

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

GRATIS  
TIDNING  
Feb 2008  
Nummer 54

Nordens

# Game reactor

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

## TUROK

Världens sämste  
indian är tillbaka!

## HUSET SOM GUD GLÖMDE

Jonas berättar hela  
sagan om Resident Evil

## THE CLUB

Explosiv våldsförening



RESISTANCE 2  
DEVIL MAY CRY 4  
FAITH AND A .45  
JUST CAUSE 2  
FRONTLINES  
GRAN TURISMO 5  
ALONE IN THE DARK

VÄRLDENS FÖRSTA RECENSION!

# ARMY TWO

EA:s coola dunderduo  
rensar Mellanöstern  
på arga terrorister

THE AGENCY: LOVANDE ONLINESPIONERI MED STARKA JAMES BOND-VIBBAR



**YOU CAN'T RUN FROM DEATH...  
...BUT YOU CAN DIE TRYING**



**Welcome to The Club. Out now!**

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



© SEGA. SEGA, the SEGA logo and The Club are either registered trade marks or trade marks of SEGA Corporation. Developed by Bizarre Creations Limited. All rights reserved. "X", "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. Windows and the Windows Vista Start button are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. All rights reserved.



# THE CLUB™

**SEGA®**

[www.sega-europe.com](http://www.sega-europe.com)

## Skilnaden märks... Hemmabionörden Hegevall pratar komponentkvalitet



Jag har naturligtvis märkt det tidigare, och är inte dummare än att jag såklart greppat att Sony stoppat dyrare och bättre komponenter i sin maskin än Microsoft. Annars skulle inte prisskillnaden fram till nu varit nästa två tusen kronor. Men hur stor skillnad det faktiskt är mellan dessa två spelkonsoler, om man ska hårdra det hela, har jag upptäckt först nu. Och med Xbox 360 Elite (som idag kostar 4500 kronor) och den nya, billigare 40

GB-modellen av Playstation 3 (som kostar 4500 kronor) är det dags för en grundlig jämförelse av de båda maskinernas kapacitet rent bild- och ljudmässigt.

För uppkopplat mot en 1080p DLA-projektor och mot ett stort ljudsystem, märks skillnaderna tydligare än någonsin. Microsofts maskin utrustades ifjol med HDMI-utgång, vilket vi på Gamereactor självklart applåderade. Men Microsofts ville inte punga ut med licensavgiften för den senaste HDMI-standard och stoppade istället i den gamla 1.2-versionen i Elite-maskinen. Tyvärr. 4500 kronor för en ny Xbox 360 Elite med en flera år gammal HDMI-standard som inte kan skicka Dolby True HD eller DTS-HD Master-ljud eller stödjer den nya större bandbredden i ljudvärlden, eller systemet för Deep Color eller gamut-utökade YCC-standarder? Njaa... såhär i efterhand känns det snålt.

Nästa grej? HD-film. Jag har under de senaste fyra månaderna haft nöjet att kika närmare på fyra stationära Blu-Ray-spelare från olika tillverkare (Sony, Sharp, Pioneer och Panasonic), och även om Pioneers dyrare spelare (Pioneer BDP-LX70) utmanövrerar Playstation 3 beträffande ren bildkvalitet, så är det ytterst marginellt. Detta är såklart helt sjukt häftigt, att en spelmaskin för 4500 kronor ger stationära Blu-Ray-spelare för 10 000 kronor en hård match gällande bild- och ljudkvalitet. Så bra är komponenterna i Sonys svarta best. Microsofts alternativ stivas Xbox 360 HD DVD Player. En extern spelare som blir din för 1500 kronor, och kopplas till Xbox 360-konsolen via USB. När jag först testade denna tillsats (ifjol höst) fann jag den svag rent bildmässigt, men ändå prisvärd, då. 1500 kronor för en HD DVD-spelare, då, var billigt så in i bomben. Idag är det dock inte särskilt billigt. Inte alls. Toshiba har spelare som är billigare än så, och som trots klara brister i både bild- och ljudkvalitet enkelt sopar mattan med Microsofts alternativ. Går man sedan upp ytterligare 5000 kronor och inhandlar exempelvis Toshiba's HD-XE1 är jämförelsen nästan löjlig.

Sure, mycket av detta i denna blogg är initierat teknikdravel från en ljud- och bildtokig hemmabionörd. Absolut. Guilty as charged. Och skillnaderna var inte alls lika tydliga på en 42-tums-TV och med ett mindre ljudsystem (som vi hade tidigare). Men med Dolby True HD-ljud och JVC:s fenomenala 1080p-projektor märks det tydligt hur mycket mer genomtänkt Playstation 3 är som maskin, som hårdvara. Att det sedan (valet av konsol) ändå faktiskt bara handlar om spelen, vilka spel du vill spela, och till vilken plattform just de spelen släpps, har inte med den här bloggen att göra. Alls. Men när det gäller kvalitet på komponenter och ren jävla hårdvarubriljans... är Playstation 3 en bättre maskin.

**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)

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)

Johan Bergström (johan.bergstrom@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)

### GAMERACTOR 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

### GAMERACTOR NORGE

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

### GAMERACTOR 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 **Nordisk 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 spelställe.

### TESTAD VERSION:

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

### REKOMMENDERAD ÅLDERSGRÄNS:

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

## 3 MEDARBETARE

Denna månads tre Gamereactor-skribenter...

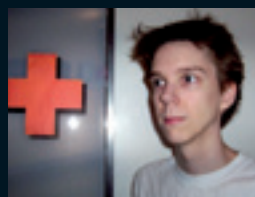


### 01 BENGT LEMNE

Den här månaden har Benke haft klippkort hos den svenska spelstudion Grin som jobbar på två olika Bionic Commando-spel. Alla hans entusiastiska besök hos svenskarna resulterade i en lång artikel på Game-

reactor.se, en kort nyhetsartikel här i tidningen och en massa GRTV-intervjuer. Annars kan redaktionens mest välsminkade medlem numera ses på onsdagar i TV8 (Metro Teknik) där han bland annat diskuterar årets kommande storspel, försenade spel och svenska spelutvecklare.

**ÅRETS HETASTE SPEL:** Spore - Jag vill bygga en galax!



### 02 JONAS ELFVING

Redaktionens största pokeress tog flyget till speltokiga Las Vegas för att spana in det kommande spionäventyr The Agency från Sony Online Entertainment. I The Agency kommer man bland annat få tillfälle att besöka flådiga kasinon och som den samvetsgranne

journalist Jonas är kände han sig tvungen att jämföra dessa med de verkliga förlagorna. Det ständiga leendet som pryder Jonas läppar sedan återkomsten skvallrar om att det blev några monsterpottar.

### ÅRETS HETASTE SPEL:

Rock Band - Jag kommer att bli överlägset bäst i världen.



### 03 JOHAN BERGSTRÖM

Redaktionens mest skarpögde filmkritiker investerade en vecka efter Warner Bros hoppade av HD DVD-formatet i en svindry ny HD DVD-spelare. Riktigt hur den stammande gentlemannen tänkte när han

slantade upp tio sprattlande laxar på en spelare av ett döende format vet vi inte, men han har varit på konstant dåligt humör den senaste tiden. Han har dock mellan varven avnjutit Simpsons-filmen på Blu-Ray och Inside Man på HD DVD.

### ÅRETS HETASTE SPEL:

Metal Gear Solid 4 - Snake har mustasch, bara en sådan sak...

# DITT LAG - DITT SPEL DITT GATANS REGLER

100% FOTBOLL. 100% GALET.  
HÖR DINA GAMMASTE FINTER.

100% OBESKRIVLIGT OCH HELT OMÖJLIGT ATT STOPPA.  
SKOTT, TRICKS OCH MOVES - DOMINERA GATAN.

THE STREET IS MOVING  
FIFASTREET3.COM



PLAYSTATION 3



© 2008 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS, EA SPORTS BIG and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Official FIFA licensed product. "© The FIFA Brand OLP Logo is a copyright and trademark of FIFA. All rights reserved." Manufactured under license by Electronic Arts Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. Nintendo DS is a trademark of Nintendo. All other trademarks are the property of their respective owners.

# FIFA STREET 3



GÖR DIN RÖST HÖRD PÅ GAMEREACTORS BREVSIDA

## MÅNADENS BREV



RUTTET Insändaren Ulf Nilsson frågar sig varför Microsoft inte inkluderar vissa spel i bakåtkompatibiliteten...

## Varför Microsoft? Varför?

Sitter precis och läser på er site att Microsoft ska sluta lägga till bakåtkompatibilitet från gamla Xboxen. De hävdar att de spelen som är värda funktionen har fått den. Men då måste jag fråga, varför stödjer inte Microsoft de spel de själva har gett ut? Var är till exempel Rallisport Challenge 2? Även

spel som Riddick, Beyond Good and Evil och Voodoo Vince saknas. Även om man inte ska begära att varenda lilla skräpspel ska stödjas, varför kan de inte vara lite mer logiska i sitt urval? Jag behöver knappast påpeka att jag är mycket besviken.

ULF NILSSON

### Angående prettokultur

Jag vill lufta mina känslor över något jag varit riktigt förbannad över länge. Jag orkar inte längre med detta vanvett. Hur kan ni egentligen få hållas utan att någon ingriper? Det jag irriterar mig på så förbenat mycket är de idiotiska, pretentiösa och fantasilösa TV-spelarna, som ofta sitter i någon sorts bedömningsposition på stora TV-spelstidningar. Ni gör samma misstag som hjärnlösa amatörer. Många personer verkar spela TV-spel enbart för prestigens skull, utan att verkligen uppskatta spelet. Man behöver bara slå upp sidan 10 i ert förra nummer för att förstå vad jag pratar om. Hur kan någon med hjärnan på rätt plats ranka Super Mario Bros från 1985 över det överlägsna Super Mario Bros 3? Tro inte att jag är någon som tycker illa om ettan, men jag har i alla fall tillräckligt med vett för att inse att trean är klart bättre ur en modern synvinkel, trots ettans revolutionerande egenskaper och kulturella värde.

Detta är självklart inte det enda exemplet. Liksom alla andra konstarter, får TV-spelsvärlden dras med en hög bakåtsträvande, pretentiösa skithögar. De finns där överallt; i musiken, filmen och framförallt teatern. Att folk har olika åsikter får man såklart acceptera, men när folk inte använder sina åsikter utan bara kopierar andras förlöjliga man själva trovärdigheten hos tidningen. Jag uppskattar trots allt det mesta med er tidning och jag kommer fortsätta läsa den. Jag vet dock att

jag inte är ensam om denna irritation och jag välkomnar en seriös debatt om bedömningsnivån på recensioner och den pretentiösa inställning många spelare har.

KALLESWAMP

### Om man vill förnedra sin vän i Rally?

Jag och min barndomspolare satt förr och spelade extremt mycket Rallisport Challenge på gamla Xbox när det begav sig. Det var fusk, det var förtal, det var fula knep, det var ära och heder som stod på spel (och ibland ett kok stryk också för den delen). Nu har denne kombatant återvänt från en längre utlandsvistelse och insinuerar att vederbörande kan klå mig alla dagar i veckan. Han hävdar vidare att jag är tant (på grund av min rosa PSP) och vill bevisa det i... ja just det; rally! Lugn som en filbunke accepterade jag hans hotfulla inviter och inflikade hänande att han var mer än välkommen att göra bort sig när och hur mycket han ville. Till saken hör att den gamla krysslådan är borta sedan länge och samma sak med Rallisport Challenge. Har i och för sig både Xbox 360 och Playstation 3 men bara två handkontroller till sistnämnda. Så frågan är alltså; vilket rallylir till Playstation 3 skulle passa oss bäst? Vi spelar mest bara mot varandra och är väl inte sådär jätteintresserade av att spela själva och maxa varvtider i hårnålskurvor för att låsa upp nya bilar... Eller finns det något bättre bättre att rekommendera till Xbox 360? Tänkte om det är värt att skita i Playstation 3 och istället skaffa en extra fjärka

## FORUMSNACK



### VILKA SPEL SKULLE DU ALDRIG SÄLJA?

Jag är en notorisk samlare och säljer nästan aldrig ett spel, om det inte är kolossalt uselt, typ Jet Ion GP till Playstation 2.

DUKEDOOM72

Jag sålde Star Wars: Bounty Hunter till Playstation 2, det ångrar jag nu.

UPPFATTAD

Jag sålde min NES för att köpa Super Nintendo och sedan Super Nintendo för att köpa Nintendo 64. Nu har jag bara min Nintendo 64 kvar och ångrar mig varje dag. Tack gode gud för Virtual Console och Wii!

UNIKING

Kommer never ever att sälja Vandal Hearts, Suikoden-spelen, Vagrant Story och Final Fantasy 7. De bästa spelen som har gjorts någonsin. Alla tillför något nytt och fantastiskt till rollspelsgenren.

ARGESTINO

Två spel jag ALDRIG (!!!) skulle sälja är Halo: Combat Evolved och Halo 2.

BOBBOU

Kommer aldrig att sälja något som heter Halo. Inte heller Oblivion till Xbox 360 och Grand Theft Auto: Vice City till Playstation 2.

SMURFA

Thief: Deadly Shadows kommer jag aldrig sälja. Inte heller Gears of War, Oblivion eller något Halo-spel.

ACTION FIGHTER

Ett spel som jag ångrar att jag sålde var Sega Soccer Slam till Gamecube. Ett helt underbart fotbolls-partylir egentligen, men brist på pengar fick mig att sälja.

CARLDS

Burnout 3: Takedown, en absolut favorit. Spelet har en så himla skön avslappnad känsla, helt underbart.

PENN

Skulle aldrig, jag repeterar aldrig sälja mitt favvospel Metal Gear Solid 3: Subsistence. Ett mästerverk.

DBVEGETO

Säljer aldrig mitt original Legend of Zelda: A Link to the Past till Super Nintendo (komplett). Inte ens för 3000 kronor.

KUNUVAGNEN

Ångrar inget spel jag sålt. Men jag saknar Ikaruga och SSX on Tour rätt mycket. Samt att Eternal Darkness är en klassiker man kanske borde sparat. Men jag är mycket noga med att min samling är "kompakt" med spel jag verkligen gillar.

MURDOS

till Xbox 360? Hjälp oss till en renare, sannare förnedring.

DANIEL HANNU

Colin McRae Dirt är det bästa men det saknar tyvärr möjlighet att spela på delad skärm. Sega Rally är dock ett klockrent alternativ för dig och din polare. Mycket nöje.

### Går underhållningen för långt?

God eftermiddag. Jag undrar vad ni tycker om spelen som underhållningsform. Personligen är jag ny gällande TV-spel, och det hade varit mycket intressant att ta del av en speltidnings redaktions åsikter. Nåväl. Jag har funderat på vad spelen egentligen tillför. Vad är skillnaden på ett spel och en film? Varför behöver underhållningen gå ännu längre än att vara åskådare i en berättelse, varför finns ett ytterligare behov? Var exakt ligger underhållningen? Dessutom, om man vinklar frågan mer generellt, går vi i dagens samhälle för långt med underhållning? Går det åt rätt håll när vi i västvärlden betalar tusentals kronor för underhållning?

GETABOCK

**Skillnaden på spel och film är såklart framför allt interaktiviteten. Jag får själv påverka händelseförloppet i spelen. Och angående frågan om underhållning är det ju lite upp till var och en hur mycket man vill spendera på underhållning (spel i vårt fall). Det går ju faktiskt att köpa begagnade och äldre billigare spel.**

### Vidga era rollspelsvyer, tack!

I julas fick jag ett helt fantastiskt spel i julklapp. Jag önskade mig ett rollspel, men jag nämnde inga specifika titlar till mina syskon och flickvän. Efter Kalle gjort sin årliga juletré och tomten gått till huset bredvid, öppnade jag mitt paket och i det låg förra årets bästa spel. Jag fick Mass Effect av mina syskon och flickvän. Jag har inte spelat något västerländskt rollspel tidigare för att jag varit gammal och konservativ, antar jag, och snacka om jag skäms.

Mass Effect är i princip allt jag kunnat önska av ett spel och lite till, och jag hade inte ens skänkt spelet en tanke! Till alla surgubbar som känner igen sig - prova det "go west" i rollspelsträsket! En fantastisk upplevelse väntar!

CLAS

### Tack för ett grymt bro tips

I ert november-nummer av Gamereactor (52) recenserade grafikgalne actionfanatikern Hegevall Crisis, och gav det ert högsta betyg. Jag blev direkt förbannad över recensionen som klarligen bara handlade om yta. En månad senare fick jag en ny speldator i julklapp och inhandlade Crisis, som nu efter elva speltimmar precis tagit slut. Tack för en grym recension och ett grymt speltips Petter, Crisis är något av det bästa jag spelat!

YERLI RULES

NINTENDO DS™

SQUARE ENIX®

## FANTASY TAKES TO THE SKIES

Return to the beautiful world of Ivalice one year after the amazing events in FINAL FANTASY® XII.

Use the Nintendo DS stylus to explore the skies and lands in a totally intuitive way.

Summon a legion of creatures and turn your small group into a vast army

to protect innocent people

from annihilation. It's a fresh take on the amazing

FINAL FANTASY series

that will appeal to

fans new and old.

# FINAL FANTASY XII

## REVENANT WINGS.

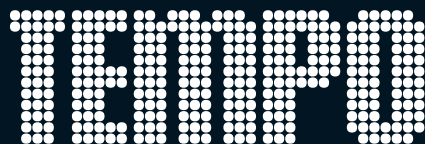


12+

www.pegi.info

www.ff12revenantwings.co.uk

© 2007, 2008 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. FINAL FANTASY, REVENANT WINGS, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Co., Ltd. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO.



#### UTANONSERAT

#### Uncharted 2 under utveckling

Naughty Dog har redan bekräftat att de jobbar på en uppföljare till Uncharted som släpptes i december. Vi på Gamereactor hoppas dock att de hinner klämma in ett Jak & Daxter-spel innan det är dags för Nathans nästa äventyr.



#### Far Cry 2 till Playstation 3

Först lät Ubisoft meddela att Far Cry 2 försenats till ett ospecificerat datum från den tänkta releasen i mars för att sedan även bekräfta att spelet inte längre utvecklas exklusivt till PC. Far Cry 2 kommer nu även till både Playstation 3 och Xbox 360.

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

**1** Chimera-soldaterna är uppdaterade i Resistance 2. Dels har de fått ännu fler ögon, är ännu mer aggressiva samt smartare. De har också klätt på sig någon slags specialgjord lycradress med jättestora axelskydd. Kanonbra om någon av dem skulle råka trilla in på inspelningen av TV4:s Gladiatorena.



1

#### REDIG REVANSCH?

Resistance: Fall of Man blev en besvikelse för oss på Gamereactor (6/10), men vi tror och hoppas att Insomniac lärt sig av sina tidigare misstag och att man den här gången har vad som krävs för att utmana de största i genren.

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

# RESISTANCE 2

Insomniacs monsterkrig fortsätter när den muterade Chimera-rasen invaderar USA:s västkust...

Plattform PLAYSTATION 3 Utvecklare INSOMNIAC GAMES Utgivare SONY Premiär 2008

**I** Resistance: Fall of Man till Playstation 3 fick vi följa den amerikanske soldaten Nathan Hale när han befriade de brittiska öarna från Chimera-invasionen. Efter händelserna i det första spelet skickas Hale tillbaka till staterna där Chimera-trupperna anfaller bägge kusterna och han blir en del av mänsklighetens sista försvarslinje.

Resistance 2 är Insomniac Games tredje Playstation 3-spel efter Resistance: Fall of Man och Ratchet & Clank: Tools of Destruction, och studios nyvunna rutin och kännedom om Sonys hårdvara har helt klart givit

resultat i att grafiken i Nathan Hales kommande äventyr blivit betydligt snyggare.

Utöver kampanjen för den ensamme

## Utöver singleplayerkampanjen har Insomniac skapat en co-op-del för upp till åtta spelare...

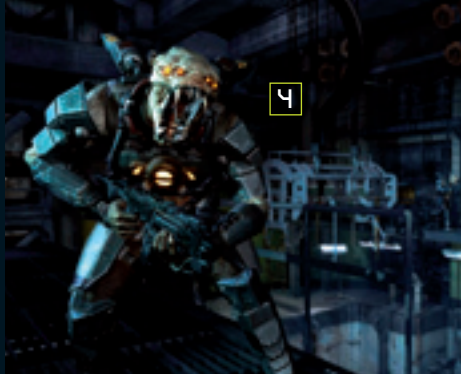
spelaren har Insomniac även skapat en samarbetskampanj för upp till åtta personer. Ja, du läste rätt, co-op för åtta personer. I samarbetsläget kommer det finnas tre olika spelarklasser med helt olika färdigheter; soldier (chaingun), special ops (sniper) samt medic.

Upp till 60 personer kommer att

kunna spela mot varandra i spelets multiplayer-läge där man krigar tillsammans i enorma lag med olika uppgifter på slagfältet (som också

kommer att vara betydligt större). Resistance 2 ser onekligen riktigt lovande ut, och Insomniac lovar att bjuda på spelet som ska få dig att börja kriga över nätet (på allvar) med din Playstation 3-konsol. Resistance 2 släpps i slutet av året.

**—Bengt Lemne**

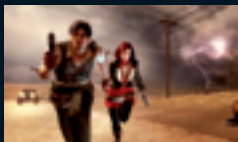


4

**4** Enligt Insomniac själva har de fortfarande inte nyttjat de sista 30 hårdvarukraft som Playstation 3 innehåller. I Resistance 2 planerar de att använda maskinen, och av de första bilderna att döma är vi inte de

### GPS till din PSP

I början av våren ska Sony äntligen släppa GPS-tillbehöret Go!Explore till PSP här i Europa. Paketet med tillbehöret och kartor kommer kosta cirka 1300 kronor, medan en PSP med Go!Explore, kartor, samt biladaptrar kostar drygt 3000 kronor.

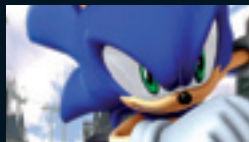


### Faith and a .45

Danska Deadline Games har slickat såren efter semifinalen Total Overdose, och är nu tillbaka med Faith and a .45 till Playstation 3 och Xbox 360. Ett hårdkokt actionspel med snygg grafik. Läs mer om spelet längre fram i detta numret.

### Beijing 2008 utan Mario

Sega nöjer sig inte med att sammanföra gamla rivaler i Mario & Sonic at the Olympic Games. De har även givit Eurocom i uppdrag att utveckla ett mer traditionellt OS-spel med 35 grenar till PC, Playstation 3 och Xbox 360 som ska släppas i sommar.



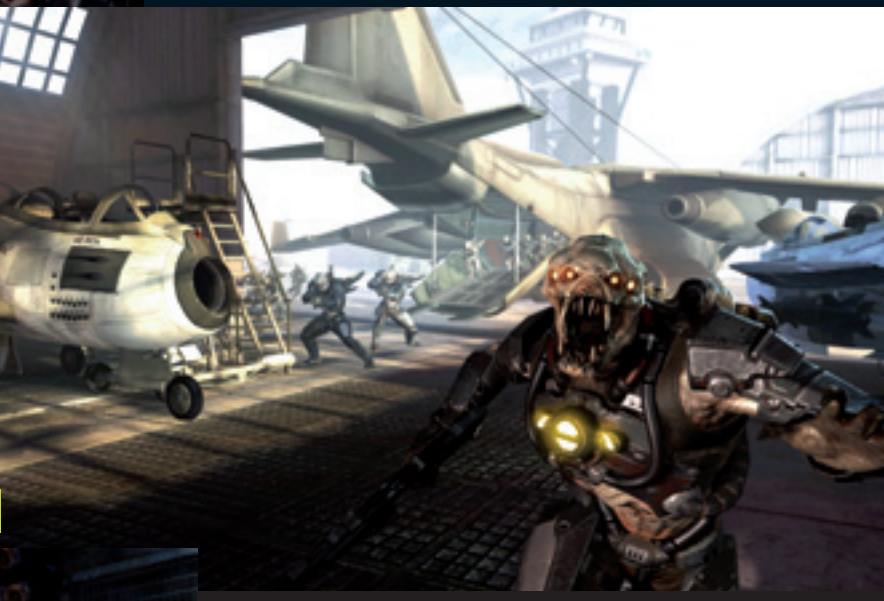
### Sonic Chronicles till DS

Vi har tidigare berättat att Bioware jobbar på ett rollspel med Sonic i huvudrollen. Nu har spelet döpts till Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood och det står klart att det ska släppas i år och att Eggman inte är Sonics huvudsakliga fiende.

**2** Insomniac har redan avslöjat en hel del beträffande samarbetsläget i Resistance 2. Man kommer till exempel att kunna spela igenom hela spelet med inte mindre än sju polare, som alla kan välja vilken typ av soldat de vill gestalta. Här kommer det att finnas med allt från granatexperter till skjutglada kulspjutgrisar, sofistikerade prickskytter och lågmälda sjukvårdare. Så stereotyp som det bara går att hitta, med andra ord.



**3** I Resistance 2 kommer vi att få fortsätta spela som den infekterade sergeanten Nathan Hale vars enmanskrig mot de invaderande Chimera, nu förflyttats över Atlanten och till USA:s västkust. Insomniac utlovar minst fem gånger så stora miljöer och betydligt mer episka slag, flerfaldigt bättre artificiell intelligens och även fler fiender på skärmen samtidigt. Någon information om nya (och påhittigt utformade) vapen finns dock inte ännu.



**5** I Resistance 2 har Chimera uppgraderat sitt artilleri och kommer denna gången att anfalla med en betydligt kraftfullare arsenal.



procenten av all den...  
ar de att krama ur all juice...  
m tvivlar.

## NOTISER

### DARTH VADER SLÅSS I SOUL CALIBUR IV

Namco Bandai avslöjade nyligen att två bonuskaraktärer från Star Wars kommer att gästa deras kommande slagsmålsspel Soul Calibur IV. I Playstation 3-versionen är det Sith-lorden själv Darth Vader som får chansen att mäta sina krafter med Mitsurugi och Voldo. I Xbox 360-versionen blir det däremot den vise lille akrobaten Yoda som får svinga sin Jussabel mot Ivy och Sophitia. Soul Calibur IV väntas anlända under sommaren.



Darth ska slåss snart... i Soul Calibur IV.

### NAUGHTY DOG-AVHOPPARE GÖR SPEL TILL WII

Ett gäng avhoppare från den världsrenome-rade utvecklaren Naughty Dog (Jak & Daxter, Uncharted) har hoppat av från studion för att starta Steel Penny Games. Studios första projekt är ett nedladdningsbart spel till Wii. Inga fler detaljer finns i dagsläget, men deras tidigare meriter gör oss nyfikna.

### MER PRINCE OF PERSIA

I en finansiell rapport nyligen bekräftade Ubisoft att man planerar att släppa ett nytt Prince of Persia-spel inom de närmaste tolv månaderna. Samtidigt läckte uppgifter om att spelet skulle kallas Ghosts of the Past ut på nätet. En rimlig gissning är att Ubisoft allra senast under sitt årliga evenemang Ubidays i slutet av maj kommer att berätta mer om nästa Prince of Persia.

### THQ ÄR I KÖPARTAGEN

Den amerikanska spelutgivaren fortsätter att satsa hårt på PC-spel i och med uppköpet av Brian Reynolds (Civilization II, Rise of Nations) studio Big Huge Games. Förmärvarande arbetar Reynolds tillsammans med Ken Rolston (The Elder Scrolls) på ett kommande rollspel som ska stå klart nästa år.

### KAFFEPENGAR TILL KRÄNKTA AMERIKANER

Ni minns säkert Hot Coffee-incidenten där Rockstar av misstag lämnat kvar överbliven kod med ett mini-spel mellan lakanen i storsäljaren Grand Theft Auto: San Andreas. Nu kan de som köpt spelet i USA och känt sig kränkta skicka in sitt exemplar av spelet och ett kvitto för upp till 200 kronor i ersättning och ett nytt kaffefritt exemplar av spelet. Hot Coffee blev utan tvivel en dyr historia för Rockstar.

### SPELREKORDBOK PÅ GÅNG

Den 11:e mars lanseras The Guinness Records: Gamer's Edition 2008 i USA. Precis som ölbyggarens mer etablerade rekordbok handlar alla möjliga och omöjliga rekord, denna gång i spelens värld. Vilket spel har sålt bäst och snabbast? Vem har varvat Super Mario Bros snabbast och hur snabbt gick det?

