

GRATIS  
TIDNING  
Dec 2007  
Nummer 53

# Game reactor

Nordens största speltidning

## END WAR

Svintung konsolstrategi

## ÅRETS SPEL!

Vi har enats!

+

- SONIC RIVALS 2
- FEAR FILES
- RAINBOW SIX 6
- TOO HUMAN
- ENDLESS OCEAN
- TABULA RASA
- THE CLUB

## STOR RECENSION

# UNCHARTED

Teamet bakom Jak & Dexter-spielen tar oss med på ett svindlande äventyr som får Lara Croft att skämmas...

+

## MASS EFFECT

Ett fantastiskt  
rymdepos!

MASTER TIME TO  
BECOME THE ULTIMATE WEAPON



Till PlayStation 3  
den 7:e December.  
Finns även till Xbox 360 och Pc.

[www.timeshiftgame.com](http://www.timeshiftgame.com)



[www.pegi.info](http://www.pegi.info)



© 2007 Sierra Entertainment, Inc. All rights reserved. Designed and developed by Saber Interactive. TimeShift, Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.



# TIMESHIFT

SLOW, STOP, AND REVERSE TIME.



PLAYSTATION 3



The NVIDIA logo and "The Way It's Meant to be Played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and/or other countries. "PlayStation", "PLAYSTATION", and "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. All other trademarks are property of their respective owners.

## God jul alla läsare!

Chefredaktör Hegevall önskar god jul och gott nytt spelår



Wow! Vilket år. Vilket fantastiskt spelår 2007 varit, och vad oerhört roligt det varit att göra speltidning de senaste tolv månaderna. Jag är inte särskilt tacksam av naturen, inget tacksam person som värdesätter de små sakerna i livet (tyvärr) men just nu känner jag mig glad, nöjd, tacksam och stolt över att ha fått göra Sveriges främsta speltidning ännu ett år. För vi är fem år gamla nu, fyllde i september, och Gamereactor som tidning, site och

företag tuffar på, starkare än någonsin. Under 2007 har vi äntligen lanserat medlemsrecensioner, svenska GRTV, medlemsbloggar och vår efterlängtdade HD DVD och Blu-Ray-avdelning. Det är därför med gott samvete jag tackar för året som gott, och påstår mig veta att ni gillat det vi bjudit på under 2007. Nästa år satsar vi på att göra en ännu bättre tidning, och att vidareutveckla Gamereactor.se ytterligare med alla de avdelningar och funktioner som ni läsare efterfrågat under året. Det finns så mycket mer att göra, så mycket kvar att utveckla och förbättra, men det tar tid.

Under nästa år hoppas vi äntligen kunna starta upp ytterligare en del av Gamereactor TV där vi kommer att bjuda på videorecensioner och videobaserade förhandstittar. Vi kommer även att vidareutveckla den communitydel som idag existerar på Gamereactor.se för att kunna ge er läsare en ännu matigare, roligare och mer välfylld webbplats. Förutom detta kommer vi förhoppningsvis att kunna öka sidantalet i Gamereactor som pappersprodukt, recensera ännu fler spel varje månad, samt resa jorden runt ännu oftare för att kika på ännu fler kommande titlar. Bara för en månad sedan lanserade vi även Gamereactor i Finland vilket gör att vi nu finns i fyra länder och täcker hela Norden. Detta medför såklart fördelar då vi nu är den enda europeiska speltidningen som täcker in ett så pass stort geografiskt område (innehållande fyra länder) som vi gör.

När julen nu står inför dörren har jag sparat undan ett par storspel från tidigare i vinter som jag kommer att avnjuta i lugn och ro under min tre veckor långa decembersemester. Jag har bland annat sparat nästan hela Super Mario Galaxy samt hela Mass Effect som jag hoppas kunna avnjuta under de kommande veckorna. I julklapp har jag bara önskat mig en enda sak, och det är minst lika stekhet spelhögssång som vi precis fått avnjuta i år. Den mängd storspel som vi betygsatt under de tre gångna månaderna har varit helt sanslös, och det är väldigt lätt att kora 2007 till det bästa året för Gamereactor som tidning, och som spelår rent allmänt sedan vi lanserade tidningen i september 2002. Innan jag avslutar och önskar er alla en riktigt god jul och ett gott nytt år vill jag passa på att tacka några viktiga personer som hjälpt till med arbetet med Gamereactor under året, och inte fått någon egentlig uppmärksamhet för sin insats. Till dessa hör framförallt Frederik Røssell (Gamereactor Danmark), Peter Wickenberg (Holodeck), Lars Mattsson, Viktor Sandberg, Marcus Danielsson och Måns Hegevall. Tack för all er hjälp under 2007 allihopa, ni är grymma. Stort tack även till alla ni som läst vår tidning under året som gott. Vi ses igen i februari.

PETTER HEGEVALL / CHEFREDAKTÖR

**CHEFREDAKTÖR** Petter Hegevall (petter@gamereactor.se)

**REDAKTÖR** Bengt Lemne (bengt@gamereactor.se)

**REDAKTÖR** Jonas Mäki (jonas.maki@gamereactor.se)

**ANSVARIG UTGIVARE** Petter Hegevall

**GRAFISK FORM** Petter Hegevall

**ILLUSTRATIONER** Petter Hegevall

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

### SKRIBENTER

Jesper Karlsson (jesper.karlsson@gamereactor.se)

Mikael Sundberg (mikael.sundberg@gamereactor.se)

Roger Rosenlund (roger.rosenlund@gamereactor.se)

Anna Eklund (anna.eklund@gamereactor.se)

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

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

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

Love Bolin (love.bolin@gamereactor.se)

Martin Forsslund (martin.forsslund@gamereactor.se)

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** 75 000 exemplar

**ANTAL LÄSARE** 97 000 (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

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

### GAMEREACTOR GES UT AV GAMEZ PUBLISHING®

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

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

### TESTAD VERSION:

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

### REKOMMENDERAD ÅLDERSGRÄNS:

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

## 3 MEDARBETARE

Denna månads tre Gamereactor-tokar



### 01 LOVE BOLIN

Här är han, redaktionens yngste pensionär. Smidig som en 89-år gammal tant, buttar som en gubbe som just lämnats ensam långt ute på en savann. Love har under den senaste månaden spenderat nästan ohälsosamt

mycket tid tillsammans med Wii-spelet Endless Ocean, och kikat på alla de exotiska saltvattensfiskar som akvarist-Petter drömmer våta drömmar om. På bilden ovan poserar herr Bolin tillsammans med huskatten Horst, som är nästan lika stor som Benke.

### VÄRLDENS BÄSTA SPELMAT:

Grillad svärdfisk - Jag är en äkta gourmand, yes!



### 02 JONAS MÄKI

Det finns idag ingen levande människa som älskar skräpmat, snabbmat och flottig mat så mycket som vår egen Jonas Mäki. Varje gång Jonas besöker USA för att kika på kommande spel, passar han på att förstora sin redan väl tilltagna pizzakagge med

högar av dunderflottig skräpmat av alla olika sorter. På bilden förtår Gamereactors egen bloggkung ett smått gigantiskt kalkonlår samt favoritdrycken Coca-Cola.

### VÄRLDENS BÄSTA SPELMAT:

Mejorismackor - Med en himla massa kalkonkött på.



### 03 JESPER KARLSSON

Spelvåld, videovåld och överdrivet komplicerat med redaktionens svagaste medlemmar (Benke och Sundberg) är det som Jesper livnär sig på. Den gångna månaden har herr Karlsson inte bara slagit Mike över

ryggen med samma trasiga Guitar Hero III-gura 800 gånger, utan även skrivit om mer vråltunga våldspel än någonsin. Vissa av dessa texter, proptrade med kärleksförklaringar till digitala mord, finns med i detta numret, andra kommer i nästa...

### VÄRLDENS BÄSTA SPELMAT:

Baconsnacks - Jag brukar äta nio påsar i veckan, ungefär.

Moisturizing shaving system



**PHILIPS**

# FEEL different

[philips.se/feeldifferent](http://philips.se/feeldifferent)

Nya, slimmade Moisturizing shaving system kan göra hela skillnaden för din hud. Med inbyggd NIVEA FOR MEN fuktbalsam som mjukgör, skyddar din hud mot irritation och ger dig ett friskt utseende. Du inte bara ser skillnaden hos dig själv och din hud, du kommer även att känna skillnaden.





GÖR DIN RÖST HÖRD PÅ GAMEREACTORS BREVSIDA



HELT GALET! Insändaren Marshall menar att förra månadens insändare om korta spel var helt uppåt väggarna.

## Bara att acceptera läget!

Jag blir ganska upprörd när jag ser att ni valde ut brevet om att spel borde kosta efter hur bra dom är till månadens brev i Gamereactor #50. Det är väl klart att alla spel kommer kosta lika mycket. Varje spel har ju en utvecklingskostnad som dom måste försöka få tillbaka. Sedan är det royalties och diverse andra kostnader till spelet när butik, och sedan ska ju butiken ha nåt för att sälja spelet. Och sedan hur kan man ta betalt för hur bra ett spel är? Det är ju så subjektivt! Om jag exempelvis tycker Silent Hill är världens bästa spel så borde ju spelet

kosta kring 5-600 kronor som spel gör idag. Men sedan kommer du och säger att det inte ens kommer i närheten av bra, då borde ju det spelet enligt dig kosta runt 300 kronor...

Riktigt så går det ju inte göra, eller? Man kan ju inte ta olika betalt för ett spel bara för att vissa älskar det och andra hatar det! Det är tyvärr bara finna sig i att spel kostar att utveckla och tillverka, vilket gör att vi får pröjsa 600 kronor när vi väl vill ha ett spel. Vi får väl helt enkelt undvika att köpa de spel vi inte tror vi kommer gilla. /MARSHALL

### Är betygssystem nödvändiga?

Behövs verkligen ett betygssystem när man recenserar spel? Vad jag menar är att det är svårt att placera ett spel i en betygskala. Vad går egentligen gränsen mellan en stark femma och en svag sexa? Särskilt när det är olika recensenter. När man som läsare också ser ett spel få exempelvis en sexa innan man läser själva recensionen så bildar man sig ganska snabbt en uppfattning av spelet. Man glömmer lätt att verkligen fokusera på de bra och dåliga aspekterna av spelet. Det är det som jag tycker är det viktiga i en recension. Vilka fördelar och positiva saker som spelet innehåller, respektive nackdelar och negativa aspekter det finns i spelet. Ibland är det så att recensionen framställer spelet som ett helt okej spel, men sifferbetyget har gjort att man redan har en uppfattning av spelet vilket gör att man ändå är väldigt tveksam till det. Tack för mig.

\_WEIR DO

### Konami pissar sina fans i ansiktet

Så sitter man här, en vecka efter att man fick hem Pro Evolution Soccer 2008 i brevlådan, lika förbannad och missnöjd som jag var vid samma tid året innan (och året innan det). Men

nu får det väl vara nog, att släppa ett så ofärdigt spel för tredje året i rad är, en katastrof. Ska vi börja då, ja. Det började ju då förra torsdagen, spelet släpptes och det enda jag ville var att logga in på servern och börja spela online. Nehepp, okej, det gick inte, underhåll tills på måndag. Jaja ni har ju bara haft ett år på er att fixa så att det fungerar till premiären. Efter en frustrerande helg med lite spel i det urkassa Master League, så var det dags att testa igen. Jag testar att komma in direkt på måndagen, snackar med en kompis och vi bestämmer oss för att lira en match. Det funkar relativt bra fram tills själva matchen (spelet hänger sig bara en gång!), där det är totalt ospelbart. Jag ser att båda två ligger på runt 2-3000 i ping ibland, och ja, försök spela med det. Bollen studsar lite vart den vill, när man faktiskt ser bollen alltså och vid varje inspark/mål så tar det 5-10 sekunder innan spelet är igång igen. Jag ger upp efter en match och startar inte spelet på ett par dagar på grund av rädsla för att slå sönder något.

När jag nu försökte idag igen, så frågar spelet vilken svårighetsgrad jag vill spela på, märkligt tyckte jag då det är det första man ställer in. Jag provar att köra igång en träningsmatch och märker att massvis med

## FORUMSNACK



### VILKET ÅR DET KORTASTE SPELET DU HAR TESTAT?

Det kortaste spelet jag testat är faktiskt CSI: The Game. Tog mig en halvtimme att klicka igenom det. /INSTANT AIM

The Sims 2. Jag slutade spela efter 30 min. /MYGGA\_MED\_STIL

Hehe. Det finns ju de som har kört The Sims 2 i över 100 timmar. /DRUMMER

Fable är tyvärr grymt kort med, men det har bra återspelningsvärde. /MAID

Sagan om ringen-spelen. Det tog mig två dagar vardera för att klara båda och det var på vardagar. Askorta men askula och jag tröttnade aldrig. /SPLINTER SNAKE

Gauntlet : Seven Sorrows, klarade det med en vän på cirks 20 minuter. /ZARKMAN

Max Payne spelen kan man dra sig igenom på under 5 timmar även om man stannar till på vägen. Nästan. /ZIME

Tror det måste varit något Nintendo DS-spel. Alla är jävligt korta och små. /TPTON

Guild Wars. Så tråkigt i jämförelse med World of Warcraft att jag slutade spela efter 15 minuter. Fast själva spelet är ju längre men jag spelade inte mer. /THTALA ISL

Dragonball Advance Adventure. Det tog två timmar att klara huvudäventyret på Normal, 90 minuter andra gången på Hard och ytterligare några minuter för att klara av "turneringsläget". Snöpligt kort. /NINITE DUNE

Meteos. Klarade det på under en halvtimme. /J SPRY

Harry Potter and the Chamber of Secrets till Gamecube är ett sjukt kort spel som kan klaras på runt två timmar. /REDFIELD-HEVER

Ett gammalt spel som hette D till Playstation. Jag var så skraj så jag stängde av efter fem minuter, sedan dess har jag inte spelat det. /MILHELM

Wario Ware: Smooth Moves, typ. Fick det när jag fyllde år och klarade det samma dag. /PWELLE

inställningar har försvunnit i tomma intet. Jag fixar alla och startar spelet igen, men exakt samma sak händer. Great, nu måste jag alltså fixa alla inställningar så fort jag ska spela en match? Härligt Konami! Så varför undrar jag, varför är Konami så jäkla blinda för allting som alla fans säger? Är det sådant här man ska förvänta sig i fortsättningen? Jag har alltid försvarat Konami mot alla FIFA-fans, och sagt att det är det bästa spelet, att företaget inte bara är ute efter att tjäna pengar (näja). Men aldrig mer, jag tänker aldrig mer försvara Konamis fotbollsspel. Som ni märkt har jag inte ens klagat över alla småbuggar, att det knappt är några nya lag i årets version eller den totalt värdelösa musiken och förkastligt usla designen i menyn. Jag har älskat de tidigare versionerna av Pro Evolution Soccer, men årets spel kan jag bara inte tycka om, hur mycket jag än försöker.

\_MELLER

### Sluta knypplo Sony

Fem miljoner Playstation 3 har sålts enligt Gamereactor #52. Runt 12 miljoner Wii och ungefär lika många Xbox 360. Vad håller egentligen Sony på med, sitter och knypplar och tror att allt ska lösa sig självt? Jag har alltid varit ett lojal fan, men nu vet jag inte längre om jag kan supporta deras konsol. Jag är leds på att mina polare får spelen före mig till sin Xbox 360, jag är leds på att när spelen kommer till Playstation 3 så är de sämre och jag är leds på aldrig få spela några demos. Jag trodde aldrig det skulle hända, men nu säljer jag min Playstation 3, nu blir det Blocket nästa. \_ANDERS JÖNSSON

### Sluta misshandla licenserna!

Jag förstår det verkligen inte. Eller jo det gör jag, det handlar ju i grund och botten om pengar. Men annars förstår jag faktiskt inte varför licensträsket stinker så hjälplöst. Spelet blir filmer som skapas av kreatörer utan passion för förlagan, och samma sak när film blir spel. Eller gud förbjude, den gången då en licens vidareutvecklas med ett spel. I stort sett samtliga gånger blir resultatet uselt, och ingen kan egentligen vara nöjd. Varför satsar ingen licensgivare och tagare på att se till att deras verk hamnar hos någon som brinner för projektet? Varför måste så mycket av utvecklingen ske av stressade sweatshop-utvecklare?

\_PIERRE

### Värdelösa handkontroller

Vad är next gen för dig? Jag ska tala om vad som är det för mig, trasiga handkontroller. Det började med Xbox 360 där styrkrysset helt gått sönder på båda mina handkontroller. Det fortsatte med Wii-fjärren som trots handledsband flög in i väggen under en omgång baseball och splittrades. Ja, och nu i helgen gick analogspaken sönder till min nästan nya Playstation 3-handkontroll. Usch!  
\_PÅR ANDERSSON

Your potential. Our passion.™  
**Microsoft**

## OGRE R LURAR ÖVERALLT. MEN ÄR DIN APPLIKATION FÄRDIG I TID, LÄMNAR DE DIG IFRED.

Utmaning: Bygg applikationer för snabbare och större  
webbupplevelser. Strategi: Uppgradera snabbt till Visual  
Studio® Tools för 2007 Microsoft® Office System. Fler tips  
och verktyg på [microsoft.se/defyallchallenges](http://microsoft.se/defyallchallenges)

### ANVÄ ALLA UTMANINGAR



Microsoft  
**Visual Studio**

# IGN



## UTANNSERAT

### Nights till Playstation 2

Det dröjde tio år innan Sega utannonserade ett nytt Nights (Journey of Dreams till Wii), men nu har man även beslutat att släppa Saturn-originalet till Playstation 2. Bättre sent än aldrig, som man brukar säga.



### Splinter Cell Conviction försenas

Ubisoft låter meddela att Sam Fishers nästa spel, Splinter Cell: Conviction, i vilket han är på flykt från sin tidigare arbetsgivare Third Echelon åter har försenats. Något specifikt datum har ännu inte offentliggjorts, men räkna med att det blir till sommaren eller tidigt nästa höst.

NYHETER/SKVALLER/RYKTEN/LISTOR För dagliga spelnyheter: [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)



### SAMMA TEAM

Rainbow Six: Vegas 2 har utvecklats av samma team som gjorde det första spelet och planen var hela tiden att göra två spel i Las Vegas.

EXKLUSIV!

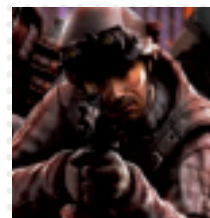
# RAINBOW SIX 6

Ubisoft Montreal satsar på samarbete och karaktärsutveckling i uppföljaren till det strålande Rainbow Six: Vegas...

Plattform PC / PLAYSTATION 3 / XBOX 360 Utvecklare UBISOFT MONTREAL Utgivare UBISOFT Premiär MARS

**R**edan i mitten av mars nästa år är Tom Clancys specialpolis tillbaka i ett sjätte spel och tillbaka i Las Vegas. Handlingen avslutar den story som fick ett något abrupt slut i föregångaren, men kommer ändå att introducera nya personer och en ny konflikt.

I Rainbow Six: Vegas 2 har hela spelet designats med samlarbetsläget i bakhuvudet. Du kan spela igenom hela storyn med en kompis där spelare ett kontrollerar Bishop och två grupplemmar medan spelare två kontrollerar "gästen" Knight. Teamet har jobbat hårt på att förbättra den artificiella intelligensen hos såväl fiender som medsoldater och fienderna har den här gången utrustats med exempelvis sköldar och mörkerseende. En annan nyhet är att ett rollspelsliknande system



### FAKTA

#### BISHOP ROCKAR

I det sjätte spelet om Tom Clancys superpolis, Rainbow Six: Vegas 2, heter huvudpersonen Bishop, en veteran i sammanhanget, som färdas mellan terroristattacker i Las Vegas samtidigt som huvudpersonen i det första spelet Logan befinner sig i Mexiko. Handlingen i de två spelen flätas samman och slutligen ska allt få sin upplösning.

för erfarenhetspoäng har byggts upp. Genom att gå upp i rank öppnas nya möjligheter att skraddarsy sin soldat-avator, samma avator som används i såväl ensamkampanjen som online. Dessutom finns ett system som följer hur du betar dig på fältet och som öppnar upp möjligheter att pimpa till de vapen du är duktig på att använda. Inget av detta påverkar dock själva spelbarheten då Ubisoft inte vill att det ska inverka på multiplayer-spelet.

Rainbow Six: Vegas 2 kommer att innehålla de flesta av multiplayer-lägena från föregångaren som conquest och team deathmatch, men även två helt nya lagbaserade spellägen. Det kommer att finnas elva nya multiplayerbanor varav några är nya versioner av klassiska banor från det gamla Xbox-spelet; Rainbow Six: Raven Shield.



**KOMPIS SOM KOMPIS** Om du spelar Rainbow Six: Vegas 2 på egen hand och stöter på problem, kan du välja att gå online och spela samma uppdrag tillsammans med en kompis och sedan fortsätta därifrån.



#### Fortsättning på Warhawk

I december släpps den första uppdateringen till onlinespelet Warhawk till Playstation Store. Operation Omega Dawn som uppdateringen heter innehåller 5 helt nya kartor, ett nytt transportfordon, samt uppdateringar av äldre kartor.



#### Crysis blir en trilogi

Efter framgångar bland såväl kritiker som spelköpare har Cryteks Cevat Yerli avslöjat att man planerar att släppa två uppföljare till Crysis. Planerna för hur handlingen i de tre spelen ska vävas samman är redan färdiga.

#### Lewis Hamilton Racing?

EA har skaffat sig rättigheterna att göra spel med Lewis Hamiltons namn. Som bekant äger Sony ensamrätten till F1-serien, men det har länge ryktats att de skulle vara ovilliga att förlänga licensen. Återstår att se om EA tar över.



#### Heroiska Halo-banor

Den 11:e december släpps Heroic Map Pack till Halo 3 via Xbox Live. Paketet innehåller tre nya multiplayer-banor. De kostar till en början 800 poäng (cirka 80 kronor), men kommer att bli gratis när nästa laddning banor lanseras senare i vår...

# GHOSTBUSTERS!

Spökjägarna återvänder till Playstation 3 och Xbox 360

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare TERMINAL REALITY Utgivare VIVENDI Premiär 2009

**A**tt filmindustrin och spelindustrin alltmer smälter samman är ingen hemlighet. Därför framstår det kanske inte som oväntat att det faktiskt var Dan Aykroyd (ghostbustern Ray Stanz) som tog initiativet att förvandla vad som skulle ha blivit den tredje Ghostbusters-filmen till ett spel istället.

Ghostbusters äger rum bara något år efter händelserna i den andra filmen för att hinna med allt hektiskt spökjagande har

## För att hinna med allt hektiskt spökjagande har man tagit in en ny provanställd kille. Du

man tagit in en ny provanställd kille. Du. Ghostbusters är ett i grunden traditionellt actionspel sett ur tredjeperson på samma sätt som i exempelvis Gears of War. Precis

som i filmerna springer man omkring med enorma protonpaket på ryggen med strålar som bokstavligen suger musten ur alla spöken. I samma sekund som ett spöke är fångat upphör all dess påverkan på omgivningen och om ett spöke fått alla möbler att stå i taket kommer dessa därför att falla ned.

Ghostbusters tycks bli riktigt varierat och storn är helt skriven av Dan Aykroyd som ju även författade manuset till

filmerna, något som känns som en löfte för att man inte ska förlora den speciella känslan som spökjägarna alltid förmedlat.

Jonas Mäki



**INGA MÄTARE** För att göra spelet riktigt filmiskt har man slopat synliga mätare och liknande. Istället syns det på baksidan av ditt protonpack hur det står till med hälsa, ammunition och liknande.

## NOTISER

### DEUS EX 3 BEKRÄFTAT

Eidos har precis slagit upp portarna för en helt ny utvecklingsstudio i Montreal och där kommer man att jobba på Deus Ex 3. Spelet uppges vara på väg till PC, Playstation 3 och Xbox 360 och en rimlig gissning är att Deus Ex 3 kommer att stå klart hösten 2009.

### NEED FOR SPEED + BRÖST

EA valde att samarbeta med den brittiska tidningen The Sun kring marknadsföringen av Need for Speed: Pro Street förra månaden. Någon kom på den lysande idén att kombinera tidningens lättklädda damer på den tredje sidan, med en bil och referenser till spelet. Valet att sälja spelet med hjälp av de yppiga nakenmodeller möttes med hård kritik och EA valde att dra sig ur samarbetet.



Pro Street, utan helnakna pinuppor...

### HALO NU TILL XBOX 360

Från och med början av december kommer Microsoft att börja erbjuda utvalda Xbox-spel för nedladdning via Xbox Live. Ett av de första spelen kommer att vara Halo. Även Burnout 3: Takedown, Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex, Crimson Skies: High Road to Revenge, Fable, Fahrenheit samt Psychonauts kommer att finnas för nedladdning. Spelet kommer att kosta 1200 Marketplace poäng, vilket motsvarar ungefär 120 kronor.

### BAND STÄMMER ACTIVISION

Rockbandet The Romantics, mest kända för låtar som What I like about you och Talking in your sleep, har stämt Activision för att man anser att covern av den förstnämnda låten som finns med i Guitar Hero: Rocks the 80's är alldeles för lik originalet. The Romantics och deras advokat menar att de därför bör få en del av intäkterna från spelet.

### SPELARE TVÅNGSVÅRDAS

En 17-årig pojke i Halland ska tvångsvårdas för sitt överdrivna spelande av bland annat World of Warcraft som enligt domen kan likställas med missbruk. Enligt 17-åringens anhöriga lämnar pojken sällan hemmet, har en avvikande dygnsrytm, blir aggressiv när han inte tillåts använda datorn, och sköter inte skolan.

### SNUSK-LARRY TILLBAKA

Skaparna av den klassiska Worms-serien, Team 17, jobbar för tillfället på ett nytt spel med den oförfärlige snuskhummern Leisure Suit Larry. Några detaljer kring spelet finns i dagsläget inte, men efter besvikelsen Magna Cum Laude för några år sedan hoppas vi att Larry hittar tillbaka till rötterna.

### STALKER TILL XBOX 360

GSC GameWorld, mest kända för Stalker: Shadows of Chernobyl, kommer i fortsättningen inte bara göra spel till PC utan även Xbox 360. Då de tidigare sagt att man utöver expansionen Clear Sky även har andra Stalker-projekt under utveckling är det högst troligt att ett Stalker till Xbox 360 nu är på gång.

### ENGELSK MÅLVAKT SKYLLER PÅ TV-SPELEN...

Den engelske landslagsmålvakten David James har i ett något överraskande uttalande skylt Englands bristande fotbollsframgångar på att TV-spel. "Om vi skulle slänga bort alla Playstation och Xbox ur hemmen skulle vi ha det bästa laget", säger James.

# PS2 KRYMPER

Ny billigare (ännu lättare) modell av Playstation 2 är på väg till spelbutikerna

**S**ony har precis lanserat en ny modell av Playstation 2 (SCPH-90000) i Japan. Modell-en som har exakt samma mått som den tidigare slimline-modellen har gjorts ännu lättare, 720 gram att jämföra med 900 gram (originalmodellen vägde två kilo). Trots detta har Sony nu flyttat in hela strömförsörjningen i själva konsolen vilket gör viktnedskningen än mer imponerande.

I Japan lanserades den nya modellen för blott 16000 yen (930 kronor) och det spekuleras i att priset för Playstation 2 kommer att sänkas till under tusenlappen när den lanseras i Europa i

## Det spekuleras i att priset för Playstation 2 kommer att sänkas till under tusenlappen när den lanseras i Europa...

början av nästa år. Även i USA väntas priset sänkas ned till 100 dollar-gränsen (635 kronor).

