spelkontrollen i Metroid Prime 3: Corruption (Wii) är bra eller inte. I ena lägret stod Jonas, Sophie och (hör och häpna) Petter medan Mikael och Martin menade på att det knappt går träffa det man siktar på. Recensionen av Metroid Prime 3 kommer dock inte förrän först i vårt nästa nummer. Förutom svettig munhuggnung har dagen gått åt till att skriva småtexter, pillat med nyhetssidor och med månadens krönikor.

30/8

Torsdag. Lång dag. Vår deadline för detta smaskiga septemberrum börjar närma sig och stressen har gjort sig påmind under hela dagen. Jag (Petter) har mest redigerat recensions- och beta-test-sidor idag medan Bengt, Jonas och Petter Mårtensson slutfört alla de texter som handlar om spel som vi fick kika på under Games Convention.

31/8

Varje fredag spenderar vi vår lunchtimme i spelrummet, redo att knäcka varandra i valfritt multiplayerspel. Denna veckan föll lotten på överklassiska Micro Machines 2: Turbo Tournament (Mega Drive). Vann gjorde Mäki, förlorade gjorde Love som aldrig tycktes begripa hur banorna gick.



Micro Machines 2 = världens bästa multiplayerspel?

I övrigt har dagen varit en lång sådan då vi både arbetat hårt med Gamereactor.se samt kämpar vidare med Gamereactor #50. Det är ju vårt 50:e nummer och vi firar ju faktiskt fem år samma dag som denna tidning släpps i affärerna, så därför har vi idag omstrukturerat vår redaktionssida och satt ihop ett uppslag innehållande alla de 50 omslag vi gjort. Det känns på många sätt surrealistiskt att titta tillbaka på hela 50 nummer av Gamereactor då det egentligen känns som om vi startade igår.



BLU-RAY-RECENSIONER

Gamereactors filmtokige chefredaktör betygsätter Blu-Ray-utgåvor



300

WARNER HOME VIDEO

Stiliserat, coolt och väldigt, väldigt våldsamt. Dawn of the Dead-regissören Zack Snyder's långfilmadaption av Frank Millers ultracoola serietidning är, precis som Sin City, lika brutal som den är vacker. **8/10**

Bilden: 300 är en vacker film. Bildkvaliteten som bjuds är dock inte alla av samma klass som

exempelvis Pirates of the Caribbean: Död mans kista eller Identity. 300 känns brusig, lite grymig, stundtals oskarp och innehåller väldigt överdrivna kontraster. **5/10**

Ljudet: Medan bilden i denna utgåva inte imponerar, är ljudet desto bättre. Dynamiskt, fantastiskt mixat och kraftfullt. **8/10**



PIRATES OF THE CARIBBEAN:

DÖD MANS KISTA

BLUENA VISTA

Jack Sparrow hit, Jack Sparrow dit. Will Turners snygga frisyr, Stellan Skarsgårds roll som döing och allt annat tugg jag fått stå ut med det senaste året. Två av mina vänner älskar nämligen allt vad Pirates of the Caribbean heter, medan jag rent ut sagt avskyr dessa filmer. **4/10**

Bilden: Men medan filmen i sig stinker, är bildkvaliteten den bästa som går att finna på Blu-Ray. Död mans kista bjuder på Mpeg-4-kodad 1080p-transfer på en 50GB-disc och överträffar all högupplöst film jag tidigare sett. **10/10**

Ljudet: Lysande mix, grym dynamik och välgjort soundtrack. **8/10**



MAD MAX 2: ROAD WARRIOR

WARNER HOME VIDEO

Mad Max 2: The Road Warrior är en sjuhelvetes kunglig kultrulle. En av mina absoluta barnoms-favoriter, en film jag alltid kommer att hålla väldigt högt. **8/10**

Bilden: Mad Max 2: The Road Warrior är en VC-1-kodad 1080P-utgåva i full widescreen och det märks tydligt att Warner gått tillbaka och scannat om filmens originalnegativ. Så bra är verkliga bilden på Mad Max 2: The Road Warrior. **8/10**

Ljudet: Mad Max 2: The Road Warrior är en ganska medelmåttig film rent ljudmässigt då dialogen är sparsam, musiken relativt hemsk och ljudeffekterna är tama och tråkiga. **4/10**

01/9

Att jobba på en lördag är inget ovanligt. Ånej. Speciellt inte då vi närmar oss deadline. Idag sitter vi med det sista i beta-avdelningen, nedladdat (här bredvid) samt färdigställer DVD-sidan, brevsidan, redaktionssidan och prylsidan. Till lunch ska jag äta kakor, sen ska jag köra Mäkis livsviktiga medicin i micron.