### GTA IV SLÄPPS 29:E APRIL

Dags att plocka fram almanackan och ringa in tisdagen den 29:e april med en tjock röd tuschpenna. Då är det nämligen äntligen dags för Rockstars Grand Theft Auto IV att släppas till såväl Playstation 3 som Xbox 360. Gamereactors recension hoppas vi ha klar och upplagd på Gamereactor.se någon dag innan spelet finns i butik. Missa inte det.



**UNREAL 3** Enligt vad Gamereactor erfar använder sig Digital Illusions inte av sin egenutvecklade Frostbite-motor till Mirror's Edge utan Epics Unreal Engine 3.0.

## MIRROR'S EDGE

Svenska Digital Illusions kommande actionepos ser mycket lovande ut...

**D**e senaste åren har det nästan uteslutande handlat om Battlefield (Battlefield 2, Battlefield: Vietnam, Battlefield: Modern Combat, Battlefield 2142) för Sveriges största spelutvecklare Digital Illusions, men nu blir det ändring på det. Istället för kamouflagefärger, pansarvagnar, prickskyttegevär och helikoptrar handlar det inte om vapen utan om rörelse; om att hoppa, klättra, springa och röra sig fritt i en steril framtidstad.

Målet med Mirror's Edge är att skapa samma härliga känsla av följsamhet, akrobatik och möjlighet som Ubisoft bjöd på i Prince of Persia-spelen. Förhoppningsvis utan att orsaka allt för mycket illamående.

Där spelaren tidigare sett hinder ska det nu finnas möjligheter. Ett exempel

## Målet med Mirror's Edge är att skapa samma härliga känsla av följsamhet som Ubisoft bjöd på i Prince of Persia...

på hur Digital Illusions fokus skiljer sig från andra förstapersonspels animationerna, händerna och armarna är nu flexibla verktyg snarare än plastiga stumpar vars enda uppdrag är att hålla i ett vapen, och det går att göra massvis med sina händer i Mirror's Edge. När man springer är det inte bara så att kameran rör sig dubbelt så snabbt, utan armarna pendlar för att ge kraft och fränkskjuten med benen är kraftfullare än när man lunkar på i promenadtakt. Att hoppa mellan hustak, springa ifrån polisen eller kasta sig mellan balkonger låter riktigt smaskigt och hoppas att Digital Illusions lyckas realisera alla deras goda idéer.

Vi ser fram emot att se mer av Mirror's Edge inom en snar framtid.



## PISSPAUS 2

Vi har granskat hygienen på ytterligare fem toaletter



### CALL OF DUTY 3

PC/PS3/XBOX 360

Nog för att det finns en hel del riktigt ohygieniska faciliteter i diverse råbarkade actionspel, men det finns nog inget som slår Call of Duty 3-toan, som tvingar en att sitta med baken diekt mot gruset, utan varken möjlighet till att spola eller torka sig ordentligt.



### CALL OF DUTY 4

PC/PS3/XBOX 360

Toaletten i Call of Duty 4 är ingen trevlig syn. Den som använde stolen sist glömde att spola, handfatet är fullt med smuts och toalettpapper saknas helt. Klart underkänt, med andra ord.



### SCARFACE

PC/PS2/XBOX

Det sista man vill mötas av när det pockar på bak i gamla ändtarmen är lort, smuts och usel standard. Som tur är bjuder Scarface på en exemplariskt steril och ren toalettmiljö som inbjuder till långa stunder ombord på porlinstronen.



### THE CLUB

PS3/XBOX 360

Att påstå att det luktar klubb, på toaletten i The Club vore en lite väl enkel poäng. Men det är samtidigt en sanning av samma kaliber som att Bizarre Creations borde gå en kurs i toaletthygien. Här saknas såväl toapapper som handfat, och stolen ser ut att vara flera hundra år gammal.



### CONDEMNED 2

PS3/XBOX 360

Snäppet äckligare än The Club är toaletterna i Condemned 2. Här är det så illa att vi helt klart skulle hålla oss, trots stark påpackning där bak, från att ens tänka tanken på att nyttja dessa superäckliga faciliteter. Liten bonus dock för det faktum att den äckelpotta som användas toan sist åtminstone vek upp ringen innan han urinerade.



**SVENSKA KALLE**  
Då det är Ricos handledare från det första spelet som han jagar har Rico fått en ny kontakt i form av en alkoholiserad svensk biståndsarbetare som heter Karl.

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

**SNYGG GRAFIK** Just Cause 2 använder sig av en vidareutveckling av spelmotorn som fanns i det första spelet, men det är tydligt att grafiken tagit ett kraftigt steg framåt.

# RICO RODRIGUEZ IGEN

Svenska Avalanche är tillbaka med **Just Cause 2** och Gamereactor besökte studion

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare AVALANCHE STUDIOS Utgivare EIDOS Premiär HÖSTEN

**J**ust Cause var ett spel som fick ett blandat mottagande. Medan vissa såg de enorma omgivningarna, den snygga grafiken och valfrihet såg andra bristande uppdragsvariation och opolerade strider. Uppföljaren har ett snarlikt upplägg, men nu vill Avalanche åtgärda de brister som fanns i ettan.

Huvudpersonen och agenten Rico Rodriguez förre handledare Tom Sheldon har bytt sida och förrätt byrån under ett uppdrag i Panau och nu måste han åka dit och hämta hem sin gamle vän. Panau styrs av en hänsynslös diktator kallad Baby Panay, men det finns även tre brutala gäng som slåss om herraväldet på ön. Enligt uppgifter jobbar

Sheldon med alla tre. Därmed är Ricos bästa chans att börja jobba med de tre gängen själv för att på så sätt infiltrera grupperna, spela ut dem mot varandra och samla information. Någonstans på vägen blir ditt

## Rico Rodriguez förre handledare Tom Sheldon har bytt sida och förrätt byrån...

uppdrag att störta Baby Panay och bringa frihet, rättvisa, broderskap till de stackars kuvade invånarna på Panau.

Panau kommer att bjuda på en mer varierad terräng än San Esperito från det första spelet, men är ungefär lika stor (1000 kvadratkilometer). Möjligheterna att utföra

stunts på fordonen har utökats och du kan nu hoppa mellan flera positioner på fordonen, ducka och skjuta. Äntheraken har designats om och bjuder på nya funktioner. Det finns över 100 fordon som passar för landsväg,

terräng, vatten eller luft i Just Cause 2, även vapenarsenalen har utökats och såväl strider som fiendernas artificiella intelligens är områden som Avalanche vill förbättra. Såklart. Mer av allt, receptet som alla uppföljare baseras på. Just Cause 2 planeras att släppas till hösten, innan dess lovar vi att berätta mer.

**Bengt Lemne**



**MER AV ALLT** Det första Just Cause blandade den tropiska söderhavsmiljön från Far Cry med den berendeframkallande friheten från Grand Theft Auto: San Andreas. I Just Cause 2 utlovar svenska Avalanche mer av allt. Mer vapen, mer frihet, mer fiender, fler uppdrag, mer fordon och betydligt snyggare grafik.



Läs mer på [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)

**HITLERFRITT** I den japanska versionen av Bionic Commando kämpade man mot framtidsnazister och slutbossen var en återuppväckt Adolf Hitler. Han döptes om till Master D i väst och även i Rearmed har nazismreferenserna skalats bort.

## SVENSK NYVERSION

Svenska spelstudion Grin gör om Capcoms tidlösa NES-klassiker

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare GRIN Utgivare CAPCOM Premiär 2009

I vårt novembernummer berättade vi de första detaljerna om svenska Grins kommande nytolkning av Capcoms klassiska arkad- och NES-spel Bionic Commando, men det är inte allt som Grin jobbar med. Ett elva man starkt team har parallellt med utvecklingen av det spelet jobbat på Bionic Commando: Rearmed, en renodlad remake av NES-spelet med tvådimensionell spelbarhet och tredimensionell grafik.

Banorna i Bionic Commando är uppbyggda block för block på samma sätt som i originalet och tanken med spelet är att det ska knyta ihop

handlingen med det nya spelet och introducera Bionic Commando till en ny generation spelare.

–Den största skillnaden är interaktionen med fienderna. Hur mycket skada de tål. Vi låter även spelaren byta vapen när som helst och inte bara inför varje bana som i originalet, berättar spelets producent Simon Viklund.

En annan nyhet är möjligheten att spela tillsammans med en kompis i samarbetsläget samt fyra svårighetsgrader. Bionic Commando: Rearmed ska släppas som nedladdningsbart spel under våren till PC, Playstation Network (PS3) och Xbox Live Arcade (Xbox 360).

# 64 937 288

SÅLDA NINTENDO DS-KONSOLER

Nintendo har sålt kopia mest mängder av sina DS-enheter under de tre år som konsolen funnits på marknaden. I jämförelse med Sony-utmanaren PSP har Nintendo DS sålt mer än dubbelt så mycket...



## PLUS&MINUS Vi hyllar, säger eller ifrågasätter senaste månaden i spelvärlden...

### + VI ÄR MED PÅ TV8!

Bengt Lemne gästar varje onsdag programmet Metro Teknik på TV8. Tillsammans med programledaren Anna Olin kommer han diskutera trender i spelvärlden och det nya årets största spelsläpp. Missa för allt i världen inte det!

### SVENSK SPELBRILJANS!

Just Cause 2 från Avalanche, Battlefield: Bad Company från Digital Illusions och Bionic Commando från Grin. Sverige som speländ är starkare än någonsin och vi på Gamereactor passar såklart på att vara stolta.

### JVC DLA-HD1 ROCKAR

Vi har nyligen fått upp JVC:s 1080p-projektor på väggen i vårt spelrum, som tillsammans med en Screen Research-duk på 103" nu erbjuder en spelupplevelse så häftigt att vi nästan imploderar. Det roliga börjar efter 100 tum.

### - TOO HUMAN

Utvecklingen av Too Human påbörjades 1999. Februari 2008 var sagt som det "slutgiltiga" datumet, äntligen. Men det kom aldrig något Too Human. För det sköts upp (igen!) till maj. Sanslöst. Ska det behöva ta nio år?

### TUROK ÄR TRÅKIG

Det förra Turok-spelet, Evolution, var ruttet. Minst sagt. Att Propaganda Games skulle lyckas överträffa det tvekade vi aldrig på, men om sanningen nu ska fram är Turoks återkomst inte särskilt mycket bättre, tyvärr.

### SEGAS MISSHANDEL

På det sätt som Sega misshandlat Sonic de senaste åtta åren har varit direkt hjerteskräckande. Att de nu även pajat Nights är ytterligare ett bevis på hur lite den japanska speljätten bryr sig om sina allra käraste spelhjältar...

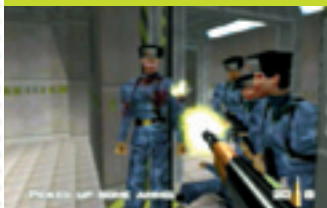
## RYKTEN

### SUIKODEN KOMMER TILL WII

Klassiska rollspelserien Suikoden har hittills kommit till Playstation och Playstation 2, men nu säger rykten att Konami inför den sjätte delen tänkt om och flyttat serien till Wii. På det sättet kan de återanvända grafiken från tidigare spel.

### GOLDENEYE GÖR COMEBACK

Microsoft och Nintendo påstås ha kommit överens om rättigheterna till Rares gamla Goldeneye 007. Enligt ett rykte ska spelet därför snart släppas till Virtual Console med stöd för dubbla analogspakar, samt att en remake ska komma till Xbox Live.



Är det gulaschoppa? En frisyrr som smitt eller ett lortigt jeanssty?

### FYRA GUITAR HERO-SPEL

Enligt ett rykte har Activision bestämt sig för att pumpa ut nya Guitar Hero på samma sätt som Sony gör med Singstar och planerar att släppa inte mindre än fyra spel i år. Ett av dessa påstås vara en version helt tillägnad bandet Aerosmith.

### NINTENDO-SKATEBOARD

Nintendo jobbar just nu på ett skateboardspel till Wii Fitness-brädan. Tanken är alltså att man ska stå och balansera på den i vardagsrummet och traktera den som skateboard och utföra tricks för att få poäng.

### BALDUR'S GATE III

Rollspelsfans kan glädja sig åt att Baldur's Gate lär vara på väg tillbaka. Om ryktet stämmer är det dock inte BioWare som utvecklar denna gång och den nya, ännu hemliga, utvecklaren har slopat den isometrisk vinn för mer modern förstapersonsvy.

### CRYSIS TILL PLAYSTATION 3

Sony sägs ha uppvaklat Crytek flitigt och nu fått dem att göra en version av Crysis till Playstation 3. Även om det rent tekniskt inte blir lika vasst som till PC, säger ryktet att Playstation 3-versionen kommer att bli ursnygg, ändå.

### NY HANDKONTROLL

Microsoft ryktas jobba på en ny handkontroll till Xbox 360 som förutom någon form av rörelsekänslighet även ska ha en till funktion som är särskilt anpassad för förstapersonsskjutare.

### SONY GÖR PLAYSTATION 4

I Japan har Sony annonserat efter ingenjörer för att jobba med framtidens spelkonsoler. Nu gör envisa rykten gällande att Sony startat utvecklingen av Playstation 4 och att man är fast beslutna om att inte vara sist in i nästa generation som man var med Playstation 3.

## INTERNET

NYHETER - GAMEREACTOR.SE

### 1400 RECENSIONER!

Har du lust att djupdyka i Sveriges överlägset fetaste och mest välskrivna recensionsarkiv innehållande över 1400 olika texter? Kom då in till oss...

### REDAKTIONENS BLOGGAR

Sju av elva redaktionsmedlemmar skriver dagligen bloggar på Gamereactor.se. Dessa kan handla om allt mellan himmel och jord och låter dig ta del av processen med att arbeta med Gamereactor.

### MEDLEMSRECENSIONER

Våra medlemmar har skrivit mer än 2200 medlemsrecensioner. Kom in och läs några av dem, eller skriv dina egna...

## CITATET

TOKGUBBE!



"Gameboy Advance är faktiskt två gånger så kraftfull som Sega Saturn"

Nintendos före VD Hiroshi Yamauchi ljuger lite.

## GEARS OF WAR IGEN

Gears of War 2 ska visas i februari med nya Unreal-motorn

I hårdiga rykten gör gällande att Microsoft och Epic förbereder sig för att visa upp Gears of War 2 under Game Developers Conference i San Francisco.

Vidare antas spelet komma att använda sig av Epics uppgraderade Unreal Engine 3.5, vilket ska göra det möjligt att återta grafikronen från spel som Crysis och kommande Killzone 2. Enligt samma källor ska spelet bli dubbelt så stort som föregångaren och att fyra nya vapen ska introduceras. Dessutom ska det finnas körbara flygande fordon och vidsträckt slagfält. Om alla dessa uppgifter stämmer återstår naturligtvis att se.

Nyligen började EA Chicagos starke man Kudo Tsunoda (Fight Night) arbeta hos Microsoft och rykten gör även gällande att han skulle jobba på något som har med Gears of War att göra. Det verkar hursomhelst som det är mycket på gång i Gears of War-universumet och du följer naturligtvis vår rapportering kring Game Developers Conference direkt på Gamereactor.se.

Bengt Lemne





# 06

## Anledningar till varför Virtua Tennis 3 regerar

Vi berättar varför vi inte kan sluta spela...

### 01

#### LÄSKIGT LÄTTSPELAT...

Sportspel blir allt krångligare och mer realistiska. Sega har med Virtua Tennis 3 gått åt rakt motsatt håll. Det betyder i praktiken att vem som helst kan plocka upp spelet och börja leverera toksmashar från första sekund. Till och med den värsta sporthataren både kan och kommer därför att ha kul med Virtua Tennis 3. Hårda dueller på redaktionen är numera en del av vardagen.

### 02

#### ...MEN ÄNDÅ DJUPT

Trots att det går blixtnabbt att lära sig Virtua Tennis 3, har Sega inte tullat på spel djupet. Undan för undan blir man en bättre spelare och lär sig traktera sin figur ordentligt. Totalt sett finns 20 välporträtterade tennisstjärnor att välja mellan och ju mer man spelar, ju viktigare blir det att hitta rätt. Hårdservande Andy Roddick eller ursnabbe Sébastien Grosjean, det är frågan.

### 03

#### LJUVLIGA 1080P

Virtua Tennis 3 stödjer maxupplösningen 1080p. Något som får spelet att se ut som en fullständig dröm på redaktionens 103"-duk.



### 04

#### MAFFIGT KARRIÄRLÄGE

Om någon mot all förmodan skulle tröttna på att förmedla vänner och bekanta finns ett ovanligt välutbyggt karriärläge. Dels får du där skapa din egen tennisspelare, dels får du ge honom den spelstil du gillar bäst och dels får du delta i både turneringar, minispel och sponsorkakt – men framför allt får du även använda din telnig online om du vill. Så tänk till under skapandet.

### 05

#### GRYMT ONLINESTÖD

Hur kul det än är att spela både singel- och dubbelmatcher mot vänner och bekanta, växer Virtua Tennis 3 ytterligare med det helt fantastiskt Xbox Live-stödet. Här kan du spela både uppvisningsmatcher, turneringar, rankade matcher och även vara publik då de bästa Virtua Tennis 3-spelarna drabbar samman online. Virtua Tennis 3 får konkurrensen att blekna, fullständigt.

### 06

#### ACHIEVEMENTS

Visst, man kan skryta så mycket man vill om hur bra man är på spel. Men att bevisa det är en annan femma. I Virtua Tennis 3 finns några av de mest utmanande Achievements vi sett, eller vad sägs om att leverera en dunderserve i över 209 kilometer i timmen, slå en spelare online som har minst 25 platser högre ranking än dig eller vinna 250 bollar med välplacerade lobbar?

## BONNIE&CLYDE Teamet bakom Total Overdose är tillbaka

# FAITH AND A .45

Från mexikansk actionburrito till amerikansk roadmovie...

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare DEADLINE Utgivare OKÅNT Premiär 2010

**D**anska Deadline Games debuterade med Total Overdose (6/10) för några år sedan, men har nu valt att gå i en ny riktning. Faith and a .45 hette till en början Bonnie & Clyde.

Utöver Bonnie och Clyde har även rullar som True Romance och Natural Born Killers stått som inspiration för spelet. Rent spelmekaniskt har Deadline faktiskt sneglat en aning på Ico, speciellt då genom att Luke och Ruby kan hålla varandra i handen när kulorna flyger. Tempot och fokus på att söka skydd

under eldstriderna känns som hämtade ur Gears of War, medan sättet man styr sin respektive på påminner om Freedom Fighters. Luke och Ruby må inte vara några änglar, men i Faith and a .45 stöter de på en större ondska i form av oljemagnaten John Mammon, som precis som namnet antyder dyrkar dollartecknet. Mammon lämnar blodspår efter sig när han köper allt som köpas kan och det är hans privata armé som söker perforera kärleksparet genom deras äventyr.

– Bengt Lemne

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



ANNAT NAMN Faith and a .45 hette först Bonnie & Clyde och även om namnen på turturduvorna ändrats till Luke och Ruby handlar det om en liknande story som utspelar sig under depressionen i USA.

# MINNESSTUND: NES

Vi minns den gråa, stilrena 8-bitars-plastburken som blev det definitiva genombrottet för TV-spelen...

## PAPPERSKARTONGER TILL SPELEN

NES-spelen levererades alltid i pappfodral som lätt gick sönder. Därför är kompletta NES-spel i gott skick att betrakta som rariteter idag.

## INGET KRAFTPAKET

NES hade i Japan och USA en processor på 1,79 MHz, medan vi i Europa fick nöja oss med 1,66. Oavsett vilket var NES en av de svagare konsolerna under sin generation med bara fyra ynka kilobyte RAM. Xbox 360-processorn är som jämförelse cirka 2000 gånger snabbare.

## AMERIKANSK FORM

Den NES vi är vana vid i Europa är amerikansk. Den ursprungliga konsolen från Japan var vit/röd och hade guld-färgade handkontroller. Det fanns heller ingen lucka för spel utan den var toppmatad likt Super Nintendo.

## SPELEN SOM MEDFÖLJDE

NES såldes länge tillsammans med spelet Ice Climber. Senare såldes NES med framför allt Super Mario Bros och Duck Hunt på en delad kassett samt en Zapper.

## STYRKORSPATENTET

Nintendo tyckte joystickar var dyra att tillverka och utvecklade styrkrysset som de sedan tog patent på. Namnet D-pad som ofta används om styrkors myntades dock av Sega till Mega Drive.

## KONSOLKRIGET STARTAR

Med NES startade det så kallade konsolkriget på allvar där NES gick segrande ur striden med över 60 miljoner sålda enheter. Konkurrenten bestod av tekniskt överlägsna Sega Master System och Atari 7800.

## INGEN ERGONOMI ALLS

NES-handkontrollen togs fram innan folk ens visste vad ergonomi var. Den är helt fyrkantig med vassa kanter på både styrkors och knappar. Hållbarheten var dock på topp och våra 20 år gamla handkontroller är som nya än idag.

## NAMNET FAMICOM

Till Europa och Sverige kom NES först 1986. Då var den redan gammal i Japan där den släpptes redan 1983. I Japan gick NES under namnet Famicom, en sammanslagning av Family Computer.



## VI MINNS NES

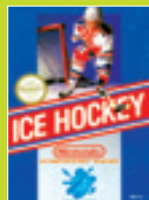
Till NES släpptes ohyggliga mängder suveräna spel som får nya uppföljare än idag



### LEGEND OF ZELDA

Nintendo 1987

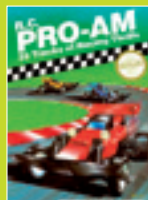
Shigeru Miyamoto producerade det första Zelda som var lika unikt som det var bra. Link blev superstjärna och ledmotivet är än idag spelvärldens mest kända. Zelda är idag ett av de viktigaste spelen som någonsin släppts och en klar redaktionsfavorit.



### ICE HOCKEY

Nintendo 1988

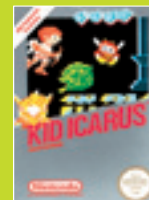
Ice Hockey var lika lättillgängligt som det var kul. Innan matchen fick man välja mellan snabba och smala spelare som tekade bra, normala spelare eller långsamma och tjocka som sköt hårt. Något som gjorde matcherna lika vansinniga som varierade.



### R.C. PRO-AM

Rare 1988

Rares RC Pro-Am var ett ilsnabbt racingspel där man under supercoola förhållanden kunde uppgradera sin radiostyrda kärva med både bomber, missiler och sköldar för att vinna de totalt 24 banorna. Fortfarande sjukt roligt.



### KID ICARUS

Nintendo 1987

Ängeln Pit fick den styva uppgiften att samla ihop de tre heliga skatterna för att kunna besegra den onda Medusa. Kid Icarus är ihågkommet bland annat för dess otroliga musik, de långa och varierade plattformsbana samt ägglantstrollkarlarna.



### METROID

Nintendo 1987

I mästerliga Metroid debuterade den kvinnliga prisjägaren Samus. Allt som vi vant oss vid från serien grundades här såsom den mystiska stämningen, isstrålen och förstås de manetliknande varelsena Metroids. Ett av de bästa 8-bitarsspelen.



### EXCITE BIKE

Nintendo 1985

Nintendos motocross-spel är lika underhållande idag som för drygt 20 år sedan. Detta mycket tack vare ett intuitivt men genialt spelsystem som gjorde hundradelsjakten till en enorm prestige. Dessutom gick det att bygga egna banor...



### SUPER MARIO BROS. 3

Nintendo 1991

I Super Mario Bros. 3 kunde Mario flyga för första gången, försedd med lurviga tvättbjörnsöron och en svans. Han kunde även få rustning och dyka ned i kuribos sko. Allt i kampen mot Bowsers ohängda ungar. Ja, och Bowser själv förstas.



### MEGA MAN 2

Capcom 1990

Trots det fantastiskt fula omslaget har Megaman aldrig varit bättre än i Megaman 2. Vi snackar fantastiskt välgjorda och varierade plattformsbana, en uppsjö av olika fiende och otroligt medryckande musik. Ett sant mästerverk alltså.



# PURFÄRSKT

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



## Prizefighter

DS, Wii, XBOX 360 / APRIL

Efter Rocky och Rocky Legends är Venom Games tillbaka med ännu ett boxningsspel. Den här gången är det dock ingen boxare som pryder omslaget utan promotorn Don King. I spelet kommer du kunna ta en boxare genom en karriär som målas upp som en sportdokumentär där det gäller att undvika fällor och bygga upp sin kropp.

## Leisure Suit Larry: Box Office Bust

PC, PS3, XBOX 360 / OKTOBER

Gamle Larry driver numera en filmstudio och när en konkurrent luskat fram den charmerande snuskhummens många skandaler blir det brorsonens uppgift att försöka dölja Larrys snedsteg. Box Office Bust tycks vara en återgång till ett äventyrsupplägg för Larry, vars senaste spel Magna Cum Laude var mer av en minispelssamling.



## Tiberium

PC, PS3, XBOX 360 / 2008

EA gör ett nytt försök med ett actionspel som utspelar sig i Command & Conquer-universumet efter misslyckandet med Command & Conquer: Renegade. Sett ur förstapersonsny och med fokus på taktiska strider och gruppen utspelar sig Tiberium elva år efter det tredje Tiberiumkriget, när en död relik vaknar till liv.



## Tales of Vesperia

PS3, XBOX 360 / 2008

Namco Bandai har släppt en lång rad rollspel i sin Tales-serie vid det här laget och strax innan jul visades det senaste spelet Tales of Vesperia upp för första gången. Riktigt vilka format spelet ska släppas till är ännu oklart, men mycket tyder på att det handlar om Playstation 3 och/eller Xbox 360.

## Jumpgate Evolution

PC / OKTOBER

Netdevil är tillbaka med ett nytt Jumpgate i slutet av året. Efter en mellanlandning med Auto Assault är de tillbaka där man en gång började – i rymden. Jumpgate Evolution är ett onlinerollspel med allt vad det innebär i form av handel, stora räder samt massor av rymd att utforska, men själva spelsystemet är mer skicklighetsbaserat än normalt.



## Dragonball Z: Burst Limit

PS3, XBOX 360 / HÖSTEN

Ni trodde väl inte att det var slut på slagsmålsspel med karaktärerna från Dragonball Z. Absolut inte. Efter ett otal antal upplagor till Playstation 2 och bärbara format är det äntligen dags för Son Goku, Vegeta och kompani att inta Playstation 3 och Xbox 360. Namco Bandai lovar att spelet ska se ut precis som ett avsnitt av animeserien, men vi hoppas framförallt att man jobbat på spelmekniken.

## Fallen Empire: Legion

PC / 2008

Kommer ni ihåg de två första Tribes-spelen? Om ni gör det och om minnena är goda ska ni hålla utkik efter Fallen Empire som är utvecklaren Garage Games första spel. Bland de som startade Garage Games finns nyckelpersoner från Dynamix...



**SONY ROLLY**

CIRKAPRIS: 3495,-

Udda är inte ens förnamnet på Sonys nya MP3-spelargrunka. Den spelar musik genom de inbyggda högtalarna. Så långt inget konstigt. Rollyn kan dansa till musiken och har användareglage som får Ipodens scrollhjul att verka tråkigt och väldigt gammalmodigt.

**JVC DLA-HD1**

CIRKAPRIS: 44995,-

Sugen på att spela spel i kristallklar 1080p-bild i 130 tum? Säkrlart. Köp då genast JVC:s härliga HD1:a propadd med grym kombinationsteknik. Bilden är kontrastrik, klar och väldigt detaljerad.

**MOTOROLA ROKR E8**

CIRKAPRIS: 3995,-

Rokr E8 har ett innovativt tangentbord med knappar som byter skepnad beroende på vad du använder telefonen till. Är det musikspelaren som är igång så visas bara de reglagen. Ska du ringa så är det de vanliga sifferknapparna som visas och så vidare.

**SONOS MUSIC PLAYER**

CIRKAPRIS: 13995,-

Sonos nya system för att streama ljud över hela sitt hus, eller lägenhet, är ett dyrt sådant. Dyrt och oerhört bra. Trådlöst, oerhört smidigt och väldigt väljudande. Att Sonos sedan också gör snygga grejor gör knappast saken sämre.