Playstation 2 är den bäst säljande konsolen i TV-spelshistorien och trots 120 miljoner sålda exemplar fortsätter den att sälja mycket bra. Totalt har det släppts nästan 9000 spel till konsolen över hela världen och det fortsätter hela tiden att komma nya titlar till den snart åtta år gamla trotjänaren. Imponerande.

Bengt Lemne





# MARKY MARK SOM MAX PAYNE

Mark Wahlberg ska spela Max Payne på vita duken

**A** lit fler spel snappas upp av Hollywood och blir filmer. Finska Remedys stenhårde spelhjärte Max Payne ska under nästa år bli filmhjärte och nu ryktas det att Mark Wahlberg (The Departed) kommer att spela huvudrollen.

Samma rykten från Variety gör gällande att John Moore (Behind Enemy Lines, The Omen) kommer att regissera filmen. Förhoppningsvis innebär den kommande filmen att vi snart får se Max Payne 3 som det ryktats om under en längre tid.

Bengt Lemne



ÅVENTYRSKUNGEN! Här är han, den galnaste hjärnan i hela spelvärlden och mannen bakom spel som Grim Fandango, Day of the Tentacle och Full Throttle.

# TIM SCHAFERS GALNA HJÄRNA

Mannen bakom kommande Brütal Legend svarar på Gamereactors frågor...

BRÜTAL LEGEND Läs mer om Tim Schafers kommande (helgalna) musikaktionspel på [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)

**T**im Schafer sitter säkert på tronen som världens tokigaste spel-skapare, med skapelser som Grim Fandango och Psychonauts på sitt samvete, i förra numret berättade vi om hans nästa spel Brütal Legend.

Vengeance kom ut när jag var 14 år gammal, så de påverkade mig mycket. Kort sagt så tror jag att metall-eran alltid kommer att vara min favoritera, tillsammans med 70-talsrocken. Jag lyssnar fortfarande på det!

Jag tycker att alla spel ska vara som Portal, billiga och två timmar långa. Jag gillar också Zelda: Phantom Hourglass, jag spelar det ibland på tåget på väg till jobbet och jag är för pryd för att sitta och skrika i mikrofonen i en fullproppad tågagn.

**När och hur fick du idén till Brütal Legend?**

- Det första jag kom på var titeln. För femton år sedan dök titeln upp i mitt huvud. Jag hade ingen aning om vad spelet skulle handla om, men titeln var ju grym. Ungefär samtidigt träffade jag Tony. Han var roadie för ett metallband, och hysteriskt galen. Jag tänkte att han skulle bli en perfekt hjälte.

**Fordon har en central roll i Brütal Legend. Vad kör du för kärra?**

- Jag kör en Plymouth Barracuda från 1967, som kanske skulle kunna anses vara en hot rod om det var så att jag tog hand om den ordentligt.

**Om du tittar tillbaka på Psychonauts, finns det något som gör det extra stolt eller något du ångrar?**

- Jag är stolt över hela spelet. Jag önskar bara att jag hade gjort Meat Circus svårare, för jag livnär mig på tårar från arga, ledsna och nedbrutna spelare.

**Vilket är ditt förhållande till heavy metal?**

- Det var allt jag lyssnade till i high school. Diary of a Madman och Screaming for

**Det är svårt att beskriva Brütal Legend. Hur vill du enklast beskriva det?**

- Bad-ass. Killer. Metal.

**Vilket spel lirade du senast?**

- Portal. Jag tyckte verkligen om Portal.

**Många skulle vilja se ett mer traditionellt äventyrsspel från Double Fine. Varför gör ni inte ett sådant?**

- Jag tycker inte att jag har något val. När jag får en speldidé så är det vad jag gör.

## CITATET



"You ware worried about me?"

SNK:s speldesigners har aldrig varit kända för sin grymma engelska direkt...

## ÅRETS SPORTSPEL

Vi har korat de åtta bästa sportspelen 2007



**FIFA 08**  
PC/PS3/Xbox 360  
620 lag från 30 ligor, ett saftigt onlineläge och över 15 000 spelare gör Fifa 08 till ett av de mest välfyllda sportspelen i historien. Men superlativen stannar inte där, för Fifa 08 är dessutom fantastiskt beroendeframkallande att spela och är digital fotboll när den är som bäst.



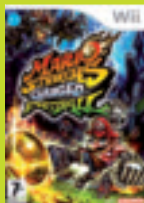
**NBA 2K8**  
PS3/Xbox 360  
Låt Garnett posta upp medan du själv driver bollen framåt. Vänta på en screen innan du attackerar, och alla dina medspelare gör exakt som du önskar. NBA 2K8 är årets absolut bästa basketspel och ett oerhört realistiskt och smått sanslöst finpusat sportspel.



**FOOTBALL MANAGER 2008**  
PC  
Med 2008 års upplaga av Football Manager har Sports Interactive hittat helt rätt. Databasen är minutiöst framfördad men ändå lättanvänd och tar det bara någon minut innan man känner sig hemma. Det blir inte bättre än så här.



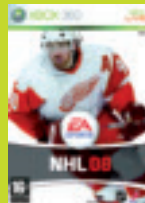
**VIRTUA TENNIS 3**  
PS3/Xbox 360  
Oavsett skicklighetsnivå passar Virtua Tennis 3 alla. Det är lika intuitivt som roligt att bara slå lite bollar som det är att ha hårdkokta dueller online mot världens bästa Virtua Tennis 3-spelare. Game, set and match för konkurrerande tennisspel.



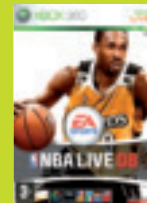
**MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL**  
Wii  
Att göra mål när Wario precis har släppt sig och röda skal studsar över fotbollsplanen är inget Zlatan vanligtvis behöver bekyrma sig för. Det måste dock Mario, Mario Strikers är exakt så udda som det låter, men också väldigt roligt.



**SKATE**  
PS3/Xbox 360  
Som spelsport har skateboardåkning varit underrepresenterat de sista tre åren. Det är bara Tony's traggliga knappnotande som funnits att tillgå för skatesugna spelotkar, fram tills för tre månader sedan då EA överglänste Neversoft med det underbara Skate.



**NHL 08**  
PC/PS3/Xbox 360  
Till sist fick EA till skill stick-systemet som förvandlar NHL 08 till den kanske bästa hockeysimulaton någonsin med perfekt spelkontroll. Det artificiella motståndet är på topp, de nya NHL-reglerna perfekt implementerade och grafiken av toppklass...



**NBA LIVE 08**  
PC/PS3/Xbox 360  
Även om NBA 2K8 är bättre än EA:s upplaga av deras årliga basketspel, är Live 08 fortfarande ett mycket bra spel. Skottsystemet är förändrat till det sämre, men i övrigt stämmer det mesta i Live 08 som är snyggt, utmanande och polerat.

# BEST OF SUPER MARIO

Nintendos småfete rörpulare har varit med i fler spel än vi kan räkna, vi har korat hans absolut bästa stunder...



## SUPER MARIO 64

Nintendo 64, 1996

I flera år var plattformande och tre dimensioner en omöjlig kombination. Tills Nintendo visade vägen med mästerliga Super Mario 64 där en rörmokare i toppform hade huvudrollen i sitt bästa äventyr hittills. Vi glömmet (med risk för att låta extremt tjugiga) aldrig vår första flygtur med den bevingade mössan.



## SUPER MARIO WORLD

Super Nintendo, 1990

Super Mario World markerade slutet på Super Mario Bros-eran. Ett aldeles fantastiskt spel med smått svindlande 72 banor fyllda av bra musik. Med Super Mario World föddes även en ny superstjärna, den gröna dinosaurien Yoshi.



## SUPER MARIO GALAXY

Wii, 2007

Marios småsömniga Sunshine-semester glömmet vi gärna. Men med Super Mario Galaxy var Mario tillbaka på allvar, skuttandes mellan små himlakroppar i jakten på en välkänd grön skräcköda. Super Mario Galaxy är ett modernt mästerverk, omöjligt att lägga ifrån sig.



## SUPER MARIO KART

Super Nintendo, 1992

Mario har pysslat med det mesta. Men förutom bland plattformar är det bakom ratten på en go-kart han trivs bäst. Det har aldrig varit tydligare än i Super Mario Kart där ett lika enkelt som djupt koncept gjorde spelet till en favorit bland oss på redaktionen...



## SUPER MARIO BROS.

NES, 1985

Med Super Mario Bros uppfann Shigeru Miyamoto plattformsgenren och skapade odödliga bonusföremål som superstjärnan, eldblomman samt elakingen Bowser. Dessutom etablerades Mario som spelvärdens odiskutabelt största stjärna.



## SUPER MARIO BROS. 3

NES, 1988

Här i Europa fick vi vänta hela tre år på Super Mario Bros. 3. Men det var väntan värt. Detta är nämligen Marios mest varierade äventyr hittills där han får prova på allt från livet som förvuxen groda till flygande tvåttbjörn. Ett underbart sista Mario-spel till NES.



## PAPER MARIO: THE THOUSAND YEAR DOOR

Gamecube, 2004

Att Nintendo hade så mycket självironi som man visade i Paper Mario: The Thousand Year Door visste vi inte. Här får vi följa prinsessan Peach in i duschen och låta den papperstunna Mario vikas ihop till ett flygplan för att ta sig över stup. Kul och konstigt. Men mest kul.

# 13.431388

MILJONER SÅLDA XBOX 360-ENHETER

Microsoft har lyckats kränga 13 miljoner konsoleer under de två år som Xbox 360 funnits ute på marknaden. Lika många Wii har Nintendo sålt, på ungefär hälften så lång tid. Storsmisk, med andra ord.



## PLUS&MINUS

Vi hyllar, sågar eller ifrågasätter senaste månaden i spelvärlden...

### + VÅR JULKALENDER!

Som vanligt har vi en fet julkalender på Gamereactor.se med nya smarriga priser varje dag. Det blir spel, prylar, konsoleer och massor av annat kul som du kan få genom att bara besvara några enkla frågor. Klockrent.

### LADDA NED HALO

Från och med början av december kan du ladda ned Xbox-spel till din Xbox 360 för 120 kronor. Ett av de första spelen till tjänsten är Halo: Combat Evolved, tillika ett av världens bästa spel någonsin. Ladda på, säger vi bara.

### JULLEDIGT JIIH00000!

Vi brukar få abstinens av att inte göra tidning och bara sitta hemma och knäcka nötter och dansa kring granen. Men inte i år. Nu får vi äntligen tid att spela de där meterhöga travarna med bra spel från i höst som vi inte hunnit med.

### - INGEN JULSTÄMNING

En gång i tiden var det vanligt att utvecklare släppte uppdaterade julversioner av sina spel vid juletid. Här på redaktionen spelas fortfarande Saturn-klassikern Christmas Nights i december. Varför får vi inga mer julspeel?

### OFÄRDIGA SPEL

Spel som inte är klara verkar ha blivit en obehaglig trend och i höst har vi slitit med ofärdiga Blacksite, Kane & Lynch och Tabula Rasa som patchats till förbannelse för att bli njutbart. Riktigt, riktigt tråkigt...

### WII-ZAPPERN

Istället för den coola Wii-Zapper som visades på E3 förra året har Nintendo nu bytt till en kulsprute-liknande modell som fungerar riktigt dåligt. Men man måste köpa den för att få roliga Link's Crossbow Training. Sniket.

## RYHTEN

### ANDRA VÄRLDSKRIGET IGEN

Enligt ett rykte håller Infinity Ward på med en rejäl uppgradering till Call of Duty 4: Modern Warfare som förvandlar spelet till ett andra världskrigsspel i multiplayer. Man kommer kunna strida som nazister eller allierade och använda alla de klassiska skjutdon vi vant oss vid från tidigare spel i serien.

### ROAD RASH GÖR COMEBACK

EA påstås ha dammat av sin gamla Road Rash-serie som en gång gjorde succé till Mega Drive. I spelet ska man kunna tillhöra ett motorcykelgäng och sedan köra omkring fritt i en stad och slåss mot andra gäng med kedjor och liknande tillhyggen.

### LOKALISERAT GUITAR HERO

Precis som Sony gjort med Singstar sägs Activision undersöka möjligheterna att göra lokaliserade nedladdningar av Guitar Hero III för att kunna få med helsvensk musik. Om det går vägen kan vi alltså räkna med att spela plastgitar till både Kent, Gyllene tider och Vikingarna. Frågan är bara om vi vill göra det...

### GEARS OF WAR REDAN 2008

Epic ryktas ha hunnit långt med Gears of War 2 som lär ska utannonseras i februari och släppas redan sent samma år. Enligt producenten Cliff Bleszinski kommer Gears of War 2 bli betydligt snyggare än den redan urläckra föregångaren. En av nyckelfunktionerna i spelet sägs vara co-op för upp till fyra spelare.



### NAUGHTY DOG LÄMNAR SONY

Naughty Dog som gjort bland annat Jak-spelen och Uncharted sägs ha fått blodad tand efter att Bungie brutit sig loss från Microsoft. Nu vill Naughty Dog enligt ett rykte bryta sig loss från Sony för att göra vilka spel de vill till vilka format de vill istället för att vara decimerade till en Jak & Daxter-fabrik.

### VIRTUAL REALITY TILLBAKA?

Nintendo sägs jobba på en Virtual Reality-liknande hjälm man ska ha på sitt huvud för att kunna styra kameran i spel genom att vrida på huvudet eller kolla upp och ned. Exakt vilka spel som ska nyttja hjälmen vet vi inte, men ryktet gör gällande att det har med Pokémon att göra.

### BARLOG TILL MICROSOFT

Cory Barlog som producerat båda God of War till Playstation 2 har lämnat Sony Santa Monica av oklar anledning. Enligt ett rykte har Microsoft erbjudit honom en större summa pengar för att utveckla ett liknande tredjepersons actionäventyr till Xbox 360.

## INTERNET

NYHETER - GAMEREACTOR.SE

### ÅRETS JULKALENDER

Nu jävlar drar den igång, årets absolut hetaste julkalender och ett måste för alla som är det minsta intresserade av spel. Vinn prylar för över 50 000 kronor. Lucköppning varje dag. Missa inte!

### 1400 RECENSIONER!

Jajjebox, på gamereactor.se hittar du ett arkiv så smaskigt, fullproppat och välskrivet att det enkelt förvandlar svaga hjärnor till slyt. 1400 recensioner, and counting.

### BLOGGA SOM EN GALNING

Kom in till oss och påbörja din egen blogg. Eller läs 1000-tals andra användarbloggar, eller redaktionens.

## MEGAMAN FYLLER 20

Storslagen födelsedag för Capcom klassiska hjälte

**C**apcoms lilla blå hjälte Megaman fyllde nyligen 20 år vilket firades med kostympartyn i Japan där Rockman (som han kallas där) fortfarande är stor. Något mindre är han här i Europa, men det är onekligen imponerande att se tillbaka på hans karriär som spänner över 60-talet spel till knappa 20-talet olika format. Här kommer en lista med den lille ombytliga blå hjälten mest minnesvärda äventyr. Har du spelat alla?

- Mega Man 1-8
- Mega Man & Bass
- Mega Man: Battle & Chase
- Mega Man: Wily Wars
- Mega Man: Powered Up
- Mega Man Soccer
- Mega Man: Dr. Wily's Revenge
- Mega Man II-V
- Mega Man X 1-8
- Mega Man Xtreme 1-2
- Mega Man X: Command Mission
- Mega Man X Collection
- Mega Man: Maverick Hunter X
- Mega Man Legends 1-2
- Mega Man Battle Network 1-6
- Mega Man Network Transmission
- Mega Man Zero 1-4
- Mega Man ZX 1-2
- Mega Man Star Force
- Mega Man: Anniversary Col.
- Rock Man: Power Battle
- Rock Man: Power Fighters





# 06

## Anledningar till varför Sega Rally regerar benhårt

Vi berättar varför vi fortfarande sladdar i gruset.

- 01**
- 02**
- 03**
- 04**
- 05**
- 06**

### NYGAMMAL KÖRKÄNSLA

Sega Rally har regerat ända sedan det släpptes i arkadhallarna och till Sega Saturn 1995. I det nya Sega Rally som släpptes tidigare i höstas har man bevarat den unika körkänsla som fick Sega Rally att skilja sig från mängden. Så trots att det är ny grafik, nya banor och nya kärror är det fortfarande lika roligt att köra. Det gamla Sega Rally till Saturn höll i drygt tio år, något även detta lär göra.

### HUNDRADELSJAKT

Visst, det har varit en sjukhetskes spelhöst. Men så fort det funnits en ledig lucka har hela redaktionen kutat till spelrummet för att putsa på de många olika banornas rekordtider. Även Bengt och Mikael som normalt fryser när det pratas om oktansugna rallybilar har blivit djupt engagerade. Heta känslor, snäva kurvor och åtråvärda hundradelar är numera en naturlig del av vardagen.

### SVÅRA ACHIEVEMENTS

Att klara alla de 49 utmaningarna som ger Achievements-poäng i Sega Rally är en utmaning som slår det mesta. Att köra ohyggliga 260 kilometer i timmen med Audi Quattro S1-Pike Peak har vi fixat liksom alla Time Attack-utmaningarna. Men att få 100 poäng värda Perfect Score låter dock vänta på sig, vilket kräver att man bokstavligen är en digital Marcus Grönholm.

### GRYMMA KÄRROR

I Sega Rally finns grupp-B-monster som Lancia Delta, Stratos, Ford Escort RS och Toyotas mest klassiska Celica med.



### HÅRLIGA BANOR

Inget rallyspel är bättre än sina banor och på denna punkt skiner verkligen Sega Rally. Liksom i det första, idag kultklassiska spelet, har man satsat på starka färger och ultrastereotypt sceneri. Vi snackar stäpprally bland giraffer och hyddor, isracing med norsken och oljeraffinaderier samt tävlande i alperna komplett med charmiga timmerkäkar och kabinbanor. Och vi älskar det.

### UNDERLAGET

En av de stora spelmässiga nyheterna i Sega Rally är underlaget som trasas sönder och förvandlas till klibbig lervälling när man spättar på över det. Det gör Sega Rally till en fest när man spelar multiplayer där ingen vill hamma sist och köra i motståndarnas trista uppkörda hjulspår som gör bilen svårstyrd samtidigt som rullmotståndet ökar. Ett smart inslag fler borde ta efter.

# MILJÖFARLIGA NINTENDO

Greenpeace ger japanska speljätten bottenbetyg i deras årliga lista över miljöbovar...



**V**arje år sammanställer miljöorganisationen Greenpeace en lista över hur elektronikföretag sköter sig ur ett miljöperspektiv. Nytt för i år är att konsol tillverkarna Microsoft och Nintendo har blivit bedömda. Före-tagen bedöms på en skala från 1-10 och Greenpeace tittar på hur väl företaget återvinner gamla produkter och om de undviker farliga kemikalier vid tillverkningen.

Absolut bäst är mobiltelefon tillverkaren Sony Ericsson. Men moderbolaget Sony går också mycket bra och får 7,3 på listan (vilket inkluderar all Sonys elektronik och inte bara TV-spelsrelaterade produkter). Sämre går

det för Microsoft som återfinns i bottenkramp av listan med 2,7 poäng. Ett resultat av att man är nya

## Förhoppningsvis lyssnar Nintendo till kritiken och inför en bättre miljö-policy

inom massproduktion av elektronik samt att man enligt sin plan inte slänger ut vissa särskilt giftiga kemikalier förrän 2011.

Absolut sämst är dock Nintendo som inte bara är sist på listan, dessutom har de som första företag sedan Greenpeace började undersöka elektronik tillverkarna inte fått ihop ett

enda poäng. Och Nintendo tillverkar som bekant inte speciellt mycket elektronik annat än sina konsoler, vilka dock tyvärr är veritabla miljöbomber eftersom Nintendo inte vidtagit några åtgärder för att värna om miljön. Förhoppningsvis lyssnar Nintendo till kritiken och inför en bättre miljöpolicy så att vi i fortsättningen kan köpa handla med ett gott miljösamvete.

*Jonas Mäki*



# MINNESSTUND: NINTENDO 64

Vi minns Nintendos bråkiga 64-bitars-plastbest och alla de underbara spel som den förde med sig...

## NINTENDO ULTRA 64

Innan Nintendo 64 hade världspremiär i Japan 1996 gick den länge under arbetsnamnet Project Reality och därefter kallades den Ultra 64. Den skulle kunna visa fotorealistisk grafik tack vare grafikretsar från Silicon Graphics.

## SVINDYRA SPEL, JA TACK

Nintendo 64 var det sista formatet som hade kassetter som lagringsmedium. Bra eftersom den därmed slapp de evighetslånga laddningsskärmar som fanns vid den här tiden, men samtidigt gjorde spelen svindyra.

## DYNAMIC DRIVE

I Japan släpptes Nintendo 64DD år 1999. En tillsats som gjorde att man kunde använda disketter till Nintendo 64 för bättre sparmöjligheter och större spel. Den dunderfloppade dock och endast nio diskettspel släpptes.

## 33 MILJONER ENHETER

Nintendo var bergsäkra på att alla skulle vilja ha en Nintendo 64 och brydde sig inte alls om nykomlingen Playstation. Det gick sådär. Folk bytte konsol och Nintendo 64 nådde aldrig mer än 33 miljoner sålda enheter.

## 64 STARKA BITAR

Nintendo 64 skulle ha oöverträffad grafik tack vare ett 64-bitars grafikchip. Och i teorin var Nintendo 64 en best, men i praktiken syntes det sällan då spelen var begränsade av att de inte låg på OD-skivor.

## SKAKFUNKTIONEN FÖDDES

Nintendo förändrade för alltid handkontrollerna med Nintendo 64 när de 1997 släppte spelet Lylat Wars tillsammans med en skakadapter till handkontrollerna. Något som sedan dess varit mer eller mindre standard.

## ANALOG SPAK

Nintendo 64 hade som första konsol en analog spak som gav ohyggligt mycket mer exakt spelkontroll. Även om utförandet egentligen var av usel kvalitet revolutionerade det handkontrollerna ordentligt.

## VI MINNS NINTENDO 64 Även om Nintendo 64 floppade försäljningsmässigt, släpptes flera spel av världsklass



### GOLDENEYE 007

Rare 1997

Fram till och med GoldenEye 007 var förstapersonsskjutare något som endast kunde spelas på PC och alla försök till konsol kändes krystade. Rare ändrade på detta för alltid med ett riktigt smart och genomtänkt spel som fick oss att försaka allt annat.



### LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

Nintendo 1998

Av många ansett som det bästa spelet någonsin och måttstocken för nya äventyrs spel. Links 3D-debut var större, vackrare och även vuxnare än något annat vi sett. Ocarina of Time är ett stycke spelhistoria, minst sagt.



### LYLAT WARS

Nintendo 1997

Lylat Wars är än idag det bästa spelet i Star Fox-serien och bjöd på, för den tiden, enastående grafik och grym explosiv action. Med Lylat Wars kom också rumblefunktionen som därefter blev en standard som alla idag, utom Sony, använder...



### WAVE RACE 64

Nintendo 1996

Vattenskotertiteln Wave Race 64 följde upp Game Boy-spelet Wave Race och blev en helröjlig racingupplevelse. Att navigera runt bojar samtidigt som vi höll koll på vågor och motståndare krävde full koncentration och var klart givande. Våldigt roligt än idag!



### SUPER MARIO 64

Nintendo 1996

Nintendo behövde ett bra spel när Nintendo 64 lanserades. Det sket man i och skapade i stället något legendariskt. Super Mario 64 var ett enormt hantverk propplat med innovation, spelglädje och kvalitet. Ett av spelhistoriens mest relevanta spel.



### BANJO KAZOOIE

Rare 1998

Den halvt lobotomerade Banjo och pippin Kazooie blev omedelbart superpopulära i och med Rares Super Mario 64-inspirerade Banjo Kazooie. Det charmiga radarparet tampades med pussel och sköna plattformsbanan i ett av de snyggaste spelen till Nintendo 64.



# PURFÄRSKT

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



## Blood Bowl

DS, PC, PSP, XBOX 360 / 2008

En brutal variant på amerikansk fotboll med pansarbeklädda alver och extremt arga och sportsugna orcher? Den strålande idén fick Games Workshop redan 1987 vilket resulterade i ett brädspel och nu jobbar franska Cyanide Studios (Chaos League) av en interaktiv variant på konceptet.

## Dynasty Warriors 6

PS3, XBOX 360 / MARS 2008

Koeis spelserie som bygger på romansen om de tre kungadömena och behandlar en turbulent period i den kinesiska historien. Turbulent är som bekant en finare omskrivning för krigisk och kriga är just vad man gör i de här spelen som nu på riktigt kommer till den nya generationens konsoler. Dynasty Warriors 6 ser snyggt ut, och kommer att bjuda på större och mer intensiva närstrider än tidigare.



## Dungeon Explorer: Warriors of Ancient Arts

DS, PSP / MARS 2008

Hudsons gamla 16-bitars spel Dungeon Explorer är på väg till såväl Nintendo DS som PSP. Det nya spelet skiljer sig en del från det gamla kultiret, men i grund och botten handlar det om klassiskt svärdduggande nere i grottor med fokus på multiplayer.



## Jumper

PS2, Wii, XBOX 360 / MARS 2008

Brash Entertainment jobbar på en spelversion av den kommande filmen Jumper (Samuel L. Jackson), som inte handlar om varma tröjor utan om personer som kan teleportera sig. Filmlicensspel brukar inte bli något vidare och det återstår att se om Jumper kan bli ett undantag.

## House of the Dead 2 & 3 Return

Wii / MARS 2008

Sega verkar fokusera stenhårt på att konvertera lite äldre spel till Wii med Sega Bass Fishing, Samba de Amigo och Ghost Squad i färskt minne. Nu har de också utannonserat House of the Dead 2 & 3 Return till Nintendos vita lilla låda. Som namnet antyder innehåller boxen såväl Dreamcast-spelet House of the Dead 2 samt Xbox-spelet House of the Dead 3.



## Fading Shadows

PSP / 2008

Den litauiska spelstudion Ivolgamus, som mesta dels ägnat sig åt enklare spel, jobbar för närvarande på pusselplattformsspelet Fading Shadows till PSP. Storyn som innehåller gott om fantasyklichéer kretsar kring den klärvoajanta Aira som måste rädda sin bror från fångenskap genom att bära dennes själ till ett himmelskt slott. Ballt från Baltikum eller fnystorrt fiasko. Det återstår att se...

## Samurai Warriors: Katana

Wii / MARS 2008

Svärdsvingande samurajer sett ur förstapersonsny är vad som bjuds i Koeis nästa Samurai Warriors-spel som kommer till Nintendo Wii. Räkna med svår träningsvärk efter att du svängt dig igenom de 30 timmar av speltid som Koei utlovat.



**LOGITECH G9**

CIRKAPRIS: 995,-

Logitech G9 är den senaste i raden av grymma gaming-möss. Du kan skifta grepp mellan två medföljande för maximal komfort och knappar på musen justerar både precision och hastighet. Dessutom ingår tyngder för att ge Logitech G9 precis den känsla du själv vill ha.

**SAMSUNG I450**

CIRKAPRIS: 4995

Samsungs nya sjukt fräscha mobil I450 slår det mesta på fingrarna. Förutom en Mp3-spelare med riktigt bra ljud, har den en ett smidigt navigeringshjul för maximal användarvänlighet. Men framför allt är den en så kallad Smart Phone och du kan alltså installera egna program på den. Dessutom har den digitalkamera på två megapixel.

**SONY UPL-VW60**

CIRKAPRIS: 49995

Sonys nya väringprojektor ger dig bildkvalitet hemma som matchar de bästa biograferna. Den har full HD-upplösning och ett kontrastförhållande på 35 000:1. VW60 kan ge bild ända upp till 300" och överglänser enkelt föregångaren VW50, främst beträffande skärpan. En riktigt oumbärlig tingest till din Playstation 3 eller Xbox 360 alltså.