03/9

Måndag. Full fart, i övermorgon ska det här numret vara helt färdigt och det finns en hel del kvar att göra. Jag skriver just nu recensionen av Sega Rally, Jonas jobbar med nyhetsavdelningen tillsammans med Benke medan Jesper hårdkör World in Conflict för att kunna skriva recensionen på det.

04/9

Narutååååå! Idag har vi spelat en hel del Naruto: Rise of a Ninja till Xbox 360. Förhandsversionen damp ned i vår brevlåda tidigt imorse. Vi har även redan börjat planera nästa nummer samt läst massor av korrektur. Klockan är 23.41 just nu, och jag är helt sanslöst trött.



I nästa nummer bjuder vi på en riktigt stor och smaskig recension av Naruto: Rise of a Ninja...

05/9

Om bara några timmar ska tidningen i form av tryckfärdiga filer levereras till vårt tryckeri. Jag har suttit hela dagen med småpyssel, haft tid att detaljpilla på mängder av forngrejer samt stoppat in vår sista recension. Det har varit en välplanerad månad och arbetet med nummer 50 har gått väldigt smidigt. När du nu håller detta numret i din hand och precis läst de flesta av sidorna hoppas jag att du är lika nöjd som jag är, timmarna innan deadline. Vi ses...



THE PRESTIGE WARNER HOME VIDEO

Jag var en dem (få?) som inte riktigt föll för Christopher Nolans (Memento, Batman Begins) extremt upphävsade 1800-talsthriller då den släpptes på DVD. Mina förväntningar på The Prestige var i och för sig skyhöga, och även om jag absolut inte ogillade den, var jag besviken. **5/19**

Bildern: Bättre än Christian Bales tama skådespel är definitivt bildkvaliteten i denna superba utgåva. The Prestige bjuder på den bästa Blu-Ray-bilden hittills tillsammans med Pirates of the Caribbean: Död mans kista och Boog & Elliot. **9/19**

Ljudet: Atmosfäriskt och dialogen är perfekt avvägd. **8/19**



GOD OF CARS Calling All Cars är utvecklat av David Jaffe, producenten bakom God of War. Spelet kostar 40 kronor och går att ladda ned via Playstation Store och tar bara någon minut att få hem.

CALLING ALL CARS

Kratos pappa bjuder på småcharmig partyracing till Playstation 3

Plattform **PS3** Utvecklare **SONY** Utvecklare **SONY** Antal spelare 1-4 Pris 48,- Text **PETTER HEGEVALL**

Vad gör man om man är en framgångsrik spelutvecklare som har tråkigt? Vissa köper fler sportbilar (Les Edgar, John Carmack), andra snackar skit om andra spelproducenter (Tomonobu Itagaki). Sen har vi David Jaffe, hjärnan bakom Sonys briljanta God of War-spel. Han hade så trist under utvecklingen av God of War II att han bestämde sig för att på egen hand utveckla ett partyspel till Playstation 3.

Sagt och gjort. Calling All Cars är en mix mellan Whacked! och Micro Machines och går ut på att man tävlar mot kompisarna om vem

som kan föra flest brottslingar till finkan. Man fångar tjuvarna genom att köra på dem, och snor dem av varandra genom att krocka med polarnas bilar. Enkelt, charmigt och hektiskt. Calling All Cars kostar 40 kronor, bjuder in till vansinnigt stressiga fyra-spelar-matcher och för tankarna till 16-bits-eran. Upplägget är skoj, banorna välgjorda och onlineläget genomtänkt och tekniskt felfritt. Till svagheterna hör dock att Calling All Cars snabbt blir enförmigt och inte alls erbjuder samma sanslösa livslängd som exempelvis just Micro Machines. Skoj, men inte superskoj... med andra ord. **6/19**

SUPER8T Wave Race 64 kom på 60:e plats i vår topp-100.



WAVE RACE 64

Härligt oskarpa 64-bits-vågor...

Plattform **Wii** Utvecklare **NINTENDO** Utvecklare **NINTENDO** Antal spelare 1-2 Pris 199,- Text **JONAS MÅHI**

Redan 1996 åkte vi runt bland vågorna i Wave Race 64 och upplevde den första riktigt välgjorda simuleringen av vatten. När det nu drygt tio år senare släpps till Virtual Console är det fortfarande superkul, inte minst Stunt Mode där det gäller att åka så snyggt som möjligt. Dessutom är Wave Race 64 färgglatt charmigt och har åldrats med värdighet.

Vattenfysiken känns än idag väldigt imponerande och att spela mot en vän på delad skärm hör till det roligaste man kan göra med sin Wii. **8/19**

SJÖSJUKA Marathon är känt för att orsaka svår sjösjuka...



MARATHON 2: DURANDAL

Innan Halo fanns Marathon...