# MATERIALISM

Det här med prylar och hemelektronik är grejer det. Vi på Gamereactor är precis som barn. Vi gillar saker som blänker och låter. Gärna högpresterande och blankpolerade enheter med en prislapp som överträffar BNP hos ett mindre afrikanskt land. Den här månaden har vi botaniserat bland de coolaste prylarna just nu.

Hårdvarureddaktör: Martin Forslund

**CASIO EX-F1**

CIRKAPRIS: 7995,-

En kamera som tar 60 bilder i sekunden, med blick! Inte illa. Stutrarhastigheter på över 1/40 000-dels sekund och en övernaturlig bildhastighet gör att det här är nästa generations kamera utan snack.

**LOGITECH G15 V2**

CIRKAPRIS: 799,-

Smaskig LCD-display, macroknappar, ergonomisk design och allmänt vräkig framtoning. Ja, Logitech är tillbaka med ännu ett megafett tangentbord. USB-hub samt snäll innerbelysning finns också inkluderat...

**PANASONIC SW28**

CIRKAPRIS: 4995,-

Panasonics nya minneskortsbaserade videokamera gillar hårda tag. Den är stötsäker, vattensäker och dammskyddad. 10x zoom och en förmåga att spela in upp till 13 timmar på ett 16 GB SD-kort är inte illa.





EN HEADCRAB... PÅ HUVUDET! Mäki har på bilden precis blivit attackerad av en Headcrab från Half-Life 2 och är hysteriskt arg. Även om hans ansiktsuttryck säger något helt annat.

## DE MINSTA FIENDERNA

En arg Jonas Mäki har stört sig i flera år på alldeles för små fiender som han inte kan pricka

**A**tt sitta i TV-soffan med en handkontroll i händerna, spöandes enorma Scarabs i Halo 3 eller horder av anstormande Striders i Half-Life 2, är väl ungefär så maffigt som spel kan bli. Fläsiga vapen och explosioner, blytung action och grymt påkostade effekter.

Men tyvärr är det sällan spelen rakt igenom är såhär välgjorda. Till och med mästerverk som ovan nämnda, brukar innehålla ett av de mest frustrerande moment man överhuvudtaget kan tänka sig. Vi snackar fiender som är långt svårare att besegra än den värsta boss, fiender som kommer i stora horder och

som effektivt brukar kunna dränera exakt all den ammunition du så mödosamt samlat ihop. Jag talar om små fiender. De riktigt små jävlarna.

För att återvända till spelen ovan så innehåller alltså även de sin beskärda del av dessa hemska otyg. Hur många gånger har man inte svurit styggt åt de allra minsta skuttande Flood som blixtnsabbt får skölden att gå i botten i Halo-spelen. Att skjuta dem är bara att glömma, de är många, de är snabba och framför allt är de så små att man med en handkontroll aldrig får precision nog att kunna skjuta dem med någon form av säkerhet. På samma sätt har vi otaliga

gångar haft halvknapert med liv till Gordon Freeman, bara för att bli attackerad av en fiende vi knappt ser. Headcrabs. Små och ilsnabba kommer de hoppande och kräver lika mycket skott som en bepansrad Combine Overwatch Elite för att kasta in handduken.

Nu är både Flood och Headcrabs en väsentlig del av respektive spels story, men det är fascinerande att inte ens två så bra spel är fria från alltför små fiender. Fiender man kan tänka sig att killar som Master Chief och Gordon Freeman bara skulle stampa ihjäl, snarare än att slösa värdefull hagelammunition på.

Inte ens ett krigsspel som Call of

Duty 4 där man strävat mot realism kommer undan fenomenet. Här finns små hemska vakthundar. Ett i sig realistiskt inslag, men spelmässigt förfärligt då de är alldeles för små och snabba, och är oerhört svåra att träffa. Att ensam möta tiotalet östeuropeiska krigare beväpnade till tänderna i en lagerlokal och överleva är en baggis jämfört med ett hundskrälle.

Nej, jag skulle verkligen önska att utvecklarna insåg att alltför små fiender är ett uselt spelmässigt inslag och istället bjöd på mer riktigt stora jävlar. God of War-bossarna är i lagom storlek. Typ. **\_Jonas Mäki**



### MINIMALA FIENDEKRÄK

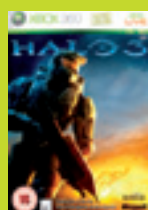
Jonas listar fyra spel som innehåller små, små fiendemonster



**TUROK**  
PS3 / Xbox 360  
Dinosaurier. Stora och rejäla köttsockar som lätt går att skjuta ihjäl? Jovars, men det finns riktigt små (pyttesmå) ödesvin med i Turok också som knappt går att skjuta på. Vi tar hellre ett dussin T-rex än en enda av dessa pyttesmå skräpdinosaurier.



**HALF-LIFE 2**  
PC / PS3 / Xbox 360  
Half-Life 2 är ett helt makalöst bra spel, men inte helt utan irritationsmoment. På de mest oväntade ställen hoppar nämligen Headcrabs fram. De är pyttesmå, tål mycket stryk och är svåra att pricka. Var beredd på att all din dyrbara ammunition lär ta slut.



**HALO 3**  
Xbox 360  
Halo-speen hör till redaktionens absoluta favoriter och spelas nästan konstant av flera av oss på redaktionen. Vi skulle dock ljuga om vi skulle påstå att vi inte hatar de minsta Flood-monstren. De är helt omöjliga att pricka.



**BIOSHOCK**  
Xbox 360 / PC  
Du minns kanske det där hysteriska pipandet i Irrationals actionskräckis Bioshock, följt av en helvetiskt starkt kulsvärm och en Game Over-skytt? De flygande kanontornen var både irriterande och stryktåliga. Och alldeles för små.

# TUROK



HUNTING SEASON OPENS 08.02.2008

[WWW.TUROK.COM](http://WWW.TUROK.COM)

PLAYSTATION 3



XBOX 360 LIVE

18+

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

© 2007 Touchstone, TUROK TM & © Classic Media, Inc., an Entertainment Rights group company. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. PlayStation, PLAYSTATION and PS Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Online access requires broadband internet service and a wireless access point or LAN. Certain limitations apply to Wi-Fi connectivity. User is responsible for internet service fees. Release dates, product names, and/or visuals shown are of product currently in development and may be subject to change.



[www.kemedia.com](http://www.kemedia.com)  
K.E. Media hänvisar till närmaste återförsäljare på tel. 0431 - 44 41 52





**KLURIGARE ÄN KLURIGAST** Sam & Max: Hit the Road hade många genomtänkta pussel, men de krävde ofta en sjuk hjärna, förvanskad logik och ett överjordiskt tålmod.

## SMARTA SPELPUSSEL

Jonas Elfving berättar om skillnaden mellan bra spelpussel och sadistiska vansinnesgåtor...

**E**gentligen hatar jag begrepp som "klurig", "tankenöt" och "hjämgympa". De klingar äckligt käckt och för tankarna till På spåret och meningslösa gåtor om saker som aldrig kommer till dörren. Samtidigt är det rusligt roligt att lösa TV-spelens problem, om de uppfyller rätt kriterier vill säga.

Ah, äventyrs-flashbacks... Jag hade klarat nästintill hela Discworld 2 utan fusk och stod vid spelets sista utmaning. Målet var att flyga iväg och bomba en "boss" med vattenballonger, men Rincewind vägrade sätta sig på den flygande kvasten. Jag provade varje tänkbar kombination av föremål. Till slut

slängde jag spelfodralet i väggen, gav upp och letade fram en lösning. Jag hade inte flyttat vattenballongerna från min vandrande resväska till min ficka. Arggh!

I Discworld-pusslet finns ett bra pusselkriterium; krav på att vi nollställer hjärnan och tänker på ett nytt sätt. Hör

### Trots de absurda uppdragen fanns alltid ett vettigt tillvägagångssätt...

du dig själv mumla "men om jag gör så här" sitter du förmodligen framför ett bra äventyr. Roligast är förstas om man hittar lösningen utan fusk och kan vältra sig i självbelåtenhet. Gåtor får gärna också

ackompanjeras av livsfara, en vanlig kombination i såväl grekisk mytologi som i Hollywood-filmer. TV-spelen vimlar av situationer där hjälten måste tänka snabbt för att överleva; Lemmings-lämlarna drunknar och Link spetsas av ett sjunkande spiktak om du är för trög. Spelgåtorna ska inte heller vara

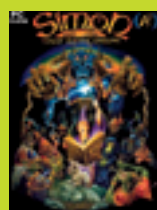
uttjatade. Hur många facklor till orkar vi egentligen tända i Zelda-spelen? Avvikande väggar i förstapersonsskjutare vill vi inte se fler av, likaså brukar tavor alltför ofta dölja många hemligheter.

Gåtor ska omges av en viss mystik. Ett spel som Brain Training må vara populärt men för mig är det väldigt kliniskt; sudoku, en doktor och bokstavs-sortering är väldigt sterilt jämfört med utmaningen att hitta en ring i världens största garnnystan i Sam & Max: Hit the Road. Trots de absurda uppdragen fanns alltid ett vettigt tillvägagångssätt och en story som förs vidare är en betydligt bättre belöning än ett rutnät fullt av siffror. Så nu vet ni, utvecklare. Satsa på utmanande, uppfinningsrika, mystiska och livsfarliga problem i spel. Så länge de inte får oss att dänga spelfodral i väggen vill säga.

\_\_Jonas Elfving

## FYRA KULTIGA KLURIGHETER

Gamereactor listar fyra spel med underbara pussel



### SIMON THE SORCERER 2

Amiga/PC

Trollkarlen Simon måste ta sig förbi ett monster utan att synas, höras eller nosas upp. Att släcka lyset och parfymera sig var lätt, men hur skulle Simon vara tyst? I packningen fanns bara... en hund. "Wear dog", chansade vi och vips – ett par tysta hundtufflor!



### MONTY PYTHON'S COMPLETE WASTE OF TIME

PC

Att ens hitta det gömda spelet var en utmaning i sig. Bland alla klassiska sketcher och surrealistiska collage fanns hemliga dörrar som ledde en till rymdlabyrinter på räls (!). Väl där gällde det att kunna sina sketcher utantill...



### THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Amiga/PC

Troll som vaktar broar är kinkiga. För att låta Guybrush Threepwood gå över en bro krävde brotrollen i The Secret of Monkey Island "något vilseledande". Lösningen var att ge trollen en medelstor sill.



### THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

DS

Nintendo DS-mikrofonen och tryckkänsligheten har givit upphov till många originella pussel. I Phantom Hourglass hittar Link en karta med en symbol som måste överföras till Links egna karta. Lösningen var att stänga DS-locket för att "trycka" fast cirkeln från den övre skärmen till den nedre. Genialt.

# GEOMETRY WARS™ GALAXIES

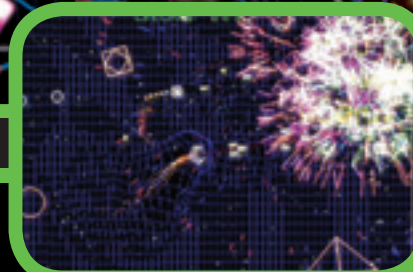
Planetens snabbaste och mest intensiva arkadshooter  
när ljushastighet, exklusivt för Wii och DS.

## ASTEROIDS PÅ STEROIDER

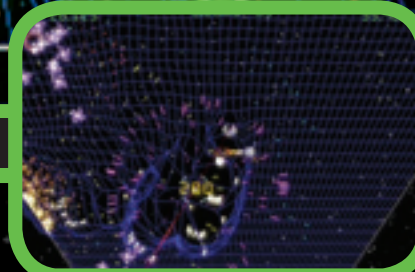
I din galax 18 januari 2008



NYTT MULTIPLAYERLÄGE FÖR  
DUBBEL ELDESTYRKA



RES TILL MER ÄN 60 OLIKA PLANETER  
MED BÅDE NYA OCH KLASSISKA  
SPELLÄGEN ATT BEMÄSTRA



SKJUT IN DIG PÅ TOPPLISTORNA OCH  
SKRYT MED DIN PLACERING ONLINE



[geometrywarsgalaxies.com](http://geometrywarsgalaxies.com)  
[sierra.com](http://sierra.com)



Wii

NINTENDO DS™



© 2007 Bizarre Creations Ltd. All rights reserved. Published by Vivendi Games, Inc. under license from Bizarre Creations Ltd. Geometry Wars: Galaxies and Geometry Wars: Retro Evolved are trademarks of Bizarre Creations Ltd. Nintendo DS, Wii and the Wii logo are trademarks of Nintendo. All other trademarks are property of their respective owners.



# REACTOR



## LITA PÅ VÅRA FÖRÄNINGAR

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

## GAMEREACTOR FÖRHANDSTESTAR KOMMANDE SPEL

Djupdyk i vårt textarkiv: [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)



MÅNADENS TYNGSTA

# Gran Turismo 5

Efter en blek och gammaldags fyra är Sonys stoltheter tillbaka i garaget igen för att denna gången visa Forza Motorsport var skåpet ska stå...



## Mest efterlängtrade

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

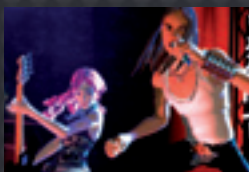
02-08



### 1:a Killzone 2

Playstation 3

Dräpa Hellghast på Hellghan. Planeten utan arken blommor, skönhet eller skratt. Läter bra tycker vi, nästan för bra. Vi gillar bruna, sargade slagfält proppade med arga fiender (med mörkgula ögon).



### 2:a Rock Band

Playstation 3/Xbox 360

Mars kan inte komma snabbt nog. För vi vill rocka. Vi vill rocka så hårt att våra frisyrer flyger av, så hårt att Mäkis Wall-Mart-jeans förintas och så att Sunkens yviga ansiktshår lossnar. Vi vill rocka hårdast... av alla.



### 3:a Starcraft II

PC

Starcraft är ett av redaktionens absoluta favoritspel. Att uppföljaren därmed är ett av de mest efterlängtrade spelen just nu är därmed inte särskilt svårt att räkna ut. Vi vill kriga i Blizzards rymduniversum... igen.

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

## GAMEREACTORS TERMOMETER

Is kallt 🧊 Ljummet 🌡️ Varmt 🌡️ Kokhett 🌡️ Vulkanutbrott 🌋

[WWW.GAMEREACTOR.SE](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)



**Enkelt grönssnitt**

Eftersom The Agency även är designat för Playstation 3 är skärmen befriad från de dussintals knappar vi är vana med från andra online-roller. Fräscht grepp...

Premiär 2008

# Onlinespioneri

Martinisörplande James Bond-kloner onlinekivas med skäggiga legoknektar i agentliret The Agency...



**THE AGENCY**

Plattform PC/PLAYSTATION 3 Utvecklare SOE SEATTLE Utgivare SOE Speltyp ROLLSPEL

Du sitter på café och fikar med polarna. Plötsligt piper din mobil, och du börjar läsa ditt nyinkomna SMS. Du ursäktar dig inför vännerna och lämnar fiket och din halvätta mazarin. Nu är det kris. Men du behåller lugnet. Agenturen behöver din hjälp.

Kvällen innan satt du nämligen och spelade The Agency, Sony Online Entertainments kommande onlinerollspel som alltså kommunicerar med dig även när du inte spelar. Ditt

## I stället för att ränna runt i en skog med ett svärd glider du omkring med en Aston Martin...

senaste uppdrag gick ut på att lokalisera en ful fisk som gillar att spränga ambassader, men nu har en av dina agentkollegor dessvärre själv blivit tillfångatagen i jakten. Skicka ett SMS för att betala lösensumman, ett annat för att låta kollegan mördas. Eller så sitter du bara kvar

och fikar.

Denna originella kommunikation är ett av flera sätt som The Agency skiljer sig från de etablerade onlinerollspelen. Ett annat är förstås den realistiska, eller åtminstone nutida förankringen. I stället för att ränna runt i en förtrollad skog med ett tvåhandsvärd glider du omkring med en Aston Martin i Prag. Här finns inte heller någon Horde eller Alliance, men däremot två lika bittra fiendegrupper; Unite och Paragon.

Unite består av klassiska James Bond-figurer, alltid sugna på olivgarnerade drinkar och utrustade med användbara och högteknologiska pryttlar. Mindre sofistikerade

men lika effektiva är Paragons råbarkade legoknektar. Paragon-agenterna dricker Jack Daniel's direkt ur flaskan och sparkar in dörrar i stället för att sno passerkort. Good agent, bad agent alltså. Båda valen har helt klart sin charm.

När Sony Online Entertainment visade upp



**BLYKEPS** Ett headshot är alltid ett headshot. En kula i huvudet ska döda även level sjuttioelva-spelarna omedelbart, lovar Sony Online Entertainment. Vi kan alltså vänta oss mycket taktik i eldstriderna.

**FAKTA**

**SAMLAR PÅ FOLK**

Du samlar inte alvsmidda ringbrynjor i The Agency, du samlar folk. Dessa samlarkort till människor kallas för operatives och är dina hjälpredor när du går ut på uppdrag. En operative kan exempelvis ge dig en ny bil och en annan ger ledtrådar till hur uppdrag kan avklaras. Du kan totalt ha 100 operatives i din samling och det är bara en fjärdedel av vad The Agency erbjuder. Räkna med frenetiskt samlande!

ett av The Agencys uppdrag för Gamereactor fick vi en bild av hur en spelsession kan se ut. Efter att ha tagit en drink och lirat lite Qbert (hela spelet finns i en arkadmaskin i högkvarteret) gav sig en Unite-agent och hennes kompisar ut på Prags gator för att skugga en styggning. Gänget hamnade till slut i en eldstrid under jord, där fienden försökte spränga en byggnad genom att plantera laddningar på ett antal betongpelare. Målet var att hindra explosionerna, till exempel genom att skjuta mot laddningarna på skurkarnas rygg innan de nådde pelarna. Runt omkring banan fanns dessutom sidouppdrag som att hindra en

lastbil från att lämna platsen. Intensivt, intressant och värt att spela om.

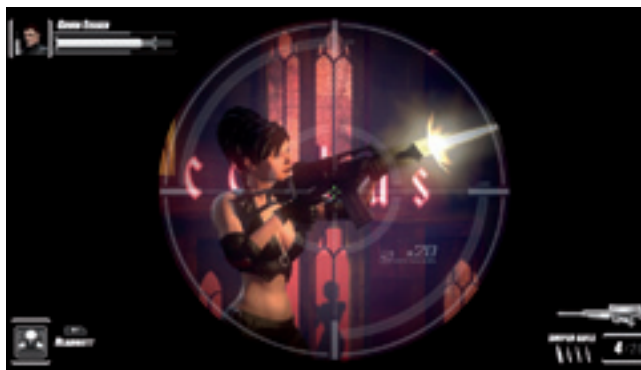
I stället för svård och djurpälars belöna du i The Agency med "operatives" när du genomfört ett uppdrag. Dessa agentkollegor är oerhört användbara i dina äventyr; de kan till exempel distrahera fienderna, vara krypskyttar eller peka ut fienderna på din karta. Precis som du levlar dina operatives med tiden.

The Agency innehåller alltså många eldstrider och därför finns möjlighet att växla från tredje- till förstapersonsvy. Ju mer du använder specifika vapen desto mer kan du vidareutveckla dem så att egenskaper som till exempel avfyringshastighet förbättras.

Actioninriktningen lär ge headshot-besatta actionveteraner en fördel och är ytterligare bevis på hur The Agency håller sig utanför online-spelens mittfåra.

Som hemlig agent kan du förstås inte bara förlita dig på eldkraft. Många uppdrag i The Agency kräver diskretion, till exempel då du tassar misstänkta figurer hack i häl. Här krävs att du håller ett öga på din alias-mätare, som fungerar precis som en livsmätare. Om någon börjar stirra på dig sjunker mätaren och börjar du springa eller på annat sätt agera konstigt är det snart Game Over.

Man kan fråga sig hur väl hemliga agentfantasier förverkligas i ett onlinespel, som trots allt bygger på samarbete. Leker man Bond vill man ju vara en tuff ensamvarg. Sony Online Entertainment verkar dock ha beaktat detta och lovar därför att alla uppdrag i The Agency kan klaras av solo. Klarar du ett uppdrag ensam får du visserligen lön för mödan, men



**KLASSSKILLNAD** Det finns olika klasser i The Agency, men de är inte huggna i sten. Klass byter du bokstavligen lika lätt som du byter kläder; innan du går ut på uppdrag bestämmer munderingen om du är en smygare eller skjutare.



FAKTA

#### ONLINEVETERANER

Sony Online Entertainment startades 1998 och företaget är som namnet skvallrar om inte obekant med onlinerspel. På meritlistan finns spel som Everquest, Star Wars Galaxies och Vanguard: Saga of Heroes. Med The Agency vill SOE skapa en ny spelserie men med klassiska inspirationskällor som James Bond, Mission Impossible och Bourne-filmerna.

betyget blir förmodligen bara en bronsmedalj. Eftersom du inte klarat alla sidouppdrag får du heller inte lika bra belöningar som en grupp listiga spionkompisar hade fått.

The Agency är en intressant och originell spelidé som jag tror kommer att förändra mitt sätt att se på onlinerspel. Två agentfalanger med tuffa stridsmetoder i bitter kamp mot varandra är såväl lockande som öppet för ständig vidareutveckling. När serverna öppnar kommer vi genast att kasta oss över dem för att se hur väl konceptet fungerar. Så vi ses vid Unite-baren någon gång i höst. Skakad eller rörd?

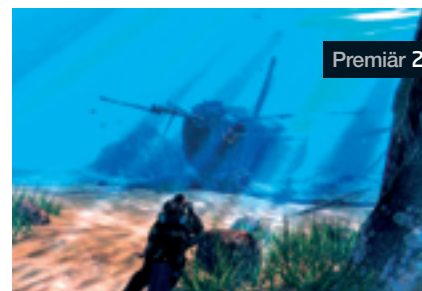
Jonas Elfving

#### TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



En fräsch, originell onlineidé för alla som någon gång närt agentdrömmar. Vi hoppas på The Agency



Premiär 2009



**DÖDSDYK** En dykare med maskingevär. Stekhet... eller?

## Dykardöden

Dykarfixerade Biart tar oss med under ytan...



#### UNDERWATER WARS

Plattform PC/XBOX 360 Utvecklare BIART  
Utgivare EJ BESTÄMT Speltyp ACTION

När det enda utgivna spelet är Diver: Deep Water Adventures och man jobbar på Underwater Wars, Diving 2009: Red Sea och simulators Check Dive är det inte längre fråga om nischning utan ren besatthet. Ryska Biart har väl inte direkt gjort några större avtryck i spelvärlden men tänker släppa Underwater Wars på både PC och Xbox 360 någon gång nästa år.

Tanken är god. Det finns ju redan en del spel i tropisk miljö (Far Cry och Crysis) men där

## Att kalla detta lovande är att ta i. Även om undervattensscenerna imponerar...

handlar det oftast om att springa runt i skogen och bara i undantagsfall ta sig ett dopp i strategiskt syfte. Underwater Wars är tvärtom, ett dykarspel med actioninslag på land. Som en av två attackdykare, John Goran eller Lisa Marico, ska man bekämpa hot mot världsfreden, närmare bestämt i vattnen runt Kina och Nordkorea för att vid enstaka tillfällen krypa upp på land och meja ner fredens fiender. Lite lagom diplomatiskt sådär.

Att kalla Underwater Wars lovande är att ta i. Även om undervattensscenerna imponerar ser det rätt bedrägligt ut uppe på land, och hela projektet doftar av ambitiösa amatörer som älskar att slänga tekniska termer runt omkring sig. Jag kan ha fel, men även om detta släpps 2009 tvivlar jag på att det kommer att imponera på någon utöver utvecklarna själva.

Mikael Sundberg

#### TERMOMETER

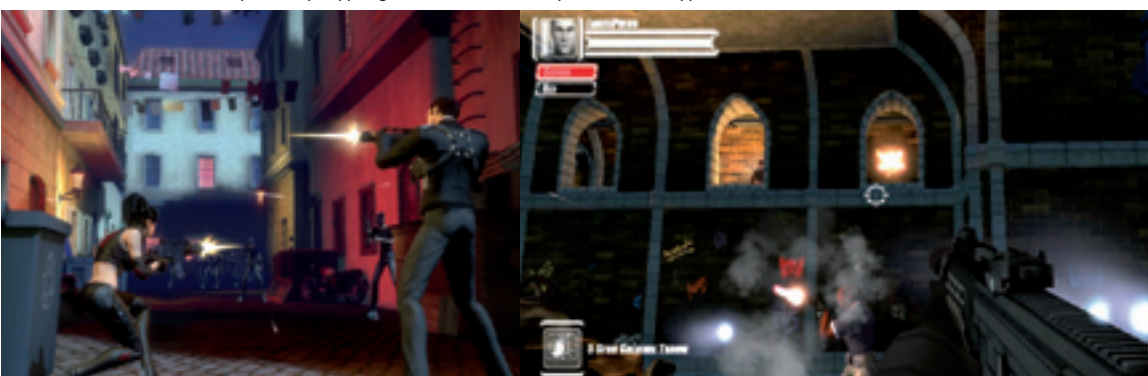
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Underwater Wars känns på förhand som ett fuktigt spel med en distinkt bismak av svettig vätträkt...



**SEXIGA OMGIVNINGAR** Europa, Centralamerika och eventuellt Östasien – det är de tre stora omgivningarna din agentliga kommer att röra sig i. Huruvida Östersund blir backdrop för Europa-uppdragen är ännu oklart. Men vi på redaktionen hoppas... såklart.





# Battlefield anfaller

Smyghumoristisk actionhistoria om hårdrock, guld och sprängdeg



## BATTLEFIELD: BAD COMPANY

Plattform PPS3/XBOX 360 Utvecklare DICE  
Utgivare EA Speltyp ACTION

Krig är ett helvete, ett skitigt, svinigt, påfrestande helvete. Något som våra hjältar i Battlefield: Bad Company är fullt överens om. Vad som måste ha låtit som ett jobb för hjältar blev snart förbytt när de insåg att de skulle lämna sina hem, åka över Atlanten för att skjuta ihjäl människor som tycker annorlunda. Det var sparsmakat med high-fives och lyckorus där nyrektyterade soldater hjulade av lyckan för att få lämna sina familjer. Nu när de sitter i smeten har plutonen Bad Company fått nog och improviserar ett förhastat utträde ur armén. Istället för hjältedåd planerar de skattletning.

Battlefield: Bad Company ger oss berättelsen om en grupp soldater som har problem att lyda order, som inte gör sitt jobb ordentligt eller som helt enkelt inte bryr sig speciellt mycket om hur saker och ting går. Denna samling mindre duktiga soldater har förts över från andra stridande enheter till B-kompaniet, som resten av armén har döpt om till Bad Company. Bristen på motivering försvinner dock när gänget får nys om en större dos rikedomar som bara väntar på att bli bortforslad av de som känner sig kallade. Sagt och gjort, soldaterna hoppar av sitt tilldelade uppdrag och ger sig ut på ett eget, något som kommer att göra båda sidor i konflikten ganska irriterade.

För Bad Company har Digital Illusions utvecklat en helt ny grafikmotor och förutom att den ser till att spelet blir ljuvligt vackert finner vi en riktigt utmärkande detalj. Det faktum att man kan spränga, smula, förkolna, rasera, förinta och gröpa ur alla byggnader man ser gör att spelet får en helt ny



**VAPENFEST** Räkna med massor av effektiv eldkraft i Bad Company, då vi kommer att få använda karbiner, hagelbrakare, raketgevär, granater, stationära maskingevär och mycket mer.



**FAKTA**

**RASERA MERA**

Battlefield: Bad Company är baserat på svenska Digital Illusions egenutvecklade grafikteknologi Frostbite. Frostbite-motorn klarar ju som bekant av att man förstör nästan allt man ser. Från fordon, byggnader till natur och även marken man står på. Allt är läckert ljussatt och skuggorna beter sig realistiskt allt medan solen ändrar sin position på himlavalvet. Extremläckert är ordet.

dimension. Är du omringad av fiender och inträngd i ett hus utan någon väg ut? Improvisera upp en utgång med hjälp av en granat och vips har du en helt ny väg ut ur problemet. Är det en snudd på osynlig krypskytt i huset framför dig? Istället för att riskera att springa i det öppna, spräng hela byggnaden med en flygråd.