# JULKLAPPAR!

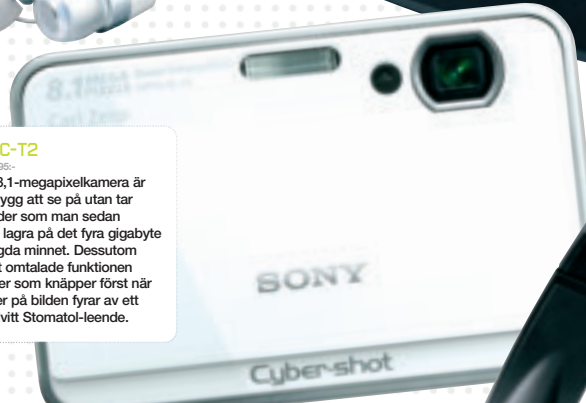
Prylar är livet. Oja. Vi på Gamereactor är sanna övermaterialister och älskar allt som blänker, blinkar eller bara drar ohälsosamt mycket ström. Den här månaden har vi samlat på oss en aldeles förträfflig uppsättning dyra finprylar som vi vill att du klipper ut och klistrar in på din önskelista. God jul förresten.

Hårdvarureddaktör: Martin Forslund

**SONY DSC-T2**

CIRKAPRIS: 3495,-

Sonys nya 8,1-megapixelkamera är inte bara snygg att se på utan tar grymma bilder som man sedan smidigt kan lagra på det fyra gigabyte stora inbyggda minnet. Dessutom finns såklart omtalade funktionen Smile Shutter som knäpper först när alla personer på bilden fyrar av ett riktigt bländvitt Stomatol-leende.

**LG KU990 VIEWTY**

CIRKAPRIS: EJ KLART

Prada-telefonen blev ingen succé. Konceptet var dock bra och har nu vidareutvecklats till Viewty. En mycket kompetent Windows-telefon med 5-megapixelkamera och Schneider Kreuznach-optik som även kan filma i 120 bilder per sekund. Viewty har 170 megabyte inbyggt minne och kan utökas med MicroSD-kort.

**CREATIVE AURVANA X-FI**

CIRKAPRIS: 1995,-

De feta X-Fi-hörlurarna är tillsammans med Creatives Crystalizer-funktion ett ypperligt val för dig som vill njuta av spelen utan minsta störning. Brusreduceringen är fantastisk och den grymma basen förvandlar snabbt hjärnan till pölsa.



### Vilka stora bröst!

Bröststorlek är precis som allt annat inom karaktärsdesign något som diskuteras av Capcom. Producenten Hiroyuki Kobayashi ville egentligen inte ha Glorias bröst så stora. Men resten av teamet (mest män, om någon undrar) ville annorlunda. Hur mycket bryr sig spelarna?

**SEXIG?** Gloria i Devil May Cry 4 har en avancerad stridsteknik perfekt för att piska demoner med. Detta räcker inte för att göra henne cool; enligt Capcom behövs även en sexig design för att göra de kvinnliga karaktärerna tuffa.

## SEXIG FIGHTING?

Jonas Elfving undrar hur en plommonformad superrumpa ska kunna sälja Devil May Cry 4

**D**u är uttråkad och vill se en rumpa. Vad gör du? Det är inga på TV, du har just källsorterat undan alla dina tidningar och din egen har du sett till leda. Varför inte sätta igång ett spel och vänta in rätt mellanskvens?

Jag är i London och kollar in Devil May Cry 4. Spelets producent Hiroyuki Kobayashi styr Nero på väg mot ett slott. Plötsligt dyker en mindre armé av fiender upp och Nero blir nästan övermannad. Så kommer Gloria. Det framgår snart att Gloria är grym på att slåss. I en komiskt närgående kameraåkning över Glorias kropp framgår det ännu snarare att hon har en rumpa. Rumpan sitter fast i två låar och ja, högre upp hittar vi E-kuporna.

Hur fighten går verkar vara irrelevant.

Publiken fnissar en aning åt köttuppvisningen och skakar på huvudena. Någon frågar Hiroyuki Kobayashi om Gloria har något på sig under den minimala dräkten. Frågan är skämtsamt och får ett lika skämtsamt svar. "Hon har en stringrosa. Om du kollar noggrant i en scen kan du se den". Hö-hö.

Jag frågar om Capcom allvarigt talat har diskuterat om delar av Devil May Cry 4 möjligen är sexistiska. Producentens ögon skiner upp. "Om det är sextigt?" Jag upprepar frågan och artikulerar mer. Svaret blir: "Vi vill designa coola karaktärer, därför har vi gjort killarna coola och tjejerna sexiga. Gloria använder sig av sexig fighting. Teamet bakom spelet

består av män, då blir det så här". Alltså. Killarna ska se coola ut genom att vara coola, och tjejerna genom att visa hud.

### Publiken fnissar en aning åt köttuppvisningen och skakar på huvudet...

Vad gäller "sexig fighting" låter kombinationen sex och slagsmål mest obehaglig alternativt opraktisk och att teamet bara består av män tror jag inte dugg på (pojkar låter rimligare).

TV-spel kan när de är välgjorda ta oss med på resor i tid och rum, till sagolika platser med fantasifulla figurer. Devil May Cry 4-demonstrationen tar mig i stället tillbaka till högstadiets omklädningsrum, där det snackas om vilka killar

som är coolest och vilka tjejer som är snyggast. Det här har sagts förr. Ingen blir förstas längre chockad av halvnakna

spelfigurer och Devil May Cry är långt ifrån värst. Men attityden hos många spelutvecklare är så mossig, så pubertal och så tröttsam, vilket smittar av sig på deras i övrigt ofta fräscha spel.

Bryr sig (manliga) spelare överhuvudtaget om hur mycket semi-naket ett spel innehåller? Spelbranschen har nått den sjunde generationen. Hur många krävs för att den ska mogna?

**\_Jonas Elfving**

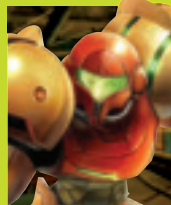
## COOLARE SPELKVINNOR

Jonas listar fyra stycken betydligt coolare spelkvinnor



**ALYX VANCE**  
Half-Life 2

Alyx har inte huvudrollen i något spel, men hon är en ovärderlig hjälp för Gordon Freeman i Half-Life 2. En skicklig hacker, skytt och dessutom husse till en robohund på några ton är aldrig fel att ha med sig i skumma kvarter.



**SAMUS ARAN**  
Metroid-spelen

Okej, vi fick spela med Samus i underkläder i andra vändan av det första Metroid. Bortsett från den fadäsen är fröken Aran en stenhård hjältninna som inte behöver näcka sig till en fanskara. Spelvärdens coolaste tjej.



**JADE**  
Half-Life 2

Jade är lite snack och mycket hockey. Tekniskt kunnig, en bra fighter och dessutom en fullfjädrad fotograf. Jade är så långt ifrån ett vapn man kan komma, möjligen eftersom hon är bästa kompis med en gris.



**JILL VALENTINE**  
Resident Evil

Jill tar ingen skit. Varken från Albert Wesker, sin kaxige brorsa eller från alla de hundratals odöda hon stöter på. Nej, Jill är en cool spelkvinnor som behåller kläderna på, och skjuter vildare än den vildaste Duke Nukem.

# 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](http://www.gamereactor.se)



MÅNADENS TYNGSTA

# The Club

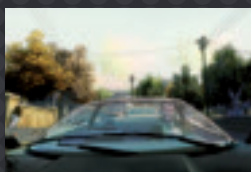
Utvecklarna bakom Project Gotham Racing-spelen satsar på lättillgänglig arkadaction...



## Mest efterlängtrade

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

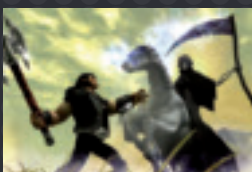
12-07



### 1:a GTA IV

Playstation 3/Xbox 360

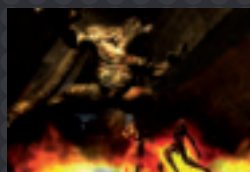
Sent i vår är det premiär för det mest efterlängtrade spelet 2008, nämligen GTA IV. Vi ser fram emot ett lite kargare och råare spel än sist med fokus på hänsynslös människosmuggling och barska öststatsgangsters.



### 2:a Brutal Legend

Playstation 3/Xbox 360

Genom ett magiskt bältesspanne hamnar Eddie Riggs i en parallell dimension. Metallåldern. Där är det upp till den oborstade rockern att till tonerna av klassiska heavy metal-band befria folket från en grym tyrann.



### 3:a Age of Conan

PC/Xbox 360

Glöm spinkiga alver från World of Warcraft. I Age of Conan är det häriga muskelberg till karlar, välvuxna amazoner med läderbikini och skarp slipade yxor som gäller. Funcoms onlinerollspel känns på förhand klart lovande.

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

### GAMEREACTORS TERMOMETER

Is kallt 🔥 Ljumm 🔥 Varmt 🔥 Kokhett 🔥 Vulkanutbrott

[WWW.GAMEREACTOR.SE](http://WWW.GAMEREACTOR.SE) Vill du läsa mer om de mest efterlängtrade, kommande spelen eller om våra förhandsintryck från 400 andra, kommande titlar? [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)

**Mix av massa genrer**

Bizarre Creations beskriver The Club som ett actionspel blandat med fightingspel, blandat med ett racingspel. Hur det i praktiken fungerar får vi se i början av nästa år.

Premiär FEB

GRTV Se mer på Gamereactor.se

# Pistolklubben

Vissa är där mot sin vilja, andra har sökt sig dit frivilligt. Alla försöker överleva superdödliga The Club...

**THE CLUB**

Plattform PC/PS3/X360 Utvecklare BIZARRE CREATIONS Utgivare SEGA Speltyp ACTION

Att gå med i Segas nya klubb? Nej, det är nog inget att rekommendera. Särskilt inte när klubben i fråga sätter ett vapen i händerna på dig och tvingar dig till poängsatt storslakt. Utvecklaren Bizarre Creations har levt upp till sitt namn och skapat en cynisk fond till beat 'em up-skjutaren The Club.

Storyn i The Club kretsar just kring ett sällskap som i sann Da Vinci-koden-anda är både topphemligt och inflytelserikt. Klubbmedlemmarna anordnar dödliga kamper

## Bizarre Creations verkar ha tittat sönder filmer som The Running Man, The Cube och Saw...

mellan diverse människor, mest för att de känner för det och gissningsvis för att tillfredställa en hel dröm med sadistiska böjningar. Åtta karaktärer har på olika sätt kommit att delta i klubbens dödslekar och din

uppgift är att med en av dem överleva så länge du kan. Deltagarna, eller ska vi kalla dem gladiatorerna, har väldigt skiftande bakgrundshistorier och personligheter. Här finns råbarkade ryssen Dragov med lönnmord på sin CV. Seager är en adrenalinstinn våghals som blivit uttråkad på bungyjump och sökt sig till The Club självmant. Här finns också en ung japansk tjej som ser ut att höra hemma i en gullig anime-film och en skuldsatt spelare med mycket arga fordringsägare. Alla karaktärer har sina respektive styrkor och svagheter vad gäller snabbhet, styrka och favoritvapen.

Influenserna till The Club är många och tydliga. Bizarre Creations verkar ha tittat sönder

filmer som The Running Man, The Cube och Saw för att få till den där desperata och blodiga tonen som vi alla förnekar att vi gillar eftersom vi inte vill framstå som knäppgökar. Det är ett beprövat men också effektivt berättarknep som



**VAPNEN** Det finns drygt femton vapen i The Club och de är alla variationer på det vi är vana med; från revolverar via hagelbössor och maskingevär till krypskytte- och raketgevär.

**I FAKTA****MULTIPLAYERDÖD**

Dödsmatcherna i Bizarre Creations The Club kommer att kunna spelas över Xbox Live och PlayStation Network. Online kommer The Club stödja upp till åtta spelare samtidigt. Fyra personer kan spela vid en konsol i det vanliga spelläget, men "Pass the pad"-läget, där handkontrollen vandrar runt ditt vardagsrumsbord, stödjer upp till åtta dödsugna vapengalningar. Hur bra Pass the Pad blir återstår att se.

känns fräschare än att bara använda ett gäng anonyma tuffingar i en tuff miljö.

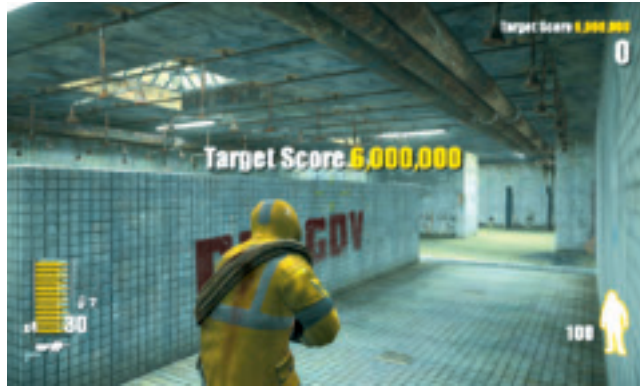
För att ta dig vidare i The Club gäller det att samla ihop tillräckligt med poäng. Du kan visserligen klara banorna utan en hög poängmätare, men då läses inte nästa bana upp. Hur får man poängen att rassla till då? Jo, självklart måste du döda fiender, men det gäller också att döda dem med stil. Ett skott i huvudet exempelvis ger bättre poäng än ett i benet och om du dessutom lägger till några snygga moves får du en ännu högre poäng.

Det gäller också att inte slöa till när du knäppt några fiender; tvärtom är ett snabbt

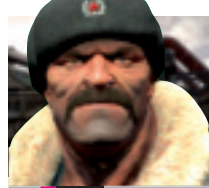
och regelbundet dödande mycket bättre för poängen (och gissningsvis också för spelglädjen). Längst ned till höger av skärmen finns en "mordmätare" som visar hur mycket tid du har kvar innan du bör ha ihjäl en annan motståndare. Det är med andra ord en trolig gissning att motståndet består således av kvantitet och inte kvalitet. Eftersom The Club är så poängbaserat kommer vi förmodligen att få spela om banorna många gånger för att få till den där perfekta omgången. Framgång kräver trots allt att man vet exakt var ens fiender kommer att dyka upp. Hur denna bannötning kommer att påverka flytet i spelet återstår att se. De arrangerade eldstriderna äger rum i åtta områden spridda över hela världen. Här finns bland annat en bunker, ett vackert gods, en stålgruva och ett fångelse.

Fienderna är bättre på att vara många än på att vara skickliga. Kanonmaten består av olika "guys" som Bizarre Creations kallar dem; allt från mesige "Pistol Guy" till tuffingen "Minigun Guy". Coolast och mest sällsynt är "Bonus Guy", en barbröstad och rödhårig galning som ger dig extra poäng om du nu skulle hinna ta kål på honom när han dyker upp.

Allt kretsar alltså kring att överleva och låta dö i The Club, men upplevelsen skiftar lite eftersom spelet är uppdelat i fem olika spellägen. I Sprint måste du helt enkelt nå slutet av en bana utan att dö. Gauntlet och Time Attack är tidsbaserade och i den sistnämnda samlar du ihop extra tid genom att döda. I Siege och Survivor är du mer stilla-



**PANG PÅ** Subtil krigsföring existerar inte i The Club. Här ska fienderna angräpas med samma strategi som används i såna där klubba-grävlingar-spel som finns på nöjesfält. Ha alltid nästa offer i åtanke!



**FAKTA**

**BIZARRE CREATIONS**

The Club utvecklas av Bizarre Creations, mest kända för Project Gotham Racing-spelen. Bizarre Creations beskriver också The Club som ett racing-spel (och även ett fighting-spel och ett actionspel). Springandet bland korridorer och i trappor liknar kurvtagningen i ett racing-spel och dina fiender är checkpoints.

stående och attackerades av stora horder av fiender.

The Club har en story som vi har sett på vita duken många gånger tidigare, men som spelstomme känns det faktiskt ändå rätt fräscht. Ett slagsmålsspel där vi använder vapen i stället för nävarna är ingen dum spelidé och Bizarre Creations digra bielspelsförflutna talar också för en unik genreblandning.

The Club kan mycket väl bli monotont och banalt. The Club kan också bli en arkadigt störtskön actionrökare full av spelglädje.

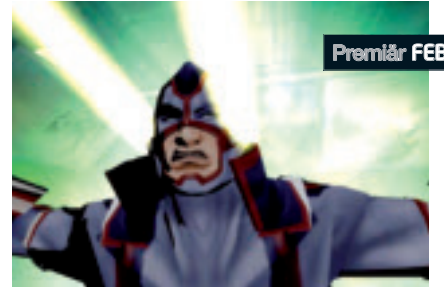
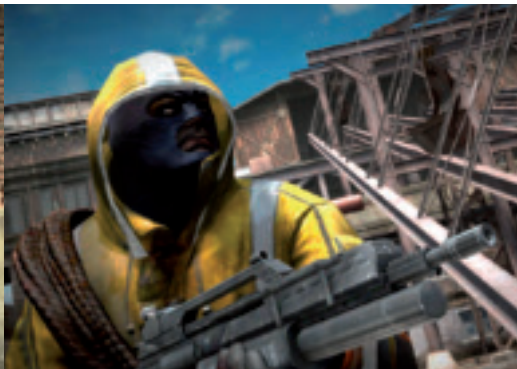
**\_Jonas Elfving**



**Gamereactor säger: Stenhård attityd och story till trots, allt hänger på hur hållbart och röjigt spelet blir**



**MILJÖBLUFF** The Club-klubben gillar exklusiva miljöer för sina dödsmatcher. Slakten måste dock göras diskret så alla miljöer har en täckmantel. Stålgruvan till exempel används bara som inspelningsplats för en film, hävdar The Club.



**KILLER 7** Visst doftar det Killer 7 på lång väg?

# Slowmotion

Suda 51 är tillbaka med nya vilda fantasier

## NO MORE HEROES

Plattform Wii Utvecklare GRASSHOPPER  
Utgivare RISING STAR Speltyp ACTION

"Det blir nog lite som Killer 7 - fast bra", verkar den allmänna uppfattningen om No More Heroes vara. Jag var en av de fem spelare som verkligen gillade Gamecube-spelet från Grasshopper (övriga redaktionen blänger bara argt på mig när jag säger det), så personligen hade jag varit nöjd med en vettig uppföljare. Ett helt nytt koncept smäller dock naturligtvis högre. Det finns vissa likheter mellan spelen då båda levererar massor av superstilig grafik som bra inramning till en rejäl dos våld.

Bortser man däremot från grafiken och all action är dock inte beröringspunkterna mellan spelen speciellt många. No More Heroes är ett fritt spel där man kan springa runt och svinga sitt lasersvärd lite var man vill. Under långa actionpartier gäller det att hålla pejl på svärdets batterinivå. Extra batterier kan plockas upp, men i knipa går det även att ladda upp dem manuellt, genom att skaka fjärrkontrollen. Rörelsekänsligheten i Wii-kontrollerna går att använda till andra saker än när man behöver ladda batterier. Under vissa partier i striderna sänks tempot plötsligt och spelaren förväntas utifrån instruktioner utföra vissa rörelser med kontrollerna. Om man lyckas med dem exekveras rörelsen. Ungefär som Quick Time Events, fast med rörelser istället för knapptryckande.

De Wii-spel jag ser fram emot brukar innehålla något av Nintendos kända ansikten. No More Heroes är ett tacksamt undantag. Klart man vill ha stilig action och coola karaktärer som slår på varandra med lasersvärd. No More Heroes är precis vad Wii behöver. Precis vad jag behöver.

**\_Love Bolin**



**Coola karaktärer, svärd och lemlästning i slowmotion. Klart vi är sugna på No More Heroes.**



# Slakta fler nazister

Operation Market Garden skulle avsluta kriget, men så blev det inte



## BROTHERS IN ARMS 3: HELL'S HIGHWAY

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare GEARBOX Utgivare UBISOFT Speltyp ACTION

Där Infinity Ward med Call of Duty-serien vill bjuda dig som spelare på en grym actionupplevelse som går utanpå det mesta, siktar Gearbox istället på att berätta en bra historia. En historia som ska få dig att lära känna dina medsoldater, bry dig om dem och framkalla äkta dramatik på slagfältet.

För att nå detta ambitiösa mål har Gearbox lagt ner mycket mer jobb på det dramaturgiska. Du kan till exempel drömma mar-drömmar om dina gamla fallna kamrater från

## Du kan till exempel drömma mardrömmar under spelet om dina gamla fallna kamrater

de tidigare spelen i serien och riktigt Hollywood-folk har anlåtats för att ge mellansekvenserna rätt känsla. Du kommer verkligen få lära känna dina medsoldaters personligheter och få veta saker som varför Dawson vägrar bära hjälm eller varför Frankie ljög om sin ålder vid mönstringen.

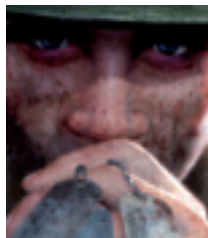
Du spelar återigen som sergeant Matt Baker, som nu börjar få sviter av alla hårda svåra slag han varit med och alla kamrater som dött under hans ledning. Som befäl behöver du ändå vara iskall och dela ut rätt direktiv vid rätt tillfälle, något som ger Brothers in Arms: Hell's Highway mer djup än ovan nämnda Call of Duty.

För att göra Brothers in Arms: Hell's Highway till en riktigt verklig känsloladdad upplevelse och inte bara ett till actionspel i mängden har oerhört stor möda lagts ned på



KOMMER TILL  
XBOX  
360

**STRIDER INOMHUS** Så mycket som 10-15 % av striderna i Brothers in Arms: Hell's Highway sker inomhus. I dessa delar av spelet strider man ensam, vilket gör dem mer actionbetonade.



FAKTA

### HELL'S HIGHWAY

Verklighetens Hell's Highway hette väg 69 och hade flera viktiga broar längs vägen. Amerikanska och brittiska krafter skulle gemensamt genom världshistoriens hittills största fallskämsangrepp befria dem och avsluta kriget 1944. Efter tidiga framgångar vände krigslyckan snabbt i Operation Market Garden, som operationen kallades, och slutade med över 11 000 döda för de allierade mot 2 000 för nazisterna.

att akkurat avbilda omgivningarna i Nederländerna så som de såg ut vid tidpunkten för Operation Market Garden. Man får exempelvis besöka Eindhoven både före och efter tyskarnas vedergällning sedan de förlorat staden. Gearbox har använt kartor från 1940 samt tyska foton och brittiska spionbilder för att bygga upp staden exakt som den en gång såg ut. Hell's Highway har blivit föränsat i omgångar, men varje gång vi får se det imponerar det ännu mer. Även om bilduppdateringen ännu inte är helt perfekt, är spelet helt fantastiskt snyggt och tillsammans med de välgjorda städerna och byarna skapar det en imponerande känsla av verkligheten. Får Gearbox bara till de sista små tekniska detaljerna, finns det riktigt goda chanser att detta blir en verklig höjdare.

Jonas Mäki

### TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Intensiv, explosiv action med massor av finesser, läckra miljöer och intressanta idéer...

Premiär MARS



**GODA IDÉER** Brothers in Arms: Hell's Highway har många goda idéer såsom bättre möjligheter till fritt utforskande, att det faktiskt finns civila att ta hänsyn till eller att man faktiskt kan flytta MG42:or istället för att de är helt fasta som i andra spel.

# Humorbomb

När djuren ska välja en ny president går det livat till!



## HAIL TO THE CHIMP

Plattform PLAYSTATION 3/XBOX 360 Utvecklare WIDELOAD GAMES Utgivare GAMECOCK Speltyp PARTY

Vad händer när lejonkungen ertappas på en vegetarisk restaurant? Han blir givetvis avsatt och nu råder det vilt palaver i djurriket där en ny ledare ska utses. Det är premissen för det galna partyspelet Hail to the Chimp som släpps i början av nästa år.

Med lejonet åsidosatt är presidentvalet ett race mellan en bläckfisk, en schimpans, en flodhäst, en isbjörn (som heter Hedwig), en manet, ett bältjur och ja, ett gäng andra medlemmar i djurriket. I sann amerikansk presidentsvalsanda handlar kampanjandet inte så mycket om att presentera intelligenta och långsiktiga planer för landet utan istället fokuseras det helt på att samla in stölar. Eller i djurrikets fall där det handlar om att samla ihop snäckskal i en rad olika partyspel.

Alex Seropian var en av dem som var med och grundade Bungie och var producent för det första Halo, men lämnade sedan studion för att starta Wideload Games. Wideloads debutspel släpptes för två år sedan och hette Stubbs the Zombie (5/10) och var ett skojfriskt men problemfyllt actionspel. När Wideload Games nu återvänder med sitt andra spel handlar det alltså återigen om en humorbomb.

De olika speltyperna i Hail to the Chimp kan spelas på samtliga spelets banor varför variationen i Hail to the Chimp tycks god på förhand. En annan intressant ingrediens är att du kan välja att samarbeta med en annan kandidat mitt under brinnande spelomgång för att möjliggöra specialattacker och tillsammans besegra en motståndare som växt sig alltför stark. Hail to the Chimp känns som ett ytterst välkommet partyinslag till såväl Playstation 3 som Xbox 360.

Bengt Lemne

### TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Humor är något som skiljer spelet ur mängden på förhand och vi är klart förväntansfulla...

Premiär MARS



**EN JAPANSK BLÄCKFISK** En av kandidater som du kan spela med i Hail to the Chimp heter Toshihiro och är en åttaarmad bläckfisk som lever utanför Japans kust.



# Konsolcivilisationer

Strategikungen Sid Meier överger sina trognaste fans för att skapa en lättsam konsolrevolution



## CIVILIZATION REVOLUTION

Plattform DS/PS3/WII/XBOX 360  
Utvecklare FIRAXIS Utgivare TAKE TWO  
Speltyp STRATEGI

Det är klart man är skeptisk. Efter fyra fantastiska Civilization-spel som spelats med mus och tangentbord (åtminstone i grundversionen) väljer Firaxis att skapa ett Civilization-spel helt till konsol. Vid första anblicken ser det neddammat och meningslöst ut, men under ytan döljer sig faktiskt ett och annat som även väcker intresse hos en Civilization-veteran.

Naturligtvis är det så att Firaxis med Civilization Revolution vill nå en bredare målgrupp än man tidigare gjort med

**Mycket kraft har också lagts på onlineläget för upp till fyra spelare som också kommer att bjuda på möjligheten att videochatta...**

Civilization-spelen. Mycket möda har lagts på enheternas utformning, detaljer och deras animationer. Sånt som ingen gammal Civilization-spelare bryr sig det minsta om.



**SAMMA SPEL** Samtliga versioner av spelet kommer att bygga på samma uppsättning regler och ha samma funktionalitet även om de skiljer sig åt rent grafiskt. Det gör att vi på redaktionen mest ser fram emot DS-versionen.



FAKTA

### CIVILISATIONER

Det första Civilization släpptes redan 1991 då Sid Meier fortfarande jobbade på Microprose. Fem år senare kom tvåan, och fem år senare trean, trenden bröts något när fyran släpptes blott fyra år efter trean, och vi kan förmodligen räkna med Civilization V under år 2009 eller möjligen 2010. För åtta år sedan släpptes Alpha Centauri, som är en fortsättning på Civilization där man får bygga på en helt ny planet.

Upplägget är annars intakt på det stora hela. Det handlar om att bygga upp en civilisation från en ensam nybyggare till ett imperium som spänner över hela globen och blir först att nå ut i rymden och Alpha Centauri. Du bygger städer, erövrar andra riken, bedriver handeln och sprider din kultur. Skalan är anpassad efter konsoler och du kommer att kontrollera färre städer och mindre yta än tidigare.