Plattform **X360** Utvecklare **BUNGIE** Utvecklare **MICROSOFT** Antal spelare 1-8 Pris 88,- Text **PETTER HEGEVALL**

Innan Bungie gjorde Halo (innan de gjorde Myth and Oni för den delen också) skapade de ett namn för sig själva med Marathon-trilogi. Tre hysteriskt usla Doom-plagiat med fula sprites och hysteriskt överdrivet spelt tempo.

Durandal är det andra Marathon-spelet och släpptes 1996. Konverteringen till Xbox 360 är väldigt bra och multiplayer-delen är fortfarande lika vanvettigt stressad som det var då jag först kom i kontakt med Marathon-serien. Durandal är inte direkt dåligt, men heller inget som roar särskilt länge. **5/19**

MÅNADENS FÅNIGASTE



ROBOTAR OCH MUSTASCHER Nicholas Cage är ett gigantiskt fan av serien Ghost Rider och har en Ghost Rider-tatuering som han ironiskt nog tvingades täcka över för att få göra rollen.

Glödhatt?

Flamsigt när Nicholas Cage ger sig på rollen som Ghost Rider

Ghost Rider

Genre **ACTION**
Premiär 19 SEPTEMBER
Text ANNA EHLUND

"Dansar man med djävulen är det han som förändrar dig... inte tvärtom". Känns det igen? Det borde det göra, i alla fall om man sett filmen Super 8 där Nicholas Cages karaktär får det visdomsordet. Trist nog är det inget han lagt på minnet nu när han slängt på sig skinnjackan för att äta rollen som Ghost Rider, eller Johnny Blaze som det står i passet.

Redan som ung tvingas han sälja sin själ till de mörka krafterna för att rädda livet på sin fader som är döende i cancer. Men som så ofta är det djävulen som drar det längsta strået och förvisso skonar fadern från sjukdomen men istället ser till att han dör i en olycka. Många år senare är det dags för djävulen att göra ett återbesök och inkassera

skulden. Johnny, som numera är en hyllad och dödsföraktande motorcykelakrobat, har inget annat val än att ta jobbet som demonprisjägare. Arbets-tider: Sena nätter. Tjänstefordon: En eldpimpad chopper.

Marvel Comics seriekista är till synes outtömlig och matar hela tiden Hollywood med nytt stoff. Nytt är förvisso en sanning med modifikation då man i princip aldrig frångår mellen med en tvivande hjälte som har fnurror på tråden med sitt kärleksintresse. Ghost Rider är inget undantag. Vad som däremot känns lite fräscht är ansatsen till mytologiska inslag som för tankarna till en annan Blaze; serien Hellblazer och den ständiga kampen mellan gott och ont.

Regissören Mark Steven Johnson verkar ha fått något klippkort hos Marvel med tanke på sin inblandning i filmatiseringarna av Elektra och

Daredevil. Bägge fick hård kritik, bland annat för sitt platta innehåll. Det har han tagit till sig och istället sett till att Ghost Rider tangerar varenda genre som finns i boken. Från semi-western till b-skräck, för att sedan kraschlanda i humor-träsket. Och som så ofta när man vill få med så mycket som möjligt så slutar det med en ganska ensam tillvaro.

Att underhållningsvärdet sedan ibland är lika högt som skyskraporna som döskalle-Nicholas åker upp för på sin höj medan han mullrar ur sig tragikomiska repliker hör egentligen inte hit. För inte var väl ursprungstanken att man skulle förvandla seriens hårdhudad Johnny Blaze till någon stödhyllstyp som skulle rekommenderas av Socialstyrelsen vilken dag som helst. Det räckte med Punisher-filmerna. **5/19**



Hot Fuzz

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

I Shaun of the Dead lyckades Edgar Wright och Simon Pegg med det otänkbara; att korsa romantisk komedi med zombie-film och faktiskt få ut någonting riktigt bra utav det. Det är en bedrift som självklart spärr på förväntningarna inför deras nya film Hot Fuzz, men frågan är om inte förväntningarna varit lite väl höga.

För när turen nu kommit till att blanda torr, brittisk humor med actionfilm känns det inte alla lika underhållande eller träffsäkert som det gjorde för tre år sedan. Ändå är det mesta sig likt, Simon Pegg och Nick Frost spelar än en gång huvudrollerna med samma härliga personkemi och dialogen är stundtals lika hysterisk som den i Shaun of the Dead. Problemet är dock att humorn denna gång är mer fysisk än verbal, vilket innebär att dialogscenerna i mångt och mycket fått lämna plats åt tjugata parodier på John Woo-doftande scener med karaktärer som i slow-motion flyger genom luften med en pistol i vardera handen. Hot Fuzz roar, men renderar oftast i småfniss snarare än asgarv. **6/19**



Jakt på lycka

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

Korka upp champagnen, brist ut i glädjevål och var bara allmänt överlycklig åt att årets största glädjeinjektion äntligen släpps på DVD. Jag pratar förstås om Jakt på lycka (Pursuit of Happiness), filmen som höll på att ge charmtrollet Will Smith en Oscar för bästa manliga huvudroll. En statyett han förmodligen hade vunnit om juryn inte varit mutad.