Trots att solokampanjen är en riktig sådan och inte stela matcher mot datorstyrda motståndare, har inget krut sparats för onlinedelen. Vi kommer att få en upplevelse likartad de tidigare Battlefield-spelen med en smaskig maxgräns på 24 spelare online med såväl massor av vapen som fordon som finns till de båda lagens förfogande. En fullkomlig Battlefield-upplevelse vi knappt kan vänta på att få ta del av.

**\_Jesper Karlsson**



Lovande mix av både humor och hejdlöst spräng-krig, vi hoppas allt faller på plats...

Premiär MARS



**EN UDDA KOMBINATION** Gänget består av soldater som inte passar in på andra ställen i armén. Sweetwater är en försynt halvnröd med god hjärnkapacitet medan Taggard är en snitt sprängande spränggalning som skapar förödelse överallt.

# Simons kaos

Simon är tillbaka i ett alldeles nytt äventyr...



## SIMON THE SORCERER 4

Plattform PC Utvecklare SILVER STYLE  
Utgivare PLAYLOGIC Speltyp ÄVENTYR

För några år sedan släpptes Simon the Sorcerer 3D, uppföljaren till två av de roligaste äventyrsspeken någonsin. Det vill vi helst glömma, för det var ingen höjdare alls. Något sånt kan döda vilken etablerad hjälte som helst, och en bortglömd äventyrspärla från 1995 borde vara helt chanslös.

Men nu är Simon the Sorcerer 4: Chaos Happens på väg via den tyska utvecklaren Silver Style, med stöd från de ursprungliga upphovsmännen, bröderna Woodroffe. Simon har återvänt till den riktiga världen efter sitt äventyr och vuxit upp en aning, och hade

## Det handlar om skruvad brittisk humor, sköna karaktärer stulna från diverse fantasyverk, och en hormonstinn hjälte

precis börjat glömma sin magiska sida. Men plötsligt kallar hans gamla vänner på honom, och det bär av in i den magiska garderoben ännu en gång.

Simon 4 verkar följa samma geniala recept som originalen. Det handlar om lågmäld, skruvad brittisk humor, sköna karaktärer stulna med glädje från diverse sagor och fantasyverk, och en hormonstinn tonårig hjälte som får Bud Bundy att kännas som värsta kvinnokarlen. Simon upptäcker snart att ingen har saknat honom eftersom han tydligen varit på plats sedan länge. Det visar sig att han har en dubbelgångare (inte alls inspirerad av, tja, en massa bedrövliga berättelser)... kan det vara så att den ondskefulla häxmästaren Sordid har några nya skumma planer?

Simon the Sorcerer 4 ska släppas i mars och vi börjar redan värma upp skrattnuskelnerna. Vi hoppas och ber att det här kan matcha de två första guldkornen och svepa bort de bittra minnena av trean.

**\_Mikael Sundberg**



Simon the Sorcerer 4 kan bli hur kul som helst, vi vägar dock inte hoppas på ett mästerverk

Premiär MARS



**GAMMALT SOM GATAN** Bakgrunderna är föreraderade och medan karaktärerna renderas i realtid. Lite som det snart tio år gamla Resident Evil.

# Galaxer i mina braxter...

I rymden kan ingen höra dig skrika. I EA:s kommande skräckstund får vi uppleva detta...



## DEAD SPACE

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare EA  
Utgivare EA Speltyp ACTION/SKRÄCK

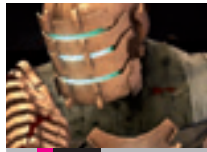
Några hundra år in i framtiden har människorna sedan länge lämnat Jorden. En ny, lukrativ affärsidé är att åka runt i öde solsystem och samla på sig mineraler genom att klyva planeter. Ombord på jättelika skepp förädlas sedan allt material man samlat på sig. USG Ishimura är ett av de största gruvskopen, men har sedan en tid tillbaka inte svarat på anrop. Du spelar ingenjör Isaac Clarke som skickas till USG Ishimura för att kolla upp vad som hänt.

Liksom Gordon Freeman är du inte så mycket mer än en teoretiker egentligen. Vapen kan du inte hantera något vidare och förresten finns det heller inte speciellt många ombord på USG Ishimura. Vilket är synd för på det stora skeppet har en parasitliknande utomjordisk ras av misstag följt med mineralerna ombord och helt tagit över.

Alla människor är förvandlade till egenkännlighet och medan de stora maskinerna spöklikt jobbar vidare, pysslar den zombiefierade besättningen med kannibalism. Vad som skulle bli ett enkelt rutinuppdrag förvandlas snabbt till en kamp för överlevnad och stor påhittighet och nerver av stål kommer att krävas för att komma undan med livet i behåll.



**INGA VAPEN** Istället för vanliga vapen får Isaac förlita sig på de verktyg som finns tillgängliga. I ärlighetens namn påminner dock plasma cutter mest om en vanlig pistol och line gun påminner om vilken hagelbrakare som helst.



### FAKTA

#### INSPIRATIONEN

I skapandet av världen i Dead Space har EA lånat inslag, främst designmässiga, från filmerna Alien och The Thing. Men framför allt har man hämtat inspiration från författarna Isaac Asimov och Arthur C. Clarke. De båda anses vara bland tidernas största science fiction-författare och skrev många storslagna rymdepos som I, Robot samt År 2001: En rymdodysse av vilka båda framgångsrikt filmatiserats.

Med Dead Space tänker EA bokstavligen talat skrämna skiten ur dig. Teamet som jobbat med spelet medger villigt att de inspirerats av både Resident Evil och Silent Hill för att kunna skrämmas på flera sätt. Det kommer att finnas

## Dead Space har varit under utveckling i över 18 månader och ännu återstår nästan ett års utveckling...

chockmoment som exempelvis när hundarna brakar genom rutan i Resident Evil, men blir det för mycket sådant kommer du som spelare att vara förberedd. Liksom i bra skräckisar kommer dessa ögonblick därför ransoneras och du vet aldrig när rasslande rör ovanför dig, märkliga

ljud eller tillfällen då du tycker dig ha sett något faktiskt har betydelse.

Dead Space har varit under utveckling i över 18 månader och ännu återstår nästan ett års utveckling. Trots det ser Dead Space redan imponerande välgjort ut med snygg grafik och häftiga effekter samt en stämning som känns riktigt ogästvänlig.

Ännu så länge har EA inte visat några stora spelmässiga nyheter utan det tycks bli en ganska vanlig förstapersonsskjutare förlagt till en väldigt spännande omgivning. Men förhoppningsvis har utvecklarna något ess kvar i rockärmen som förvandlar Dead Space från ett lovande spel till ett blivande mästerverk.

\_Jonas Mäki

### TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Vi hoppas att EA lägger ned lika mycket krut på det spelmässiga som man gjort med konceptet...

Premiär SEP



# Bruna stadsjeepar

Utvecklarna bakom skräpserien Ford Racing satsar på tröttsam tristessracing med bruna stadsjeepar...

Premiär MARS



## OFF ROAD!

Plattform PS2/PSP/WII Utvecklare XPLOSIV  
Utgivare EMPIRE Speltyp RACING

Alla som någon gång spelat Burnout, Need for Speed eller Project Gotham Racing och tänkt "ghud va skoj det vore om jag nu kunde få byta min vrålsnabba Enzo mot en trög stadsjeep" räcker upp en hand!

Noll? Jag räknar till noll händer. Föga förvånande, ändå. För att ta de allra sämsta bitarna ur ett racingspel som Gran Turismo 4 (minibussar och SUV:ar förstörde hela delar av det spelet) och snickra ett helt koncept av det, framstår som mer än lovligt korkat. Men utvecklarna Xplosiv håller inte med, alls. Såklart. De menar att Off Road kommer att

innehålla explosiv, intensiv och händelserik terrängkörning med världens läckraste stadsjeepar. Lite som Motorstorm då, kan man tänka, eller? Inte alls. I Off Road går det inte att hoppa långt, krascha stort eller njuta av överljudsart med hjälp av en frekvent intryckt nitro-knapp. Nej, här handlar det mer om att lunka fram genom bruna polygongrotter och trista landsvägar, med en senapsgul Range Rover.

Jag behöver väl knappast poängtera att jag inte är särskilt sugen på Off Road.

\_Jesper Karlsson

### TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Trista bilar, på trista banor, och med trist bilfysik. Detta kan inte bli annat än tråkigt. Tyvärr

**VÄRLDENS TRÅKIGASTE BILAR** Se upp i backen, här kommer en senapsgul stadsjeep!



**Knyckla en bil**  
Precis som i Colin McRae: Dirt kommer skador att spela en stor roll, varje del av bilen går att skada på ett eller annat sätt, och den som hellre kysser barriären lär få räkna med att avsluta loppet snabbt.

Premiär JUNI

# Plattan i mattan

Codemasters återvänder med Race Driver, och denna gång ska de visa var racingskåpet ska stå



## RACE DRIVER: GRID

Plattform PC/PLAYSTATION 3/XBOX 360  
Utvecklare CODEMASTERS Utgivare CODEMASTERS Speltyp RACING

Förbränt bränsle, motorolja, hårt pinat gummi och sveltiga racingoveraller. Normalt sett en ganska obehaglig kollektion av aromer, men vardagsmat för de som lever i motorsportens värld.

Vi älskar allt som har med motorsport att göra, eller nästan i alla fall. Att spendera sömnlösa nätter i ett smutsigt underrede med att byta växellåda bara för att klåparen till förare varvar sönder hela rasket klarar vi oss utmärkt utan. Istället är det sitsen som förare vi älskar, och vi älskar den desto mer. Ända

**Makalös grafik, sönderknycklat plåt, slittrad kolfiber, glödgade bromsskivor och ett massivt publikuppåå som skriker sig hesa över åsynen av vansinnesbataljer på banan...**

sedan mitten av 90-talet har Codemasters levererat kvalitativa racingspel som placerat oss i just denna sits. Från BTCC till Race Driver har Codemasters allt gett oss solida

upplevelser packade med massor av bilar och spelbarhet. Nu är den nya generationens Race Driver här, denna gång med undertiteln Grid. Ambitionen är att leverera den absoluta raceupplevelsen. Nordamerika, Europa och Asien är skåde-platsen för såväl renodlade banlopp, race på arrangerade stadsbanor, drifting och mycket annat. För att leverera en så trovärdig känsla som möjligt har Codemasters sin nya grafikmotor, som är en uppgraderad version av Neon som vi fick uppleva i Colin McRae: Dirt.

Makalös grafik, rök, damm, spilloja, gummi, sönderknycklat plåt, splittrad kolfiber, glödgade bromsskivor och ett massivt publikuppåå som skriker sig hesa över åsynen av

bilburna vansinnesbataljer på banan. Enligt Codemasters är det inte meningen att man ska samlas på sig ett garage fyllt med bilar man aldrig använder, och man ska heller inte



**SIGHTSEEING** De race som tar plats inne i städerna kommer att bjuda på lokala landmärken och sevärdheter i bakgrunden, något som definitivt kommer att förhöja upplevelsen.



**FAKTA**

**MASSA RACING...**

Toca-serien har hängt med i snart tolv år nu. Det började med Toca Touring Car Championship. Sedan dess har det rullat på och det har under dessa år hunnit bli sju spel, med Grid som nummer åtta. Vi har fått prova på allt från isracing i Aston Martin och DTM till ovalracing och rally. I Grid får vi stifta bekantskap med drifting och dragracing samt en uppååttad version av grafikmotorn Neon...

behöva gräva i framvagnen i timal för att få optimal inställning på sin flådiga racekärra. Det är på banan spelet ska upplevas fullt ut, och det är där allt krut läggs.

Vi gissar att man som i de tidigare Race Driver-spelen kommer att avancera genom de olika raceserierna för att till slut stå som den ultimata föraren. Någon handling har inte utannonserats, men av vad vi har sett att döma, ser det underbart superljuvligt ut. Att få hoppa in i en ny prototyp-Camaro (stora bilden) och bränna iväg som en däre på vackert återgivna gator i San Francisco låter som en dröm för oss racingtokar.

Jag är äckligt sugen på att få bränna gummi i Race Driver: Grid, och sommaren kan helt enkelt inte komma snabbt nog.

**\_Jesper Karlsson**



Om Grid når upp till samma höga klass som Dirt, har vi en underbar upplevelse framför oss.



Premiär SEP

**VINGAR FÖR PENGARNA** Dina vingar kommer inte att vara statiska, utan går att uppgradera på olika vis. Det främsta sättet är genom att besegra andra spelare och stiga i rang, något som kommer att ändra på dess utseende. Vingar som den ultimata statussymbolen låter inte helt fel...

# Gudabenådat

Återfå minnet och dina vingar och ta till skyarna i årets antagligen vackraste onlinevärld. Vi har kikat närmare på Aion...



## AION: TOWER OF ETERNITY

Plattform PC Utvecklare NCSoft Utgivare NCSoft Speltyp ROLLSPEL

De asiatiska rollspelsköparna gillar vackra och storslagna spel och NCsofts kommande Aion: Tower of Eternity ser ut att stämma väl in på den beskrivningen. Utvecklat i Korea ser det ut att kunna bli ett av de vackraste spelen under 2008, åtminstone om man ser på det rent estetiskt, där magiska skogar och mäktiga städer blandas med brutala monster och förfallna ruiner.

Aion är ett handlingsdrivet onlinerollspel. Varje spelare tar sig an rollen som en daeva, en slags bevingad gudom, som glömt bort sitt ursprung. Medan man spelar berättas mer och mer om var man egentligen kommer från och

NCsoft använder sig ofta av mellansekvenser för att föra handlingen framåt, något som hör till ovanligheterna i genren.

När du återfått ditt minne får du även ett par vingar och mycket i Aion handlar om att kunna flyga. Jämfört med andra spel i genren kommer man även att kunna slåss uppe i luften. Under den presentation av spelet jag fick se såg det här grymt kul ut och det lär stå för en hel del av tjustringen. Även strider mellan spelare kommer ta upp en hel del plats, med ett stort område där olika fraktioner slåss om herravälde.

**Petter Mårtensson**



Det finns frågetecken kvar kring det speltekniska, men Aion ser underbart snyggt ut redan nu



**! FAKTA**

### SKILDA VÄRLDAR

Världen som Aion utspelar sig heter Atreia som efter ett gigantiskt krig delades i två delar. Den övre delen, som knappt får något solljus alls, bebos av en ras som kallas Asmodians medan den undre delen bebos av Elyos som får allt ljus för sig själva. Som spelare får du välja vilken av dessa två fraktioner du vill tillhöra.

**FLYGARKUNG** Iron Mans flygturer ser onekligen fräcka ut. Att kunna greppa tag i en målsökande missil och slunga den tillbaka mot fienden är ännu coolare.

Premiär 29 JUNI



# Stålfarbron

Marvels coole plåtgubbe blir flådigt licensspektakel...



## IRON MAN

Plattform ALLA Utvecklare SECRET LEVEL Utgivare SEGA Speltyp ACTION

Känn dig inte dum om du inte vet vem Iron Man är; superhjälten med den mångsidiga mega-dräkten har inte slagit lika stort i Sverige som de andra Marvel-figurerna. Med en storfilm på väg kommer det dock att ändras och kanske kan även spelet göra mannen i röd metall folkkär.

Iron Mans grej är hans dräkt, vilket även är spelets stomme. Dräkten ger dess bärare extrem styrka, är vapenbestyckad och den tillåter även Iron Man att flyga. Fienden är nästintill övermannad av Iron Man och kommer därför att skicka precis allt de har på honom; fotsoldater, stridsvagnar, luftvärnskanoner och stridsflygplan. Känn dig väldigt, väldigt jagad. Banan vi hittills har fått se är en stor, öppen och snötäckt plats där Iron Man tampas med enorma laserkanoner. Beroende på vilken höjd Iron Man flyger på försöker olika fiendetyper att knäppa honom. Det ser fritt, explosivt och elegant ut.

Vi gillar friheten som Iron Mans banor förhoppningsvis erbjuder och att kunna nita en tank med nävarna är underbart överdrivet. Som Iron Man säger, "jag är ingen soldat, jag är en armé"...

**Jonas Elfving**



Iron Mans förmågor passar perfekt för ett actionspel, och flygturernas frihet har rejäl potential...

# Massivt motormos

Gamla hederliga kultserien Twisted Metal är återigen aktuellt med massor av action och en ruskigt arg clown



Premiär MARS



## TWISTED METAL: HEAD-ON: EXTRA TWISTED EDITION

Plattform PS2 Utvecklare EAT SLEEP PLAY Utgivare SONY Speltyp ACTION/RACING

Vi gillar massiv krigsföring och vi gillar bilar. Att vi därmed gillade Twisted Metal i seriens tidiga dagar lär inte komma som någon överraskning, nu är det återigen dags att förvrida skrot på löpande band.

Extra Twisted är en konvertering av det gamla PSP-spelet, plus att Eat Sleep Play har stoppat in en del material som skulle varit Twisted Metal: Black 2. Vad som dock är helt nytt är den sektion där man får kliva ur bilen och ta kontrollen över

den psykopatiska mördarclownen Sweet Tooth. Det är tänkt att vi ska få fördjupa oss i handlingen och historien kring spelserien, då någon har tyckt att det var ett logiskt tillägg till en spelserie där man mosar och spränger människor med sin bil.

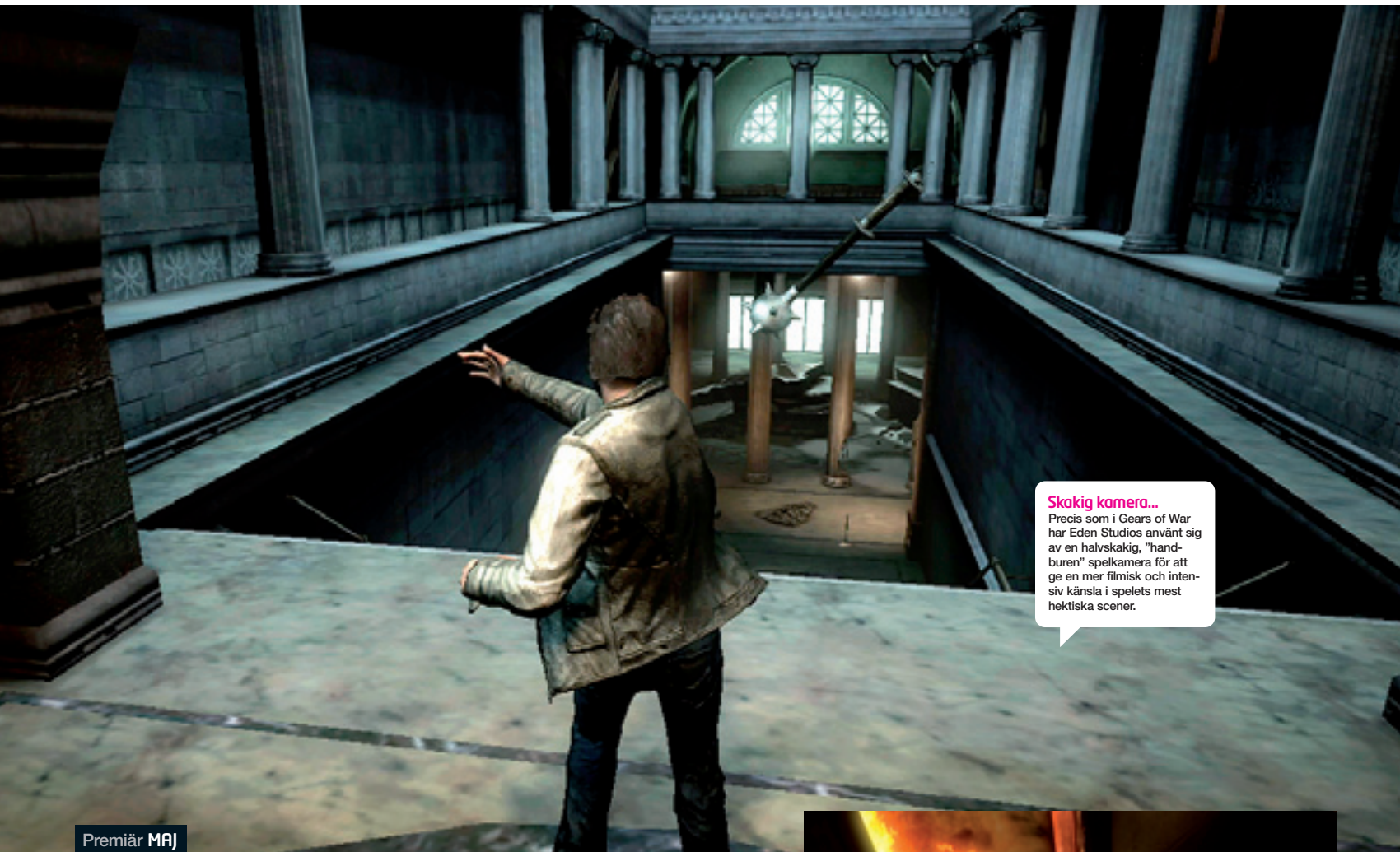
Det ser onekligen ut att kunna bli massor med härligt maskinmos, även om vi hellre sett ett helt nytt Twisted Metal till Playstation 3.

**Jesper "arg clown" Karlsson**



Känns som en halvkul återkomst som hade varit ännu roligare med kraften från Playstation 3...

**RASERA VÄRLDEN** Vi kommer att få besöka flera delar av världen. Exempelvis Moskva och Paris. Gemensamt för dem är att man får bomba, spränga och perforera hur mycket som helst.



**Skakig kamera...**  
Precis som i Gears of War har Eden Studios använt sig av en halvkakig, "handburen" spelkamera för att ge en mer filmisk och intensiv känsla i spelets mest hektiska scener.

Premiär MAJ

# Ensam i mörkret

Skräckserien som startade allt är tillbaka med ett nytt skrämmande äventyr och vi besökte utvecklarna



## ALONE IN THE DARK

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare EDEN  
Utgivare ATLARI Speltyp ACTION/SKRÄCK

Trots det identiska namnet och att Eden Studios bestämt hävdar att *Alone in the Dark* är ett spel i serien med samma namn känns Edward Carnbys nya skräckäventyr som något helt annat. Med *Alone in the Dark* tar den klassiska skräckserien, som en gång i tiden var inspirationskälla för *Resident Evil*, nämligen steget in i den nya generationen.

*Alone in the Dark* utspelar sig år 2008 och huvudpersonen Edward Carnby som nu borde vara en bra bit över 100 år gammal tycks inte

## Ta en hederlig brandyxa och dröm till dem i huvudet på din fiende så det klyvs i två delar

ha åldrats en dag sedan föregångarna. Någon-ting otäckt kokar under ytan i New York som fått okulta varelser som zombies och diverse monster att dyka upp i Central Park. Edward är mannen att ta reda på varför de dyker upp och förhoppningsvis även se till så att de försvinner från vår värld.

När Gamereactor hälsade på hos Eden Studios stod det snabbt klart att man är mycket medvetna om hur föråldrade tidigare delar i serien är och att man velat förnya konceptet ordentligt. Det betyder i praktiken att vi nu fått ett väldigt mörkt och ondskefullt spel med riktigt skrämmande element, minispel, mer action och såklart en rejäl dos frihet.

Ett exempel på sistnämnda är just Central Park som i Eden Studios demoniserade version är helt övertaget av oknytt. Vilket innebär att det är om möjligt farligare än vanligt att vandra genom New Yorks lunga nattetid. Du får fritt springa omkring med Edward och även om du initialt inte kan komma åt alla områden direkt så

får du undan för undan åtkomst till allting.

Central Park är ju för övrigt en helt enorm park och att gå igenom hela till fots skulle ta timmar. Därför kan du när som helst hoppa in i en bil, tjuvkoppla genom ett hederligt minispel, för att sedan köra omkring. Allt eftersom spelet fortgår drabbas Central Park av värre och värre



**ORKESTER** Eden Studios har satsat oerhört hårt på musiken i *Alone in the Dark* som består av långa orkestrerade stycken samt spöklika köror. Målet har varit att ha ett ljudspår som påminner mer om det i filmer och mindre om spelmusik.



FAKTA

### ENSAM OCH RÄDD

1992, fyra år innan *Resident Evil*, släpptes *Alone in the Dark*. Ett tredimensionellt tredjepersons skräckspel där Edward Carnby skulle leta efter sanningen bakom ett självmord. *Alone in the Dark* fick tre riktiga uppföljare och en spinoff varav det senaste, *The New Nightmare*, kom 2001. *Det Alone in the Dark* som släpps nu är en nystart för serien.

monstrositeter och det blir svårare och svårare att ta sig fram. I en sekvens vi fick se hade marken börjat rämna vilket ledde till en hel del intressanta fysikpussel. Bland annat med en buss som stod ostadigt och vägde, varpå man fick släpa lik in i bussen för att få den att ligga stadigt nog för att man skulle kunna ta sig därifrån.

Överhuvudtaget är *Alone in the Dark* fyllt av pussel. Kanske inte så mycket i samma stil som hos föregångarna utan sådana som drar nytta av prestandan i den nya generationens hårdvara såsom nämnda busspussel. Men även fienderna är i många fall utformade som pussel. Döm om min förvåning när jag stötte på ett svart, klibbigt kvicksilverliknande vatten som levde.

Lyckligtvis skydde detta ondskefulla vatten ljus som monster ju brukar göra. Något som ledde till att jag försökte ta mig förbi med



**HANDFÖRLÄNGNING** Den högra analogspaken är en förlängning av dina händer och med den kan du vrida och vända på alla objekt. Kommer du till elektrifierat vatten där en kapad elkabel hänger ned kan du försöka leta efter ett långt föremål att sträcka ut för att peta undan den med.



#### Storslagna moment

Spelet är uppbrutet i flera kapitel på 30-40 minuter med ett riktigt spännande och ödesmättat slut efter varje. Vi fick se ett sådant hos Eden Studios när man i en taxi ska fly från en fullskalig attack mot New York med fallande skyskrapar och sprickande mark.



**VALVE-INSPIRATION** Fysikmotorn i Alone in the Dark är mäktigt imponerande. Man har jobbat särskilt hårt med vatten- och eldeffekter, vilka är särskilt viktiga för spelets pussel. Som inspiration nämner Eden Studios särskilt Valves Half-Life 2.

fickklampa. Vattnet smög dock runt mig i en hysteriskt cool grafisk effekt och Edward fick kasta in handduken. På nästa försök tog jag istället en tröstol. Med den högra analogspaken kunde jag fritt svinga omkring föremålet och stack den därför ovanför en närliggande brasa varpå den fattade eld. Genom att tilta stolen kunde jag snabbt få den helt övertänd av lågorna varpå jag kastade den ut i vattnet som ljudlöst kröp undan. I skenet av brasan räckte fickklampans ljus till för att jag snabbt skulle kunna ta mig över till andra sidan.

Naturligtvis finns det även vanliga eldstrider där hederligt hett bly nyttjas istället för brinnande bråte. Menysystemet är utformat som insidan av Edwards jacka och där kan

#### FAKTA

##### PS2 OCH WII

Alone in the Dark kommer även att släppas till både Playstation 2 och Wii. Denna version av spelet utvecklades dock inte av Eden Studios utan Hydravision Entertainment. Eden Studios är inte helt glada över detta och menar att denna version inte kommer att kunna erbjuda det nytänkande Alone in the Dark är skapt för. Alla röster, all musik och alla konceptskisser har dock lånats ut till Hydravision Entertainment för att deras spel ska kunna bli så likt Eden Studios förlaga som möjligt.

man snabbt plocka fram sin trogna revolver om läget så kräver. Annars är påhittighet det roligaste och att tillverka egna vapen är en höjdare. Bland annat kan man tillverka egna molotov cocktails och göra dem klibbiga med hjälp av tejp för att kunna fästa på fiender. Eller hålla bensin över marken i mönster och fjutta på, bara för att se hur elden kryper sig fram i dina uttänkta slingor och avlivar de anstormande monstren. Ja, eller bara ta en hederlig brandyxa och drämma till dem i huvudet så det klyvs i två delar. Alone in the Dark innehåller en härlig struktur som tillåter spelaren att själv välja hur man vill tackla varje situation.

När Gamereactor besökte Atari-ägda Eden Studios var Alone in the Dark fortfarande väldigt ofärdigt och frågan är om de kommer att hinna genomföra alla sina goda idéer. Får man bara bort alla de buggar och tekniska bekymmer som spelets drogs med under vårt besök, är Alone in the Dark definitivt värt att hålla utkik efter sent i vår, det här är riktigt bra och genomtänkt skräck som verkligen drar nytta av processorkraften i de nya konsolerna.