Vad är det då som gör den här lightversionen av Civilization intressant för en veteran? Jo, dels har varje civilisation den här gången givits unika egenskaper, underverken har ofta mer konkreta användningsområden (istället för att boosta statistik), men framförallt handlar det om hur du upgraderar dina enheter och kombinerar dessa till arméer. Det är här som spelets verkliga strategiska djup ligger. Kombinerar du enheter som du upgraderat så blir det inte bara en stark armé utan den ärver också de

förmågor som respektive enhet begåvats med.

Den större specialiseringen och ett mindre antal enheter att kontrollera gör att Civilization Revolution kommer att gå snabbare att spela igenom än föregångarna. Firaxis har även lagt in möjligheten att spela en accelererad omgång så att man kan bli klar en och samma kväll. Mycket kraft har också lagts på onlineläget för upp till fyra spelare som också kommer att bjuda på möjligheten att videochatta.

Sid Meier berättade för Gamereactor tidigare i höstas att Civilization Revolution är spelet han faktiskt alltid velat göra, men det återstår att se om det är spelet som vi alltid velat spela. I vår vet vi svaret.

**\_Bengt Lemne**



Det finns en hel del goda idéer i Civilization Revolution, men vi förblir aningen skeptiska...

Premiär MAJ



## Tröttsamt tramsande

Sega fortsätter att krama ur den sista levande droppen ur deras klarblå maskot...



Premiär FEB



## SONIC RIDERS: ZERO GRAVITY

Plattform PS2/WII Utvecklare SONIC TEAM  
Utgivare SEGA Speltyp RACING

Det första Sonic Riders var inte mycket att hänga i granen. Det var ett fult, svårkontrollerat och heltrist spel som Sega snickrat ihop där man av oklar anledning skulle åka på svävarbrädor genom grälla banor. Varför man vill göra en uppföljare på det är bortom mitt förstånd.

Sonic Riders: Zero Gravity är i stort en karbonkopia av sin inte så imponerande föregångare. Sonic och hans kamrater tävlar i att färdas så fort som möjligt på eller i diverse fortskaffningsmedel. För att göra något extra med Sonic Riders: Zero Gravity har utvecklarna

gjort precis det som namnet antyder. Gravitationen är obefintlig på vissa ställen av de neongrälla banorna, vilket gör att Sonic och hans motståndare kan färdas exempelvis rakt uppåt eller varför inte upp och ner.

Sega utlovar visserligen flerspelarlägen, nya spelbara karaktärer och ett futuristiskt spelupplägg. Men om jag ska vara helt ärlig så finns det inga nya funktioner som kan få mig att se fram emot en titel vars brister är betydligt mer grundläggande än så. Nej fan, detta ser på förhand helt sjukt ruttet ut.

**\_Sophie Warnie de Humelghem**



Vi ställer oss skeptiska till att Sonic Riders: Zero Gravity blir bättre än föregångaren...

**TILL WII OCH PLAYSTATION 2** Sonic Riders: Zero Gravity kommer lite otippat att bara släppas till Playstation 2 och Wii. Sega har pratat om att Wii-versionen kommer att innehålla en spelkontroll som skiljer sig från den till Playstation 2, men på vilket sätt har de inte velat gå in på än så länge.



# Kommendera mera

Gamereactors Bengt Lemne reste till Kina för att gorma åt trupperna i Tom Clancys tredje världskrig



## END WAR

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare UBISOFT  
Utgivare UBISOFT Speltyp STRATEGI

När Europa och Förenta Staterna lanserade sin missilsköld år 2014 firades det som slutet för alla krig. Hotet från strategiska kärnvapen var undanröjt och de gamla atombomberna blev värdelösa. Det borde ha blivit slutet på alla krig, men blev upptakten till det tredje världskriget.

Utanför den skyddande skölden satt den ryska björnen och muttrade. Några år senare stod det klart att världens oljebolag överskattat

## Utsätter du dina soldater för ogynnsamma situationer kommer de tappa lusten att strida

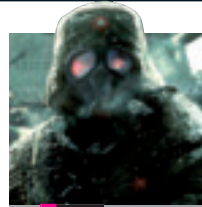
mängden outnyttjade oljereserver och världens finansiella marknader hamnade i kaos. Den enda som satt nöjt på sin kant var Ryssland med sina enorma naturresurser och tack vare oljepengarna kunde man bygga upp en ny högteknologisk armé. USA å sin sida planerade att skicka upp en militär rymdstation komplett med marinsoldater som kunde landa varsomhelst på vårt klot inom 90 minuter. Läget

var spänt, krutet snustorr och en terroristattack mot uppskjutningen av den sista komponenten till den amerikanska rymdstationen var gnistan som fick världen att återigen stå i lågor.

För första gången har Ubisofts Shanghai-studio skapat en helt egen spelserie från grunden och det är ett spel som utmanar mycket av det vi trodde oss veta om strategispel. Den första stora förändringen är att man valt att utveckla spelet till Playstation 3 och Xbox 360 och inte till PC. Med detta följer en rad andra nymodigheter. Kameran som allt som

oftast placerats högt ovanför slagfältet sitter nu fäst strax ovanför valfri enhet. Nästa stora förändring har med spelkontrollen att göra. När man inte har mus och tangentbord att tillgå är det svårt att göra ett traditionellt realtids-strategispel användarvänligt.

Ubisoft hade en genialisk lösning på problemet som dock i sin tur innebar än fler förändringar. Allt du gör i spelet kan du styra



FAKTA

### ONLINEKRIGANDE

Något som också skiljer End War från många andra strategispel är hur man valt att göra massiv onlinekampanj där tusentals spelare deltar i striderna som avgör hur frontlinjen flyttas till nästa dag. På multiplayersidan finns det likheter med World in Conflict då mycket fokus lagts på samarbete och specialisering.

med rösten. Det fungerar helt enkelt så att du håller in den högra avtryckaren, ropar enhetens nummer, vad de ska göra och var de ska göra det. Ett exempel kan vara "Unit 3 move to crosshair". Det betyder att angiven enhet ska röra sig till den plats du just då tittar på med siktet. Det går också fint att ropa "Unit 2 attack enemy 4" och även när du kallar på förstärkningar, söker skydd, intar installationer, stormar hus är allt lika enkelt.

Influenserna från Total War är tydliga i End War, vilket inte är så konstigt med tanke på att Michael de Plater som är producent för serien tidigare jobbade hos Creative Assembly med Rome: Total War. Även om det är färre soldater på skärmen så känner man igen lite av gränssnittet och hur man exempelvis kan få enheterna att rusa snabbare. Systemet för moral

**REALISTISKT!** Förstärkningar anländer till slagfältet med helikoptrar och inga enheter dyker upp ur tomma intet och soldaterna bär hela tiden med sig de vapen de kan använda.



## Premiär MARS



### Spela prologen

Prologen i End War består av sex uppdrag där man spelar samtliga tre fraktioner; Europa, Ryssland och USA. Därefter väljer man sida och det verkliga kriget tar sin början.



**FRAMTIDENS SPETSNAZ** Tack vare oljepengar har Ryssland kunnat modernisera och bygga upp sin armé till gamla supermaktsproportioner. De beskrivs generellt som lite långsamma men mer kraftfulla, och har kemiska vapen till sitt förfogande och taktiska kärnvapen.



**Microvågsgrill javisst!**

De europeiska styrkorna har tillgång till så kallade mikro-vågsvapen som får fienderna att känna det som om deras hud brinner upp. Ett bra sätt att skrämna dem på flykt.

liknande hemskheter. Till skillnad från de flesta andra realtidsstrategispel där slutfasen av en match lätt blir en transportssträcka så är det nu som den verkliga striden tar sin början.

När jag besökte Ubisofts myllrande Shanghai-studio fick jag testa på två banor. Dels New York-banan som utspelar sig på en flytande armébas och dels den mer öppna terrängen på La Mancha-banan. Den förstnämnda banan har fem satellitstationer, två nära vardera spelares utgångsposition och en i mitten. Ett klassiskt upplägg där risken att rusa mot mittpunkten måste vägas mot fördelen. Eftersom både jag och min motståndare var nybörjare så avgjordes striden där, när en av oss intagit stationen, men när jag pratar med de Plater förklarar han att End War snarare gynnar den defensiva och taktiske spelaren i längden. La Mancha-banan är visserligen kuperad, men ökenlandskapet bjuder på få gömställen för infanteriet till skillnad från New York. Det finns sex satellitstationer och striden blir därför mer långvarig. Jag använder många helikoptrar för att besegra min motståndares pansarvagnar och slutligen blir det jag som tar flest satellitstationer och vinner striden, mycket tack vare ett gäng bombråder i slutfasen.

End War känns på förhand som ett spel som kan skaka om hela genren.

**—Bengt Lemne**



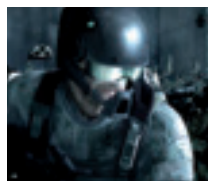
**Fräsch, snyggt och väldigt utmanande. Ubisofts strategirenovering känns lovande, helt klart**

**BOOM!** Precis som exempelvis Bioshock, Gears of War och Mass Effect så använder sig End War av Unreal Engine 3.0. Men Ubisoft Shanghai har jobbat hårt för att göra alla miljöer förstörbara och tillåta upp till 1000 soldater att kriga på slagfälten.

är också något som påminner om Total War-spelen. Utsätter du dina soldater för ogynnsamma situationer kommer de tappa lusten att strida och går det för långt lägger de benen på ryggen. Men End War har inte bara tagit influenser från strategigenren.

- Jag vill gärna likna det vi gör med End War och strategigenren med det som Bioware gjorde med Knights of the Old Republic och rollspelen, säger Michael de Plater. De flyttade perspektivet och gjorde det mer tillgängligt.

I End War går slagen ut på att kontrollera en majoritet av satellitstationerna som finns på kartan. När en av spelarna har dessa inleds spelets slutfas då de lite kraftfullare vapnen blir tillgängliga. Det handlar om ryssarnas taktiska kärnvapen, bombråder, satellitattacker och



**FAKTA**

**KRIGA VIDRE**

- Vi ser på det lite som på andra världskriget. Det finns massor av historier att berätta och vi börjar med att berätta om den nordatlantiska teatern. I senare spel kanske vi fokuserar på annat, säger Michael de Plater, producent för End War hos Ubisoft Shanghai.

# Slimeburk

Wii får också sin beskärda del Ghostbusters...



**GHOSTBUSTERS**

Plattform Wii Utvecklare RED FLY  
Utgivare VIVENDI Speltyp ACTION

**Till skillnad från Playstation 3- och Xbox 360-versionen av kommande Ghostbusters siktar Red Fly på en helt annan typ av upplevelse riktad mot hela familjen. Med Pixar-filmer som förlaga har alla figurer helt designats om och målsättningen är en lägre åldergräns.**

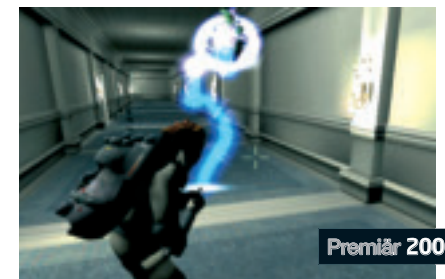
Spelkontrollen i Ghostbusters påminner om det vi vande oss vid i Wii-versionen av Resident Evil 4. Peka på det du vill skjuta och gå med analogspaken. Den rörelsekänsliga nunchuken används annars för att kasta fram spökfällor, men inte till så mycket mer. Något Red Fly är noga med att betona för att understryka att detta inte är ytterligare ett Wii-spel i mängden där man ersatt ett tryck på A-knappen med att skaka handkontrollen.

Förutom storyn har Red Fly lagt ner mer än hälften av utvecklingstiden på multiplayerdelen som spelas på delad skärm. Ghostbusters mot spöken där alla har sina fördelar och nackdelar. Ray Stanz kan exempelvis mycket om spöken och skräms inte av dem medan Egon Spengler har en bättre spöksparare. Även spöken har såklart sina fördelar och de kan se öppningar i väggar, golv och tak som Ghostbusters inte kan. På det sättet kan spökerna ta sig fram betydligt snabbare för att slemma till spökjägarna innan de blir fångade. Ett spännande koncept som med delvis framslumpade banor är tänkt att underhålla länge. Spontan känns inte Wii-versionen av Ghostbusters särskilt intressant. Om vi bortser från att det grafiskt verkar bli medelmåttigt, framstår spelet som både begränsat och lite för enkelt.

**—Jonas Mäki**



**Multiplayer verkar bli behållningen i ett spel som tyvärr annars lämnar en hel del i övrigt att önska.**



**Premiär 2008**



**BARNSLIG GRAFIK** Ghostbusters till Wii blir säkert kul för främst de yngre spelarna, medan jag misstänker att äldre kommer att tycka att det ser för barnsligt ut.

**En riktigt ful rackare**

Om du har Live Vision till Xbox 360 eller PS Eye kommer det att tas en bild på dig när du drabbas av en takedown. Å andra sidan kommer det att tas en "smugshot" av dig när du lyckas med hämnden.

KOMMER TILL  
**XBOX  
360**

**Fem stadsdelar**

Paradise City består av olika stadsdelar som designats utifrån miljöer som används i de tidigare Burn-out-spelen. Tanken är att spelaren ska hitta lättare i staden tack vare detta.

# Paradiset väntar

Criterion är tillbaka med det femte Burnout-spelet och det är inte mycket som är sig likt...



## BURNOUT PARADISE

Plattform PS3/X360 Utvecklare CRITERION  
Utgivare EA Speltyp RACING

Jag spinner loss med min amerikanska muskelbil i hamnområdet. Den kallas visserligen inte så i spelet, men det osar Mustang om den. Jag närmar mig korsningen East Crawford och Moore samt stannar till vid rödlyset. Ett knapptryck senare så sätter jag igång mitt första race i Paradise City. Staden som är gjord för vansinneskörning i sann Burnout-anda.

Paradise City är en precis lagom stor stad. Efter någon timme hittar man hjälpligt, har lärt sig vissa genvägar och vet var några av stadens livsviktiga bilverkstäder och bensinstationer finns. Det är kunskapen om staden som är nyckeln till framgång i Paradise City för det är mycket som är nytt i det femte Burnout-spelet. Den galna farten, den överdrivna kurv-

## Tillsammans med upp till sju kompisar kan du fritt åka omkring i Paradise City och sätta rekordtider för varje liten gatstump

tagningen och boostmätaren är kvar, men nu handlar det alltså om att fritt köra omkring i en vidsträckt stad med omnejd. Stanna till vid ett av dryga hundra rödlyset och starta en tävling.

Nästa tävling vid Watts och Angus är ett så kallat Marked Man-race. Det gäller att ta sig till en angiven plats innan ett gäng krockglada svarta bilar förvandlat din kärra till skrot. Här tjänar man på att ha en aggressiv bil med lite mer styrka då det innebär fler "liv", åker man genom en bilverkstad återfår man alla liv och det är här det blir viktigt att känna till staden. Dessutom förföljer de svarta bilarna dig bara längs huvudgatorna, så tar du en av stadens många genvägar får du tillfälle att pusta ut.

I Burnout Paradise är det viktigt att använda rätt bil vid rätt tillfälle. Det är viktigt att lära känna garaget i spelet, och matcha rätt bil med din egna spelstil. Dina bilar finns uppställda på stadens sex skrotupplag och bilarna blir dina

Premiär 25 JAN

### Playstation 3 i första hand

Producenten Nick Channon menar på att de olika versionerna kommer att vara identiska. Nyckeln till detta är att Criterion utgått från Playstation 3-versionen och sedan konverterat till Xbox 360 i motsats till vad många andra spelutvecklare gjort.



**HANDBROMSEN** För första gången i ett Burnout-spel kommer du kunna använda handbromsen och detta tillåter dig bland annat utföra våghalsiga parkeringsmanövrar.

genom att du först vinner ett race och sedan hittar bilen när den kör omkring i staden och gör en takedown. Det finns tre kategorier bilar i Burnout Paradise; snabba bilar, stuntbilar och aggressiva bilar.

Det roligaste spelläget i Burnout Paradise är dock stuntläget där det gäller att knyta ihop galna hopp, boost, nya hopp, rullningar och driftning. Även här gäller det naturligtvis att lära sig hitta i staden så man vet var de bästa hoppen finns. Staden bjuder på hundratals större hopp och en viktig del av spelet är utforskningen där det gäller att hitta genvägar,

### FAKTA

#### DITT KÖRKORT

Den röda tråden för den ensamme spelaren i Burnout Paradise är ditt körkort. Genom att vinna tävlingar så uppgraderas körkortet och svårare utmaningar bli tillgängliga. Däremot så behöver du inte läsa upp några tävlingar utan så fort du kört förbi en korsning så är tävlingen som är associerad med den korsningen möjlig att köra.



hopp och köra igenom reklamskyltar. Givetvis sparas statistik på allting och statistik, rekord och poäng är något som naturligt för oss över till den kanske viktigaste delen av Burnout Paradise; onlinekomponenten.

- Den största utmaningen var att få till den sömlösa spelupplevelsen, säger producenten Nick Channon. Att få det att se så bra ut i 60 bildrutor per sekund och att även få det att fungera online.

Tillsammans med upp till sju kompisar kan du fritt åka omkring i Paradise City och sätta rekordtider för varje liten gatstump, sätta dagens längsta hopp eller drift, köra race eller det nya crash-läget showtime. Det sistnämnda var dock en besvikelse när jag testspelade Burnout Paradise. Istället för att själv trampa gasen i botten för att få till en så bra krasch som möjligt så påminner det nya spelläget showtime mer om Katamari Damacy. När som helst kan du hålla in de två övre axelknapparna och bilen hoppar upp på sidan. Därefter hoppar du vidare genom att använda boosten, du får mer boost genom att landa på bilar och tappar boost när du landar på asfalt. Det var kul några gånger, men känns inte alls lika beroendeframkallande som det strålände crash-läget i Burnout Revenge.

Det finns annars en härligt avslappnad känsla över onlineläget i Burnout Paradise, som gör att man känner sig välkomnad. Det finns så mycket att göra och utforska att det är svårt att tänka sig att man kommer att ha en tråkig stund i Paradise City.

\_Bengt Lemne



Paradise City är sprängfyllt med högoktanig racing och onlineläget lovar mycket mycket gott...

**NEDLADDNINGSBART** Criterion lovar att fylla på Paradise City med nedladdningsbart material efter releasen av spelet. På frågan om det möjligtvis kan vara så att spelläget Marked Man görs om för onlinespel i framtiden, log Burnout-producenten Nick Channon som svar.

**Superläcker grafik...**

Grafikstilen är en ohelig blandning mellan medeltid och cyberpunk och ser riktigt bra ut. Från början användes Unreal 3-grafikmotorn, men Silicon Knights blev därefter ovänner med Epic och stämde dem, vilket besvarades med en regelrätt motstämning.

Premiär 29 FEB

# Svärd i framtiden

Asaguden Balder står redo att invadera Xbox 360...

**TOO HUMAN**

Plattform XBOX 360 Utvecklare SILICON KNIGHTS Utgivare MICROSOFT Speltyp ACTION

**E3 2006. Jag spelade Too Human tillsammans med producenten Denis Dyack som alldeles svettig fick ursäkt den ena buggen efter den andra. Too Human hade lång utvecklingstid kvar och visades alldeles för tidigt.**

Tillbaka till nuet där Gamereactor nu fått chansen att testa en betydligt fräschare version av Too Human, en version som tydligt visar att Silicon Knights kommit en lång väg sedan E3 2006. Ambitionen med Too Human är att skapa ett djupare actionspel med mer innehåll och betydligt mer rollspelsinnehåll än

## Too Human har kommit långt sedan vi såg det sist och jag gläds åt att Denis Dyacks tio år gamla drömspel håller på att ta form...

tidigare. Det spel som mest av allt tycks ha fungerat som inspirationsskälla för Silicon Knights är actionrollspelshybriden Castlevania: Symphony of the Night, och sämre förebilder än så kan man ju ha.

Innan du börjar spela Too Human väljer du en av fem klasser som styr vilka vapen du kan

använda, vilka attacker du kan göra, specialförmågor, rustningsalternativ och liknande. De skjutglada rekommenderas välja Commando som är mestare på att traktera vapen. Mer taktiskt försiktiga tar Defender medan de allra flesta lär plocka Champion. Sistränmda är en välbalanserad klass med fäbless för sanslösa slagkombinationer och luftstunts.

I multiplayerdelen är tanken att man ska variera sin grupp så mycket det går och sedan dela på den utrustning man hittar. För bara för att du hittar en riktigt grym puffra betyder det inte att du kan använda den om du inte har den färdigheten. För att ytterligare stärka rollspelskänslan i Too Human finns även flera olika färdigheter man kan öka på. Tanken är

att Too Human ska bli en trilogi och att din figur ska kunna återanvändas genom alla spel och först i det tredje spelet bli en verklig överfigur.

Att spela Too Human är inte direkt någons dans på rosor. Åtminstone inte den första timmen eftersom Too Human använder den



**CYBERASAR** Too Humans handling kretsar kring asagudarna ur vår nordiska mytologi. Balder har huvudrollen och man får under spelet träffa både valkyrior, Oden, Freja och Tor.



FAKTA

**EN LÅNGBÄNK**

Too Human utannonserades redan 1999 till Playstation och skulle släppas på fem CD-skivor. Så blev det aldrig och Silicon Knights blev istället en av Nintendos partners under Gamecube-eran och år 2000 visades man upp en kort trailer på Too Human till Gamecube. Nintendo och Silicon Knights blev ovänner innan spelet hann slutföras och nu kommer det till Xbox 360 efter tio års utveckling.

högra analogspaken för slagsmål. För mig som gammal spelveteran känns det mest bakvänt och jag saknar knapparna i striderna. Nu används knapparna för rörliga manövrer samt för att göra ett stridsvrål som tillfälligt ger en adrenalinkick. Undan för undan kommer man dock in i systemet och börjar uppskatta det. Dock kan man inte styra kameran annat än genom att stå stilla och hålla i L-knappen. Att ha en automatisk kamera känns ovant och är i ärlighetens namn inte helt klockrent ännu.

Men Too Human har kommit långt sedan vi såg det sist och jag gläds åt att Denis Dyacks tio år gamla drömspel äntligen håller på att ta form. Lite mer finjustering av kameran och bättre balansering av alla vapen så kan detta faktiskt bli riktigt skoj.

**\_Jonas Mäki**

**TERMOMETER**  
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Too Human har utvecklats till det bättre sedan vi såg det sist. Fortfarande återstår dock en del finslipning

Serious  
Gaming  
 Serious  
Gear



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

# ÅRETS SPEL 2007

Efter timmar av skrik, bråk och allmän osämja har redaktionen äntligen enats om årets bästa spel!

**V**isst var vi uppspelade förra året, minst sagt. Med nya konsoler och ett fullbordat generationsskifte. Men det är ju ändå spelen vi är ute efter och nu när året sjunger på sista versen står det klart; 2007 blev ett perverst bra spelår.

Det började i rollspelsvärlden med Final Fantasy XII och World of Warcraft: The Burning Crusade, två riktiga höjare som levde upp till respektive hype. Sensommaren ägnade vi åt Bioshocks värld där Adam, Eve, lillsyror och storebrorsor fick oss att ge stående ovationer framför teven.

Till hösten slog ketchup-effekten till med full kraft och skvätte ned oss alla med digital underhållning av högsta kvalitet (och utan konserveringsmedel). Bungie slog oss över

käften med sitt otroligt efterlängtade Halo 3, ett genomaffigt actionparadis med ett sanslöst bra onlineläge. Hype var stor, men spelet blev större och Halo 3 inkasserade full pott.

Julhandeln närmade sig. Crisis kom och var så snyggt att redaktionslokalen fortfarande har fuktskador i golvet av de kopiösa mängder grafiksalliv vi utsöndrade. Crisis hade dessutom mage att vara spännande, varierat och allmänt utmärkt rakt igenom. Ännu en fullpoängare. Nintendo slog till. Zelda: Phantom Hourglass, Metroid Prime 3: Corruption och Super Mario Galaxy skickades ut i en sådan fart att våra huvuden fortfarande snurrar. Och vilka spel sen; vi gav Link, Samus och Marios äventyr 9, 9 och 10 poäng i respektive ordning. Super Mario Galaxy var uppåt väggarna fyllt

med spelglädje och många ville införa betyget 11 för att göra omdömet klarare.

Slutet av november. Vi försökte hämta oss. Isblåsor lades på ömma spelfingrar. Då släpps Mass Effect. Biowares enorma rollspelskanon fyras av och våra fingrar skriker ett tiostämmigt "NEEEJ" då de upptäcker att Mass Effect har ett av de bästa återspelningsvärdena vi sett hos ett rollspel.

1967 ägde en viss kärlekssommar rum med musik av absurt hög kvalitet. 40 år senare ser vi gamers tillbaka på en spelkärlekssommar som pågått i tolv månader. Följande listor sammanfattar spelkärlekens år och nöjet har varit (nästan) lika stort som svårigheten att sätta ihop dem. Varsågod; våra listor över de bästa spelen 2007!



# 1. SUPER MARIO GALAXY

Väntan på Marios riktiga comeback tog tio år, men nu är han äntligen tillbaka!

Plattform Wii Utvecklare NINTENDO Utgivare NINTENDO Gamereactors betyg 10/10

**V**i hoppades på något riktigt bra. Vi fick något astronomiskt. Om Nintendo hade ansträngt sig hälften av vad de gjorde hade Super Mario Galaxy ändå blivit en riktig höjdpunkt. Resultatet blev en spel-supernova full av överraskningar och ofantlig spelglädje. Välkommen till galaxen, stod det på våra skärmar och aldrig tidigare har ett spel känts så inbjudande.

Super Mario Galaxy är årets bästa spel därför att Nintendo återigen vågade. Rymdtemat var på många sätt en chansning, om inte annat med tanke på hur främmande många kände sig i Super Mario Sunshines strandmiljöer. Rymden passar dock Mario

väldigt väl, kanske för att rörmokaren själv alltid varit lika orädd och målmedveten som en astronaut. Dessutom fick kraftstjärnorna röra sig i sin naturliga miljö!

Rymdmiljön gjorde också underverk för plattformandet. Bandesignen i Super Mario Galaxy är helt sjukt innovativ med sina upp-och-ned-planeter, gravitationszoner, dragstjärnor och slingerväxter mellan miniplaneter. Vi ler fortfarande åt att klamra oss fast vid blå dragstjärnor och åt att undvika de farliga svarta hålen. Samtidigt bjöds vi också på klassiker som is- och eldbanor, men att vi var ute på ett rymdäventyr glömdes aldrig bort. I grunden av Super Mario Galaxy finns också allt det där man behöver för att njuta fullt ut; en pålitlig kamera, en behagligt traditionell men

samtidigt uppfriskande ny spelkontroll och en logiskt uppbyggd värld där det var lätt att hitta. Super Mario Galaxy har också en väldigt unik stämning, mycket tack vare det enorma produktionsvärdet i musik och grafik. Mario-charmen är även den intakt med karismatiska karaktärer och de olika specialdräkterna.

Super Mario Galaxy kommer att åldras mycket väl och är inte bara med i fighten om bästa Mario-spel, utan också det bästa spelet någonsin. Spelet visar på ett föredömligt sätt hur en gammal spelserie kan förnyas utan att tappa bort sig själv på vägen, hur kvalitet alltid är tidlös och hur en knubbig rörmokare är det bästa som finns.