Smith spelar Chris Gardner, en verklighetsbaserad karaktär vars tillvaro inte är den bästa. Hans fru lämnar honom efter att ha tröttnat på att ständigt leva på gränsen till fattigdom och strax därefter blir han hemlös. Ändå beslutar sig Chris för att själv uppfostra deras son samtidigt som han kämpar hårt för att få jobb på en anrik börsmäklarfirma i staden.

Jakt på lycka handlar om att våga drömma och om att kämpa för att uppnå sina mål i livet, det är en upplyftande berättelse där man både får skratta och gråta. Allt i en perfekt symbios toppat med mäktiga skådespelarinsatser och en aldrig sinande dos av endorfinhöjande scener. **9/19**



Pans labyrint

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

Ofelía är en prinsessa från det underjordiska vars själ väntar på att få återvända till hennes faders rike. I alla fall är det vad hon tror. I själva verket är det slutet av spanska inbördeskriget och hon bor tillsammans med sin mamma och moders nya man, en tyrannisk kapten som är tänkt att besegra motståndarrörelsens sista mannar.

Tecknen på att Guillermo del Toro bemästrar fantasins värld fanns redan i Mimic, Hellboy och framförallt Devil's Backbone. Men det som imponerar mest med oscars-frossande Pans Labyrint är att den till skillnad från verklighetstjärande filmer som Harry Potter och Narnia levererar en saga som inte är tänkt att vara något annat än ond. Att den sedan är insepvt i fantasypackning med ypperlig kostymering och briljant scenografi ändrar inte på det faktum att det är ren och rå realism vi har att göra med där maktförhållandena står i centrum, såväl missbruk som avsaknaden av det. Del Toro bästa film, med råge. Och årets bästa fantasyfilm, med ännu mera råge. **9/19**



Blades of Glory

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

Will Ferrell, allmänt betraktad som en av världens roligaste män, och Napoleon Dynamitegeniet John Heder i en komedi om ett manligt konstänkningspar? En säkrare investering än så går knappast att göra för ett film-bolag. I alla fall på pappret.

I realiteten framstår inte Blades of Glory som fullt så lyckad även om en film som fungerar som den felande länken mellan Waterboys och Anchor-man med all rätt har stor attraktionskraft hos publiken. Konceptet med manlig vänskap och skådemässigt överspel blir dock snabbt repetitivt och verkningslöst ur rena komik-aspekter. Att man då istället kan njuta av färggrålla kreattioner och snygga produktionsvärden är förvisso en tröst men det hade varit betydligt bättre att få bägge delarna.

Och jodå, John Heder i androgyn primadonnaförpackning är något alldeles extra, men visst borde han tussas ihop med Jared Hess igen snarast möjligt för att nå riktigt höga höjder och inte bara den halvmeter som konstänkningspiruetterna erbjuder. **6/19**

GET THE
XBOX 360 DEMO
FROM XBOX LIVE
NOW!

DO
TRY THIS
AT HOME
WARNING

STUNTMAN IGNITION



HIGH SPEED STUNTS



MULTIPLAYER ARENAS



RECKLESS MANEUVERS



PRECISION DRIVING

16+
www.pegi.info



PLAYSTATION 3

PlayStation 2

XBOX 360 LIVE



www.thq-games.com

COMING AUGUST 2007
www.stuntmanignition.com

© 2007 THQ Inc. Developed by Paradigm Entertainment. THQ, Stuntman Ignition, Paradigm Entertainment and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. "PlayStation", "PLAYSTATION" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

“A GLORIOUS FUTURE FOR ONLINE GAMING” – PC Zone

“BATTLEFIELD KILLER”

– IGN

“THE MOST REWARDING TEAM-BASED SHOOTER YET”

– GAMESPOT

ENEMY TERRITORY QUAKE WARS

UNRIVALED GRAPHICS, PHYSICS AND NETWORKING

OBJECTIVE-BASED GAMEPLAY

OPTIONAL OFFLINE PLAY AGAINST LETHAL BOT A.I.



TO LEARN MORE ABOUT THE MOST ANTICIPATED MULTIPLAYER GAME OF THE YEAR, VISIT:

WWW.ENEMYTERRITORY.COM



© 2007 id Software, Inc. All rights reserved. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. under license. Developed by Splash Damage Ltd. Enemy Territory: Quake Wars and id are trademarks of id Software, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.