**Jonas Mäki**

#### TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Läcker, nyskapande och riktigt fräscht. Men hinner Eden Studios få klart sitt ambitiösa projekt?



Premiär **MARS**

**DOUBLE DRIBBLE?** Baronen himself (Baron Davies) gör sig redo för att dribbla förbi ilsnnabbe stjärnguarden Steve Nash från Phoenix stolta solar...

## Teknisk foul

Sony bjuder på snygg spelbasket i 1920x1080p



**NBA 08**

Plattform PLAYSTATION 3 Utvecklare SONY  
Utgivare SONY Speltyp SPORT

Att slå sig in och konkurrera med NBA Live 08 (8/10 av Gamereactor) och NBA 2K8 (9/10) kan enklast beskrivas som ett självmordsliknande projekt. Inte minst för Sony som ifjol släppte ifrån sig ett av de sämsta basketspelet jag någonsin testat (NBA 07 släpptes dock aldrig i Europa, tack och lov).

Nästa månad släpper Sonys NBA 08 i Europa, ett spel som funnits ute i NBA-basketens hemland sedan oktober 2007, och mötts av svidande hård kritik. Jag är inte speciellt förväntansfull på det färdiga resultatet, även om det faktiskt skett en del förbättringar från fjolårets kalkondoftande spektakel.

Bland nyheterna hör möjligheten att simulera den passerade 2007-säsongen i form av en himla massa rätt underhållande minispel. Till exempel ska man matcha Kobes sanslösa poängrekord (82 poäng, på egen hand) genom att under tidspress klämma i så många bollar man bara kan. Ett lovande spelläge som såväl EA som Visual Concepts borde stjåla.

Förutom "NBA Replay" ser dock inte NBA 08 ut att innehålla något som såhär på förhand imponerar. Grafiken är detaljfattig om ändå högupplöst, menyerna superfula och spelkontrollen lämnar en hel del att önska. Huruvida Sony lyckas reparera de största feLEN som den förhandsversionen som vi testat innehöll, återstår att se. Jag förblir dock duktigt skeptisk till NBA 08.

**Petter Hegevall**

#### TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



I direkt jämförelse med NBA 2K8 ser Sonys basketspel ut att falla mer än lovligt platt, tyvärr...



**DUNKA DUNCAN!** En mycket glad Tim Duncan flyger förbi en stel LeBron James som ser ut att vara gjord av hårdplast.



# Använd kraften...

Gamereactor åkte som enda nordiska tidning till London för att kika på Lucasarts kommande spel



## STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

Plattform ALLA Utvecklare LUCASARTS Utgivare LUCASARTS Speltyp ACTION

Mellan den tredje och fjärde delen av Star Wars-filmerna (vilket förvirrande nog råkar vara den sista och den första filmen, om man ser till produktionsår istället för rent kronologiskt) passerar ungefär 20 år. Luke Skywalker och Leia Organa hinner växa upp på sina respektive planeter, Yoda hinner bygga sig ett hem på en ogästvänlig träskplanet och Obi Wan Kenobi skaffar sig ett stilt vitt skägg och ett nytt smeknamn under den här tiden. Men vad gör Darth Vader medan allt det här pågår?

Star Wars-puritaner, var beredda att höja era ögonbryn och börja fila på era hatbrev till George Lucas redan nu.

## Om du slår in en dörr med dina Jedi-krafter så böjs metallen på ett naturligt sätt...

För enligt Lucasarts så skaffar Darth Vader sig en hemlig lärjunge och börjar smida planer för att någon gång döda självaste kejsaren och ta över makten. Det är denna hemliga lärjunge

som är huvudpersonen i det kommande spelet Star Wars: The Force Unleashed och det är honom som vi kommer spela som när vi försöker fylla hålet mellan Revenge of the Sith och A New Hope. Den hemliga lärjungen, vars namn vi ännu inte fått reda på och därför måste fortsätta att kalla för det ganska omständiga smeknamnet, är inte bara superhemlig. Han är dessutom den mäktigaste jedin någonsin. Enligt Lucasarts själva så har det centrala konceptet under hela utvecklingen varit att man ska "kick ass with the force". Lärjungen kan göra helt vansinniga saker med Kraften, saker som Luke och antagligen Darth Vader själv enbart kan drömma om. Det är få som kan stå i hans, det vill säga din, väg när hans mästare skickar ut honom på olika uppdrag runt om i galaxen.

Star Wars: The Force Unleashed bygger på en extremt avancerad fysikmotor. Om du slår in en dörr med dina krafter så böjs den på ett naturligt sätt och man lämnar konstant spår



### FAKTA

#### OLIKA VERSIONER

Star Wars: The Force Unleashed kommer att släppas till alla möjliga konsoleer. De bärbara versionerna har ännu inte visats upp, men vi fick oss en titt på Wii-versionen. För tillfället ser det rätt grått och tråkigt ut och kommer inte i närheten av sina storasyskon till Playstation 3 eller Xbox 360.

efter sig när man drar fram. Det mesta kan skadas eller förstöras och inget av det är förskriptat eller planerat i förväg. Det ser helt vansinnigt snyggt ut när allt från stålställningar, utomjordiska jättesvampar eller TIE-skepp kastas runt, raseras eller förstörs. Spelmakarna har verkligen inte hållit tillbaka på något sätt utan försökt att göra allt så storslaget som möjligt.

Det här syns även i hur fienderna reagerar. De vill nämligen inte alls bli lyftas upp i luften eller omkringslängda som trasdockor. Med hjälp av fysikmotorn försöker de alltid desperat att hålla båda fötterna på marken, vilket inte alltid är så enkelt. Desperat försöker de greppa tag i närmaste objekt för att hålla sig kvar, något som kan leda till rätt komiska situationer då det enda som finns till hands kan vara en kompis. Det är svårt att inte fnittra när man ser två

**PIERCADE MONSTER** Kommer ni ihåg rancorn som Luke matade med benpipa och som bodde i en håla under Jabbas tronrum? Nu är brorsan här, med läcker näsring.



Premiär AUG



### Den mörka sidan

Star Wars: The Force Unleashed ser ut att innehålla mycket mörka undertoner och ger ett lite mognare intryck än många andra Star Wars-spel. Då det även innehåller rätt spektakulärt våld så ska det bli intressant att se vilken åldersgräns det kommer att få när det väl släpps.

**FNITTERFRAMKALLANDE FLYGTUR** Att lyfta upp fiender i luften är alltid roligt. Att man sen kan bolla omkring med dem som leksaker medan de desperat försöker ta sig ner på marken igen är extra kul. Att se dem greppa tag i varandra för att komma loss är humor på hög nivå. Ja, humor för en sadistisk sate med ondskefull stygghumor, det vill säga.



**MER MOGEN DESIGN** Det är skönt att se att LucasArts har vågat lite mer när de designade spelet. Vad sägs exempelvis om en Rancor med näsring och tribal-tatueringar? Mallar är till för att brytas och har vi tur får vi se fler spel ge sig på liknande grepp i framtiden.



#### Ond eller god?

Den stora frågan vid presentationen var säkert om lärjungan var god eller ond. Detta ville spelmakarna helst inte svara på och några djupare detaljer kring handlingen ville de heller inte ge.



**HEMLIGA KILLEN** Den hemliga lärjungan är verkligen superhemlig, så hemlig att inte ens kejsaren själv känner till honom. Lägg till det faktum att han dessutom är en otroligt mäktig jedi och du har ett recept som känns riktigt stekhet.

stormtroopers ta varandra i händerna och slungas runt i luften i något som liknar en bisarr science fiction-variant av nycirkus.

Versionen vi på Gamereactor fick se led förvisso av fruktansvärd bilduppdatering som följt av allt som hände på skärmen, men förhoppningsvis är det något som kommer att fixas i god tid till att spelet faktiskt släpps. Det ser ut att finnas ett sånt flyt i själva spelandet att det hade kunnat vara direkt förödande om inte bilduppdateringen flyter på i samma takt.

Överlag ser Star Wars: The Force Unleashed riktigt snyggt ut. Miljöerna är vackra och episka och känns väldigt levande och ser, hur galet det än må låta, realistiska ut. Förutom all skada du kan åstadkomma på dem är de dessutom väldigt interaktiva och kommer ge



#### FAKTA

##### KRIGA VIDARE

Enligt LucasArts gick självaste Star Wars-pappan George Lucas noggrant genom hela spelets handling och gav den sitt godkännande, något som var väldigt viktigt för spelmakarna då de ger sig på en så outofskad del av Star Wars historia.

utrymme till mycket experimenterande under spelets gång. Den hemliga lärjungan har dessutom ett riktigt tuft rörelseschema, hans animationer imponerar stort och krafterna han använder är många och varierade.

Det finns förvisso en risk att det är just dessa krafter, spelets centrala punkt, som kommer att bli spelets svagaste länk. Det känns osannolikt just nu, men när ett spel fokuserar så mycket på att dess huvudkaraktär är så överdrivet mäktigt finns det alltid en risk att krafterna enbart blir en gimmick. Det ser förvisso ut som att Star Wars: The Force Unleashed kommer vara tillräckligt varierat för att så inte ska bli fallet, men när jag ser lärjungan skjuta iväg sin femtioefte stormtrooper på mindre än tre minuter börjar jag bli lite orolig.

Förhoppningsvis har jag fel. För precis som Star Wars: Knights of the Old Republic en gång i tiden tog en outofskad del av Star Wars-sagan och gjorde sin egen grej av det har Star Wars: The Force Unleashed en stor chans att göra något minst lika bra i år. Det verkar bli ren, okonstlad och imponerande storslagen action från början till slut, och inte mycket har sagts om spelets egentliga handling än så länge, men för tillfället ser det här ut att kunna bli den största Star Wars-upplevelsen på väldigt många år.

**Petter Mårtensson**



**Håller kraftanvändandet hela vägen kan det här bli en Star Wars-upplevelse utöver det vanliga**

# Kaotiskt

Helgalna upptåg med trist räddningstema...



## EMERGENCY MAYHEM

Plattform Wii Utvecklare CODEMASTERS  
Utgivare CODEMASTERS Speltyp ACTION

Redan 2004 utannonserades Emergency Mayhem, ett actionpackat racingspel med små räddningsbaserade minispel, till Xbox och Playstation 2. Men utgivaren Acclaim gick under och spelet var ett av många som auktionerades ut till andra utvecklare. Nu har det oväntat dykt upp igen, den här gången till Wii, vilket får sägas är ett ganska smart val, även om det också befäster fördomen att Wii-titlar bara består av enkla minispel.

För minispel finns det i massor. I Emergency Mayhem ska man först köra som en galning i sitt utrykningsfordon för att sedan på plats rädda folk som har hamnat i mer eller mindre bisarra situationer. Eller vad sägs om en affär som blivit invaderad av apor, rymmande fångar som ska studsas tillbaka in i fångelset med en trampolin eller en terroristbomb som måste

## Den tecknade grafiken döljer de värsta ålderskrämporna och när man kör i hundra knyck är det knappast det viktigaste

desarmeras? Det hela påminner om en blandning mellan Crazy Taxi och Wario Ware, något som definitivt inte är en nackdel.

Med rätt sorts vansinnigt tempo och med massvis av variation i de trettio olika uppdragen låter Emergency Mayhem som skön avkoppling mellan mer seriösa spel. Men att det är ett fyra år gammalt spel med ytterst primitiv design som fräschats upp med lite fjärrkontrollsviftande känns också lite för tydligt. Den tecknade grafiken döljer åtminstone de värsta ålderskrämporna och när man kör i hundra knyck genom tränga gränder är det knappast det viktigaste. Om några månader får vi se om det håller i längden.

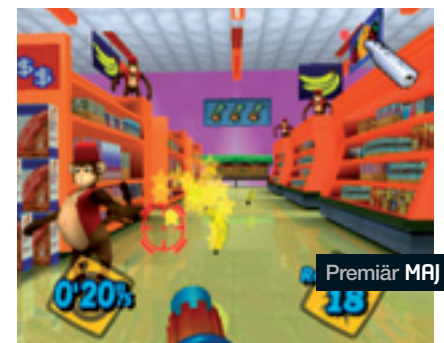
**Mikael Sundberg**

## TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHÅNDSANALYSERAR



**Farfylt och färgglatt men inte särskilt originellt. Vi är inte särskilt imponerade...**



Premiär MAJ

**BARNSLIG GRAFIK** Man kan tycka att representanter för polisen, brandkåren och ambulansen ska vara föredömen i trafiken men inte så i detta fall. Preja undan söndagsbilister och hoppa ut från avfartsramper, bara du kommer fram i tid.

**Nissans nya vrållök**

Nissan var tydligen väldigt sugna på att få med nya superkärnan GT-R i spelet och kontaktade Polyphony långt innan bilen var produktionsklar.

**Makalöst, fabulöst!**

Ja. Vi vet. Denna bild är en av de snyggaste bilderna vi någonsin tryckt i Gamereactor. Den är otrolig. Makalös. Fabulös. Den är supersnyggast.

# Underskön bileufoiri

Sony och Polyphony har arbetat om sin trötta spelserie, nu är det dags för rejäl revansch...



## GRAN TURISMO 5: PROLOGUE

Plattform PS3 Utvecklare POLYPHONY  
Utgivare SONY Speltyp RACING

Inget är konstant, drömmar krossas, hjärtan likaså, illusioner går upp i rök. Det var lite så vi kände förra gången Sony lanserade ett Gran Turismo-spel. Om vi ska lägga korten på bordet, Gran Turismo 4 var inte det spel vi hade hoppats på. Massivt bilutbud och fantastisk grafik räckte tyvärr inte långt då vi ansåg att spelet i sig inte levde upp till hypen. Stelt, tråkigt och med grova brister som hopplöst föräldrad bilfysik gjorde att vi inte hatade spelet, men det levde sannerligen inte upp till våra förväntningar.

Men nu glömmet vi det där, det är historia, nergrävt, undagömt, vi blickar istället framåt. Gran Turismo 5 ser ut att vara nästan allt som del nummer fyra inte var. En ny del i serien är i antågande och även denna gång kommer vi att få ta del av en ny prolog som ska inviga spelaren i Sonys legendariska spelserie. Precis som i spel nummer fyra kommer prologen att innehålla ett begränsat utbud med banor och bilar, men kommer samtidigt att ge oss möjlighet att införskaffa lite hyfsade fordon,

## Via Playstation Network kommer 16 spelare samtidigt att kunna gå in i klinch med varandra...

och kanske en och annan slant att förbruka när Gran Turismo 5 äntligen kommer under andra halvan av året.

Fartknarkande racingälskare kommer att få chansen att äntra 40 olika bilar i Gran Turismo 5: Prologue. Bland dessa finner man utmärkta maskiner från Ferrari, Lotus, Nissan och Mitsubishi. Förhoppningsvis kommer fordonsfloran att bestå av mäktiga muskelmonster med pervers vridmoment och mastig acceleration. Detta istället för det initiala utbudet som vi fick förra gången, med hopplöst slöa och tröga skåpbilar designade för små, japanska gammeltanter.

Bland annat har vi fått se Nissans nya monsterracer GT-R, vrålläckra Evolution X,

Premiär MARS



Snyggare än Forza 2

Rent grafiskt är Gran Turismo 5 sjukt mycket snyggare än Forza 2. Det är faktiskt så stor skillnad så att man enkelt skulle kunna tro att Forza 2 redan gått och blivit tre år gammalt.



**LÄCKERT!** Hur man än vrider och vänder på det, är Prologue fantastisk läckert. Varje liten detalj på de riktiga bilarna finns med, och polygonerna är läckert invirade i högupplösta texturer.

Dodge Viper, Ferrari F430 och Subarus nya Impreza. Som vanligt när det handlar om Gran Turismo har Polyphony lagt ner ett enormt arbete med detaljerna. Modelleringen av bilarna håller så hög klass att det snudd på bränner till i hjärnan när man ser hur ofattbart snyggt spelet är. Inte nog med att utsidan är modellerad in i minsta detalj, för första gången har Polyphony även återskapat bilarnas insida till perfektion. Något som kommer väl till hands i den nya synvinkeln som vi får ta del av.

För första gången får man se allt ur förarens perspektiv genom en underbar förstapersonsvy

### ! FAKTA

#### URDUMMA SAAB

Gran Turismo-serien är numera tio år gammal och försäljningen har vid det här laget närmast sig 50 miljoner exemplar. De tillverkare som hade sina bilar med i det första spelet fick se en boom i försäljningsiffrorna efter lanseringen, sedan fanns det de bitillverkare som trodde att deras varumärke skulle skadas av att vara med i ett spel. Som korskade Saab.

där man verkligen hamnar mitt i sitsen och får uppleva racing som den verkligen ska upplevas. Lägg här till en enormt förbättrad fartkänsla och banorna som är lika detaljerat och välskulpterat som allt annat, och inlevelsen blir ännu bättre. Banmässigt kommer vi att få ta del av fem stycken både i originalutförande och spegelvända. Bland dessa kommer vi att få leka rövare på den klassiska Suzuka-banan i Japan och även en stadsbana mitt inne i centrala London.

För första gången kommer Gran Turismo att vara spelbart online, och via Playstation Network kommer 16 spelare samtidigt att kunna gå in i klinch med varandra. Precis som det huvudsakliga spelet kommer även prologen att bjuda på smartare motståndarbilar och man kommer att kunna jämföra sina prestationer på rankinglistor online. Onlineläget är nytt, grafiken makalös, innehållet är späckat och med en helt ny fysikmotor hoppas vi att allt är som det ska vara. Dock är det en detalj vi skulle vilja ha med. Det är skador på bilarna. Än en gång har Polyphony fegat ur och inte inkluderat demolering av vrållåken och vi ska inte hymla med att vi är besvikna.

Vi kan, trots avsaknad av realtidsdeformering, knappt vänta på att få spendera mer tid med Gran Turismo 5: Prologue för att få en rejäl smakbit på vad vi kan förvänta oss från Gran Turismo 5. Efter besvikelsen med förra delen förväntar vi oss nu en rejäl uppryckning från Polyphony och vi hoppas att Gran Turismo 5 kommer att sopa banan med sin bleka föregångare.

\_Jesper Karlsson

### ! TERMOMETER

FÖRHANDSANALYSERAR



Det ser ut som att Gran Turismo återigen kan komma att ta plats högst upp på racingpallen...



**INGA SKADOR** Gran Turismo 5: Prologue saknar realtidsskador på bilarna. Tyvärr. Något som även Gran Turismo 5 kommer att sakna. Visserligen är det sagt att Polyphony rent tekniskt sett kan lägga till den detaljen i efterhand och låta spelarna ladda ner skador på fordon, något vi dock anser lite orimligt...



# En mördare i mörkret

Biljardbollsspräckta kranier och ångestfyllda vanföreställningar - här är nya Condemned



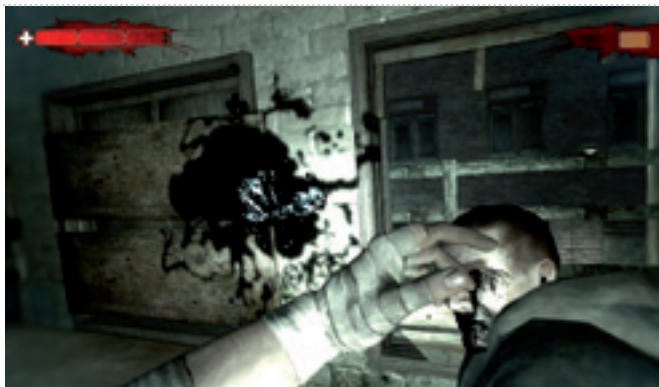
## CONDEMNED 2: BLOODSHOT

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare MONOLITH Utgivare SEGA Speltyp ACTION

Stackars Ethan Thomas. Det har gått ett år sedan hemskheterna i det första spelet men mardrömmarna är kvar. FBI-jobbet har han klantat bort och nu sitter Ethan skäggig framför TV:n och dricker alledes för mycket kokoslikör. Men när hans gamle kollega försvinner spårlöst tar Ethan sig i kragen och börjar undersöka mysteriet...

Man tager vad man haver. Det två år gamla Condemned: Criminal Origins var ett utmärkt exempel på hur detta visdomsord kan appliceras i verkligheten. Slut på pistolkulor? Slå någon med kolven! Ingen pistol alls? Ta en spade! Ingen spade? Ser du den där järnrörstumpen? Och så vidare. Uppföljaren Condemned 2: Bloodshot innehåller ännu mer av denna brutala resurshandling, fler mörka rum och en riktigt äcklig, krypande atmosfär.

Utvecklarna Monolith Productions verkar ha tagit till sig kritiken. De kriminaltekniska undersökningarna av mordoffren i Criminal Origins var till exempel ganska halvhjärtade; oftast räckte det med att vifta lite med ficklampan och plocka upp övertydliga bevis för att genomföra en fullständig undersökning.



**ÄCKELVÄGGAR** De svarta, smutsiga och oljiga väggarna ser ut att vara vid liv och ha egna ansikten och vassa tänder. Om de finns på riktigt eller bara i Ethans stressade huvud är svårt att avgöra...

**FAKTA**

**SMISKA HEMLÖSA**

Ett av de sjukare inslagen i Condemned 2 heter, och håll i er nu för detta är ljuvligt politiskt inkorrekt, Hobo Fight Club. Här ska du i en arena slåss mot nedgångna fiender som parvis kommer mot dig i en ändlös ström. Hobo Fight Club började som en testbana som Monolith använde för att finjustera slagsmålen, och blev tydligen tillräckligt roligt för att behållas.

I Condemned 2: Bloodshot får man leka CSI på riktigt. För varje offer som hittas måste man hitta flera ledtrådar och dessutom räkna ut vem personen kan vara. Även dödsorsak och huruvida kroppen har flyttats ska undersökas.

Även striderna har varierats mer. Nu finns ännu mer bråte att använda som vapen och mer än 40 olika dödliga avslutningsmanövrar när det kommer till handgripligheter. Dessutom går det nu att kasta föremål som flaskor eller biljardbollar (!) och utföra combos i attackerna. På fiendesidan är uteliggarna och missbrukarna tillbaka och även märkliga varelser av tjära

måste tas hand om. Den redan imponerande artificiella intelligensen har även den vridits upp några snäpp.

Eftersom stackars Ethan Thomas håller på att tappa förståndet en aning spelar hans hjärna spratt på honom och sålunda på dig som spelar.

## Monoliths förändringar känns genomtänkta och stämningen är värre än någonsin...

Galenskapen får Ethan att se saker som inte finns, så vänta dig plötsliga bilder av ruttnande lik som blinkar till. Dessa Eternal Darkness-doftande hallucinationer ger förhoppningsvis ännu större atmosfärisk osäkerhet till Condemned 2: Bloodshot.

Vi är imponerade av det hårda, nästan nattsvarta Condemned 2: Bloodshot. Monoliths förändringar känns genomtänkta och den tryckande stämningen är värre än någonsin. Recensionen läser du i nästa nummer.

\_Jonas Elfving

**TERMOMETER**

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Ett putsat Condemned med mer skit, brutalitet och skräck är goda nyheter, förutom för våra nerver...

Premiär MARS

**Superläbbiga fiender**

Fienderna i Condemned 2 är äckligare än någonsin. Faktum är att de ofta är så äckliga så att man tvingas spela med lyset tänt. Åtminstone om man heter Jonas Elfving och vanligtvis blir skraj av ett avsnitt av Bingolotto.

SOMEWHERE BETWEEN  
**SOLDIER AND HIT MAN,  
RIGHT AND WRONG,  
FRIEND AND SHIELD,  
A SALARY AND A GOLD MINE**

IS AN **ARMY OF TWO™**

COMBAT. CAMARADERIE. CASH.



PLAYSTATION 3

WWW.ELECTRONICARTS.SE

© 2007 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Army of Two are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. 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 the property of their respective owners.





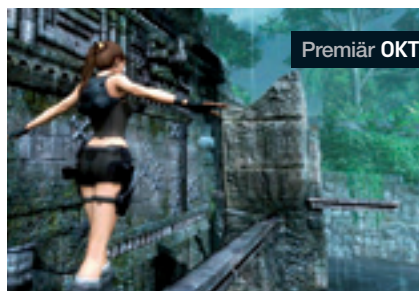
# zzzzzzzzzz

Lara Croft är som en av de där rosa Duracell-kaninerna, hon bara går och går...



## TOMB RAIDER: UNDERWORLD

Plattform PC/PS2/PS3/WII/XBOX 360 Utvecklare CRYSTAL DYNAMICS Speltyp ACTION



Premiär OKT

**NYA KLÄDER** Nu är det mörkbrun topp och svarta shorts som gäller samtidigt som Lara också bytt frisyr.

I Tomb Raider: Underworld har Lara Croft denna gång rest till Mexiko. Inte för att hänga i poolen och dricka piña colada, utan för att leta relikter från den svunna mayakulturens glansdagar. Ryktet gör nämligen gällande att mayaindianernas undervärld Xibalba faktiskt finns på riktigt.

Enligt legenden öppnas porten dit under wayeb' i mayakalendern. Fem dagar då hemiska demoner kunde komma åt människorna. Mayaindianerna stannade inomhus under dessa dagar och fick heller inte tvätta sig. Lara gör såklart tvärs om och jobbar istället febrilt på att få veta mer om det hela.

Ett av de stora målen med Tomb Raider: Underworld har varit att göra en organisk och trovärdig miljö. Banorna behöver alltså inte

## Vi börjar i ärlighetens namn bli mer än lovligt trötta på Lara Croft vid det här laget

längre bara bestå av tempel, uthuggna grottor och lodräta väggar med avsatser. På det sättet kan det bli spännande äventyr mitt ute i en grönskande djungel på ett sätt som Crystal Dynamics beskriver som unikt (Uncharted, någon?). Samtidigt kommer väder och vind påverka Lara mer än förut. Ett snöväder eller häftigt ösregn är inte bara en grafisk finess utan kommer att påverka hela spelbarheten genom att det exempelvis blir halare. Vilket i sin tur låter som en typiskt tråkig förhands-snackis som man under spelets gång aldrig ens kommer att märka av.

Även om mycket i Tomb Raider: Underworld ser helt okej ut, förblir vi skeptiska. Det verkar inte som att Crystal Dynamics alls fixat de stela eldstriderna från Tomb Raider Legend och vi börjar i ärlighetens namn bli mer än lovligt trötta på Lara vid det här laget.

\_Jonas Mäki

### TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Tomb Raider: Underworld ser snyggt ut och har en spännande story. Men vi är trötta på Lara nu...

**SMISKA BILAR... IGEN** Producenten Ono lovar dyrt och heligt att minispelet där man ska krossa en bil med sina bara händer ska återvända.



Premiär NOV

### Många gamla legender

Ryu, Ken, Chun-Li, Dhalsim och nykomlingen Crimson är hittills bekräftade till Street Fighter IV som storymässigt kommer utspela sig mellan del två och tre. Men Capcom siktar på att få med alla seriens mest omtyckta figurer.

# Underbar återkomst

Capcoms allra bästa slagskämpar gör efterlängtat comeback...



## STREET FIGHTER IV

Plattform PS3/X360 Utvecklare CAPCOM Utgivare CAPCOM Speltyp FIGHTING

Det har gått drygt tio år sedan ett helt nytt Street Fighter släpptes. Då var det Street Fighter III som med sitt unika defensiva system (Parry) helt revolutionerade genren. Men persongalleriet bestod av nya, ganska trista kämpar och katastrofalt usel musik, vilket gjorde att det inte sålde lika bra som sin föregångare.

Något som Capcom givetvis vill förändra med kommande Street Fighter IV som är ett av våra mest efterlängtade spel någonsin här på Gamereactor.

Istället för att göra spelserien ännu mer komplicerad med ännu fler ointressanta kämpar tar Capcom ett steg tillbaka och två steg fram. Något som i praktiken bland annat betyder att flera gamla välkända ansikten gör comeback. Spelets producent, Capcoms Yoshinori Ono, har i intervjuer sagt att han försöker ta tillbaka så många kämpar från



FAKTA

### FIGHTING STREET

Det allra första Street Fighter släpptes 1987. Även om mycket grundades redan då såsom Ryu, Ken och deras Shoryuken var det en ganska torftig spelupplevelse. I arkadhallarna skulle man boxa på knapparna för att göra slagen så hårda som möjligt, något som endast resulterade i trasiga arkadmaskiner. När spelet senare konverterades till konsolen TurboGrafx döptes Street Fighter dessutom om till Fighting Street. Det var inte förrän fem år senare med Street Fighter II som Capcom hittade vinnarmodellen...