## 2. CRYISIS

Cevat Yerlis ambitiösa evighetsprojekt förändrade genren

Plattform PC Utvecklare CRYTEK Utgivare EA Gamereactors betyg 10/10

**V**i vågade väl egentligen inte hoppas. Åtminstone inte på ett mästerverk, även om våra två resor ned till Crytek (och de provspelnings-sessioner vi där deltog i) lovade väldigt gott. Vi väntade oss världens snyggaste spel, men kanske inte en spelbarhet i klass med Half-Life 2, Halo 3 eller Call of Duty 4. Men vi fick allt vi någonsin hade kunnat drömma om, och mer därtill. Vi fick ett mästerverk, ett spel som för alltid förändrat vårt sätt att se på speltypen, och ett äventyr som på många sätt sätter en ny standard för alla framtidens actiontitlar att följa.

Från den stund som spelets hjälte Jake Dunn kastar sig ur flygplanet i spelets inledande minut, till stunden då vi stod på sandstranden och bevitnade solnedgången medan utomjordingarnas hela armada låg i ruiner i djungeln bakom oss, innehöll Crysis några av de bästa och mest minnesvärda spelögonblick vi njutit av under hela året. Att stjäla en attackbåt och kryssa fram längs

kustlinan utan att mästa lyda varken geografiska gränser eller strukturella direktiv, var en förtrollande känsla. Att möta varandra i furiösa dödsmatcher, eller att bevittna hur djungeln frusits till is av utomjordingarna - likaså. Att teamet bakom Far Cry skulle lyckas demolera Master Chief och hans tredje och avslutande uppdrag, var för ett år sedan helt otänkbart. Men efter att vi spelat igenom Crysis och upplevt allt det som Crytek arbetat i tre långa år med att realisera, stod det klart att Microsofts grönkädda actionkung var besegrad, och det av en maskerad debutant utan vare sig röst, ansikte eller egentlig personlighet.

Crysis slog ned som en frostig actionbomb och bjöd på mer, större, bättre och mer varierad action än något annat actionspel under 2007.



## 3. MASS EFFECT

Biowares efterlängtnade rymdsåpa är ett av de bästa rollspelen vi någonsin upplevt...

Plattform XBOX 360 Utvecklare BIOWARE Utgivare MICROSOFT Gamereactors betyg 10/10

**F**ör fyra år sedan utsåg vi Biowares fantastiska rollspel Star Wars: Knights of the Old Republic till 2003 års bästa spel. Nu är Bioware tillbaka med ett helt eget rymdäventyr, utan vare sig ljussablar och jediriddare, men med en lika välgjord handling och massor av nya grepp. Shepard är din hjälte att forma och sällan har verktygen varit så goda. Konversations-systemet är det bästa vi någonsin sett i ett spel. Att frigöra spelaren från att läsa långa texttrader för att faktiskt kunna se vad som händer på skärmen låter självklart och enkelt, men det kräver också att ansiktena och personerna känns levande vilket de verkligen gör i Mass Effect.

Det fria upplägget, de väldesignade siduppdragen, de många minnesvärda karaktärerna, allt är sånt som vi kommit att förvänta oss från Bioware, men som vi inte alltid är bortskämda med i rollspel. Och när vi vant oss vid tempot och stämningen så höjer Bioware temperaturen avsevärt under de tre sista uppdragen och vi kippar efter andan när vi tvingas välja om kompanjoner som följt med under stora delar av äventyret ska tillåtas leva eller dö. Mass Effect är den felande länken mellan episka rollspelsberättelser och intensiva actionupplevelser. Bara ett fantastiskt spelår som detta kan ett underbart äventyr som Mass Effect hamna på tredjeplatsen.





## 1. BIOSHOCK

Kontrasterna var underbara i Bioshock

Plattform PC/X360 Utvecklare IRRATIONAL Utgivare TAKE 2 Gamereactors betyg 9/10

**D**et finns något väldigt fascinerande med att studera dåtidens framtidsideal. Att se hur människor förr drömde om framtiden. Rapture är en teknologisk och retro-estetisk framtidsdröm. En värld som byggdes som ett hem åt världens främsta hjärnor. En stad som var tvungen att sänkas ned under havet för att skydda den mot den bakåtsträvande omvärlden. En elitistisk bubbla för de lyckligt utvalda få. Det är dåtidens ideal blandat med framtidshopp och teknologi. Men invånarna i Rapture behövde även skönhet. Inredning och utsmyckning spelar en stor roll för stadens atmosfär. Väggarna pryds av tidsenliga reklambilder för alltifrån

cigarettmärken till plasmider. Den vackra undervattensvärlden är bara ena halvan av spelkullissen. För en perfekt värld är inte ett bra område att låta ett actionspel utspela sig i. Istället är det mötet mellan den vackra arkitekturen och det galna kaoset som bygger upp spelvärlden i Bioshock. Rummen är fyllda med förvridna människospillror. Vattnet trycker hela tiden mot rutorna och hotar svämma in.

Mitt i denna ogästvänliga miljö presenteras pappan själv. Big Daddy. En av 2007 års snyggaste spelfigurer. Tung metall och stor borr. Skräcken personifierad i dykutrustning. Bioshock visar hur det ska se ut och vinner högsta placering på vår designlista.



## 2. ASSASSIN'S CREED

Stekhet lönnmördare kniper andraplatsen

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare UBISOFT Utgivare UBISOFT Gamereactors betyg 9/10

**N**är vi satte av i fyrsprång på vår svarta häst mot Damaskus var det ingen tvekan om saken; Assassin's Creed är ett av årets bäst designade spel. Ubisoft Montreal har på ett utomordentligt sätt fångat essensen av en gammal förlorad kultur, där de solsteka städerna i det heliga landet är rent öngodis.

Damaskus, Accra och Jerusalem är minutiöst uppbyggda, och att klättra upp på respektive stads allra högsta punkt för att blicka ut över storheten gör

vem som helst tårögd. Det är dock inte endast för den superba arkitekturen som gör att Assassin's Creed kniper årets andraplats i designkategorin. Själva huvudpersonen, Altaïr, osar av kylig grymhet ända ut till den hemliga knivspetsen han bär vid sin vänstra hand. Med sin oskuldsfullt vita klädsel, gracila rörelseschema och lugnt beräknande sätt är han precis som den rovfågel Ubisoft ville att han skulle vara lik, när han siktar in sig för att slå ner klorna i sina nio byten.

## 3. SUPER MARIO GALAXY

Lekfullt, annorlunda och väldigt snyggt

Plattform WII Utvecklare NINTENDO Utgivare NINTENDO Gamereactors betyg 10/10

**D**et finns inga begränsningar i Marios värld. Och om det finns några så försvinner de när man skickar ut den lilla tjockisen i rymden. Genom att låta äventyret utspela sig på massor av små planeter möjliggjorde Nintendo en fantasifull och charmigt spretig design. Men trots att så många miljöer pressas in på samma skiva så fungerar allting underbart bra tillsammans. De olika dräkterna och

miljöerna är ljuvliga, men det är som vanligt spelbarhet och bandesign som spelar första fiol. Mario springer på is och i öken, hoppar på plattformar och flyger runt som ett bi. Rymden är både vackert färggrann och stjärngnistrande djupblå. Så här ska ett plattformsspel designas. Det är återigen Nintendo själva som visar var skåpet ska stå när det gäller designen. Precis som det har varit i över 20 år.



## ÅRETS TEKNIK

# 1. CRYISIS

## Välkommen till världens snyggaste spel

Plattform PC Utvecklare CRYTEK Utgivare EA Gamereactors betyg 10/10

**C**rytek hade ett oerhört tungt arv att förvalta. När de släppte *Far Cry* på våren 2004 var det inget annat än en grafisk revolution. När det nu var dags för *Crysis* så var förväntningarna skyhöga. Att förhandsmaterialet såg så osannolikt snyggt ut gjorde ju inte heller att förväntningarna sjönk. Crytek gjorde dock ingen besviken den här gången heller utan levererade återigen en grafisk explosion som är så enastående underbar att den spöar allt. De har inte heller gjort det lätt för sig utan återbesöker det polygoninferno som vi andra kallar djungeln. Precis som med *Far Cry* visar Cryteks programmare

att de kan höja ribban för vad det går att få en dator att prestera. Att de sedan helt och hållet följt sin ambitiösa grundidé och kastar oss in i den extrema miljön efter den andra är också det mycket imponerande.

Förutom de rent grafiska kvalitéerna så stoltserar *Crysis* även med en helt fantastisk fysikmotor som låter oss skörda allt från djungelträd till fiendesoldater med stora vapen. Aldrig tidigare har det varit så underbart roligt att skjuta buskar med hagelgevär. Som sig bör så kräver *Crysis* extrem hårdvara för att fungera bra. Surt säger vissa, det kostar att ligga på topp säger vi.



# 3. CALL OF DUTY 4

## Tung krigsföring med underbar grafik

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare INFINITY WARD Utgivare ACTIVISION Gamereactors betyg 9/10

**T**idigare *Call of Duty*-spel har alltid varit snygga, men inte så där nagelbitande vackra. De har ju även fokuserat hårt på onlinespel och där är bra bilduppdatering minst lika viktigt som att miljöerna ser inbjudande ut. Sen är det svårt att göra riktigt snygga spel. Att också göra snygga spel som också går att spela bra på en normal speldator är värre. *Infinity Ward* har med *Call of Duty 4* lyckats med det

konststycket. De har skapat grafiska effekter som ser ut som om de kördes på betydligt värre hårdvara. Förutom att den grafiska och estetiska upplevelsen är av absolut toppklass är även spelets karaktärsanimationer helt enastående. Dina medhjälpare och fiender rör sig läskigt naturtroget och det hjälper att skapa den helgjutna känslan av teknisk kvalitet man får av *Call of Duty 4: Modern Warfare*...

# 2. GOD OF WAR II

## Kratos återkomst - snyggare än någonsin

Plattform PS2 Utvecklare SONY Utgivare SONY Gamereactors betyg 9/10

**S**ommaren är som vackrast i september. De där sista varma soliga dagarna som man njuter av extra mycket just för man vet att de är de sista. Kalla det svane-sång, hej då-kram eller vad du vill. I Playstation 2:s fall, kan du kalla det *God of War II*.

För det är något visst med att säga adjö till sin gamla trojänare efter sju ljuvliga år. Och att få säga det i sällskap av den grekiska guden Kratos känns helt

fantastiskt. Det är som att sju års slit med Sonyms erkänt svårjobbade arbetshäst kulminerar här. Som att all kod och alla algoritmer gemensamt sluter upp i en enda lång hyllningssång, uppbyggd av gigantiska miljöer, bländande ljuseffekter, ickeexisterande laddningstider och polygonmodeller bortom denna konsol-generation. Vi faller en tår. Det är vackert. Det är våld. Det är *God of War II*. Och vi älskar det...





# 1. SUPER MARIO GALAXY

Rymden har aldrig låtit trevligare...

Plattform Wii Utvecklare NINTENDO Utgivare NINTENDO Gamereactors betyg 10/10

**S**uper Mario Galaxys musik gick rakt in i våra spelsjälur och har stannat kvar där på obestämd tid. Precis som banorna själva var musiken oerhört varierad; allt från medryckande, pampiga bitar till rörande och finstämda arrangemang. Att bara springa omkring och hoppa i valstakt i huvudvärlden känns fortfarande speciellt och vi tackar spelgudarna för att Nintendo äntligen orkestrerade sina låtar.

Rymdinfluenserna i Super Mario

Galaxy-musiken är tydliga och Koji Kondos och Mahito Yokotas låtar för tankarna till David Bowie, Stanley Kubricks 2001: A Space Odyssey och gamla science fiction-serier.

Musiken i Super Mario Galaxy var en perfekt blandning mellan gammalt och nytt och den höjer ett redan fantastiskt spel till något helt (och fullständigt) oemotståndligt. Den som påstår att rymden saknar atmosfär har uppenbarligen inte spelat Super Mario Galaxy.



# 2. FINAL FANTASY XII

Squares musiker övertygar... som vanligt

Plattform PS2 Utvecklare SQUARE ENIX Utgivare SQUARE ENIX Gamereactors betyg 10/10

**F**inal Fantasy XII bevisade en sak en gång för alla: ett Final Fantasy-spel blir inte ett riktigt Final Fantasy-spel förrän det innehåller Nobuo Uematsus klassiska stycken. Huvudtemat, chocobolåten och den där trudelutten när man vunnit en strid, de är liksom det som håller samman hela serien. Men Square-Enix mästerverk vilar inte bara på gamla lagrar, det är fullproppat med fantastisk musik från början till slut. Liksom delar av handlingen inspirerades

kompositören Hitoshi Sakimoto av Star Wars när han skrev sin musik, och nog finns det drag av John Williams i Final Fantasy XII. Det är filmiskt mäktiga stråkar, pukor och trumpeter, körer och cymbaler, storslaget och vackert. Och som alltid när seriens musik är på topp finns det en blandning av glada, lättsamma melodier och tunga, episka verk. Trots att vi sprang omkring i Rabanastre i alldeles för många timmar gick det aldrig att tröttna på den sköna och omväxlande bakgrundsmusiken.

# 3. BIOSHOCK

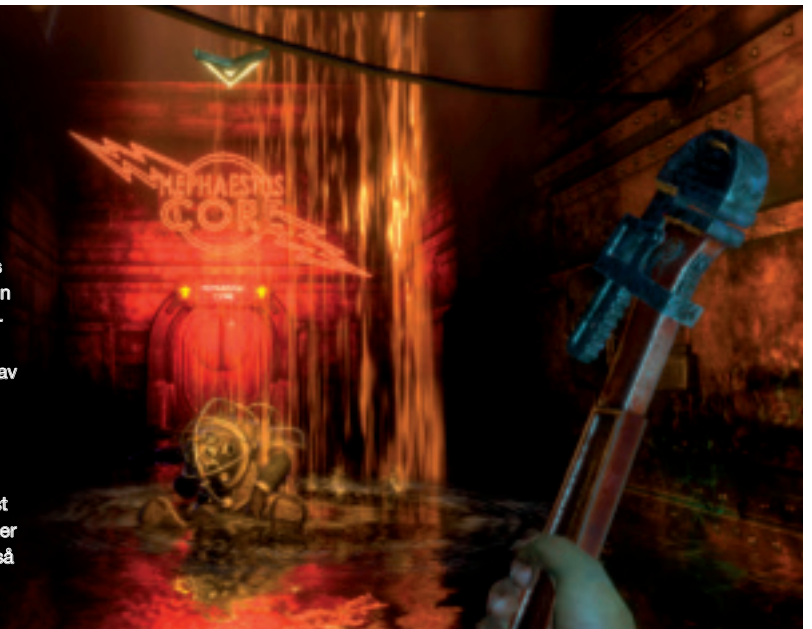
Smart utformat soundtrack som glänser

Plattform PC/X360 Utvecklare IRRATIONAL Utgivare TAKE 2 Gamereactors betyg 9/10

**T**illsammans med den spännande handlingen och den minutiöst designade under-vattensvärlden Rapture kompletterar musiken den treenighet som bygger atmosfären i Bioshock. Utan att komma i för stora doser eller alltför bombastiska arrangemang balanserar tonerna upp den fantastiska stämning som spelet erbjuder och bjuder stundtals på välkomna humoristiska avbrott.

Tube, fioler, cello, horn och piano lägger grunden för musiken, medan

passande musik licensierats för spelets jukeboxar. Obermärkt sipprar musiken in och förstärker den redan mäktiga spelupplevelsen som Irrational Games levererar. I Bioshock finns det massor av delar som är ytterst smart utformade, designen, spelmekaniken, strukturen, den artificiella intelligensen. Men smartast är nog hur Irrational arbetat med musiken. Trots allt. För det är först när vi stänger av musiken som vi märker hur mycket den gör och det är precis så det ska vara.



## 1. CRYISIS

Krasch, boom, bang!

Plattform PC Utvecklare CRYTEK Utgivare EA Gamereactors betyg 10/10

**D**et krävs en del pengar för att kunna dra nytta av allt det underbara ljud som Crysis har att erbjuda. En hel del. Ljudkortet måste vara av absolut toppmodell och du behöver ett högtalar-paket innehållande sex högtalare av god kvalitet, för att ens kunna lyssna till allt det som händer i den soldränkta söderhavets där Cryteks extrem tunga actiondräpare äger rum. Men när du väl inhandlat allt detta, och satt dig till rätta, redo att uppleva årets absolut bästa ljudupplevelse, är det också viktigt att du förberett dig med ett par torra kalsonger, och en väl tilltagen näsduk. Crysis låter hysteriskt bra i 5.1. Mixen är underbar, tyngden total och små, små detaljer som att fåglar som kvittrar slutar kvittra och flyger sin kos då man öppnar eld, innebär massor för den redan underbara atmosfären.



## ÅRETS LJUD



## 3. CALL OF DUTY 4

Bomber, granater och tokarga terrorister

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare INFINITY WARD Utgivare ACTIVISION Gamereactors betyg 9/10

**A**ldrig tidigare har ett befäl låtit så krigserfaret arg genom kommunikationsradions sprakande. Radiokommunikationen och det underbara röstskådespelet är några av faktorerna som gör Call of Duty 4 till det klockrena spel det är. Araber pratar arabiska och de ryska ultranationalisterna klockren ryska. Inte en dåligt betald röstskådis som försöker sig på någon

krystad brytning. I ett krigsspel är ljudet av vapen och explosioner extra viktiga. Även de är mycket välgjorda och känslan av realism finns alltid där. Som en skön blinkning till de tidigare Call of Duty-spelen så används samma ljudeffekter när en handgranat briserar nära. Effekten fick oss att söka skydd som jagade grävlingar under andra världskriget och den har samma inverkan på oss nu.

## 2. MASS EFFECT

Biowares mästerverk bjuder på grymt ljud

Plattform XBOX 360 Utvecklare BIOWARE Utgivare MICROSOFT Gamereactors betyg 10/10

**I**ett äventyr där handlingen, berättandet och dialogerna spelar huvudrollerna blir naturligtvis röstskådespelarnas insatser extra viktiga. Till skillnad från många andra spelutvecklare satsade Bioware inte på dyra Hollywood-namn. Visst, Seth Green har en biroll som pilot för rymdskeppet Normandy, men annars handlar det om gedigna röstskådespelare som gått in för jobbet med en mycket hög ambitionsnivå. Den tid som

Bioware lagt ned på att få till alla röster samt utomjordingarnas läten och dialekter höjer atmosfären i Mass Effect avsevärt.

Även i övrigt finns det massor av ljudgodis att gotta sig åt i Biowares underbara rymdsåpa, alltifrån ljudeffekterna som geth-robotarna ger ifrån sig till motorljuden från Makon och rymdskeppen som dånar fram. Skywalker Sound är förmodligen mycket avundsjuka.



## ÅRETS BÄRBARA

## ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

Links efterlängtrade DS-debut är årets bästa bärbara spel

Plattform DS Utvecklare NINTENDO Utgivare NINTENDO Gamereactors betyg 9/10

**I**en direkt fortsättning på The Legend of Zelda: Wind Waker får Link kämpa vidare mot ondskan i Phantom Hourglass.

Allting klickar på plats när Nintendos älskade serie äntligen når

Nintendo DS. Genomtänkta och kluriga pussel roar spelet igenom. Dessutom bjuds nya intressanta sätt att leka med klassiska vapen och redskap som använder sig av Nintendo DS unika funktioner.

Phantom Hourglass är inte den perfekta sagan eller ett bombastiskt epos. Istället är det spelbarheten som briljerar. Man fastnar aldrig på ett ställe så länge att irritation infinner sig. Alla pussel känns genomgående logiska. Allting flyter på i ett lagom tempo, utan att någonsin bli varken för lätt eller för

svårt. Smidigt är ledordet i Nintendo DS främsta äventyrsspel.

Allting från båtfärder till bossstrider och skattletande fungerar ypperligt på dubbelskärmen. År 2007 satt vi mycket hellre i en ångbåt än i en tråkig buss eller på ett flyg. Links äventyr gjorde pendlingsresorna till ett rent nöje. Ett lysande sätt att styra Link, härliga kartor och ett flerspelarspel som roar även efter att huvudäventyret tagit slut gör att årets bärbara var lätt att utse. Vi älskar The Legend of Zelda: Phantom Hourglass.



## ÅRETS STORY

# 1. MASS EFFECT

## Underbar rymdsaga

Plattform XBOX 360 Utvecklare BIOWARE  
Utgivare MICROSOFT Gamereactors betyg 10/10

De flesta moderna spelmakare, förutom de som helt snöat in på bilspel eller virtuella dockhus, vill berätta en berättelse. Många faller pladask och lyckas aldrig ta sig ur träsket av Hollywood-klyschor och trågt babbel. Men Bioware har gjort det till en konstform och i sitt senaste mästerverk Mass Effect tar de historieberättandet till en helt ny nivå. Efter att först och främst ha jobbat med licenser har Bioware i år visat att de kan skapa sina helt egna världar och ge dem liv som ingen annan. Mass Effects universum är levande och komplext, fyllt av märkliga varelser och politiska intriger. Det kanadensiska företaget har en finger-toppskänsla för det där med dramatik, samtidigt som de kan konsten att skapa ett riktigt bra spel samtidigt. Det fanns aldrig någon tvekan att priset för årets bästa story skulle gå till Mass Effect.



# 2. BIOSHOCK

## Fantastiskt berättande i Rapture

Plattform XBOX 360 Utvecklare IRRATIONAL Utgivare TAKE 2 Gamereactors betyg 9/10

**T**ill en början förstod vi ingenting. Vad är Rapture för märkligt ställe och vad gör jag här egentligen? Varför pumpar jag i mig genetik doping vid första bästa tillfälle? Vem är den där Atlas och vad är hemligheten med de där läskiga småflickorna?

Frågorna haglade medan små snuttar av historien bakom undervattensidyllen Raptures läckra förfall spelades upp på kassetband som låg utströdda bland offren för vetenskapens arrogans. Men det är den mästerliga vändningen tre fjärdedelar in i spelet som gör att vi

belönar det med andraplatsen i den här kategorin. Ett fantastiskt modigt grepp som besvarar våra frågor i ett kraftfullt svep. Plötsligt faller pusselbitarna på plats. Och alla de små intelligenta utplacerade antydningarna får sin förklaring.

Vore det inte för Mass Effect och den hutlöst ambitiösa och underbart berättade story som det spelet bjuder på, skulle Bioshock knipa förstaplatsen i år för bästa story. Nu får Irrational Games glatt nöja sig med en mycket välförtjänt andraplats.

# 3. SIMPSONS THE GAME

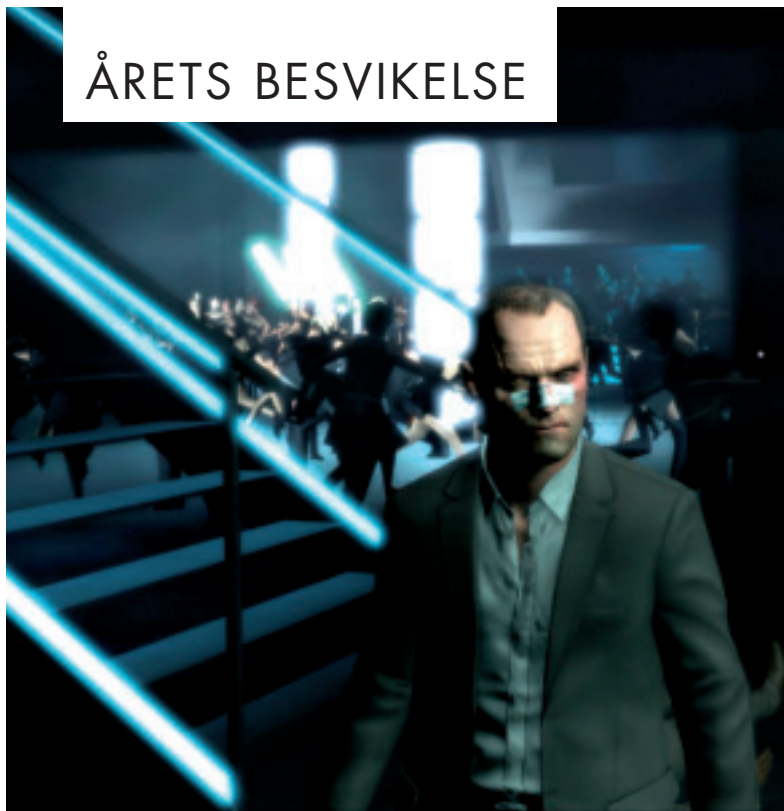
## Underbar spelparodi proppad med humor

Plattform ALLA Utvecklare EA Utgivare EA Gamereactors betyg 6/10

**T**he Simpsons är en hyfsad upplevelse rent spelmässigt. Men likt en småsunkig pizzeria på hörnet har det andra, förlåtande kvaliteter. Det börjar med att Bart inser att hela tillvaron är ett spel (vilket öppnar upp för fantastiska metaskämt om klyschig spelmekanik) och fortsätter med briljanta parodier på allt och alla. Men den verkliga höjdpunkten nås i spel-fabriken. Där produceras uppföljare på

löpande band, testavdelningen har dött ut och all spelbarhet sugts ut med stora slangar innan spelen slutligen stämplas med EA-loggan. Att en stor amerikansk förläggare får ta emot årets hårdaste känga är kanhända inget ovanligt. Att det är förläggarjätten själv som står för utdelandet tyder dock på en hittills oanad dos humor och självdistans. Vi skulle ställa oss upp och applådera i kör... om vi bara kunde sluta skratta.





## 1. KANE & LYNCH: DEAD MEN

Frustrerande och halvfärdig besvikelse

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare IO INTERACTIVE Utgivare EIDOS Gamereactors betyg 4/10

**V**i vet att IO Interactive kan göra bra spel. Och på förhand kändes Kane & Lynch: Dead Men extremt lovande. En mördare, en psykopat, och en helvetesjakt på stulna pengar. En spännande handling som skulle bjuda på massor av intriger när de båda dödsdömda männen tvingas kämpa för att återbetala den skuld Kane har till ett hemlighetsfullt brottsyndikat. Vi var helt bergsäkra på att IO Interactive

efter fyra solida Hitman-spel och det underskattade Freedom Fighters inte skulle göra oss besvikna när det kom till det spelmässiga. Men Kane lockade inte fram några leenden på våra läppar utan bara frustrerade grimaser. Med en tillkrånglad spelkontroll, fiender som sköt oss i nacken vad vi än gjorde och en katastrofal artificiell intelligens stod det snart klart att IO Interactive misslyckats ordentligt den här gången. Snacka om att vi blev besvikna.

## 2. LAIR

Platt fall för fula drakar från Factor 5...

Plattform PS3 Utvecklare FACTOR 5 Utgivare SONY Gamereactors betyg 3/10

**V**i hade hoppats att vinden skulle vända för Playstation 3 och dess ännu så länge inte alltför maffiga spelutbud, men så kom en riktig käftsmäll i form av Lair. En käftsmäll som vi har haft mycket svårt att repa oss från. Även om Lair var ett stundtals ganska snyggt spel, var resten dåligt. Någonsin. Med en spelkontroll som får oss att bli skrikande monster på grund av dess uselhet, en förutsägbar handling som lämnar mycket att önska

samt ett bångstyrigt sikte som datorn styr enväldigt känner vi oss ganska snuvade på konfekten. Lair såg ju ut att bli ganska spännande och häftigt på förhand, och vi hade hoppats och trott på att Factor 5 skulle lyckas leverera ett spännande actionspel. Tji fick vi. Nu vet vi att man aldrig kan vara alldeles för säker på att ett spel kommer leverera, för Lair har visat sig vara en riktig besvikelse och har verkligen förtjänat sin plats på denna lista.



## 3. HELLGATE LONDON

Tradigt och allt för gammalt actionrollspel

Plattform PC Utvecklare FLAGSHIP Utgivare EA Gamereactors betyg 6/10

**B**redsvärd, skjutvapen, gigantiska monster och ett spelupplägg som skulle vara som hämtat från Diablo 2. Detta kunde helt enkelt inte gå fel, trodde vi. I sin iver att återuppfinna det hjul som gjorde Diablo 2 så otroligt stort hos fansen, glömde Flagship Studios en hel del i processen. En stel och tråkig spelvärld med framslumpade banor som bjöd på lite eller ingen variation, enahanda uppdrag och massvis med repetition är den grund som Hellgate: London är byggd på. För den som inte dyrkar allt som har med science fiction och Diablo

2 att göra lär få svårt att komma in i Hellgate: London, då Flagship i stort sett uteslutande har fokuserat på sina gamla fans.

Ett fantastiskt läckert koncept med ett London invaderat av helvetiska demoner och där spelaren ska rensa upp, kunde ha blivit så mycket mer. Nu är och förblir det ett spel som man som nybörjare kan få väldigt svårt att komma in i.

Lägg där till ett upplägg som skapar klyftor mellan spelare som betalar månadsavgift och de som inte gör det. Det håller tyvärr inte år 2007.



ÅRETS STÖRSTA

# CRYSIS

## Omfånget tar överhanden

Plattform **PC** Utvecklare **CRYTEK** Utgivare **EA** Gamereactors betyg **10/10**

**D** en enskilt största spelupplevelsen i år, **beträffande både storslagen pampighet och geografisk räckvidd heter Crysis. Cryteks extremcoola actionepos bjöd på en spelmiljö så fruktansvärt superstor att vi tippade efter andan, och en så pass storslagen atmosfär att vi fnittrade nervöst, hela spelet igenom. Att stjäla en pansarvagn och kryssa fram genom den vackraste spelterrängen som någonsin utformats, och aldrig stöta på vare sig en osynlig vägg eller en bekvämt utplacerad betongmur är befriande, beroendeframkallande och nästan lite kusligt. Därför har vi korat Crysis till årets största spelupplevelse.**



# 1. HALO 3

Årets absolut bästa onlineupplevelse

Plattform XBOX 360 Utvecklare BUNGIE Utgivare MICROSOFT Gamereactors betyg 10/10

**R**edan med Halo 2 visade Bungie att de förstått exakt vad som krävs för att göra ett lyckat onlinespel och fullständigt pulveriserade alternativen. Med Halo 3 tog de ett ännu värre grepp om konkurrensen tack vare ett spel som innehöll oerhört mycket nya fräscha funktioner i kombination med den redan erkänt fantastiska Match-making-funktionen. Det är nästan svårt att veta var man ska börja för att beskriva alla förtjänster på Xbox Live med Halo 3. Ska man nämna det faktum att man kan spela igenom hela

spelet tillsammans med tre vänner och ha fläska warthog-race? Ska man nämna att alla banor i storyn och alla multiplayermatcher man spelar sparas automatiskt så man sedan kan kolla på dem och göra egna bilder och filmer?

Nej, bäst av allt är nog hur oerhört bra Bungies dubbla rankingsystem fungerar. Varenda match vi spelar möter vi ett likvärdigt motstånd utan en tillstymmelse till lag och spränger skojfriska britter och asförbannade amerikaner på löpande band. Det spelar ingen roll vad man gillar att göra online. Halo 3 har det.



# 2. WORLD IN CONFLICT

Strategigenren tas till helt nya nivåer...

Plattform PC Utvecklare MASSIVE Utgivare VIVENDI Gamereactors betyg 9/10

**V**em är din vän, vem ska du assistera, vem ska du ta goda råd av? Det är något man frågar sig när man hoppar in i en frenetisk onlinematch i World in Conflict. Med ett tungt fokus på samarbete och specialisering inom olika typer av krigsföring är World in Conflict ett spel som tar ett helt nytt grepp på strategigenren. För att vinna krävs ett sammansvetsat lag med goda

kunskaper om sina enheter och deras färdigheter. Det faktum att man när som helst kan hoppa in i en match och åtnjuta några minuters hektisk krigsföring imponerar stort, och Massive har skapat ett av årets bästa onlinespel. Det faktum att man kan spela upp till 16 spelare samtidigt, gör det ännu bättre. Vi älskar att kärnvapenbomba våra fiender i årets bästa strategispel.



# 3. FORZA MOTORSPORT 2

Världens bästa online-racingupplevelse

Plattform XBOX 360 Utvecklare TURN 10 Utgivare MICROSOFT Gamereactors betyg 8/10

**F**orza Motorsport 2 via Xbox Live kan vid första anblicken verka vara en ganska ordinär historia där det helt enkelt handlar om att köra snabbast och bäst. Under ytan, bortom alla läckra mästerskap, kupper, rankade race och allt det vanliga finns det ännu mer gedigen kvalitet att hitta. Att jobba ner massor med gummi i digital asfalt är underbart, och Forza Motorsport 2 via Xbox Live är så mycket mer än bara racing. Bland annat

har man tillgång till ett auktionshus där man kan inhandla suveränt målade vråläk från andra spelare, för en hyfsad summa krediter. Att det dessutom går att luta sig tillbaka i soffan och se på när de riktiga proffsen tar över racingbanan är ännu en bonus i ett redan fullmatat onlinespel. Forza Motorsport 2 bryter med små nätta medel ny mark i racinggenren, och själva onlineupplevelsen i Forza 2 är betydligt bättre än hos konkurrenterna.

## ÅRETS ÖVERRASKNING



### 1. SKATE

#### EA bjöd på en överraskande skate-simulator

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare EA Utgivare EA Gamereactors betyg 8/10

Skate kom precis i tid. Våra tummar var kräkfärdigt utleda på att hamra knappar och göra sexsiffriga poäng-combos i Tony Hawk-spelen och hela skateboardspelgenren var på väg att dödförklaras. Skate fick oss att inse att mindre kan vara mer och började från ruta ett. Att åka skateboard hade aldrig känts så bra.



### 2. PORTAL

#### Svart humor och underbar atmosfär

Plattform PC/XBOX 360 Utvecklare VALVE Utgivare EA Gamereactors betyg 9/10

"Jag vill skjuta på något!" utbrast Petter efter en timme med Portal och lämnade spelrummet. Vi som kämpade vidare genom de hjärnskrynklande pusselutmaningarna hittade dock ett av årets smartaste och roligaste äventyr. Svart humor blandades med genial bandesign byggd runt ett enda hjälpmedel: portalgeväret.



### 3. CRACKDOWN

#### Tokskoj sandlåda överraskade stort

Plattform XBOX 360 Utvecklare REAL TIME WORLDS Utgivare MICROSOFT Gamereactors betyg 8/10

Småfult med en märklig spelkontroll och ett ointressant upplägg. Nej, vi var inte imponerade över Crackdown efter fjolårets E3-mässa. Men har vi fel så erkänner vi det och Crackdown visade sig vara den ultimata digitala lekstugan och plockas fortfarande fram för lite bolla gris med lastbil eller vansinnesrace över hustaken.

## ÅRETS SÄMSTA



### 1. THE SHIELD

#### Så uselt att Petters hjärna smälte, faktiskt

Plattform PC/PS2 Utvecklare POINT OF VIEW Utgivare EMPIRE Gamereactors betyg 1/10

TV-serien The Shield har allt. De coolaste karaktärerna, de hårdaste gatugängerna och de mest korrupta poliserna. Spelet The Shield har ingenting. Om man inte räknar riktigt äcklig grafik och hemsk spelbarhet. Gillar du att klä dig själv i läder och bli smiskad av cigarillrökande kvinnor? Det här är din typ av spel.



### 2. BIKER MICE FROM MARS

#### Mer katastrofalt usel licenssmörja...

Plattform PS2 Utvecklare GREAT STUDIO Utgivare GAME FACTORY Gamereactors betyg 1/10

Inte för att vi hade några stora förväntningar på ett spel baserat på en femton år gammal Turtles-ripoff, men cykelmössen lyckades bara roa oss med sin uselhet. Den totala avsaknaden av kollisionshantering var bara försmaken, en horribel bandesign och obefintlig spelkontroll var pricken över i. I som i "iiiiisch vad dåligt".



### 3. HOUR OF VICTORY

#### Pinsamt ruttet och proppat med buggar

Plattform PC/XBOX 360 Utvecklare NFUSION Utgivare MIDWAY Gamereactors betyg 2/10

Trots ett i grunden spännande upplägg blev det ingenting annat än pannkaka av Hour of Victory som är så fenomenalt uselt och dåligt genomarbetat att det svider i kraniet. Det går att fastna precis överallt, det går inte att styra sin figur, och är så bedrövligt fult att vi för en kort stund trodde att vår TV var trasig.

ÅRETS HÅRDASTE

# GUITAR HERO III

Vi har rockat, riktigt hårt!

Plattform **PS3/PS2/WII/XBOX 360** Utvecklare **NEVERSOFT**  
Utgivare **ACTIVISION** Gamereactors betyg **7/10**

**V**issst, visst. Vi gillade inte det tredje Guitar Hero-spelet fullt lika hårt som vi gjorde med de två första. Därmed inte sagt att vi inte haft roligt tillsammans med Activisions innehållsrika trea, eller rockat skägget från Jespers feldesignade kranium. För det har vi. Vi har rockat som små svettiga sällskapshundar till tonerna av Iron Maidens "The Number of the Beast", till Metallicas furiöst supercoola "One" och till Pearl Jams odödliga "Even Flow". Vi snackar hårda kvällar i spelsoffan nu, kramp i fingrar och händer samt smärta i trumhinnorna. Så hårt är Guitar Hero III: Legends of Rock, och därför korar vi det härmed till årets hårdaste spelupplevelse.



ÅRETS MJUKASTE

# ETERNAL SONATA

Puttinutt och sköljmedel

Plattform **XBOX 360** Utvecklare **TRICRESCENDO**  
Utgivare **NAMCO BANDAI** Gamereactors betyg **7/10**

**E**n bunt känslosamma mjukisar i som varsamt pratar med varandra i sammetslen ton medan de slåss mot snälla mjukisar till fiender. Namco Bandai har ytterst målmedvetet gett Eternal Sonata-världen en sockersöt mjukt inlindad känsla med stora mängder bomull där färger och övergripande estetik doftar ljuvligt av mängder blomsterdoftande sköljmedel. Samtidigt som man springer omkring i denna sammetslena spelvärld spelas vackra stycken av Frédéric Chopin som ytterligare förstärker känslan av välbefinnande. Årets mystigaste spel, alla kategorier.



ÅRETS NEDLADDADA

# ZELDA: A LINK TO THE PAST

Pixel-Link återvände till Wii

Plattform Wii Utvecklare NINTENDO  
Utgivare NINTENDO Gamereactors betyg 10/10

**F**rån den första stormen då Link ger sig av på sitt hittills allra främsta äventyr, till besöken i den mörka världen som en liten rosa kanin och slutligen mötet med Ganon är Legend of Zelda: A Link to the Past precis lika bra nu som när det ursprungligen släpptes hösten 1992. I spelet introducerades flera av de inslag som idag är oundgängliga i Zelda-serien såsom änterhaken och mästarsvärdet. Tillsammans med en fantastisk spelkontroll, den kanske vackraste pixelvärlden någonsin och Koji Kondos smäktande musik skapade det ett äventyr som gick utanpå det mesta. Legend of Zelda: A Link to the Past är fortfarande det bästa Zelda-spelet och att man idag kan ladda ned spelet för blygsamma 80 kronor till sin Wii är ett fantastiskt kap man bara inte får missa.



ÅRETS EXPANSION

# HALF- LIFE 2: EPISODE TWO

En fantastisk fortsättning

Plattform PC/XBOX 360 Utvecklare VALVE Utgivare EA  
Gamereactors betyg 10/10

**D**et makalösa Half-Life-äventyret tog ny fart efter den första episoden och hela del två var en kavalkad av fantastiska scener som följde på varandra. En perfekt blandning av tok-intensiva strider och stämningsfulla andningshål i den östeuropeiska ödemarken gjorde att vi hela tiden ville vidare och se mer. De tryckta och hektiska striderna i gruvorna, den första gången vi stötte på Hunters, och när man blir inlurad i en villa som utsätts för ett vanvettigt Combine-anfall, alltihop är spelmoment vi kommer att minnas för alltid. Och trots tre år gammal teknik lyckades Source-grafiken ändå mäta sig med toppmodernerna 2007-titlar. Men framför allt befäste Episode Two vår kollektiva kärlek till Alyx Vance, och vi undersöker just nu om det är möjligt att (allihop) gifta oss med en spelfigur.

16+

www.pep.info

UNCHARTEDPS3.COM

IN STORES NOW

"PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS" is a registered trademark of Sony Corporation. Uncharted: Drake's Fortune is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. (c) 2007 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Created and developed by Naughty Dog, Inc. All rights reserved.



Some treasure lost, should never be found.

A clue found in the coffin of Sir Francis Drake sets fortune hunter Nathan Drake on the trail of the fabled treasure of El Dorado. But the expedition turns deadly: stranded on a mysterious island and hunted by mercenaries, Nathan must fight to survive as he begins to unravel the island's terrible secrets...



EXCLUSIVE TO PLAYSTATION®3



*This is living.*

PLAYSTATION.3

**EVERY HERO  
HAS TO FACE HIS  
DEMONS**

# BEOWULF™

The Game



**LEAD AN ARMY** of up to 12 thanes as you increase your heroic experience.



**UNLEASH YOUR CARNAL FURY** for stronger attacks and special weapons.



**DETERMINE YOUR LEGACY** by playing through multiple paths, and experience different endings.



[PLAYBEOWULF.COM](http://PLAYBEOWULF.COM)

[BEOWULFMOVIE.COM](http://BEOWULFMOVIE.COM)

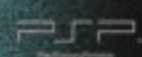
SEE THE MOVIE ON NOVEMBER 6TH



**18+**  
TM



PLAYSTATION 3



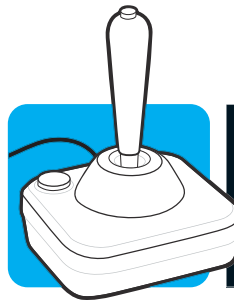
UBISOFT™

© 2007 Warner Bros. Entertainment, Shangri-La Entertainment, LLC and Paramount Pictures. All Rights Reserved. Game Software ©2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Microsoft, Xbox, Xbox 360, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PlayStation", "PLAYSTATION", "P" Family logo and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Memory Stick Duo™ may be required (sold separately). Software platform logo (TM and ©) EMA 2006.

[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

# RECENSORER

OBEROENDE, RÄTTVISA SPELTESTER  
Läs över 1300 recensioner: [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)



## LITA PÅ VÅRA OMDÖMEN

Varje månad bedömer våra erfarna recensenter de senaste spelen. Vi testar alla spel noggrant så att du slipper gå på några minor i spelbutikken...



MASS EFFECT  
RAYMAN RAVING RABBIDS 2  
ENDLESS OCEAN  
FEAR FILES  
TABULA RASA  
TABLE TENNIS  
SONIC RIVALS 2

MÅNADENS BÄSTA

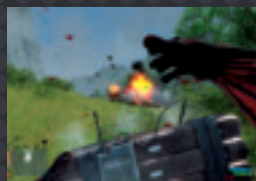
# UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

Jak & Dexter-teamet återvänder med ett sjuhelvets underhållande actionäventyr!

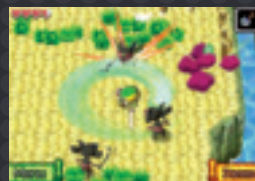


## GAMEREACTOR #52

Är du lika gammal och noggrant insmord med världoftande hudlotion som *Sunken*?  
Då kommer här en liten sammanfattning av förra månadens betyg:



**Crysis** 10/10  
PC  
**Super Mario Galaxy** 10/10  
Wii  
**Assassin's Creed** 9/10  
PS3/Xbox 360  
**Call of Duty 4** 9/10  
PC/PS3/Xbox 360  
**Gears of War** 9/10  
PC



**Legend of Zelda: Phantom Hourglass** 9/10  
DS  
**NBA Live 08** 8/10  
PS3/Xbox 360  
**Need for Speed: Pro Street** 8/10  
Alla  
**Pro Evo Soccer 2008** 8/10  
PS3/Xbox 360



**Race 07** 8/10  
PC  
**Ratchet & Clank: Tools of Destruction** 8/10  
Playstation 3  
**The Witcher** 8/10  
PC  
**Ace Combat 6** 7/10  
Xbox 360

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](http://WWW.GAMEREACTOR.SE) Vill du gräva ned dig i Sveriges djupaste och bästa recensionsarkiv med över 1300 recensioner? [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)



# UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

"Det här är inte häftigt" skriker Nathan. Han har fel, det här är precis hur häftigt som helst..

Plattform **PLAYSTATION 3** Utvecklare **NAUGHTY DOG** Utgivare **SONY** Premiär **UTE NU** Antal spelare **1** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **16**



**SUPERSNYGGT!**  
Uncharted är ett mycket snyggt spel som till fullo nyttjar all den kraft som Playstation 3 innehåller. Texturarbetet är bra, och miljöerna helt fantastiska.

Genre **ACTION/ÄVENTYR**

**N**athan Drake är det nya seklets Indiana Jones, en skattletare och äventyrare med slitna jeans och Nick Lachey-frisyr, en skäggsstubbig charmör som överlever sanslöst dåliga odds tack vare hård attityd och gammal hederlig tur. Jag möter honom ombord på en nergången trålare där han tillsammans med journalfilmaren Elena precis har bärgat den kista som den gamle sjörövaren Sir Francis Drake skulle ha vilat i.

Precis när vi har hittat ledtråden vi behöver för den stora skatten stannar Nathan upp, för att sedan raskt gå och plocka fram en uppsättning halvautomatiska 9-millimeterspistoler. Vad händer? Nathan rycker på axlarna. "Pirater". Han må inte vara en före detta specialsoldat som var och varannan spelhjälte nu för tiden, men det här är den sortens klassiska matinéhjälte som inte backar för något.

De närmaste tio timmarna går resan genom en berg-och-dal bana av intensiva eldstrider, nervpirrande svängande i lianer och klättrande i ruiner, läckra racingsekvenser och en biljakt kryddad med raketgevär. Variationen är på topp och även om alla moment inte är lika klockrena (speltopot när man åker runt på vattenskoter är rätt hackigt) hinner det aldrig bli



**FAKTA**  
**FÖR FRAMTIDEN?**

När vi träffade Naughty Dog var det ännu oklart om det kommer att stödja de nya funktionerna i Home. Troligen blir det en uppdatering lite senare eftersom spelet redan håller koll på en massa statistik. Däremot fungerar spelet redan med den nya Dual Shock 3-kontrollen som ska släppas i vår, så det lär bli en till genomspelning då för att känna på skakningarna.

**TIPS**  
**SPELA ÄVEN**  
Ratchet & Clank: Tools of Destruction **8,2/10**  
**PLAYSTATION 3**  
Intensiv plattformssaction med Insomniacs radarpar.



**MELLANSEKVENSERNA** Filmsekvenserna i Uncharted är några av de bästa som vi någonsin sett, i något spel. Karaktärerna känns trovärdiga, dialogen är superbt välskriven och bildsnittet ofta underbart.

tråkigt. Den till en början rättfram jakt på en försvunnen skatt tar många oväntade vändningar innan slutet, och de sista tre timmarna satt jag som klistrad framför TV:n utan minsta chans att kunna slita mig.

Även om grafiken överlag imponerar med minutiöst detaljerade bakgrunder och en del extremt läckra effekter är det två saker som lyser starkast. Dels är det animationen, som

både i själva spelet och i mellansekvenserna ger en väldigt intensiv, närmast serieaktigt överdriven spelkänsla. Granater sprängs i små miniatombombsmoln och orakade pirater flyger all världens väg. Folk kastar sig rakilångt för att glida in bakom en skyddande vägg, samtidigt som alla reagerar trovärdigt på skott som rikochetterar i närheten. Den andra delen är den datorstyrda intelligensen, både hos dina

**SAMLAROBJEKT** Runtom i spelet, på lagom gömda platser, finns en massa gamla skatter som silverbägare, små guldstatyetter och medaljonger, som var och en går att detaljgranska. Genom att samla ihop dessa får man poäng som skattletare och läser upp fler hemligheter.



#### NYTTJA SIXAXIS

Vissa gånger under spelet måste man använda gyrofunktionen i Sixaxis för att ta sig över vissa hinder. Som denna stock, till exempel.

**PARODISKT FILTER** En av de gömda funktionerna i spelet läser upp "next-gen mode". Då blir grafiken mörkare och alla ljuseffekter extremt överdrivna.

lite fler andningshål och lugna stunder innan adrenalinshoten sätter in igen. Jag håller verkligen med Nathan när han mumlar "åh nej, inte nu igen" när vi stöter på en ännu större grupp fiender. Stundtals är det rejäl brist på ammunition vilket är lika stressigt som det får mig att snabbt hitta på nya sätt att tackla motståndet.

Något som Legacy of Kain-regissören Amy Hennig ska ha beröm för, och något som ytterligare befäster känslan av äventyrsfilm, är dialogen som är klokkrent skriven med både spänning och humor. Drakes reaktioner på allt som händer runt honom ger ytterligare djup till en redan välgjord karaktär. Skådespelarna utmärker sig annars allihop och tillsammans med den fantastiska musiken och ett gediget mixarbete blir ljudbilden närmast perfekt.

Uncharted är en frisk söderhavsflykt i en genre som allmänt befolkas av barska militärer och cyberrustningar, och det fyller en plats som länge stått öppen på Playstation 3. Det håller förstås inte riktigt så länge som jag hade hoppats på, men det är ett fantastiskt bra äventyr så länge det varar.

**Mikael Sundberg**

**BETYG 9/10**

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

**LARA CROFT ÄR DÖD**

- Urläcker grafik och fräscha animationer, skön spelkontroll
- Vissa frustrerande sektioner, lite väl kort

**NATHAN CROFT?** Att Naughty Dog spelat sin beskärda del Tomb Raider-spel står klart bara efter några minuter in i spelet. Nathan Drake är Lara Crofts manliga tvillingbrorsa.

medhjälpare och de du skjuter på. Praktiskt taget varje eldstrid sker på öppna ytor med gott om skydd. Den taktiska missen ligger i att fienderna alltid är många fler, och om man inte håller noggrann uppsyn på hela slagfältet blir man flankerad och nermejad. Resultatet blir ett dynamiskt och intensivt spel där man hela tiden måste röra på sig, försöka hitta bästa möjliga skottläge och samtidigt utnyttja omgivningen till att lura in motståndaren i ett trångt utrymme för lite granatkastning eller några hederliga knyt-nävsslagsmål. Även om spelet i praktiken bjuder på samma uppsättning fiender varje genomspelning går det därför att ta sig en varje utmaning på många olika sätt, och det känns riktigt fräscht.

Om det är något spelet brister på så är det att det nästan blir för mycket av det goda. Ibland, särskilt framåt slutet, önskade jag mig



**FAKTA**

#### ELDORADO, TACK

Eldorado, eller El Dorado, "den förgyllda", är en spansk legend om en stad av guld, som sädes finnas någonstans i Sydamerika. I Uncharted har Nates anfader Sir Francis Drake hittat El Dorado, men för att skydda hemligheten fejkade han sin egen död. Nu blir det ditt uppdrag att försöka finna staden.

# F.E.A.R. FILES

Supersoldater, litervis med blod och en liten tjej...

Plattform **XBOX 360** Utvecklare **TIMEGATE** Utgivare **VIVENDI** Premiär **UTE** NU Antal spelare **1-16** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **18**

**Genre ACTION**



**EFFEKTREGN** Precis som alltid är F.E.A.R. dränkt av superläckra effekter när det bryter ut eldstrider, med andra ord är det nästan alltid fyllt av effekter på skärmen.

**V**ärlden rör sig i ultrarapid, och i detta tillstånd är jag det ultimata vapnet. Jag översköjs av tomhylsor, bränt krut, gnistor och blodstänk. Jag är världens mest effektiva soldat, jag döden, inget i min väg överlever. F.E.A.R. är tillbaka på Xbox 360 och denna gång handlar det om ett fristående paket med de båda expansioner som har lanserats till PC, **Extraction Point** och **Perseus Mandate**.

Att äga F.E.A.R. är inget krav på Xbox 360, och även PC-versionen av Perseus Mandate är fristående. Den tidigare expansionen Extraction Point är en fortsättning på handlingen i F.E.A.R. och det nya expansionspaketet Perseus Mandate berättar storyn i F.E.A.R. utifrån en helt ny huvudperson. Nyheterna är i stort sett obefintliga så när som på snarlika fiender och likartade vapen. Actionmässigt är detta ett paket där det konstant skjuts och ödeläggs. Gnistor sprutar, kroppsdelar lossnar, blodet sprutar och man blir konstant bombarderad av en kakafoni av maskingevärseld, förvridna order-rop, panikartade dödsskrik och explosioner.

Problemet med F.E.A.R. Files är att det inte håller hela vägen. Faktum är att det nästan bara räcker halvvägs. Den nya expansionen Perseus Mandate är ytterst medelmåttig och konceptet känns både urvattnat och onödigt enförmigt under de timmarna som denna expansion räcker. Till riktiga F.E.A.R.-älskare rekommenderar jag dock det här paketet tack vare det utmärkta Extraction Point, men med varningen att Perseus Mandate är betydligt sämre. Dessutom känns det som att grafiken har fått sig en törn vad gäller texturkvaliteten, och för första gången ser Monoliths stilistiska actiondräpare föråldrat ut.

**Jesper Karlsson**

**BETYG 6/10**

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

**HALVBRA PAKET**

- Två spel i ett paket, massor med hård action
- Expansionen Perseus Mandate är svag, texturproblem



# MASS EFFECT

Äntligen är Biowares nya stora rymdepos här och vi har räddat galaxen från ett uråldrigt hot

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

Genre **ROLLSPEL** Läs mer på [www.Gamereactor.se/](http://www.Gamereactor.se/)



#### RUTINERAT TEAM

Mass Effect är ett actionproppat rollspel från Bioware som tidigare gjort bland annat Jade Empire och Neverwinter Nights.

**I**en inte alltför avlägsen framtid hittar mänskligheten utomjordisk teknologi i begravda ruiner på Mars. I rasande takt avslöjar vi hemligheterna och vi hittar snart en så kallad "mass relay" i utkanten av vårt solsystem. En port till en större galaktisk gemenskap, och det är några decennier efter vårt inträde i ett större galaktiskt sammanhang, närmare bestämt år 2183 som händelserna i Mass Effect tar sin början.

Du är Commander Shepard som skickas ut på vad som utåt sett är ett rutinuppdrag till den mänskliga kolonin på Eden Prime. Målet är att säkra en uråldrig artefakt från samma ras vars ruiner mänskligheten hittade på Mars. Här konfronteras du för första gången med spelets skurk Saren, en så kallad spectre, en rymdpolis med oinskränkt mandat av det galaktiska rådet. Samma position som Shepard en bit in i spelet kommer att föräras. Du är den första mänskliga spectren och allt du gör kommer att reflektera hur mänskligheten upplevs i andra rasers ögon.

Mass Effect bygger på samma grund som Biowares tidigare rollspelsmästerverk Star Wars: Knights of the Old Republic. Mycket av upplägget känns igen, men uppdragsdesignen och tillgängligheten har ökat avsevärt. Två andra stora nyheter är stridssystemet som är

#### TIPS

#### SPELA ÄVEN

The Elder Scrolls IV: Oblivion 16/18 X360

Underbart och omfattande rollspel som utspelar sig i en underbar miljö.