Super Street Fighter II Turbo han kan samt att det såklart kommer att finnas en hel trave nya.

Den stora spelmässiga nyheten i Street Fighter IV kallar Capcom för "Saving". En fyrdelad supermätare som fylls på medan man tar stryk. Dessa delar kan antingen smidigt användas i en kraftfull superattack genom att knapparna för hårt slag och hård spark trycks in samtidigt, eller laddas upp till en enorm oblockbar attack om man håller alla knapparna nedtryckt en kort stund. Ono förklarar för Gamereactor att det nu ska handla mer om timing och mindre om superavancerade

## Yoshinori Ono förklarar att det nu ska handla mer om timing och mindre om superavancerade knappkombinationer...

knappkombinationer för att återigen göra Street Fighter till något för alla.

Trots spelmässiga nyheter så är det grafiska det kanske mest utmärkande med Street Fighter IV. Capcom har övergått från handritade sprites till tredimensionella polygoner, men ändå inte gjort striderna riktigt tredimensionella. Vi är väl inte helt nöjda med designen som får Ryu och Ken att framstå som ilska kampdvärgar, men rent tekniskt är det välgjort med interaktiva bakgrunder och silkeslena bilduppdatering.

Snart är det alltså här, den fjärde delen i världens bästa slagsmålserie. Och Street Fighter IV ser inte ut att göra någon besviken.

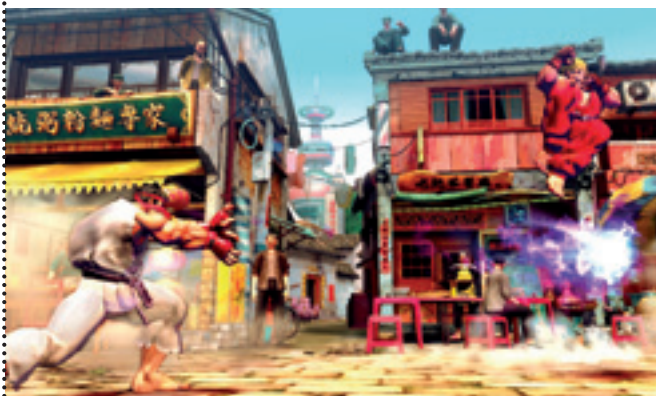
\_Jonas Mäki

### TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Street Fighter IV verkar löjligt lovande och vi gillar att man undvikt att göra det onödigt komplicerat



**ULTRA MOVES, TACK!** Genom att trycka in två attackknappar samtidigt när du gör en special-attack fyra du rätt enkelt av en fruktad Ultra Move. En avancerad och cool serie attacker, vilket också är enda gången kameran sliter sig loss och panorerer runt i alla tre dimensioner för att ge händelseförloppet ur bästa tänkbara vinkel.

**Vackra massmord**

Skarin och hans kompisar är mycket välmodellerade och bjuder på en trevlig detaljrikedom, inte minst när det gäller djurhud och det överdrivna skägget.

Premiär 28 MARS

# Massiv monsterslakt

Creative Assemblys viking är snart här, men allt är inte frid och fröjd i Viking: Battle for Asgard

**VIKING: BATTLE FOR ASGARD**

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare CREATIVE ASSEMBLY Utgivare SEGA Speltyp ACTION

Det var en helt vanlig dag, precis som alla andra. Människor och gudar knatade runt och hade det allmänt bra. Visst, man kanske åkte på lite tyfus, en släng av pesten eller annat otrevligt, men rent genrellt var livet fullt godkänt. Det fanns djurhudar och hornhjälm till alla och skägget levde sitt eget lilla liv. Ända tills den dag då gudinnan Hel och överguden Oden råkar i luven på varandra och Hel helt enkelt blir bannlyst från Asgård. Detta gör gudinnan extremt irriterad, hon känner sig i smula

## Problemet med Viking: Battle For Asgard är att striderna inte känns särskilt bra... tyvärr

kränkt och beslutar sig för att släppa loss lite smaskig Ragnarök som ska lägga världen i ruiner. Hon rycker upp ett gäng eländiga varelsor från underjorden som ser till att sprida massdöd åt alla som ställer sig i vägen.

Här kommer Skarin in, ung, muskulös, klår i djurhud och med ett öga för att hugga kroppsdelarna av folk och få är han en utmärkt kandidat för att decimera Hels legioner och stoppa Ragnarök innan både gudar och människor slås

ihjäl. Varje gång Creative Assembly gör ett spel är förhoppningarna höga, detta tack vare att de alltid har lyckats överträffa genrekonkurrenter med sina briljanta strategispel. Nu när de återigen försöker sig på action i tredjeperson varvar de erfarenheterna från Sparta: Total Warrior och grundkonceptet med stora fältslag från sin Total War-serie. Även Skarins strider utspelar sig på stora slagfält, men istället för ren masslakt handlar det om att utföra vissa uppdrag på vissa platser. Detta betyder att man bitvis måste flytta sig runt på slagfältet och utföra uppgifter som ibland känns lite ointressanta, men som måste utföras i det stora

sammanhanget för att de enorma monsterarméerna ska kunna besegras.

Problemet med Viking: Battle For Asgard är (av den förhandsversion vi testat att döma) att striderna inte känns så bra som de skulle kunna. Stridssystemet är inte tillfredställande och det saknas ett bra flyt i spelkontrollen som spel av den här typen kräver. Dynamiken har också fått stryka på foten och det kan kännas lite väl styrt när man väl befinner sig på

**FAKTA****GRÄNSLA EN ÖDLA**

Till sin hjälp har Skarin horder av vikingasoldater som han måste befria från fångenskap, men de glada skaggålskarna har ett trumfkort på handen. Nämligen drakar som kan kallas in och åsamka massiv skada på fienden. Skarin kommer även att få chansen själv att gränsla en flygande drake och sprida het elldöd.

slagfältet. Vi hoppas innerligen att Creative Assembly lyckas med att sy ihop hela upplevelsen till ett actionspackat våldspaket med förbättrad spelkontroll och actionmoment som inte känns lika uppstyckade som de gör i dagsläget.

**\_Jesper Karlsson**

**TERMOMETER**

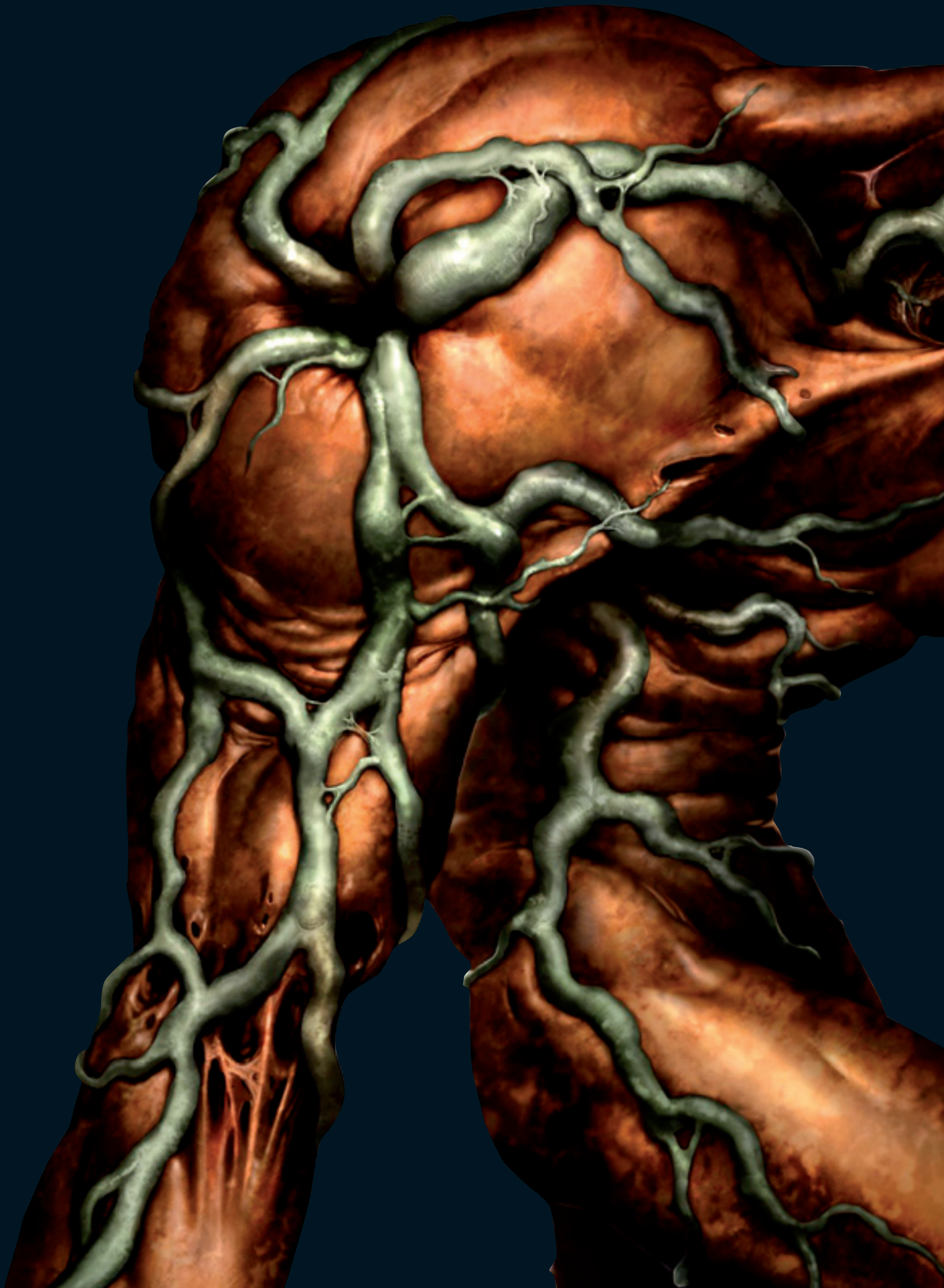
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Massivt vikingstryk som just nu lider av vissa problem med spelkontrollen. Förbättring behövs



**SLAPPNA AV** Mellan all action kan Skarin slappna av i en by, här går det att prata med människor och även spendera lite inkomst på att uppgradera sina vapen och sin utrustning.





# Resident Evil

Vi har vandrat genom **skräckens hus** massor  
av gånger och berättar nu hela historien och  
Capcoms stilbildande spelserie...

text: Jonas Mäki

### Jill Valentine

I Resident Evil fick man välja om man ville spela som Jill Valentine eller Chris Redfield. Båda hade olika vägar genom äventyret och representerade två olika svårighetsgrader.

### Stort hus

Resident Evil startade i en enorm öde herrgård. Snart visade den sig dock innehålla hemligheter som laboratorium och ännu märkligare grejer...

### Hundarna attackerade

Första gången man blev riktigt rädd i Resident Evil var när zombiehundarna dök in genom fönstret. Ett klassiskt spelögonblick som höll oss vakna (speciellt Jonas) om nätterna.

### Din första zombie!

Det första mötet med Resident Evils zombies skedde redan i tredje rummet man besökte. Makligt vände han på ansiktet och stirrade med isande tom blick och spelet startade på allvar.

## Resident Evil startade faktiskt sin bana som ett actionspel sett ur traditionellt förstapersonsperspektiv...

**J**ag hade precis slutat gymnasiet. Det var sommarlov och jag såg som vanligt fram emot en visserligen varm och skön, men spelfattig period. Bara några dagar tidigare hade jag bestämt mig för att beställa det där Resident Evil som så många snackade om. Det skulle komma i Europa i augusti, men jag ville vara lite snabbare och skaffade den amerikanska versionen.

För att göra en lång historia kort så blev den spelsommaren en av de bästa jag någonsin varit med om, och Capcom skrev ett stycke spelhistoria när de mitt i sommaren gav spelare världen över en läskigt likblek ton efter att ha skrämt dem sönder och samman. Ändå var det nära att jag gav upp. Ni som spelat originalet med de alldeles fantastiskt usla skådespelarna i början vet vad jag menar, allt inramat av riktigt dåliga påklistrate

specialeffekter. Men så snart den pinan var över, så snart man stod i den stora herr-gårdens enorma hall och valde mellan soldaterna Jill Valentine eller Chris Redfield och när den riktigt läskiga musiken startade så visste man att det här var något alldeles extra. Istället för trista laddnings-sekvenser fick vi gnekande dörrar som spöklikt svängde upp, ohyggliga händelser som berättades på ett filmiskt trovärdigt sätt och riktigt smarta pussel. Ja, och naturligtvis zombies, vilket blivit seriens verkliga signum.

Mannen bakom Resident Evil var Shinji Mikami som inom loppet av ett år gick från att vara totalt okänd till att betraktas som en av branschens verkliga giganter. Han började sin bana hos Capcom så tidigt som 1990 efter att ha fått sin examen från Doshisha-universitet med ett ganska anspråkslöst frågesportspel



kallat Quiz: Hatena. Därifrån gick karriären rakt uppåt och som skräck-filmsfantast konsumerade givetvis en hel del italienska skräckfilmer.

I en amerikansk intervju har han sagt: "Jag fick inspirationen till Resident Evil från Zombie, en italiensk skräckfilm. När jag såg den var jag inte helt nöjd med varken manuset eller actionsekvenserna, och tänkte att om det var jag som gjort den, så hade jag gjort det annorlunda. Även om det hade varit kul att göra min egen skräckfilm, så jobbade jag ju med spel och resultatet av detta blev istället ett spel som utgick ifrån känslan av att frukta något".

Till skillnad från vad man lätt kan tro var beslutet att använda förrederade bakgrunder i det första Resident Evil inte ett utslag av dåtidens sparsamma kapacitet i konsolerna. Tvärtom var spelet ursprungligen tänkt att spelas ur förstapersonsperspektiv. Men för att kunna få dig som spelare att frukta, så kunde man ju inte få se allt och därför var vissa låsta och osynliga vinklar ett måste.

Därför beslutade Shinji Mikami att man istället skulle få se sin figur för att öka känslan av utsatthet. På det sättet kunde han även filma figuren från sidan även i en till synes öppen passage. Då kunde man inte se rakt fram ens när man rimligtvis borde ha kunnat göra

det, vilket man hade gjort i ett förstapersonsspel. Dessutom kunde du ibland vara jagad i en korridor med en fiende hack i hälsarna där du tydligt kunde se honom närma sig i snabb takt tack vare att du figur filmades framifrån. Det gav en rejäl känsla av osäkerhet att inte hela tiden veta vad som väntade härnäst och ibland var kameran riktigt otäckt placerad för att verkligen göra dig som spelare nervös.

Att Shinji Mikami hade satsat alldeles rätt stod klart när toppbetygen började ramla in. All internationell

ursprungligen visades i. De första bilderna skvallrade om en motorcykelbabe som hette Elza Walker. Hon hade huvudrollen i ett spel som ganska mycket ut som det första Resident Evil. Enligt Shinji Mikami var Resident Evil 2 hela 80% färdigställt när han plötsligt beordrade att allt skulle slängas. Rubbet. Mängder av bilder hade dock redan visats på den version av spelet som Resident Evil-fans och Capcom idag kallar Resident Evil 1.5.

Allt gjordes om, även om grundkonceptet förblev

## All internationell press hyllade unisont Resident Evil som stod för en helt ny typ av berättande, det mer filmiska...

press hyllade unisont Resident Evil som stod för en helt ny typ av berättande, det mer filmiska. Spel som gav en känsla av att verkligen stå mitt uppe i ett rysligt actionäventyr som trots osannolika händelser kändes trovärdigt. Resident Evil kopierades såklart av en rad andra utvecklare, även om inget av dem lyckades leva upp till originalet.

Kanske hade den lyckliga historien slutat där om Resident Evil 2 hade släppts i det skick det

detsamma och det dröjde därför till 1998 innan Resident Evil 2 kunde släppas. Den stora herrgården var utbytt mot närbelägna staden Raccoon City och huvudperson var gröngölingen Leon S. Kennedy som just skulle till att genomföra sin första arbetsdag som polis i denna amerikanska småstad. Claire Redfield var huvudperson nummer två och hade tagit sig till Raccoon City för att leta efter sin bror Chris från det första spelet. Naturligtvis blir hon långt mer insyltad i

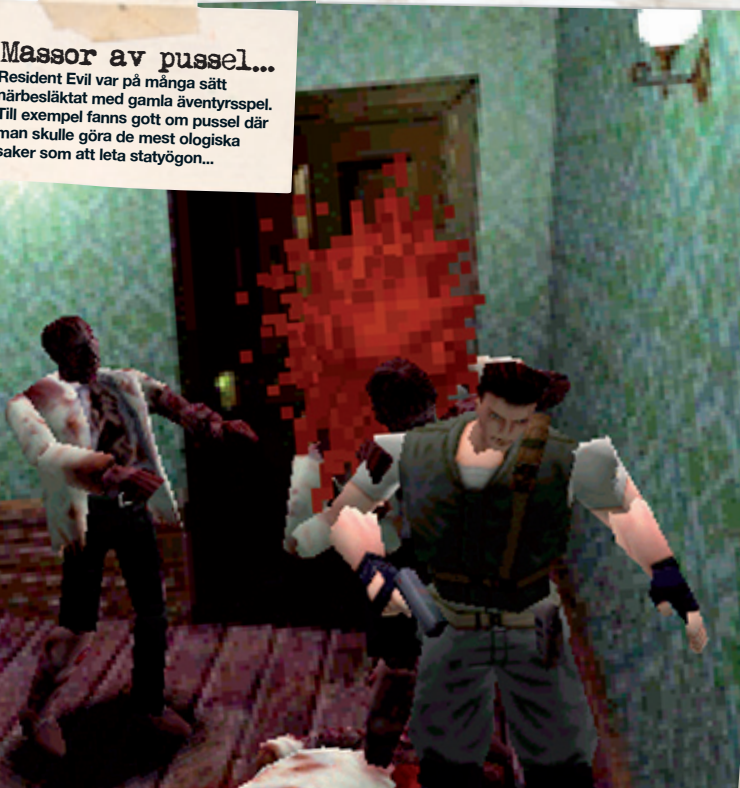


A numeric key panel.



### Massor av pussel...

Resident Evil var på många sätt närbesläktat med gamla äventyrsspel. Till exempel fanns gott om pussel där man skulle göra de mest ologiska saker som att leta statyögon...



AGENCY  
e be-  
enefits,  
nities.  
en. Call  
-1314  
ilder@  
hil  
e

fax resume:



### Chris Redfield

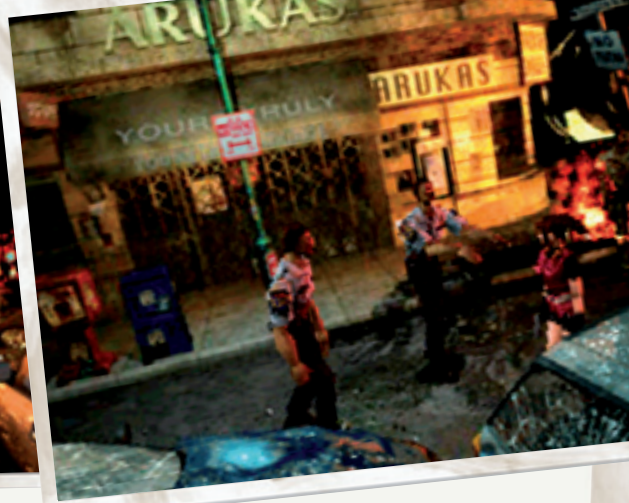
S.T.A.R.S.-soldaten Chris Redfield var en av huvudpersonerna i Resident Evil. I uppföljaren var det hans syster Claire man fick följa medan hon letade efter just sin bror. Chris Redfield är annars tillbaka på allvar i Resident Evil-serien igen då han är huvudperson i den femte delen som kommer 2009.

I  
fo  
Re  
pac  
pres  
cler  
shelv  
the  
submi  
salary  
Attn: I  
nber  
or



### Det var Umbrellas fel

Grunden till allt det onda i Resident Evil var Umbrella. I det första spelet fick man inte veta så mycket mer än att det var något paramilitärt företag som pysslade med kemi och hemliga biologiska vapen. Umbrella tycktes bara växa för varje ny del och är idag ett jätteföretag med förgreningar i hela världen.



Umbrellas onda planer än hon först anar.

Resident Evil 2 kom, såg och segrade och blev minst lika populärt som sin föregångare. Mycket tack vare genidragnet att låta de båda huvudpersonerna ha radikalt olika vägar genom äventyret där de drabbas av olika saker, möter olika fiender men ändå ha en smart story som knyter samman allting. Både Leon S. Kennedy och Claire Redfield blev legender och har båda ensamt haft huvudrollen i senare Resident Evil-spel.

Bara året efter var det dags för det första Resident Evil-spelet med en undertitel, nämligen Nemesis. Resident Evil 3: Nemesis hade varit under utveckling länge hos Capcom där det internt hade arbetsnamnet Resident Evil 1.9. En sidohistoria och ingen riktig uppföljare. Spelet blev dock allt bättre och man fattade beslutet att släppa det som en riktig del i serien. Grejen med Resident Evil 3: Nemesis var just Nemesis, ett tyrann-monster skapat av Umbrellas T-virus för att ta död på alla de S.T.A.R.S.-soldater som letat

## När Resident Evil Code: Veronica kom levererade det fullt ut. Spelet släpptes till Sega Dreamcast och hade helt överträffad grafik...

sig till Raccoon City och dess omgivning. Resident Evil 3: Nemesis var annorlunda jämfört mot tidigare delar i serien just eftersom allt handlade om en fiende som man visste vem det var och som jagade en hela tiden och som heller inte gick att besegra. Resident Evil 3 hade mycket mer action och ett allmänt högre tempo än sina föregångare. Dessutom utspelades halva första delen av spelet före Resident Evil 2, medan andra halvan ägde rum dagen efter.

Det verkliga Resident Evil 3 rent storymässigt hade faktiskt ingen siffra alls i namnet och var egentligen tänkt att bli just Resident Evil 3. En rad förseningar gjorde dock att Resident Evil Code: Veronica inte kunde komma som planerat 1999 och den tilltänkta sidohistorien Resident Evil 3: Nemesis blev alltså del tre. Men när Resident Evil Code: Veronica kom levererade det fullt ut. Spelet släpptes till Sega Dreamcast och hade helt överträffad grafik. Bland annat var spelet nu helt tredimensionell men bakgrunderna såg ändå minst lika bra ut som de förrederade på de tidigare Playstation-spelen. Att spelet kom till Dreamcast ansågs vara ett stort svek av många fans eftersom Resident Evil-serien alltid

fax resume:

GENCE  
e be-  
enefits.  
nities.  
en. Call  
1-1314  
ilder@  
ill  
ie

poly at  
Ave.  
S.F.

for  
Re  
pa  
pres  
cler  
shelv  
the  
submi  
salary  
Attn: I  
nber  
or

B

P  
Be  
As

**Elza Walker**

När Capcom var 80% klara med Resident Evil 2 slängdes allt jobb i papperskorgen och huvudrollsinnehavaren och tillika motorcykelbaben Elza Walker slopades helt. Hon var inte alls släkt med Redfield-familjen och hennes roll övertogs av illasyrran Claire Redfield istället.

ASSOCIATE



### Konstiga vinklar

En av de unika sakerna med Resident Evil var kameravinklarna. Man kunde till exempel bli filmad snett uppifrån så att det inte alls gick att se vad för otäckt som fanns runt omkring.

### Vilken grym arbetsdag...

Man avundades inte direkt Leon S. Kennedy som i Resident Evil 2 just skulle börja sitt nya jobb i Raccoon City. Tyvärr precis samma dag som det stora virusutbrottet inträffade.

### Resident Evil 1.5

Capcom har själva kallat den till 80% färdigställda versionen av Resident Evil 2 för Resident Evil 1.5. Exakt varför den lades ned vet vi dock inte.



### Monsterfrossa!

Även om zombies är de mest kända fienderna från Resident Evil-spelen fanns det redan i det första spelet elaka jätteormar, elaka kräkor och stridsugna plantor. För varje ny del har det blivit mer och mer sanslösa varelser, även om zombies fram tills Resident Evil 4 varit huvudfienden.



**Orientexpressen**  
Resident Evil Zero var under utveckling till Nintendo 64. Capcom fick dock problem med de små kassetterna och lyckades inte stuva in tillräckligt många av alla de idéer de velat ha och slopade därför hela spelet.



### En arg nemesis!

Det höga tempot i Resident Evil 3: Nemesis kom från att man från början till slut var jagad av Nemesis. En tyran-variant som var framtagen speciellt för att eliminera S.T.A.R.S.-agenter.



### Resident Evil remake

Ett av de bästa spelen i serien är den nyversion av det första spelet som släpptes till Gamecube. Allt som redan var otäck nog blev sju resor värre med enormt snygg grafik och suggestiv ljussättning.

## Ungefär samtidigt som Resident Evil Code: Veronica släpptes visade Capcom upp nya bilder på ett spel som kallades Resident Evil Zero till Nintendo 64

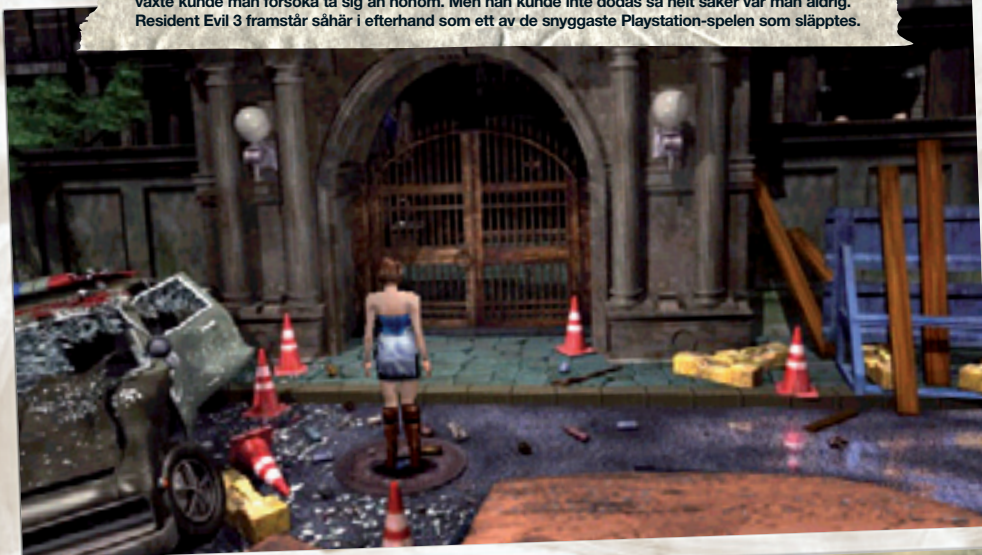
varit Sonys spelkonsoler trogen.

I Resident Evil Code: Veronica iklädde man sig rollerna som Chris och Claire Redfield och stiftade bekantskap med den minst sagt olustiga familjen Ashford och deras armé av nya monstrositeter. Spelmässigt var den största nyheten att man kunde skjuta med två vapen samtidigt, vilket underlättade rejält i striderna. Dessutom utvecklades systemet för att förbättra sina tillgängliga vapen, något som senare skulle tas till perfektion i Resident Evil 4. För många fans är Resident Evil Code: Veronica ett av de bästa i serien, men paradoxalt nog också ett av dem som sålt sämst. En av anledningarna till fansens dyrkan av spelet var alla sköna referenser till tidigare spel som knöt ihop storyn väldigt snyggt. Dessutom fanns en passage i spelet som är rakt av hämtad från det allra första Resident Evil, vilket betraktades som en gammal klassiker redan när Resident Evil Code: Veronica släpptes.

Ungefär samtidigt som Resident Evil Code: Veronica kom visade Capcom upp nya bilder på ett spel som kallades Resident Evil Zero till Nintendo 64. Det var första gången ett spel i serien utvecklades exklusivt till det formatet. Snart stötte man dock på patrull. Nintendo 64-kassetterna var helt enkelt alldeles för små för att rymma ett spel av den här digniteten. Shinji Mikami har senare berättat att de påpekade det för Nintendo och diskuterade lösningar. Men tyvärr fanns det ingen, en kassett med ett så stort spel skulle



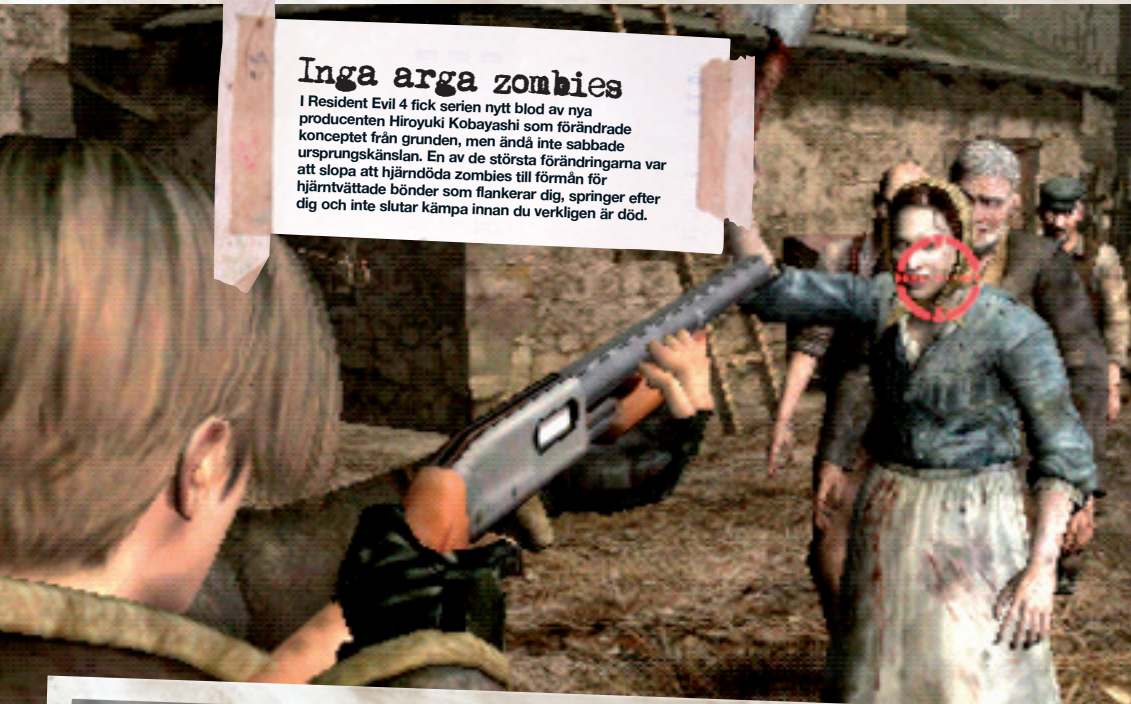
De första gångerna man mötte Nemesis handlade det mest om att fly. I takt med att vapenarsenalen växte kunde man försöka ta sig an honom. Men han kunde inte dödas så helt säker var man aldrig. Resident Evil 3 framstår såhär i efterhand som ett av de snyggaste Playstation-spelen som släpptes.





## Inga arga zombies

I Resident Evil 4 fick serien nytt blod av nya producenten Hiroyuki Kobayashi som förändrade konceptet från grunden, men ändå inte såbade ursprungskänslan. En av de största förändringarna var att slopa att hjärtdöda zombies till förmån för hjärntvättade bönder som flankerar dig, springer efter dig och inte slutar kämpa innan du verkligen är död.



## Mister El Gigante

El Gigante är överväldigande första gången möter honom och kräver rejäl övertalning av bazookas och annat snacks du fått från militärlagret för att kasta in handduken.



## Och lyckligtvis är det samme Hiroyuki Kobayashi som sitter bakom rodret inför kommande Resident Evil 5...

var en lyckträff utan dess like. Istället för mörka laboratorier, kliniska herrgårdar och långsamma släpande zombies innehöll Resident Evil 4 spansk landsbygd med kraftigt hjärntvättade bönder som var bra mycket kvickare än förr. Dessutom var spelbarheten mer varierande och rent grafiskt tävlade Resident Evil 4 med de snyggaste spelen till Xbox. Dessutom hade spelkontrollen fått mer drag av moderna actionspel och även om man fortfarande inte kunde göra något så banalt som att gå och skjuta samtidigt så räckte moderniseringen för att ge Resident Evil nytt liv. En ära som framför allt får tillskrivas spelets producent Hiroyuki Kobayashi som tog över efter Shinji Mikami sedan han blivit något visionslös efter så många Resident Evil-spel.

Och lyckligtvis är det samme Hiroyuki Kobayashi som nu sitter bakom rodret inför kommande Resident Evil 5 som av prestandaskäl inte kommer till Wii utan istället släpps till Playstation 3 och Xbox 360. Därför kan vi återigen räkna med ett spel utan zombies, massiv action och helt fenomenal pussel, utan att någonsin tulla på den där speciella känslan som gör Resident Evil till vad det är. Och det är något som bådär mycket gott inför 2009 när Capcom återigen tänker skrämra slag på världen i den femte delen av Resident Evil-sagan. Spelserien som startade den där sommaren för elva år sedan och blev det definitiva genombrottet för skräckgenren.

\_Jonas Mäki

## Superond sekt...


Med Resident Evil 4 gjorde Capcom ett rejält avstamp från de kliniska miljöer och städer man besökt i föregångarna till förmån för nedgången och skitig spansk landsbygd. Bakgrunden till att man besöket där var att presidentens dotter blivit kidnappad av en otäck sekt.





# Set Free The Devil Inside



 PLAYSTATION 3

 XBOX 360 LIVE

PC DVD-ROM



*DEVIL MAY CRY*

**CAPCOM**

DEVILMAYCRY.COM

# SPELA COUNTER- STRIKE

## HOS GAMEREACTOR

Hjärtligt välkommen till Skandinavians största spelcommunity!



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

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

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

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

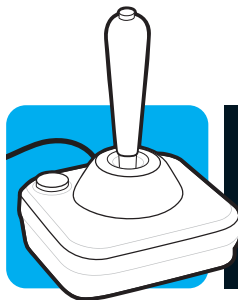
**GAMEREACTOR #03**  
Dust 2  
cs3.gamereactor.se  
Hostport: 27015

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

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

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

# REACTOR



### LITA PÅ VÅRA OMDÖMEN

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

### OBEROENDE, RÄTTVISA SPELTESTER

Läs över 1400 recensioner: [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)



### MÅNADENS VARMASTE

# FRONTLINES

DEVIL MAY CRY 4 THE CLUB TUROK  
LOST ODYSSEY NIGHTS: JOURNEY OF DREAMS  
BURNDOUT PARADISE ZACK & WIKI

Kaos Studios debutspel är äntligen här, och vi har manglat oljekåta ryssar på löpande band

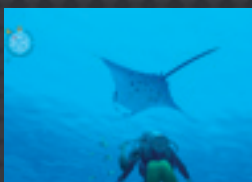


## GAMEREACTOR #53

Är du lika arg, ettrig, ilsken och glömsk som redaktionens egen argbigga Jesper Karlsson? Då har du säkert glömt förra månads betyg:



Mass Effect 10/10  
Xbox 360  
Uncharted 9/10  
PS3  
Rayman Raving Rabbids 2 7/10  
Wii  
Tabula Rasa 7/10  
PC  
Resident Evil: Umbrella Chronicles 7/10  
Wii



Endless Ocean 6/10  
Wii  
F.E.A.R. Files 6/10  
Xbox 360  
Blacksite 5/10  
PC/Xbox 360  
The Golden Compass 5/10  
Wii  
Sonic Rivals 2 4/10  
PSP



Link's Crossbow Training 4/10  
Wii  
Medal of Honor Heroes 4/10  
PSP  
Scene It? 3/10  
Lights, Camera, Action 3/10  
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 1400 recensioner? [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)



# FRONTLINES: FUEL OF WAR

Kaos Studios efterlängtrade debutspel är en hård actionsaga som doftar krut och bensen

Plattform **PC/XBOX 369** Utvecklare **KAOS STUDIOS** Utgivare **THQ** Premiär **28 FEBRUARI** Antal spelare **1-32 (PC = 64)** Testad Version **XBOX 369 (PAL)** Rek. Ålder **16**

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



## SPRÄNG EN ROBOT

Varje uppdrag i Frontlines innehåller en hel drös delmål. På bilden har vi precis sprängt en av tre luftvärnsrobotar och ombeds sedan att fortsätta österut för att lokalisera nästa.



### FAKTA

#### KAOS STUDIOS

De som utgör Kaos Studios var tidigare anställda hos Trauma Studios, som under ett knappt halvår ägdes av Digital Illusions innan studion lades ner. Under tiden som teamet bakom Frontlines var knutna till Digital Illusions hjälpte de till med Battlefield 2 samtidigt som de arbetade på en expansion (oklart exakt vad) baserad på Battlefield 2-teknologin.

### TIPS

#### SPELA ÄVEN

Call of Duty 4 **9/10**  
PC/PS3/XBOX 369  
Infinity Wards fjärde del är det bästa spelet i serien och en stenhård actionstund.

**A**ret är 2024 och oljan är i princip slut. De sista resurserna blir såklart ohyggligt åtråvärda, och den politiska kampen om den sista droppen förvandlas snabbt till något mycket större, ett nytt världskrig bryter ut. På ena sidan står ett enat Europa tillsammans med USA. På andra står Ryssland med stöd av Kina. Spelaren intar rollen som färsk nyrekryt i den amerikanska armén, och landsätts i ett fiktivt Mellanöstern där man direkt beordras ta plats vid frontlinjen.

Den del vass samhällskritik som Kaos Studios debutspel innehåller går inte att undgå. Världen i Frontlines: Fuel of War är svårt överbefolkad, förorenad, klimatförändringarna blir allt tydligare och det politiska klimatet skvallrar om en framtida etnisk rensning och elitistisk samhällsstruktur.

Kriget som precis har startat eskalerar snabbt. Världen står så småningom i lågor och det högteknologiska kärnvapenkriget som förutspåddes inträffar aldrig. Istället är det en liten grupp skjutglada soldater ("Straydogs") som med smart framryckning och strategiskt viktiga vinster utgör den enskilt viktigaste delen i kriget om oljan, och längst fram står du.

Frontlines: Fuel of War har beskrivits av Kaos Studios själva som ett taktiskt krävande



**SNYGGT!** Frontlines: Fuel of War är baserat på grafikteknologin Unreal 3.0 (samma som Gears of War) och är ett snyggt spel innehållande en hel del imponerande effekter. Särskilt snygga är de mer tätbebyggda omgivningarna som denna (ovan).

och strategiskt actionspel, lite som Ghost Recon-spelen. Det stämmer dock inte särskilt bra alls då Frontlines precis som exempelvis Call of Duty-spelen är extremt linjärt, temporiskt och inte alls särskilt taktiskt. Visst gäller det att ibland tänka i grundläggande militärtaktiska termer men överlag handlar det enbart om att springa, peka och skjuta, utan varken eftertanke eller strategi. För min del passar det

utmärkt, och den hektiska action som Kaos Studios här erbjuder är både underhållande och trevlig att titta på.

Spelets storymode börjar i ett fiktivt Mellanöstern där man ombeds spränga diverse luftvärnsrobotar för att sedan ta en vidare till ett krigshärjat Österrike där de ryska arméerna befäst sin position med tung artillerield och en överlägsenhet beträffande antal soldater.

**INGEN TAKTIK, BARA MORD** Det snackades mycket på förhand om att Frontlines skulle innehålla en taktiskt och till viss del även strategiskt krävande spelmekanik. Detta är dock inget som märks av i det färdiga spelet som enbart kräver att man lär sig avläsa kartan samt har ett snabbt och villigt avtryckarfinger.



**PRICKSKJUT MIG!**  
Snipergeväret är ett av de bästa vapnen i Frontlines. Siktet är grymt bra, geväret är ovanligt snabbt och responsen från rekylen är sådär larvigt mumsig.



**RADIOSTYRT** Vid flera tillfällen får man chans att kontrollera någon av de fyra "drones" som Frontlines innehåller. Dessa är små radiostyrda miniverioner av riktiga pansarfordon och styrs med fördel in rakt i fiendernas belägringar. En lite smarolig minifiness, men inget mer.

Studios inspirerats en hel del av svensk-utvecklade Battlefield 2. Striderna är lagbaserade och soldaterna är indelade i sex olika klasser. Multiplayermatcherna är ofta väldigt händelserika, explosiva och roliga och det märks att Kaos brinner för vad de gör.

Beträffande det grafiska så är Frontlines: Fuel of War ett snygt spel med en väldigt speciell design. Kaos Studios framtidskrig är urblekt, hårt och proppat med fräscha effekter, och den instabila skärmuppdateringen från Xbox 360-demet är som bortblåst.

Kaos Studios debutspel är inget perfekt spel, långt ifrån. Faktum är att det innehåller en hel drös problem och svagheter. Men trots detta är Frontlines: Fuel of War ambitiöst, varierat och stundtals riktigt spännande. Och det genomarbetade multiplayerläget, och alla dess annorlunda idéer, roar såväl för stunden som i längre perioder mot vilt skrikande amerikaner. Inte jättebra, men heller inte dåligt.

**Petter Hegevall**

**BETYG 7/10**

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

**ROLIGT OLJEKRIG**

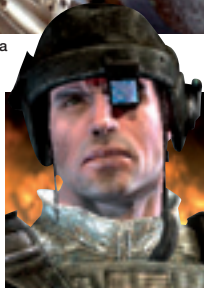
- Hög tempo, välgjord spelkontroll, bra multiplayerstödet
- Vissa riktigt usla banor, dålig artificiell intelligens

**MINUSPUNKT** Ett stort minus i Frontlines är att man inte kan plocka upp de döda fiendernas vapen eller ammunition. Varför vet vi inte.

Frontlines: Fuel of War är rent strukturellt en blandning mellan Battlefield: Modern Combat och Call of Duty 4: Modern Warfare. På en liten karta i övre högre hörnet finns alltid alla uppdragets delmål utplacerade och det gäller att så snabbt och effektivt som möjligt ta sig till alla dessa punkter för att kunna slutföra varje uppdrag.

Även om storyläget är ett klart godkänt sådant existerar problem som korkade fiender, vissa fjösiga vapen, lite väl övertydliga riktningar som krockar ganska rejält med framförallt ett antal mer än lovligt förvirrande banor. Jag kan också tycka att handlingen blir lite för teknisk, att berättandet saknar finess och känsla, och att laddningstiderna är lite väl långa.

Den största styrkan i Frontlines är däremot tveklöst det ambitiösa multiplayerläget där Kaos



**FAKTA**

**MULTIPLAYERDÖD**

Multiplayerläget i Frontlines är matigt, och roligt. Det finns soldater i sex olika klasser att välja bland och striderna är lagbaserade, precis som i Battlefield-spelen. Det märks att Kaos Studios älskar Digital Illusions dödsmatch-orienterade actionrökare då Frontlines andas väldigt mycket Battlefield i multiplayer.

## FRONTLINJEN

Petter rapporterar från kriget...



**MEJA RYSSAR MED JEEP**

Det finns ett antal olika fordon i Frontlines som man, precis som i Halo-spelen, kan hoppa i och ur när man själv vill, och även välja om man vill köra bilen (bilden) eller bara hoppa upp på taket och nyttja den stativmonterade kulsprutan. Fordonsfysiken är dock inget vidare. Tyvärr.



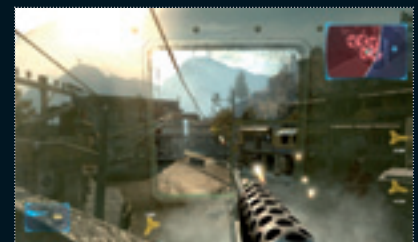
**PLOCKA AMMUNITION**

Frontlines innehåller en hel drös olika vapen som alla designats fritt utan förankring i verkliga förlagor. En lite märklig detalj i spelet är att man faktiskt inte kan plocka upp de döda fiendernas vapen eller ammunition utan istället tvingas leta efter blå lådor innehållande skott och nya skjutdon. En krånglig och konstig del av Frontlines.



**RAKETSPRUTAN**

Raketgevär finns det gott om i Frontlines. De går inte att ladda om utan är engångspuffror, som finns utspridda lite överallt och innehåller tre pansarskott vardera. Att skjuta förbipasserande stridsvagnar är ett trivsamt nöje.



**STATIVMONTERAT VANVETT**

På flera ställen på varje bana finns det en eller flera stativmonterade kulsprutor innehållande extremt grovkalibrig dunderammunition. Dessa puffror gör stor skada och kommer väl till hands då skärmen svämmar över av arga fiendesoldater.



**TYDLIGA DIREKTIV**

Precis som i Battlefield: Modern Combat och i Call of Duty-spelen markeras varje del moment av varje uppdrag ut på kartan i form av klargula markörer. Det gäller att springa eller åka dit, utföra varje del av ditt uppdrag för att sedan bli upplockad av en helikopter.



# ARMY OF TWO

Benhård våldsfest med vinterns skönaste legoknektar. Vi bjuder på världens första recension!

Plattform **PLAYSTATION 3/XBOX 360** Utvecklare **EA** Utgivare **EA** Premiär **6 MARS** Antal spelare **1-4** Testad Version **XBOX 360 (PAL)** Rek. Ålder **18**

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



#### UPPGRADERA MERA

Starkare skott till din kulspruta, bättre sikte till prickskytteväret och större magasin till din puffra. Mellan uppdragen får du använda dina pengar för att upgradera dina vapen. Det går till och med att få puffrorna guldpåttarade för maximal pimpring.

ADVANCE



FAKTA

#### ELLIOT SALEM

Som förortsgangster råkade Elliot illa ut och fick välja mellan finkan eller armén. Elliot valde det sistnämnda, vilket skulle bli ett lyckokast. Hans dyra gangstavanor kräver sina dollar för att underhållas och Elliot älskar prylar, något som får honom att ta vilka uppdrag som helst bara betalningen är den rätta.

TIPS

#### SPELA ÄVEN

Gears of War **18/18**  
XBOX 360  
Epis ursnygga actionepos bjuder på grym co-op-action med hårda karlar.

**S**amarbete är något av det roligaste som finns. Något som EA (med flera) verkligen tagit fasta på på slutet. Army of Two är det yttersta beviset på hur oerhört populärt co-op är just nu. EA Montreals behårda actionfest är en estetiskt svincool, spelmässigt speciell upplevelse där överamerikansk Hollywood-atmosfär blandas med smart designade spelmoment.

Halo 3, Gears of War och Splinter Cell. Chaos Theory i all ära. De är alla roliga att spela co-op i tillsammans med en vän. Men förutom att hjälpa varandra genom att skjuta dubbelt så mycket skott i sin motståndare eller låta den ene köra fordon medan den andre skjuter så är det inte så mycket mer. Och inget fel i det, det är som sagt vansinnigt skoj.

Men det är här Army of Two med attitydsfriska legoknektarna Elliot Salem och Tyson Rios i spetsen kommer in i bilden och vida överglänsar allt sådant. Det här är co-op på riktigt och man går inte ett fotsteg eller avfyrrar en kula utan att hålla koll på sin partner. En del av hemligheten i Army of Two är Aggro-mätaren som visar hur mycket av fiendens raseri man dragit på sig. Genom att en person skjuter ihållande eld drar man på sig elden och när mätaren är tillräckligt fylld kan medspelaren



**AGGRESSIONER** Genom att låta din partner skjuta mot fienden kommer han dra på sig all eld och fylla sin Aggro-mätare (toppen av bilden). Det ger dig möjlighet att smyga runt fienden utan att de märker vad du har för dig.

smyga bakom fienden och nästan obehindrat slå ut dem den vägen.

Ett fiffigt system som gör att flankering och avledande manövrer fungerar bättre än någonsin. Coolt, men då har Army of Two inte ens börjat glänsa. Här finns nämligen ett tiotal olika funktioner som tar co-op till nivåer jag aldrig varit med om. Eller vad sägs om möjligheten att låta en spelare bära en sköld som den andra kan krypa in bakom vilt skjutandes, där spelaren som bär skölden även styr

personen som skjuter. God kommunikation är ett absolut måste och gör att man kan ta sig framåt även under tung beskjutning.

Man kan även dela med sig av ammunition om partnern skulle få slut, man kan byta vapen med varandra, hjälpa varandra att nå högre avsatser och blir man omringad kan man ställa sig rygg mot rygg för att täcka ryggen på din figur som annars är den som tar mest stryk. Väl rygg mot rygg kan man sedan rotera fritt och skjuta anstormande fiender. Att hålla ihop är

# FORCERA MERA

Mäki och Petter hat krigat ihop



## FÖRSEENAT MEGAKRIG

Army of Two skulle egentligen ha släppts i höstas men förseenas. Den extra utvecklingstiden har EA använt till att ge grafiken ett rejält lyft och samtidigt tagit bort en del saker som inte riktigt fungerade i den förra versionen vi testade. Fordonen är nu helt borta, till exempel...



## TANDEMHOPP

Förutom gemensamt skjutande får man även chansen att hoppa fallskärm tillsammans i Army of Two. En styr själva fallskärmen undan alla skott och hinder medan den andra ska försöka skjuta alla fiender på marken och därmed behöver stillhet. Under hela äventyret finns det ett par av dessa sekvenser och man turas om att styra fallskärmen.



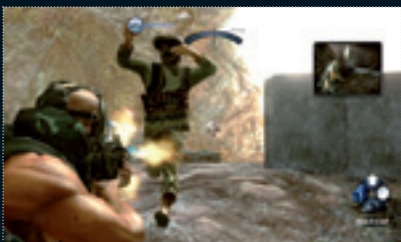
## FYLLED AGGRÖ

Om din aggro-mätare fylls upp och du fortsätter strida hamnar du i ett slags superläge som ger dig möjlighet att skjuta hur mycket som helst och tåla avsevärt mycket mer. Ett bra tillfälle att passa på att rensa området.



## SLÅPA POLAREN

Skadas din partner får du dra honom ur striden och hela upp honom. Men tro inte att han är tacksam. Rios och Salem munhuggs i ett och istället för ett tack får du höra att du var både för långsam med att komma och för vårdslös i själva helandet.



## SJÄLVMORDBOMBARE

I Army of Two är självmordsbombare ett närmast komiskt inslag där de turbanförsedda och vilt skrikande kastar sig emot dig med ett rejält bombbälte omkring sig. Hur smakfullt och politiskt korrekt det är går naturligtvis att ifrågasätta ordentligt.

**KRIGSZONER** Även om den största delen av Army of Two spenderas i traditionella oroshärdar som Afghanistan, Irak och Somalia är det en stor variation på miljöerna som erbjuds. Förutom de sedvanliga militärbaserna vankas även skogar, grottor, hangarfartyg och mycket annat.



## KULSPRUTEDÖDEN

Väl skyddade kanontorn kan vara väldigt svåra att slå ut. När man väl erövrar dem brukar dock resten av striden gå som en dans.



**HEY BRO!** Army of Two känns konceptuellt helt klockrent och EA Montreal har hämtat inspiration från helt rätt ställen. Ofta känns det lite som om Rios och Salem baserats på exempelvis Paul Walkers och Vin Diesels karaktärer i The Fast and the Furious då det haglar typiskt actionfilmsgnabb.

redaktionen spelrum ackompanjerades inte sällan av Rios och Salems käbbel i själva spelet.

Många lär förfasa sig över hur politiskt inkorrekt Army of Two är med två gapiga amerikanska legoknektar som härjar runt i traditionella oroshärdar med de traditionella terroriststereotyperna som knappast lär förbättra Mellanösterns rykte. Men man ska vara medveten om att allt är gjort med en grovkalibrig glimt i ögat och är inte tänkt att ta på allvar.

På två spelare går det inte att ha mycket roligare än vad man har i Army of Two, men lirar man ensam faller dock stora delar av spelet platt. Det blir långsammare och man måste själv kommendera omkring den andre personen, vilket leder till ett opersonligare spel och onödigt många irritationsmoment. Men så länge du har en uppkopplad konsol och en skjutglad polare har du verkligen något att se fram emot för så här smart co-op går inte att hitta i någon annanstans.

**Jonas Mäki**

**TYNGRE PRYLAR!** När du startar Army of Two har du inte mycket mer än en hjälm och en uniform. Allt eftersom får du dock tyngre doningar...

helt enkelt den bästa livförsäkring man kan ha.

Annars kan det sluta med döden, vilket naturligtvis också är något som bäst delas med en vän i Army of Two. Skulle någon vara utslagen får man springa fram till vederbörande och dra denna undan striden där den sårade är fullt stridsduglig medan man drar honom i kragen. Är han mer skadad får man ta hand om såren genom lite hederlig första hjälpen.

Tack vare upplägget i Army of Two faller det sig naturligt att det blir en hel del munhuggande. Jag tappade vid flera tillfällen tålmodet på Petter (som styrde Rios genom hela spelet) då han ofta sket i att täcka mig eller lägga nedtryckande eld utan istället med jämna mellanrum lämnade mig i sticket. En del vrål och allmänt munhuggande är något som man i Army of Two helt enkelt inte kommer ifrån, det är också en del av det roliga och gnabbet i



## FAKTA

### TYSON RIOS

Tyson har en fäbläs för riktigt tunga vapen, svordomar och skäggstubb och är Army of Two-duons gifne ledare med ett iskallt lugn i sig. Ett år från en explosion pryder hans ansikte som en stygg påminnelse om vad som kan hända om man ens för en sekund släpper ned garderna i krig.

**BEVE 8/10**

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

**CO-OP-BRILJANS**

➕ Grymt co-op-stöd, varierat, bra action, mycket vapen  
 ➖ Snudd på värdelöst om man inte är två



# THE CLUB

Bizarre Creations bjuder mord på löpande band om och om igen i The Club...

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare BIZARRE CREATIONS Utgivare SEGA Premiär UTE NU Antal spelare 1-8 Testad Version X360 (PAL) / PS3 (PAL) Rek. Ålder 18

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



**RYSK PÅLSMÖSSA**

Dragov är en av de coolaste karaktärerna i The Club. En hårdför ryss med obligatorisk pålsmössa och en stark förkärlek till raketer och granater.

**S**om en rysk, superbiffig och mustaschprydd Carl Lewis rundar jag hörn, hoppar över hinder och rullar atletiskt förbi inkommande eldgivning. Jag står öga mot öga med två fiender med kravallsköldar, den förste prickskjuter jag genom tittgluggen på skölden, den andre skjuter jag i glipan mellan kevlarvästen och hjälmen, blod skvätter upp på insidan visiret och innan hans kompis har träffat marken är även han på väg ner. I The Club är dessa två män inte människor, inte soldater, de är inte ens statistik. De är poäng, och jag behöver fler.

I The Club är liv en billig vara och de som är villiga att ställa upp som kanonmat är många. Deras uppdrag är att försöka döda de åtta utvalda män som har tvångsrekryterats till klubben. Alla åtta har olika bakgrund och specialiteter. Som tävlande i The Club ska man överleva ett antal olika utmaningar med lite eller ingen variation, det handlar om att stapla poäng på tid, utan tidspress eller att överleva på ett litet område medan det väller in fiender från alla håll och kanter.

Till sin hjälp har man ett vapen eller två när man kastas in i striden och på vägen kan man plocka upp sina döda fienders vapen och ammunition. Vapnen man har till sitt förfog-

**TIPS**

**SPELA ISTÄLLET**

The Orange Box 18/18  
PC/PS3/XBOX 360

Världens tveklöst bästa samlingsbox där Team Fortress 2 ingår...



**FAKTA**

**NEMO ROCKAR**

The Club bjuder på ett brokigt karaktärskollage med bland annat den före detta New York-polisen Renwick, den mastige ryske våldsmannen Dragov, den afrikanske jätten Adjo och Nemo. Nemo är en mörk hemlighet som The Club har sparat för sig själva, en perfekt mördare vars hjärna inte innehåller något annat än mord, blod och död. Ingen svärmorsdröm med andra ord.



**BRUNT OCH FULT** Även om The Club ser bra ut på bild är det faktiskt oftast fult och tråkigt designat med trista texturer och grumliga miljöer där färgskalan nästan bara består av brunt och grått. Bonus för de coola karaktärerna dock.

ande är allt från pistoler och revolverar till hagelbrakare och en uppsjö av kabiner och automatvapen. Allt handlar om poäng och hur man maximerar sin poängskörd. Beroende på hur fienden är placerad, vilken typ av fiende det är och var man skjuter honom får man olika poäng för varje dödsfall man bidrar med. Självklart är det ett skott i skallen som ger mest, och för varje fiende man skickar vidare till de sälla jaktmarkerna får man en bonus till de poäng man skaffar sig.