#### FAKTA

#### VILKEN STUDIO!

För lite drygt en månad sedan köptes Bioware upp av speljätten EA. Därför är det lite osäkert vad som kommer att hända med Mass Effect-serien som ges ut av Microsoft. Blir det en försäljningsuccé kommer vi säkert att få se någon form av uppföljare. Bioware har tidigare skapat spel som Baldur's Gate, Baldur's Gate 2, Neverwinter Nights och Star Wars: Knights of the Old Republic.



**GRUPPDYNAMIK** Det finns medlemmar i Shepards grupp som inte vill ha dem utomjordingar och det finns de som anser att du bör skjuta först och fråga senare. Du kan välja att styra med järnhand eller chamma dina kollegor och visa dem respekt.

helt förändrat och möjligheten att fritt utforska planeter utanför huvudstoryn.

Stridssystemet i Mass Effect var något som jag först var skeptisk till. Vid en kvick anblick kan det påminna om ett actionspel, men fundamenten är djupt förankrade i ett rollspelsystem. Blandningen av att själv trycka på avtryckaren (utan att vänta på sin tur) och ha mängder av specialförmågor till sitt förfogande känns till en början ovan, men efter en handfull timmar när man lärt sig att utnyttja pausfunktionen för att sikta in sig på fienderna och i

bästa Gears of War-stil hukar bakom väggar och lådor blir storheten i striderna uppenbar.

Att striderna sker i realtid balanseras genom att ditt vapen överhettas vid ovarsamt skjutande. Du väljer vilka vapen dina medhjälpare ska bära och du sköter även deras utrustning, däremot kan du inte växla mellan att styra dem.

Precis som i Knights of the Old Republic har varje gruppmedlem en noggrant utformad bakgrundshistoria som du kan utforska när ni befinner er ombord på skeppet Normandy. Det

**STOR VALFRIHET**

Valen i Mass Effect är inte lika svarta och vita som i Knights of the Old Republic. Man skulle kunna säga att skillnaden ligger i ett vara en lite elakare Han Solo eller en blåögd Luke Skywalker.



**KARAKTÄRSBRILJANS** Gänget som Shepard samlar på sig under äventyret bjuder på några riktigt sköna karaktärer, prisjägaren Wrex är en favorit medan forskaren Liara är en annan. Frågan är dock om inte spelets skurkar är häftigast.

finns sidouppdrag som behandlar grupplemmarnas historia och dina val kommer antingen gillas eller ogillas av dem.

Du kan välja att vara en godhjärtad Shepard eller en iskall och hård agent. Och i vissa konversationer och situationer kan det senare innebära att du drar ditt vapen istället för att snacka. Det som verkligen fick mig att fastna för Mass Effect och som jag redan innan jag spelade spelet uppskattade var den enorma världen som Bioware byggt upp. Mycket av händelserna i Mass Effect handlar om galaktisk politik och här lyser verkligen det skickliga manuset igenom. Varje dialog och val du gör påverkar hur handlingen förs framåt, även om ramverket naturligtvis är detsamma. De mycket välgjorda utomjordingarna och det strålände röstskaespeleriet är ytterligare två faktorer

**FAKTA****GALAXKARTAN**

Galaxkartan på skeppet Normandy tillåter dig att utforska en rad olika planeter och genom att hitta nya uppdrag på citadellet eller nere på planeterna så öppnas nya val upp på galaxkartan. Sammanlagt kanske det rör sig om ett 20-tal planeter som du kan besöka i spelet.

som höjer spelupplevelsen.

Mass Effect är ett oerhört vackert spel på flera sätt. Dels rent tekniskt, även om det finns mer imponerade spel som använder sig av Unreal Engine 3.0, men kanske framförallt designmässigt. Regiarbetet i konversationer och mellansekvenser är också fantastiskt och det enda problemet är att bilduppdateringen är långtifrån optimal. Lyckligtvis stör det inte lika mycket som det skulle göra i ett actionspel. Röstskaespeleriet i Mass Effect är rakt igenom lysande. Musiken håller sig för det mesta rätt lugn, men när det börjar hända saker eskalerar mattn av synthtoner och det får mig genast att tänka på Vangelis soundtrack till filmen Blade Runner.

Bioware når nya nivåer för berättande och story i spelsammanhang och den värld som byggts upp i Mass Effect är så minutiöst välgjord att den får i stort sett alla andra science fiction-världar att skämmas. Det här är Star Wars: Knights of the Old Republic på steroider och nu väntar jag bara otåligt på uppföljaren.

**Bengt Lemne**

**BETYG 10/10**

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

**UNDERBART!**

- ✦ Banbrytande berättande, underbar story, välgjort stridsystem, fantastiska karaktärer, strålände röster
- ✘ Instabil bilduppdatering

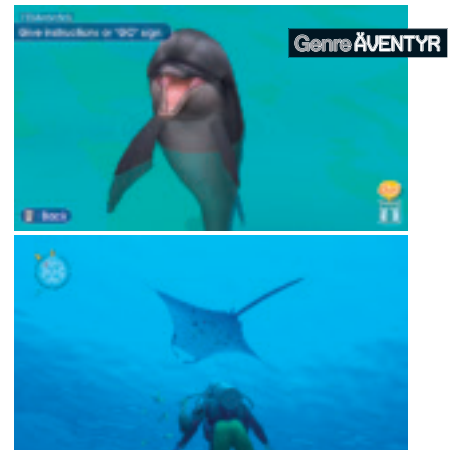


**SNACKS!** En stor del av Mass Effect handlar om konversationer, men till skillnad från många andra spel betyder det inte att du måste läsa en massa. Dina svar är istället baserade på den känsla du vill förmedla.

# ENDLESS OCEAN

Love har dykt bland valar och hajar i ett vackert hav

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



**SILLMACHA** Det finns imponerande många fiskarter att upptäcka och lära känna i Endless Ocean...

**J**ag är polare med en delfin och en pingvin. Jag är vältränad och har en vacker solbränna. Dessutom klär jag i våtdräkt. Inget i havet är speciellt farligt. Det är lugnt och trevligt att simma runt. Alldeles för lugnt för en rastlös själ, men när man är sådär lite zenbuddistisk av sig som man kan vara ibland går det bra. Det finns ändå uppgifter att utföra, så man slipper flumma runt och roa sig helt själv.

Det gäller att lära känna fiskarna och terrängen. Simma runt ett tag, förr eller senare kommer det en firre du inte känner igen. Men om du vill ta reda på fakta och namn på fisken slipper du simma tillbaka till ytan och blåddra i mossiga uppslagsböcker. Det räcker med att peta på fisken. Ibland räcker det med att peta en gång, men ibland får man peta några gånger extra. Lite mat skadar inte heller. Det är rätt kul det här med fisk.

Storheten i spelet är dess förmåga att ge en mäktig känsla av att vara under ytan. Spelets största brist är den enda jag har svårt att ha överseende med. Världen man rör sig i är inte levande nog. Just det hindrar mig från att sätta ett högre betyg, trots att jag många gånger varit sugen. Trots jättefina miljöer och underbara möten med fiskar, känns det inte verkligt. Varför känner jag mig inte som en del av det här? Det känns som om fiskarna inte reagerar på min närvaro.

När spelet är som bäst är det meditation och avkoppling. Upptäckarlusta och fascination för djur och djup. När man inte slungas ur den illusionen är det här riktigt stort.

**Love Bolin**

**BETYG 6/10**

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

**LUGNANDE SIMTUR**

- ✦ Fina fiskar, trevliga miljöer, roliga upptäckter, stor variation
- ✘ Delvis stelt, vissa ointresserade fiskar



# TABULA RASA

Ultima-skaparen Richard Garriott vill att vi ska ge oss ut i rymden i hans nya onlinerollspel

Plattform PC Utvecklare DESTINATION GAMES Utgivare NCSOFT Premiär UTE NU Antal spelare 1-1000000 Testad Version GULD Rek. Ålder 16



**MORAL OCH ETIK**  
Flera av uppdragen i Tabula Rasa har inte bara en given utgång utan du tvingas ta vissa viktiga och moraliska val under dina äventyr, något man inte ofta ser i onlinerollspel.

Genre ROLL SPEL Läs mer på [www.Gamereactor.se](http://www.Gamereactor.se)

**I** Tabula Rasa har Richard Garriott försökt skapa något helt nytt utan att titta alldeles för mycket på andra onlinerollspel. Det lyckas han hyfsat med. I grund och botten är det här ganska typiskt för genren; du gör uppdrag, samlar på dig bättre utrustning, går samman med andra spelare för att ge er ner i grottor eller ha ihjäl mäktigare fiender. Men det skiljer sig också från andra spel på en del punkter. Dels stridssystemet, där ett sikte styrs över skärmen på ett sätt som mer påminner om traditionella actionspel i tredjepersonsvy, dels i hur världen fungerar.

För Tabula Rasas värld är inte statisk, den är i konstant rörelse. Fienderna kan dyka upp var som helst, när som helst. Inte ens inne i de till synes lugna baserna är du säker eftersom The Bane, spelets huvudsakliga odingar, attackerar dem och försöker ta över dem med jämna mellanrum. Finns då inte tillräckligt med spelare på plats för att skydda basen så kommer de även att lyckas, vilket leder till att man förlorar tillgången till viktiga uppdragsgivare och affärer.

Den dynamiska världen gör att Tabula Rasa känns annorlunda och spelupplevelsen skiljer sig markant från onlinerollspel som Guild Wars, World of Warcraft eller Lineage II. Men trots

**TIPS**  
**SPELA ÄVEN**  
World of Warcraft 9/10  
PC  
Blizzards grymma online-jätte är fortfarande kungen över hela genren...



**FAKTA**  
**SPECIALATTACK**  
Många av attackerna som finns i Tabula Rasa måste läsas upp genom att samlas på sig bokstäverna från ett magiskt alfabet, så kallade Logos. Dessa ligger utspridda över världen och det finns ett par hundra att hitta på mer eller mindre svåråtkomliga platser. De har spridits ut av en högre stående ras som kallas för Eloh. Alfabetet fungerar ungefär som hieroglyfer och enligt Garriott går det att skriva kompletta meningar med det.



**RYMDRIG** Det är riktigt mäktigt upplevelse att försöka skydda de hårt ansatta utposterna mot det utomjordiska hotet och här skinner verkligen Tabula Rasa. Jag rycks med i striden som förmedlar känslan av galaktiskt jättetrig.

nåstan sex år i utvecklingstid hade spelet behövt ytterligare några månader. För just nu är Tabula Rasa ganska buggigt, det dras med fiender som fastnar i väggar och uppdrag som inte går att slutföra.

Men jag kommer ge Tabula Rasa en chans. Det är inte helt ovanligt att onlinerollspel släpps i det här skicket för att sedan patchas upp ordentligt allt eftersom. Eve Online och World of Warcraft är två bra exempel på spel som i princip är helt annorlunda idag jämfört hur de

var när de släpptes för flera år sedan. Ett par massiva patchar, ett expansionspaket eller två, och Tabula Rasa kan bli ett riktigt toppenspel.

**Petter Mårtensson**

**BETYG 7/10**

Grafik 6/10 Ljud 7/10 Spelbarhet 7/10 Hållbarhet 8/10  
EN OSLIPAD DIAMANT

Dynamisk värld, intressanta uppdrag, växer med tiden  
Ful design, rörig spelkontroll, buggigt

# RAYMAN RAVING RABBIDS 2

Ubisofts helgalna mördarkaniner är tillbaka i en uppföljare som rättar till originalets största problem

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

Genre **PARTY**



**ROLIGT MUSIKSPEL.** Sista tävlingen i varje resmål är ett musikspel som liknar dansspelet i ettan. Fast mycket roligare.

**J**ag tyckte att det första Rayman Raving Rabbids var ganska medelmåttigt. Spelet räddades delvis genom att de charmigt psykotiska kaninerna introducerades. Det hade kunnat vara väldigt mycket bättre, men tyvärr brast det på en viktig punkt. Det var egentligen inget bra flerspelarspel. En samling minispel på stationärt format som inte är speciellt kul att spela många samtidigt? En idiotisk idé.

I tvåan har den bristen åtgärdats. Det är nu riktigt kul att spela flera. Precis som det ska vara när någon samlat ihop ett gäng minispel.

Även denna gång är det kaninerna som får en att småla. De ser riktigt sköna ut. Kanske speciellt när de förevisar kontrollmetoden inför ett nytt minispel. Då lyckas de med att se både koncentrerade och totalt nollställda ut. När man spelar flera kan alla välja varsin gnagare att spela som, ingen behöver vara tråkiga Rayman. Om man inte är typen som väljer karaktär av nostalgiska skäl.

För övrigt är spelet fyllt av film och spelreferenser, precis som i föregångaren. Egentligen skriver jag "fullt av" för säkerhets skull. I själva verket hittade jag inte speciellt

**FAKTA**

## RAYMANS FALL

Rayman har varit med i flertalet kompetenta plattformsspel och haft en bra karriär. Men nu ser det mörkt ut. Det var varken Mario eller Sonic som fick hans glans att mattas. Istället var det de charmiga kaninerna som medverkar i hans egna spel som konkurrerade ut honom. Bredvid de små härbollarna ser den lemlöse flamspele Rayman klart tråkig och daterad ut.

många. Jag var rätt fokuserad på att försöka få högre poäng än mina vänner. Men man vill ju inte verka obildad. Speciellt inte när det gäller livsviktiga saker som populärkultur.

Hållbarheten är allt annat än bra. Det finns inte speciellt många minispel och man har relativt snabbt sett allt. Men å andra sidan håller de som finns en högre kvalitet än de från ettan. I varje fall ur flerspelarsynpunkt. Ett solitt val för flerspelarkvällen, men räkna inte med att ha speciellt kul om du spelar det ensam. Vissa minispel blir faktiskt fullständigt värdelösa utan mänskligt motstånd.

Att försöka rätta till höjden på stolen för att få en perfekt bild i fotokiosken är riktigt kul. Det är balanseringen av högtravade smörgåsar också. Andra grenar ger mig dåliga Track and Field-vibbar. Jag är inte speciellt snabb på att frenetiskt göra samma rörelse så snabbt som möjligt med Wilmoten.

Rayman Raving Rabbid 2 är ett bra spel som roar några spelkvällar.

**\_Love Bolin**

**BETYG 7/10**

Grafik 5/10 Ljud 6/10 Spelbarhet 8/10 Hållbarhet 4/10

**KORT MEN KUL**

- Bra flerspelarläge, riktigt roliga kaniner, kul minispel
- Tråkigt enspelarläge, få minispel



Genre **PLATTFORM**



**SKAPLIG GRAFIK** Grafiken i Sonic Rivals 2 är klart godkänd och PSP-skärmen är tillräckligt skarp för att det inte bara ska bli grövt av allthop när man accelererar.

# SONIC RIVALVS 2

Dags att snöra på sig de röda gympaskorna igen

Plattform **PSP** Utvecklare **BACKBONE ENTERTAINMENT** Utgivare **SEGA** Premiär **UTE NU** Antal spelare **1-2** Testad Version **EUROPEISK** Rek. Ålder **7**

**D**et första Sonic Rivals-spelet var en ganska plågsam upplevelse (3/10), men skam den som ger sig. Någon på Sega tyckte att konceptet, ett slags racingspel där Sonic och hans kompisar kapplöper mot varandra, var tillräckligt bra för att ge sig på en uppföljare. Och efter sex timmar tillsammans med Sonic Rivals 2 är jag faktiskt förvånad. Det har blivit lite bättre den här gången.

Det går, som sig bör i ett Sonic-spel, väldigt snabbt i Sonic Rivals 2. Banorna bokstavligen rusar förbi i bakgrunden och det gäller att hålla tungan rätt i mun för att inte springa rakt in i väggar eller andra hinder, något som kan vara förödande. Ett litet misstag och det finns en stor risk att din motståndare tar igen det eventuella försprånget du hade för några sekunder sedan. Banorna är överlag väldigt finurligt utformade (till skillnad från i det första spelet) och omväxlande, medan spelkontrollen ibland sviker och gör dem svårare än vad de egentligen borde vara. PSP är helt enkelt inte perfekt utformad för de snabba reaktioner som ibland krävs. Det finns förvisso andra problem med spelet, exempelvis de

mellanbanor man tvingas genomlida när man har klarat vissa banor. Dessa kan exempelvis handla om att slå ringar ur sin motståndares händer för att sedan kunna ge den avslutande käftsmällen. Den här biten känns helt onödig och påklistrad och jag hade hellre sett att de hade lagt mer energi på racingen istället. Vi spelar ju Sonic för att vi vill springa snabbt, något som Sega ofta verkar glömma bort.

Sonic Rivals 2 är faktiskt stundtals underhållande även om Sonic-karaktärerna tyvärr är ganska uttjatade vid det här laget, Shadow är lika töntig som alltid, och den bakgrundshistoria som tryckts in i spelet är helt poänglös.

Musiken är också under all kritik, men den går som tur är att stänga av. Sonic Rivals 2 bjuder på en stunds underhållning i överljuds-fart, inte mer...

**\_Petter Mårtensson**

**BETYG 5/10**

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

**LAGOM KUL**

- Skönt tempo, rolig bandesign, massor att samla på
- Rutten musik, bristande spelkontroll, onödig handling

# Spel till fixare i alla åldrar!



Alla pratar Svenska!



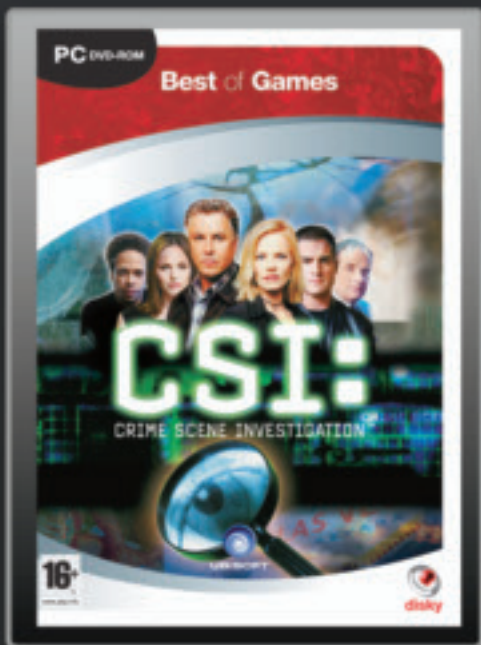
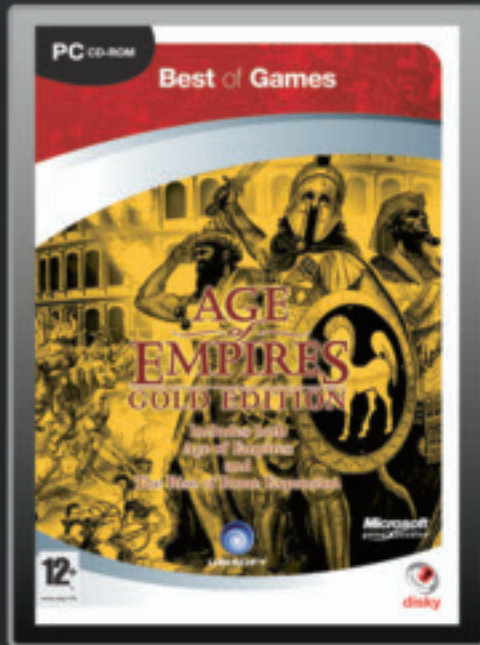
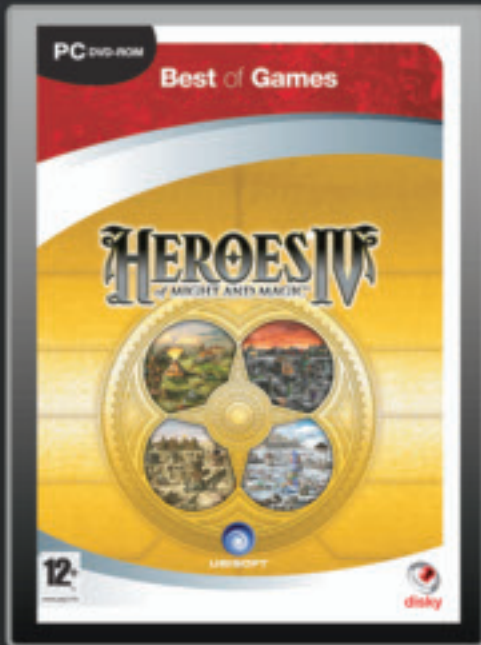
KAN KJÖPAS HOS:



GAME  
FIRST PLACE FOR GAMES

Disky Entertainment proudly presents our  
new PC value series called

# Best of Games...



" The simple idea is to offer YOU top quality  
games for a very favorable price "

# MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER

Mäki drömmer sig tillbaka till en svunnen tid när Michael Jackson var mest känd för sin musik

Plattform MEGA DRIVE Utvecklare SEGA Utgivare SEGA Släpptes 1993

**D**et fanns en tid när Michael Jackson var störst i världen, tvåå till möjligen endast Elvis Presley. En tid när han inte förknippades med ett sönderopererat ansikte, kast med liten bebis och olustiga rätttegångar. Obegripligt för unga av idag, men när flera av oss gammgubbar på redaktionen var unga spolingar var Michael Jackson verkligt störst.

Något som fick Sega att satsa på ett spel med Michael Jackson som sig själv i huvudrollen, räddandes små barn från allehanda otrevligheter medan han tog ett krafttag om sitt skrev vrålandes "Wooco". En tanke lika absurd som kul. Men faktum är att spelet Michael Jackson's Moonwalker, som löst baserades på filmen med samma namn av Michael Jackson med Michael Jackson spelandes Michael Jackson, var riktigt underhållande. Moonwalker var i grunden som vilket plattformsspel som helst vid tidpunkten. Små föremål att hoppa över, anstormande fiender helt utan IQ som bara gick rakt på och såklart möjligheten att döda dem med bara ett enkelt

knapptryck. Michael kunde både sparka hundar i vad som såg misstänkt mycket ut som ett av hans mest kända danssteg, kasta hatten mot elaka skurkar samt få alla fiender att stämma upp i en rejäl dans.

Och att dansa med Michel Jackson är som bekant lättare sagt än gjort, vilket gjorde att alla dansande fiender var besegrade för gott. Överhuvudtaget hade spelet bra musik tack vare bra versioner av Michaels alla poppärlor och från första banans smäktande, midi-mixade Smooth Criminal fick man spela levels ackompanjerade av bland annat Beat It, Another Part of Me och Billie Jean.

Även om Moonwalker idag känns hopplöst föråldrat grafiskt, har det makalöst bra animationer som dessutom återger Michael Jacksons speciella rörelseschema på ett bra sätt. Spelkontrollen var också väldigt välgjord och att styra Michael på jakt efter små barn gick som en, ja, barnlek. Moonwalker fick spelaren att känna sig cool, dansant och allmänt häftig. En känsla som få moderna spel lyckas med.

Nuförtiden står inte utvecklarna direkt i kö för att få använda Michael Jackson som huvudperson. Men några gästspel har det blivit även efter Michael

med som skämtfigur, men under Moonwalker-eran sågs Michael verkligen som den hjälte han är i denna Mega Drive-pärta. Något som idag känns lika

## Nuförtiden står inte utvecklarna direkt i kö för att få använda Michael Jackson...

Jackson's Moonwalker, bland annat i Space Channel 5 samt Ready 2 Rumble Boxing: Round 2. Där är han dock mest

avlägset som de snart 20 år som gått sedan spelet släpptes.

\_Jonas Mäki

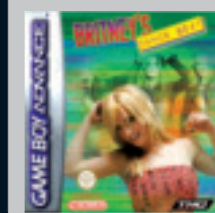


**INGEN UPPFÖLJARE**  
Sega hade en nästan färdigställd uppföljare till Moonwalker klar när anklagelserna om utnyttjande av barn kom. Något som gjorde att spelet omedelbart lades ned och samarbetet avbröts.



## KÄNDIS-HYSTERI

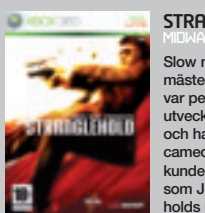
Skitspel med stjärnor i...



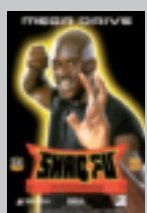
**BRITNEY'S DANCE BEAT THD**  
I Britney's Dance Beat till GBA ikläder du dig rollen som Britney Spears. Tydligen behövde hon öva på sina danssteg redan då, och det var din uppgift att se till att hon kom i form inför sin turné.



**SPICE WORLD PSYGNOSIS**  
I Spice World fick vi följa de fem kryddflickornas framfart bakom scenen. De behövde hjälp med vilka danssteg de skulle ta, i vilken ordning texten skulle sjungas och till och med vilka låtar som skulle framföras.



**STRANGLEHOLD MIDWAY**  
Slow motion-knarkaren och mäterregissören John Woo var personligen inblandad i utvecklingen av Stranglehold och har gjort sig känd för cameos i sina filmer. Därför kunde man självfallet spela som John Woo i Strangleholds usla multiplayer-läge.



**SHAQ FU EA**  
Vid ett dojo-besök råkar Shaquille O'Neal hamna i en annan dimension och måste där rädda Nezu från mumien Sett-Ra. Shaq Fu var ett av de sämsta spelen någonsin och det kunde inte ens Shaq själv ändra på.



SPELNYHETER  
RECENSIONER  
**GRTV**  
BETA-TESTER  
ARTIKLAR

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

BLOGGAR

Game  
reactor  
[www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)



# CAMPUS

STUDENT LIFE SIMULATION

Get your education any way you can. Complete missions and make friends as you travel all over the world while getting your degree. In the end you could get it all, a career, wealth and even a Nobel Prize.

WENDROS

[www.wendros.se](http://www.wendros.se)

3+  
[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

# 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](http://www.gamereactor.se)

## REDAKTIONEN

### Månadens mest älskade...

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



#### MASS EFFECT XBOX 360

Benke Shepard, Silbūr Makrill Shepard och till och med Horst Shepard. Alla har vi spelat Biowares mästerverk Mass Effect och skapat våra egna kommandör Shepard. Faktum är att Mass Effect är så spännande och bra berättat att flera av oss allvarligt överväger att anta Shepard som efternamn på riktigt.



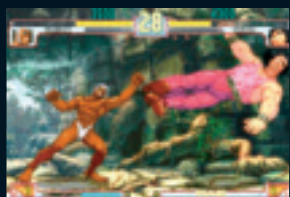
#### BUBBLE BOBBLE

Taitos superklassiker Bubble Bobble släpptes nyligen för nedladdning till Virtual Console och vi laddade hem direkt. Och den gamla 8-bitarsklassikern är lika kul än idag och blev om möjligt ännu bättre på redaktionens 52" HDTV och vårt 100 000-kronorsljud tog den charmiga musiken till nya höjder.



#### SUPER MARIO GALAXY

Nej, vi har inte lyckats få alla stjärnor ännu heller men jobbar städigt på att hitta dem alla. Utom Elfvig sådant som sedan länge är klar och tråkar oss andra. Super Mario Galaxy var för övrigt det enda spel i årets spel-artikeln där det inte fanns någon diskussion om de fina omnämmanden det fick.



#### STREET FIGHTER 3: THIRD STRIKE

Efter utannonseringen av Street Fighter IV förra månaden (Jaaaaaa!) har Jonas, Jesper, Sunken och Petter spenderat massor med tid i spelrummet, vitt skrikande. Under lunchpassen den senaste månaden har de fyra slagskämparna nämligen grävt fram gamla Third Strike och slagits så svetten sprutat. Petter vann nästan alla matcherna.



## SVERIGE TOPP 20

- 1:0 ASSASSIN'S CREED  
Format XBOX 360 Gamereactors betyg 9/10
- 2:0 SUPER MARIO GALAXY  
Format Wii Gamereactors betyg 10/10
- 3:0 ASSASSIN'S CREED  
Format PLAYSTATION 3 Gamereactors betyg 9/10
- 4:0 CRYISIS  
Format PC Gamereactors betyg 10/10
- 5:0 CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE  
Format PC Gamereactors betyg 9/10
- 6:0 CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE  
Format XBOX 360 Gamereactors betyg 9/10
- 7:0 CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE  
Format PLAYSTATION 3 Gamereactors betyg 9/10
- 8:0 SINGSTAR SVENSKA SCHLAGER HITS  
Format PLAYSTATION 2 Gamereactors betyg 7/10
- 9:0 WORLD OF WARCRAFT  
Format PC Gamereactors betyg 9/10
- 10:0 RATCHET & CLANK: TOOLS OF DESTRUCTION  
Format PLAYSTATION 3 Gamereactors betyg 8/10
- 11:0 THE SIMS 2: TONÅRSPLYLAR  
Format PC Gamereactors betyg 4/10
- 12:0 HIGH SCHOOL MUSICAL: SING IT!  
Format PLAYSTATION 2 Gamereactors betyg --
- 13:e WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE  
Format PC Gamereactors betyg 9/10
- 14:e COUNTER-STRIKE 1 ANTHOLOGY  
Format PC Gamereactors betyg 8/10
- 15:e HELLGATE: LONDON  
Format PC Gamereactors betyg 6/10
- 16:e THE SIMS 2: JORDEN RUNT  
Format PC Gamereactors betyg --
- 17:e THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS  
Format DS Gamereactors betyg 9/10
- 18:e FOOTBALL MANAGER 2008  
Format PC Gamereactors betyg 9/10
- 19:e EN RIKTIG JUL - JULKALENDERN 2007  
Format PC Gamereactors betyg --
- 20:e FIFA 08  
Format PLAYSTATION 2 Gamereactors betyg 7/10

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

## JAPAN TOPP 10

- 1 SUPER MARIO GALAXY Wii
- 2 MARIO PARTY DS DS
- 3 DYNASTY WARRIORS 6 PS3
- 4 FINAL FANTASY TACTICS A2 DS
- 5 AR TONELICO 2 PS2
- 6 ACE COMBAT VI: FIRES OF LIBERATION XBOX 360
- 7 RESIDENT EVIL: UMBRELLA CHRONICLES Wii
- 8 NISHIMURA KYOTAROU: DEADLY INTENT DS
- 9 LITERATURE COLLECTION DS
- 10 WORLD SOCCER WINNING ELEVEN: GOAL TO GOAL DS

Källa: Media Create

## USA TOPP 10

- 1 HALO 3 XBOX 360
- 2 GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK XBOX 360
- 3 GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK Wii
- 4 GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK PS2
- 5 ZELDA: PHANTOM HOURGLASS DS
- 6 WII PLAY Wii
- 7 HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX XBOX 360
- 8 GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK PS2
- 9 FIFA 08 PS2
- 10 MORE BRAIN TRAINING DS

Källa: NPD Funworld (OBS! Endast konsolspel)



## ENGLAND TOPP 10

- 1 ASSASSIN'S CREED XBOX 360
- 2 CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE XBOX 360
- 3 SUPER MARIO GALAXY Wii
- 4 BRAIN TRAINING DS
- 5 ASSASSIN'S CREED PS3
- 6 MORE BRAIN TRAINING DS
- 7 CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE PS3
- 8 HIGH SCHOOL MUSICAL: SING IT! PS2
- 9 WWE SMACKDOWN VS RAW 2008 PS2
- 10 THE SIMPSONS PS2

Källa: Charttrack



# MIRAI

MASSOR AV STEKHETA TÄVLINGAR Fler tävlingar: [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)

VINN EN 42-TUMS

1920 X 1080P

# MIRAI-TV

Sugen på att spela i full-HD-upplösning? Gamereactor och Mirai ger dig nu chansen att vinna din alldeles egna 1080p-TV.



## MIRAI DTL-742E600

Läcker LCD-TV i 42" som klarar full-HD-upplösning på hela 1920x1080p med två HDMI-ingångar samt 16.7 miljoner färger.  
[www.mirai.eu/sverige](http://www.mirai.eu/sverige)

### Fyll i rätt svar nedan



Hur många bildpunkter är 1920x1080?

- 2 073 600     2 900 120  
 3 064 800

Vad står förkortningen LCD för?

- Liquid crystal display     Lowsense cred dipping  
 Lysterious crangering lippering

### Motivering:

Skriv med max 15 ord varför du ska vinna denna grymma LCD-TV:

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

### Ditt namn & adress:

Du kan även delta i denna tävling på [Gamereactor.se](http://Gamereactor.se) och slipper då klippa sönder tidningen. Häpp!

Namn: .....

Adress: .....

Postnummer & ort: .....

Telefonnummer: .....

E-mail: .....

Klipp ur talongen, skicka den till oss och märk kuvertet med "MIRAI". Vill du inte klippa sönder tidningen kan du skicka svaren i ett mail eller skriva ned svaren på ett papper till [tavling@gamereactor.se](mailto:tavling@gamereactor.se) eller till: Gamereactor, Hamngatan 10, 831 33 Östersund.

Fler tävlingar på: [WWW.GAMEREACTOR.SE](http://WWW.GAMEREACTOR.SE)

# MAÅNAD

**SÅHÄR** BLEV DENNA TIDNING TILL! För dagliga bloggar: [www.gamereactor.se](http://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!

## SJUKSTUGAN Redaktör Jonas Mäki berättar om hur månaden på redaktionen varit, vad vi gjort, i vilken takt och hur denna tidning blev till...

**E**fter den nästan osannolikt välfyllda Gamereactor #52 tog vi det lugnt några dagar. Avnjöt såväl Call of Duty 4: Modern Warfare som Super Mario Galaxy. Men vilan hann inte bli lång, strax innan helgen sade Petter att han hade mer ont i sin dåliga rygg än vanligt, något som bara skulle bli värre.

### 5/11

Tomt på redaktionen idag. Känns lite ödsligt. Det tog en stund innan vi märkte vad som fattas. Chefredaktör Petter. Han ligger hemma med grymma smärtor i främst höften och kan inte sitta, absolut inte stå och, ja, egentligen heller inte ligga. Tufft läge, men en tidning ska vi allt försöka få till ändå. Bara det att vi alltid haft vår gamle hövding att luta oss mot i alla frågor. Till råga på allt är redaktör Bengt Lemne ute och reser med Ubisoft för att kolla End War. Något som lämnat Jonas Mäki, tidernas minst stresstålige sate, ensam vid rodret.

### 7/11

Benke kom hem idag, med en kraftig jetlag som hindrar honom från att vara vaken mer än 45 minuter i stöten. Pratade med Petter idag som ligger i dryga smärtor.

### 8/11

Smått kaotisk dag. Vem ska skriva vad i nästa nummer och hur sjuvion ska vi hinna hålla Gamereactor.se lika uppdaterad som vanligt? Petter tog sig upp i sängen för ett kort ögonblick och ringde hit till redaktionen sådär lagom arg. Skönt att se Petter arg igen, det är så vi vet att han är på bättringsvägen. Vi hoppas ha honom tillbaka om en vecka.

### 9/11

Idag har helvetet brakat loss på redaktionen. Eller nästan i alla fall. Årets spel har korats och alla har varit väldigt (väldigt) oense. Det enda vi just nu är rörande överrens om är förstaplatsen. Marios nya plattformsäventyr är precis exakt så bra att det ska vinna. Mikael hävdar annars att Uncharted borde vinna alla kategorier, jag själv propsar på Halo 3 som årets musik medan Jesper nu hotar att utföra dödsgreppet på en vettskrämd Jonas Elfving om han inte stöttar hans förslag om att en egen kategori för årets mysigaste våldsspel.



Super Mario Galaxy (Wii) är årets absolut bästa spel. Det är vi alla rörande överrens om...

### 10/11

Idag pratar nästan ingen med varandra och det smids ränker och lömska planer över hur man ska få in just sina favorit-spel på listorna över årets spel. Fram emot eftermiddagen blev det lite lugnare och Mikael har tillfälligt gett upp hoppet om att få in Uncharted på årets bärbära, även om han fortfarande behåller propsar på resten av listorna.

### 11/11

Tiden läker alla sår heter det ju och vi har äntligen kunnat enas om listorna över årets spel. Alla är nöjda och glada och har nu tagit itu med skrivandet av den fetaste årets spelartikeln hittills. Vi satsar

på 15-16 sidor i år, en fetare artikel än något tidigare år.

### 12/11

Måndag. Uncharted är på menyn och eftersom Petter är sjukskriven har lotten fallit på Mikael som varit överdrivet glad hela förmiddagen. Orsaken är att han älskar Naughty Dogs actionäventyr och i förra månaden tjuvade oavbrutet i cirka 19 dagar för att få recensera det. Då var svaret nej, men sen knackade herr smärta på hemma hos chefredaktör Hegevall och här sitter han nu, Sundberg, och ler motbjudande med hela ansiktet.

### 16/11

Fredag. Knutpiskan viner för fullt på redaktionen för att färdigställa viktiga förtittar och notiser som den om nya Ghostbusters-spelet, Brother in Arms: Hell's Highway och såklart Burnout Paradise. Jag reste i förra månaden till Dallas för att kika närmare på Ghostbusters och blev positivt överraskad av det jag fick se, faktiskt.



Burnout Paradise är ett av de spelen som vi på Gamereactor ser mest fram emot just nu.

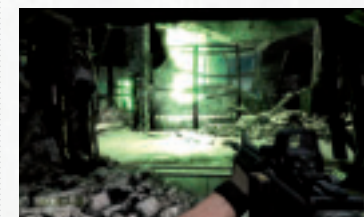
### 19/11

En förhållandevis lugn dag hittills. Vi har lyssnat på Lifehouse, något som inte uppskattades av Mikael som istället ville höra Jul i Betlehem med Tommy Körberg

och Sanna Nielsen. Nåja, ikväll blir han gladare för då ska jag och Micke kolla fribrottnings hela natten, WWE Survivor Series. Mikael har sytt en snygg, tajt lila trika med glitter han tänker bära under showen samt permanentat håret för att få till den där riktiga nackluggen som är så viktig för tvättakta fribrottare.

### 20/11

Petter är tillbaka på halvfart. Och just därför verkar det som att detta nummer av Gamereactor kanske kommer att hålla sedvanlig klass. Mitt deadline-stressen som börjar infinna sig har jag lyckats tjata till mig ett exemplar av Blacksite och började för dryga timmen sedan spela ett av de spel jag sett fram emot i höst. Men tyvärr. Midway har slarvat rejält och när jag därefter försökte lura på Love spelet bjöd han på ett elakt bosskratt till svar och med kommentaren att jag får spela själv. Förbaskat.



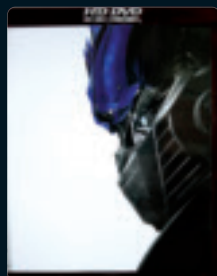
Blacksite (tidigare Blacksite: Area-51) är tyvärr ett riktigt ruttet spel proppat med problem.

### 21/11

Jonas Elfving och Love har spenderat dagen med medelmåttigheter till Wii. EA Playground fick visserligen Elfving att skratta, men av helt fel orsaker. Love såg däremot mycket lugn och harmonisk ut medan han simmade omkring i Endless Ocean. Endless Ocean-recensionen finns med i numret du håller i händerna.

## HDDVD-RECENSIONER

Gamereactors Jonas Mäki har betygsatt en bunt HD DVD-ullar...



### TRANSFORMERS PARAMOUNT

Michael Bay är ingen stor historieberättare men han kan göra storslagna och episka scener. Något som kommer väl till pass i Transformers som baseras på den gamla tecknade TV-serien med samma namn. Transformers är nästan löjligt påkostad och tuffar på i ett skyhögt tempo där enorma robotar, sanslösa explosioner och god komik avlöser varandra. **8/10**

Bilden: Det bästa HD DVD har ett erbjudande för tillfället med helt superb bildkvalitet. Underbart! **10/10**

Ljudet: Tyvärr saknas True HD-ljud, men det Dolby Digital Plus-ljudspår som finns är helt fantastiskt välgjort. **8/10**



### POSEIDON WARNER BROS

Ta ett stort mäktigt fartyg och sänk det under spektakulära former efter att ha drabbats av naturens krafter. Låt de ombordvarande få kämpa för sitt liv. Titanic? Om det ändå vore så väl. Poseidon var fjolårets största finansiella flopp på bio och även om den inte är helt utan förtjänster är det mestadels hjämdöd förstörelse utan varken fitness eller charm. **5/10**

Bilden: Väldigt bra bildkvalitet som visar hur genomarbetade effekterna är. Lite brus i mörka scener dock. **8/10**

Ljudet: Fenomenalt Dolby True HD-ljud som imponerar ordentligt med sinnessjukt tryck. **9/10**



### V FOR VENDETTA WARNER BROS

Vem är mannen som gömmer sitt ärrade ansikte bakom en mask? Galning eller hjälte? V for Vendetta baseras på Alan Moores politiska serie och slår rejäla vänstersvingar mot den amerikanska högern. Filmen är skönt överraskande och även om den inte fullt ut lever upp till serien är det spännande att följa Hugo Weavings kamp mot den onda överheten. **8/10**

Bilden: En utgåva klart överlägsen DVD-diton, där väldigt mycket arbete lagts ned på filmens speciella bildfilter samt på att öka djupet i bilden. **8/10**

Ljudet: Sverån ljudmix som framhäver dialogerna. **9/10**

## 22/11

Idag anlände Resident Evil: Umbrella Chronicles, Wipeout HD, nya Singstar och Boogie. Sophie började omedelbart att spela Umbrella Chronicles medan en halvsned och likblek herr Hegevall satte tänderna i Playstation 3-exklusiva Wipeout HD.

## 23/11

Det har varit en stressig månad, med Petter borta och allt. Men det har fungerat skapligt ändå, och de stora delarna i tidningen börjar se klara ut. Recensionerna är färdiga, betatest-sidorna samt årets spel-artikeln. Nu är det de enskilda sidorna samt nyhetsavdelningen kvar.

## 25/11

Rejäl slutspurt och flera saker har i all hast varit tvunget att stuvras om i tidningen. Ghostbusters-bilderna vi just fick visade sig vara horribla och en febril jakt utbröt för att hitta nya. Dessutom är Pyl-sidan fortfarande inte fixad, liksom (alltför) stora delar av Tempo-sidorna. Stress deluxe utbröt därför efter en flottig frukostpizza för att vi en skulle ha en chans att hinna klart. Nu är det överljufsart på arbetet som gäller.

## 27/11

Tisdag. Deadlinedag. För att liva upp den tryckta och stressade stämningen kom Petter till jobbet med en hel superburk pepparkakor, som Mäki lyckades sätta i sig på mindre än 20 minuter. Vi har under dagen även lyssnat till Tool (julstämningen är total, eller?) samt pysslat med det allra sista. Med start imorgon ska vi alla här på Gamereactor njuta lite av en mycket välförtjänt semestervecka där vi kommer att spela spel, dricka glögg och koncentrera oss på våra bloggar på [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se) (ja, vi är aldrig riktigt lediga). God jul och gott nytt år önskar jag och resten av redaktionen er alla. Nästa nummer finns ute i en butik nära dig i mitten av februari. Tills dess finns vi, varje dag, på [gamereactor.se](http://gamereactor.se).



### TMNT WARNER BROS

De muterade sköldpaddornas datorrenderade återkomst är bitvis riktigt underhållande. Efter en sövande lång startsträcka är snart de fyras gång samlade och häftiga strider avlöser varandra i ett rasande tempo. Storyn om ockulta artefakter känns lite krystad och nog hade det varit roligare om Shredder fått ha

huvudrollen som onding igen. **6/10**

Bildern: Datoranimerad film gör sig oerhört bra på HDDVD och detta är inget undantag. **9/10**

Ljudet: Grymt surround-ljud i väldigt smart mix. **9/10**



GRYMMA FIGURER Förutom grymme Robert Garcia gillar vi den stenhårde militären John Crawley samt servitören King som efter rejält omild behandling faktiskt visar sig vara en tjej.

## ART OF FIGHTING

Översnygga pixelslagsmål med Ryo Sakazaki och Robert Garcia

Plattform **PS1** Utvecklare SNK Utvecklare SNK Antal spelare 1-2 Pris 99,- Text JONAS MÄKI

**D**et var i början av 1993 och Capcom dominerade slagsmåls-genren. SNK hade tidigare försökt utmana Street Fighter med sitt Fatal Fury och även om det blev hyfsat populärt i arkadhallarna, blev det aldrig någon seriös utmanare. Och det var med detta i åtanke man utvecklade Art of Fighting. Ett slagsmåls spel med osannolikt stora pixel-figurer och en kamera som panorerade in och ut för att fånga de bästa händelserna.

Grafik sålde redan då och Art of Fighting blev superpopulärt i arkadhallarna och trots att spelet kostade svindlande närmare 3000 kronor till Neo-Geo sålde det bra även till den. Där hade historien kanske varit slut, om det nu inte varit för att Art of Fighting faktiskt gjorde skäl

för sitt namn och även var roligt att spela.

Dels har Art of Fighting en story som med genrens mått mätt faktiskt håller hög klass. Men framför allt är det en njutning att spela

## Art of Fighting blev snabbt populärt i arkadhallarna

med många riktigt coola figurer som gör ännu coolare attacker.

Art of Fighting har inte riktigt samma djup och samma precision i det spelmekaniska som Street Fighter-serien, men är i gengäld mer lättspelat, lite mer grafiskt avancerat och kommer säkert få många nya fans när det nu släppts till Virtual Console. **7/10**



## SPEEDBALL 2

Cool handboll av rostfritt stål

Plattform **X360** Utvecklare BITMAP BROTHERS Utgivare MICROSOFT Antal spelare 1-2 Pris 99,- Text M. SUNDBERG

**D**et sexton år gamla brutalsportspelet Speedball 2 som en gång gjorde succé till både Amiga och Mega Drive har nu släppts för nedladdning till Xbox 360. Bland nyheterna märks att Speedball 2 fått en helt ny grafikmotor som får den gamla klassikern att se riktigt fräsch ut.

Det går dock utmärkt att spela med original-grafiken om man vill och oavsett vilken grafikmotor man väljer belönas man med ett vrålande "Ice cream" efter varje gång man slängt stålkulan i sin motståndares målbur. För den som verkligen vill stila lite extra går det dessutom att rulla och studsa kulan mot flippeliknande anordningar längs banorna för feta extrapöng i samband med att man gör mål.

Med sin blandning av handboll, amerikansk fotboll och flipperspel är Speedball 2 lika intensivt och underhållande idag som när det kom. En spelare har en del att syssla med och det finns både ligor att klättra i samt möjlighet att köpa och sälja spelare för att bygga ett riktigt starkt lag.

Men det är på två spelare Speedball 2 ska avnjutas, där varje kast, varje tackling och varje uppläst bonus avgör slutresultatet. Speedball 2 är verkligen helt klockrent via Xbox Live och ett stycke spelhistoria jag väldigt varmt rekommenderar. **8/10**

**LITEN HJÄLTE** Sam Witwicky (Shia LaBeouf) är jätterädd om sin bruna Gamecube...



MÅNADENS FETASTE

## Hård metall

Michael Bays robotfilm bjuder på en effektfest utan motstycke

### Transformers

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

Det är synd om människan. Det fastslog gringubben August Strindberg redan på 1800-talet. Några 100 år senare är det fortfarande synd om oss. Två stridande robot-släkter står redo att göra Jorden till sitt slagfält. På ena sidan står de välmenande Autobots och i andra ring-höman världsförstörarna Decepticons. På spel står den maktgivande kuben Allspark som kan bestämma utgången av det intergalaktiska kriget om universum. Ungefär. Någonstans däremellan kommer mänskligheten in i bilden. Well, såg hej till Transformers August.

Vår representant i kaoset är Sam (Shia LaBeouf), skolans

töntigaste kille som inte vill något annat än att avancera på coolhetsskalan. Bästa sättet är så klart att fixa en snygg tjej vilket han rör hem i form av Mikaela (Megan Fox). Sedan har vi ett antal parallellhistorier med en amerikansk soldat som intar den muskulösa hjälte-rollen, en slipad signal-analytiker och hennes sidekick som verkar hämtad direkt ur ett Jerry Springer-avsnitt. Ja, karaktärs-gallerier har aldrig varit regissören Michael Bays starka sida. Inte manusen heller för den delen. Ska sanningen fram är väl den gode Bay något av en robot själv vars regi kännetecknas av mekaniska storys och under-utvecklade dialoger. Det är helt enkelt mycket yta och Transformers är som väntat inget undantag från den principen.

Om det inte vore för

effektarbetet hade man trott att tidsmaskinen tagit en tillbaka till det ljuva 80-talet där äventyrsfilmerna så gott som alltid bestod av nördig kille som lyckas nästa sig in hos en läcker brud. Och visst är Transformers ett spektakel, men att det är ett ytterst underhållande sådant är svårt att värja sig mot. Om Bays tidigare filmer som Bad Boys, The Rock med flera var popcornullar så är Transformers en steroidpumpad godisfabrik redo att explodera när som helst.

Det mesta av öngodiset står givetvis effekterna för där det vackraste CGI-kriget som någonsin har skapats är ett faktum. Sedan landade notan visst på nästan en miljard kronor. Fast sett ur den aspekten var det värt väntade öre. **7/10**



### Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer

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

Efter fiaskot med första Fantastiska Fyran-filmen som kom häromåret så borde antalet personer som sett fram emot uppföljaren vara tämligen läträknade. Och mycket riktigt dröjer det inte många minuter in i den tafatta och milt sagt tontiga uppföljaren förrän man påminns om allt det som gjorde att man ogillade första filmen; hjälte-kvartetten är fortfarande jobbigt käck, regissören Tim Story verkar ha hittat sin filmexamen i ett Kinder-ägg och Jessica Alba lyckas på något sätt med konststycket att inte ens vara snygg. Nyttillskottet Silversurfaren, som lånat Laurence Fishburnes röst, är betydligt coolare än resten av Fantastiska Fyran men väger ändå för lätt för att på något sätt kunna rädda en film som ingen ens verkar velat ska bli bra.

Det börjar bli rejält trångt med Marvel-serier på vita duken nu och eftersom den här stan inte är stor nog åt fler superhjältar så föreslår jag att Fyran tar sitt ansvar för världen och avgår med omedelbar verkan. **3/10**



### Planet Terror

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

Begreppet "så dåligt att det blir bra" brukar vi skräcksvärmare slänga oss med lite då och då för att försvara vårt intresse för skräpfilmen. Men frågan är om det epitetet någonsin varit mer passande än till Robert Rodriguez Grindhouse-häftigt Planet Terror. Nickningarna till zombiefarbrorn George Romero noteras redan i inledningen där ett virus förvandlar folk till mordiska hjärn- och inälvssätare. Tur att mänskligheten har dansösen Cheryl på sin sida. Hon i sin tur tillförsäffar sig ett maskingevår som benprotos och voiå, splatterfesten kan börja.

Att medvetet göra usel film är inte så lätt som det låter med tanke på att en van genrepublikan kan sina klyschor och referensplock ytterst väl. Att Rodriguez rör iland med sin hysteriska blodskavalkad bottnar i en fingertoppskänsla för detaljer där till exempel det Carpenter-aktiga soundtracket imponerar. Faktum är att det mesta imponerar, till och med det som är dåligt vilket får sägas vara en Grindhouse-komplimang så god som någon. **8/10**



### Harry Potter och Fenixorden

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

Dags för femte läroåret på Hogwarts där nya mörka tider stundar för Harry och hans magientourage. Den här gången har Harry fallit i onåd hos trolldomsministeriet som förnekar ärkefienden Voldemorts existens. Repliken låter inte vänta på sig och tillsammans med välbekanta vänner, samt några nyttillskott, så bildar Harry ett hemligt sällskap för att försvara skolan. Att man här i Fenixorden väljer att fokusera på auktoritetsdilemman och kärleksbryderier för att göra handlingen kompatibel med tonårskaraktärerna är inget problem i sig självt. Däremot är det beklagligt att det sker på bekostnad av lekfullheten som de tidigare filmerna tillhandahöll men som nu ersatts av furiöst tempo och trötta slutstrider. Nej, att Potter-franchisen nådde sin höjdpunkt i och med tredje filmen (Fången från Azkaban) blir allt klarare för varje ny film som släpps. Och var är den där troll-formeln som stoppar åldrandet så att skådisarna kommer kunna genomföra de där sju filmerna som det är tänkt? **5/10**



### The Simpsons Movie

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

Att den gula familjen antrar långfilmsformatet efter nästan två decennier är en populärkulturell händelse av sällsynt mått. Inte undra på att alla orter med namnet Springfield slogs om vem som skulle få äran att hålla i premiären av filmen. För Simpsons har med åren blivit en institution, och precis som när det gäller vilken institution som helst så bygger den på invanda mönster och igenkänning. Därför är det inte särskilt konstigt att filmadaptionen fokuserar på Homers inkompetens som familjefader eller att man slänger ur sig några pliktskyldiga "D'oh!" här och var. Att man sedan aktualiserat handlingen och rider lite på Al Gore-vågen känns inte helt oväntat det heller.

Trots alla säkra kort tycker jag att det tas en del felbeslut, bland annat borde seriens givna antagonist, Mr Burns, fått en större roll. Och frågan är om utrymmet mellan karaktärerna verkligen disponerades så klokt. Hur som helst, att påstå att det här skulle vara något annat än en bra humorproduktion vore befängt. **7/10**

# THE WITCHER

— ROLE-PLAYING GAME —



"Bekant men ändå nymodig fantasy."  
PC Gamer 87%

"Ett av de absolut bästa rollspelen på flera år."  
Retry.se 9/10

"Det är brutalt, det är nytt och framför allt annat: Det är kul."  
Nordicgamers.se 82%

"The Witcher är något utöver det vanliga."  
Dagens Nyheter 4/5

"... ett lysande actionspel som inte lär göra många spelare besvikna."  
Level7.nu 9/10

"... årets överraskning så här långt."  
SvD 5/6

**There is no good, no evil – only decisions and consequences**



Action Tactical Realtime combat system with advanced motion capture swordplay



Over 250 game changing skills and abilities, including advanced alchemy, multiple fighting skills and powerful magics



Mature Fantasy storyline with over 80 hours of non linear role playing

**CDPROJEKT:**

Powered by  
**BIOWARE**  
Aurora Engine

**OUT NOW**

[www.thewitcher.com](http://www.thewitcher.com)

Download demo on  
[www.se.atari.com](http://www.se.atari.com)

ATARI

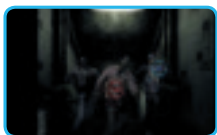
GloWares, the BioWare Aurora Engine, and the BioWare Logo are trademarks of BioWare Corp. All Rights Reserved. Wiedźmin © CD Projekt Red sp. z o.o. based on the novels by A. Sapkowski. All Rights Reserved. The Witcher is trademark of CD Projekt Red sp. z o.o. CD Projekt logo is a trademark of CD Projekt sp. z o.o. All rights reserved. All other copyright and trademarks are the property of their respective owners.



## Face your fears together



Double your firepower in the fight against evil in resident evil™: THE UMBRELLA CHRONICLES. The latest game in the terrifying resident evil™ series throws you and a friend headlong into the unfolding story of the Umbrella Corporation and places an incredible new firearm in your hands. The Wii Zapper\* is the perfect weapon for you and your sidekick as you embark on a thrilling adventure packed with explosive action and hordes of hungry zombies. When faced with the greatest evil of all, it pays to have someone watching your back.



Wii  
move you™



\* Wii Zapper sold separately.

[www.nintendo.se](http://www.nintendo.se)