Dödar man fyra fiender på raken kommer den femte att ge fyra gånger poängen som

denne normalt skulle vara värd. Ögonblicket efter man har dödat en fiende börjar en mätare att räkna ner, om man inte dödar någon snabbt kommer mätaren försvinna och combobonusen börjar rinna ut i sanden. Om man orsakar ännu ett dödsfall, eller skjuter en av de utplacerade bonus-dödsfallarna nollställer man nedräkningen och behåller all bonus. Det är detta The Club handlar om, utslutande. Döda i god takt, och se för guds skull till att behålla din bonus.

Fienderna kommer mot en i drivor och varierar från simpla gatugångsters till

**SPELKONTROLLEN**

Spelkontrollen i The Club är inte spelets svagaste sida, men heller inte särskilt bra. Figurerna rör sig lite hackigt och animationsarbetet lämnar en hel del att önska.



**FULA MÅTARE** Gränssnittet i The Club är helt sjukt fullt med det hemska typsnittet "Impact" i klar orangefärg, utspritt över precis hela skärmen.

bepansrade tuffingar. Sett till upplägget borde The Club vara mitt absoluta drömspel, massor med vapen, fiender och våld. Tyvärr har Bizarre Creations misslyckats på flera viktiga punkter. Något man märker efter en liten stunds spelande är att det saknas variation, då The Club i stort sett är identiskt från början till slut, med endast kosmetiska förändringar i miljöerna man befinner sig i.

Det bästa sättet att beskriva The Club är rätt och slätt som olidligt simpelt. Det saknas all form av fines i själva upplägget. Att bara springa runt de trist designade banorna, skjuta stendumma fiender utan överlevnadsinstinkt och stapla poäng på hög blir snabbt tråkigt och enförmigt.

Oavsett om man rör sig i ett före detta därhus, på Venedigs gator, i ett tyskt stålverk



**FAKTA**

**MULTIPLAYERDÖD**

Multiplayerläget stödjer båda spel via delad skärm och rankade olinematcher. Man kan bland annat slåss om poäng, mest antal dödsskjutningar, territorier, antingen på eget bevåg eller i form av ett lag. Dock blir det aldrig speciellt skoj utan istället väldigt enförmigt. Precis som resten av spelet.

eller ett i stort fängelse är bandesignen rakt igenom tråkig och oinspirerad. En förkärlek för brunt och grått är tydlig, och den grafiska biten känns flera år efter den ursnygga stadsracing som Bizarre Creations vanligtvis bjuder på (Project Gotham Racing-spelen).

The Club är tänkt att fungera lite som ett racingspel, fast på två ben och med två pistoler. Det gäller att springa snabbt, skjuta snabbt, och få mycket poäng (som i Project Gotham Racing), men det räcker inte. Inte den här gången.

The Club kommer förmodligen att tilltala de som älskar att nöta banor in i förbannelse, och inte bryr sig i varken tafflig grafik, tunt upplägg eller de dumma fienderna. För alla med höga förväntningar på en matig, välgjord och polerat actionstund är detta dock inget jag tors rekommendera. Om The Club hade varit ett nedladdningsbart spel till Xbox Live Arcade, eller ett hastigt budgettit, hade jag mer än gärna kunnat bortse från bristerna, men för 600 riksdaler förväntar jag mig mycket mer.

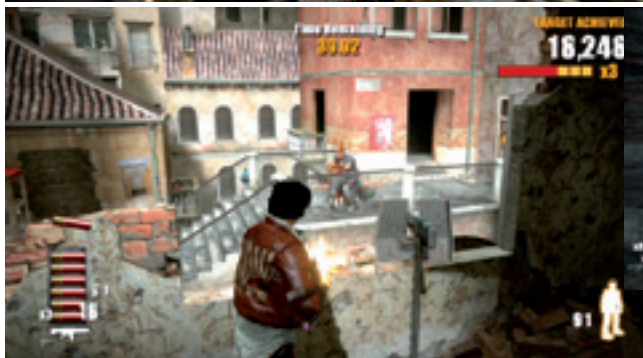
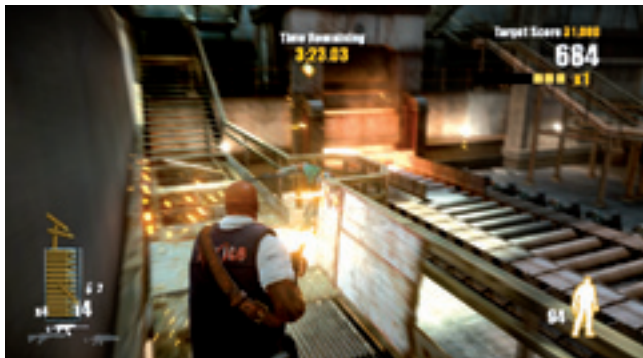
**\_Jesper Karlsson**

**BEVÄG 5/10**

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

**BLEK PISTOLKLUBB**

- Mycket action, coola karaktärer, många varierade vapen
- Dåliga banor, oerhört enförmigt, väldigt simpelt upplägg



**PRISON RULES** Även om banorna i The Club är rätt trista, är fängelsekapitlet ett coolt sådant. Inte minst den banan som äger rum ute på rastgården där man med fördel kan raketbeskjuta den där stora fångtransportbussen.

# CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES

Konami har skrämt liv i gamla Rondo, nu till PSP

Plattform **PSP** Utvecklare **KONAMI** Utgivare **KONAMI**  
Premiär **UTE NU** Antal spelare **1-2** Testad Version  
**AMERIKANSK** Rek. Ålder **12**

Genre **ACTION**



**RE-MAKE!** Nyversionen av Rondo of Blood är ett snyggt spel, originalet är dock klart mycket bättre.

**A**ven om Castlevania: The Dracula X Chronicles hade varit det enda spelet på skivan hade det här varit ett givet köp. Ett polerat, utmanande äventyr av den gamla skolan, lite som Ultimate Ghosts'n Goblins, med strålande musik, omväxlande bandesign och massvis med hemligheter att söka rätt på.

Till skillnad från nyare spel i serien är varje fiende en utmaning och man kan inte förlita sig på helande drycker och övermåttliga specialvapen utan bara den hederliga piskan. Men nu innehåller den här fullmatade skivan även Castlevania: Rondo of Blood, det gamla exklusiva importspelet som Dracula X Chronicles är en remake av, en gammal 16-bitarshöjdare som fortfarande imponerar. Och dessutom en välgjord version av Castlevania: Symphony of the Night med en del helt nya finesser. Det allra bästa med alla tre spelen är musiken som är otrolig, hela vägen. Det här kan mycket väl vara det mest klockrena spelsoundtracket någonsin, med både de urcoola klassikerna från de första spelen och det dramatiska, högtidliga symfonisoundtracket i Symphony of the Night. Den enda kritik jag har är att vissa sektioner är frustrerande svåra, och att Konami inte tog tillfället i akt att faktiskt rita om Symphony of the Night som inte är anpassat för widescreen. I övrigt är det här alltså några av de bästa spelen i serien i ett ytterst prisvärt paket.

**\_Mikael Sundberg**

**BEVÄG 8/10**

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

**GRYM SAMLING**

- Otrolig musik, skön spelkänsla, ordentlig utmaning
- Vissa frustrerande sektioner



**ÖRN** Öööörn öööörn örn örn öööööööööörrnn öörn.



# DEVIL MAY CRY 4

Hetsporren Nero axlar Dantes roll som vilt skjutande, svärdsvingande demondräpare...

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare CAPCOM Utgivare CAPCOM Premiär UTE NU Antal spelare 1 Testad Version XBOX 360 (PAL) Rek. Ålder 16



#### NERO ROCKAR

Devil May Cry 4 tar sin början med ett brutalt prästmord på Sanctus, begått av ingen mindre än Dante. Det blir startskottet där man initialt ska nosa upp Dante och nedkämpa honom för denna oförrätt.

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

**L**aga inget som inte är trasigt. En självklarhet kan tyckas, men många utvecklare är så måna om att förnya sig att de försämrar sitt eget lyckade koncept. Capcom går däremot åt rakt motsatt håll och bjussar nu på den fjärde installationen i Devil May Cry-serien. Ett spel nästan helt utan andra förbättringar än högupplöst grafik.

Det där lät negativt va? Det var det inte. Ni som spelat Devil May Cry tidigare vet precis hur grymt det är att smälla till ett monster med bredsvärd så kraftigt att de kastas upp i luften, varpå man hoppar efter och gör en enorm combo mot det hjälplösa ofret.

Devil May Cry är spelet där det visserligen är viktigt att döda sina motståndare, dock inte hälften så viktigt som att göra det snyggt. Långa, varierade combos skall det vara. Precis som i föregångarna alltså. Capcom har verkligen inte försökt laga något som inte var trasigt utan tagit ifrån tårna för att bara bjuda på den absolut bästa Devil May Cry-upplevelsen hittills. Och man har lyckats ordentligt.

Här får vi nämligen precis allt det vi alltid gillat med serien som brutala strider, blytung rock, smarta pussel, långa varierade banor, ett visst mått av utforskande, mängder av hemligheter och de kanske häftigaste bossfighterna



#### FAKTA

#### TREDJE DELEN

Devil May Cry 4 är egentligen del tre rent storymässigt eftersom Devil May Cry 3 utspelade sig före det första spelet. Devil May Cry 4 är utvecklat av Capcom Production Studio 4 som är deras allra främsta team, ansvariga för bland annat Resident Evil 4. Från början var Dante tänkt att spela huvudrollen i spelet, men storyn skrevs om för att passa nya fans med den nye hjälten Nero i huvudrollen.

#### TIPS

#### SPELA ÄVEN

Ninja Gaiden Sigma 7/16  
PLAYSTATION 3  
Brutalsvär och underhållande ninjaction med Ryu Hayabusa i huvudrollen.



**LÄCKER GRAFIK!** Utan undantag flyter Devil May Cry 4 på i läckra 60 bilder per sekund, vilket gör att bilder inte gör spelet rättvisa. Dessutom har Capcom har gjort ett fantastiskt jobb med alla versioner så det spelar ingen roll vilken du köper.

som går att finna. Allt bara stämmer hela tiden och suget efter att fortsätta spela är så stort att jag inte riktigt kan förmå mig att lägga ifrån mig handkontrollen utan sitter timme efter timme och njuter mig fram.

Eftersom Devil May Cry 4 inte släpps till Playstation 2 som de tidigare delarna utan till PC, Playstation 3 och Xbox 360 har stor möda lagts ned på att förnya historien. Ett sätt att

göra det har varit att helt enkelt byta huvudperson. Dante får nu nöja sig med att spela andrafiol och dyker mest upp som gubben i lådan i valda mellansekvenser. Istället är den unge hetsporren Nero som Devil May Cry 4 kretsar kring.

Att göra en riktigt störig yngling sympatisk är lättare sagt än gjort och ofta resulterat i avskyrda figurer som Tidus i Final Fantasy X,

**ANVÄND SKÄRMIS** Den rörelsekänsliga handkontrollen till Playstation 3 kan användas både i några minispel samt för att kontrollera kameran. Det gör dock mest Devil May Cry 4 mer svårspelat och det är betydligt smidigare utan.



#### DANTE TROTS ALLT?

Med ojämna mellanrum dyker Dante upp för att gäckas Nero som inte tycks ha en chans mot den gamle hjälten. Flera andra personer från tidigare delar gör också gästspel i en story som har flera oväntade vändningar.



**LEULA UPP** Liksom i tidigare Devil May Cry-spel lär man sig fler och nya attacker undan för undan. Genom att döda snyggt får man mer pengar och kan uppgradera Nero till en verklig best.

men återigen lyckas Capcom bra och jag fattar snabbt tycke för Nero som har rollen som slumpens hjälte. Att göra upp med seriens ursprung på detta vis känns utslutande som en bra grej eftersom den hade börjat gå på tomgång. Nu känns allt nytt och fräscht igen.

Nytt och fräscht är också ord jag skulle vilja använda för att beskriva det visuella i Devil May Cry 4. För till skillnad mot flertalet andra japanska utvecklare har Capcom lyckats tillgodogöra sig den nya tekniken och tack vare Dead Rising och Lost Planet är man redan rutinerade. Devil May Cry 4 är bitvis riktigt snyggt och Neros äventyr går genom både gotiska slott, städer, vinterpinade bergslandskap, pittoreska hamnar och såklart de obligatoriska kloakerna.

Hela tiden stegras svårighetsgraden genom smarta medel. Tack vare en visserligen



#### FAKTA

#### DEVIL MAY CRY

Det första Devil May Cry sålde över fyra miljoner och beskrevs som spelet som tog tvådimensionella actionupplevelser som Contra och Metal Slug till tre dimensioner. Succén ledde till två Devil May Cry-noveller av Shinya Gokkedo samt en anime baserad på spelen. Dessutom planerar Capcom för en långfilm.

komplexerad men väldigt genomtänkt spelkontroll har man dock ingen annan än sig själv att skylla om man tvingas kasta in handduken. Precis som i gamla tvådimensionella pixelspel kan vissa delar av spelet vara ohyggligt svåra och snudd på frustrerande, men man ser hela tiden lösningen och får man bara till det där komplicerade knapptryckandet kommer man klara av det.

På samma sätt är spelets maffiga bossfigther en riktigt fest där hjärna möter fingerfärdighet i ljuv harmoni. Som i alla bra bossfigther går det verkligen att krossa sin till synes överväldigande motståndare. Men. Man måste komma på hur man gör det, och man måste ha skickligheten att faktiskt utföra det hela. Slagsmålet mot Bael på bana fyra bjuder på så många sköna vändningar och överraskningar att det omedelbart blev ett av mina mest minnesvärda spelögonblick någonsin.

Om du är svårt allergisk mot gammaldags spelbarhet är Devil May Cry 4 nog ett spel du bör hoppa över. För alla andra är det ett ljuvligt gammaldags och otroligt underhållande actionspel och det bästa spelet i Devil May Cry-serien hittills.

**Jonas Mäki**

# BETYG 9/10

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

**GRYM ACTIONKARAMELL**

■ Grym action, feta bossfigther, silkeslen animation, snygg grafik  
■ Vissa kameraproblem, få sparpunkter

## STORBOSSARNA

Jonas berättar om sina boss-möten



#### DEN LURIGE BÆL

Den väldige och illfulle grodan Bael har full koll på att Nero är en ung kille och har därför det perfekta motvapnet. Exakt hur han bär sig åt får du se själv där han lurar i slutet av bana nummer fyra där det vankas rejäl bossfight i ett stort slott.



#### ELDIGT VÅRRE

En av spelets coolaste bossar är en minst sagt eldig kentaur som Nero stöter ihop strax efter att han kommit in i vår dimension. Han avskyr människor men är inte speciellt svår att dänga. Fruktansvärt stark dock så se till att hålla ett behörigt avstånd.



#### STOR GETGUBBE

Spelets allra störste boss inte så sugen på att ge sig utan en rejäl strid. Han tar till både medhjälpare och sin ohyggliga styrka för att göra livet riktigt surt för Nero. Trots sin enorma storlek är han dock en av de lättare bossarna i Devil May Cry 4.



#### OTREVLIGA VÄXTER

På den enda grönskande banan i Devil May Cry 4 stöter du på denna väldiga otrevlighet. Se till att cirkla runt honom och när han sänker garden gäller det att blixtsnabbt vara framme och leverera den tyngsta combo du har för maximal skada.



#### EN TUFF MATCH

Högsta koncentration är viktigt i denna strid där blixtsnabbt och korta kombinationer är vägen till framgång. Denna vegetariska boss attackerar nämligen flitigt och kräver en del klurande för att man ska se det mönster i hans beteende som behövs för att vinna.



# TUROK

## Acclaims gamla mördarindian är död. Här kommer nye Turok, om möjligt ännu sämre

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare PROPAGANDA GAMES Utgivare BUENA VISTA GAMES Premiär UTE NU Antal spelare 1-8 Testad Version X360 (PAL) Rek. Ålder 16

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



### INTE GEARS OF WAR

Turok är baserat på exakt samma grafikteknologi som Epics ultrasnygga Gears of War. Trots detta ser Turok mer ut som ett Playstation 2-spel och det märks tydligt att Propaganda stressat sönder mycket av Turok.

**I**iii, am Turaak!!” Seglivad serietidningsindian som nu gått från utbuad Nintendo-skyddsling med otäck litet höftskynte, till steroidpumpad stridspitt enligt gamla Stallone-skolan. Skräpgudarna Acclaim gick i konkurs 2004, ur konkursboets tjocka aska reste sig dock (mot alla odds) den senige skalpkarvaren som köptes dyrt av Disney, som slängde 100kg indianhud i famnen på nystartade studion Propaganda Games.

Den nye, modernare Turok är precis som vilken stereotyp actionapa som helst, och hans nya äventyr i jämngroa djungler och stentrista militärbaser nedlusade med utdöda jätteskräckodlor saknar såväl förtjänster som överraskningar. Jag har sagt det förut och haft fel, men chansar på nytt och upprepar mig; Turok är död. Stendöd.

För det är aldrig kul när det inte blir som man tänkt sig. Speciellt inte då man pungat ut 20 miljoner för en stendöd spellicens och sen ytterligare 120 miljoner in i en två år och sex månader lång produktion. Då måste det vara tråkigt att få höra att ingen egentligen gillar det man gjort. 140 miljoner i sjön liksom. Typiskt.

Turok börjar andefattigt, halvträsigt. Acclaims gamle kultindian är helt utbytt mot en bulkig specialsoldat vid namn Joseph Turok.

### TIPS

#### SPELA ISTÄLLET

Halo 3 [18/18](#) XBOX 360  
Mästerlig avslutning på en briljant actiontrilogi.  
Snyggt, stort och coolt.



### FAKTA

#### GAMMAL INDIAN

Turok är en gammal seriefigur som skapades av Rex Maxon och Matt Murphy (Maxon skapade även Tarzan) för en himla massa år sedan. Det första numret av Turok gavs ut redan 1954. Det första spelet som baserades på Western Publishing och Valiant Comics seriehjalte släpptes till Nintendo 64 i februari 1997. Handlingen kretsade kring Turok och hans kamp för att störta den onde "Campaigner". Spelet bjöd för den tiden på urläcker grafik och var ett välgjort äventyr.



**KORKATI** Det finns en hel del saker i Turok som måste anses som korkade. Den överlägsna vinnaren i det avseendet måste vara det faktum att man inte kan spara var man vill utan oftast tvingas spela om flera timmar om man dör.

Som supertränad militärmördare med hemsk mohawk och världens märkligaste mun känns han mest som något som ratats från Gears of War. Han har indianblod i ådrorna, och anställs som spanare inför ett topphemligt uppdrag på en främmande planet. En krigsförbytare med samma frisyrr som Posh Spice och som råkar vara Turoks mentor har nämligen rymt med en hel drös stålar, och det blir såklart nye Turoks jobb att finna honom.

Starten i Turok är som tagen ur en tveksam Schwarzenegger-film. En luttrad överste

informerar en grupp ännu mer luttrade legosoldater om deras kommande uppdrag, ombord på en taffligt designad rymdskytte. Målet är att fångsla Kane, samt ta sig helskinnad hem till Venus igen. Sekunderna efter att de andra mannarna gjort sig lustiga över Turoks namn, beskjuts skytteln med missiler och störtar ned i djungeln på den främmande planeten.

De inledande timmarna i Turok utspelar sig i den mest avskvärt fula speldjungel som någonsin formgivits där lågupplösta, jämngroa



**INGEN WIDESCREEN**  
Turok stöder förvånande inte widescreen utan renderas oavsett inställning alltid i 4:3-ratio. Sen klipps över- och underkanter bort för den som har en widescreen-TV. Korkat är bara förnamnet.



**FULGUBBE!**

**HOLLYWOOD!** Powers Boothe och Ron Pearlman är bara två av den uppsjö stora Hollywood-namn som lånat ut sina röster till spelet. Båda gör ett klart godkänt jobb.

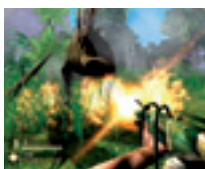


**SKADESKJUT MIG!** En stor del av förhandssnacket inför releasen av Turok har kretsats kring det faktum att spelaren ska kunna styra skräcködlorna genom att skadeskjuta fiendesoldaterna och därmed få ödlorna att attackera. Det funkar knappt alls, tyvärr.

texturer blandas med tafellig vegetation och klantig modellering. Allt är mörkgrönt under de första timmarna i spelet, så mörkgrönt att man har problem med att se vad som är vad, var man ska gå och inte, vad som är fiender eller bara en ovanligt ful sten.

Propaganda har försökt hedra Turoks ursprung genom att kasta in ett par hastiga indianreferenser samt utrusta honom med en toppmodern pilbåge. Men förutom det, som bara känns krystat, är det enda som sammanbinder det här spelet med de tidigare Turok-titlarna alla de skräcködlor till dinosaurier som bor på den främmande (mörkgröna) planeten.

Striderna varvas och delas oftast upp så att man till exempel slåss mot en grupp uselt animerade raptorer i tio minuter för att nästa omgång möta klonade soldater i tio minuter. Ibland, några gånger varje timme, möter man



**FAKTA**  
**TUROK STINKER**  
Första gången vi träffade Turok var i Turok: Evolution till Gamecube, PlayStation 2 och Xbox. Spelet var det näst sämsta i serien efter det horribla Rage Wars och belönades med betyget 4/10 i Game-reactor #1 (Oktober 2002) med beskrivningen: "Spelmekaniskt är Turok Evolution inte bara jobbigt gammaldags utan även halvfärdigt och grafiken är våldsamt ful".

både och. När då Propagandas bristfälliga system för artificiell intelligens försöker imponera genom att visa att ödlorna ibland attackerar andra soldater än Turok och hans gäng, blir det oftast så löjligt att man ofrivilligt börjar fnittra.

Den största svagheten i Turok är dock inte den ostdoftande storyn, eller den minst sagt värdelösa artificiella intelligensen hos såväl fiendeödlor som soldater, utan istället bandesignen. Den värld som Propaganda byggt upp är den mest syntetisk döda, avskalad trista och livlöst begränsade som jag stött på i ett actionspel av den här typen sedan jag genomled Pariah. Varje miljö är klaustrofobisk liten, omringad av murar i form av jämngröna stenstaket, och när variation i form av intagandet av jämngrå militärbas uppenbarar sig är det trånga korridorer som varvas med... trånga korridorer. Det enda som egentligen duger i Turok är multiplayer-delen.

Jag hade förväntat mig något bra då jag började spela Turok. Eller något skapligt i alla fall. Det jag fick var ett snabbt ihopslingt, korkat och fult dussinspel som tråkar ut på samma sätt som Turok gjort i över tio år nu.

**.\_Petter Hegevall**

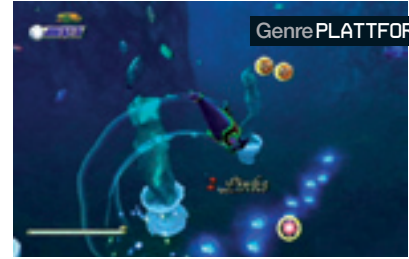
**BETYG 4/10**  
Grafik 4/10 Ljud 4/10 Spelbarhet 4/10 Hållbarhet 3/10  
**HELHASS INDIAN**

- ☒ Coolt koncept, skaplig spelkontroll, varierade vapen
- ☒ Usel bandesign, värdelös artificiell intelligens, ful grafik

# NIGHTS: JOURNEY OF DREAMS

Efter tio långa år gör Segas drömdemon sin comeback

Plattform **Wii** Utvecklare **SEGA** Premiär **UTE** NU Antal spelare 1-2 Testad Version **NTSC** Rek. Ålder ?



Genre **PLATTFORM**

**FRUSTRERAD** Det finns flera frustrationsmoment som otroligt dåliga check-points, vilket gör att man efter ett missat liv får spela om hela banor.

**N**ights: Into Dreams till Sega Saturn är ett av mina absoluta favoritspel. Ett drömskt måsterverk där man kunde strunta i både poäng och mål och bara flyga omkring i psykedeliska landskap med den lila drömdemonen Nights, göra loopar, nynna med i den fantastiska musiken och bara känna sig allmänt euforisk. I tio år väntade jag febrilt efter en uppföljare. Efter att äntligen ha spelat den hett efterlängtrade Wii-uppföljaren Nights: Journey of Dreams önskar jag att Sega hade lämnat Yuji Nakas drömdemon ifred.

Även om det spelmässiga fortfarande kretsar kring drömskt flygande märks det tydligt att Sega fått stressa ut Nights: Journey of Dreams. Spelkontrollen är inte alls så finslipad som den borde vara. Lyckligtvis kan man stänga av alla Wii-funktioner och spela med en Gamecube-handkontroll, vilket gör det hela något mer följsamt.

Denna gång kretsar spelet kring de båda barnen Helen Cartwright och William Taylor i vilkas drömmar äventyret äger rum. Till skillnad från i originalet måste man dock spela en hel del som barnen i Nights: Journey of Dreams, något som är ganska precis så trist som det verkar med slentrianmässigt gjorda plattformsbaner och bökig spelkontroll. Det är ju som Nights man vill spela och känner sig sådär magiskt fri.

Istället är det i multiplayer-läget vi hittar den enda egentliga behållningen i det här spelet, där man ska flyga igenom banor på tid. Det går att spela både online och med en polare hemma i soffan och stundtals lyser lite av den gamla Nights-magin igenom. Men bara lite, för i slutändan är det här ett spel som inte borde ha gjorts och som inte alls lever upp till förväntningarna.

**.\_Jonas Mäki**

**BETYG 5/10**  
Grafik 5/10 Ljud 4/10 Spelbarhet 5/10 Hållbarhet 5/10  
**SEGA BORDE SKÄMMAS**

- ☒ Mysig design, kul på två spelare, bra bossfigther
- ☒ Starvig spelkontroll, tafellig bandesign, hopplösa ljudmix



# BURNOUT: PARADISE

Criterion bjuder på en fartgalen superstad, perfekt formgiven för högoktaniga bilstrider

Plattform **PLAYSTATION 3/XBOX 360** Utvecklare **CRITERION** Utgivare **EA** Premiär **UTE NU** Antal spelare **1-8** Testad Version **X360 (PAL) / PS3 (PAL)** Rek. Ålder **3**

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



**SNYGG GRAFIK**  
Grafiken i Burnout Paradise är oerhört läcker och det är en fröjd för ögat att bara glida omkring på stadens gator och kika på alla mäktiga effekter...

**B**urnout Paradise börjar så coolt så att jag får gåshud över hela kroppen. En helikopterkamera filmar en snygg rundtur genom den helt nya spelstaden Paradise City medan Guns 'n' Roses kultklassiska sleaze-dänga (med samma namn) pumpar ur högtalarna.

Burnout Paradise påminner till upplägget väldigt mycket om Test Drive Unlimited. Som hungrig nykomling, nedtryckt i en svag startbil, kastas man ut i en helt fri och öppen spelvärld som främst designats för onlinebruk. Det gäller att snabbt börja vinna tävlingar, för att på så sätt uppgradera statusen på sitt körkort, vinna fler bilar, och stiga i graderna.

Utmaningen i Burnout Paradise ligger därmed inte längre bara i att nyttja nitrofunktionen på ett smart sätt, (som faktiskt varit fallet med alla de tidigare Burnout-spelen) utan väldigt mycket i att lära sig hela stadsdelar utantill. Paradise City är ingen gigantisk spelvärld som Oahu var i Test Drive Unlimited, men samtidigt stor nog för att man lätt ska tappa bort sig.

Burnout Paradise gör egentligen ingenting som inte någon annan utvecklare eller något annat spel, gjort förut. Däremot gör de flera saker helt fantastiskt väl, och blandningen

**TIPS**  
**SPELA ÄVEN**  
Forza Motorsport 2 **8/10**  
XBOX 360  
Microsofts uppföljare är ett härligt spel propat med superb innehåll.



**FAKTA**  
**REKORDDAGAR**  
Det roligaste med Burnout Paradise när man väl kopplat upp sig på nätet, är att sätta en massa olika rekord och slå redan satta rekord. Exempel på dessa är den snyggaste parkeringen i Paradise City, det längsta hoppet, den fetaste kraschen och den snabbaste tiden runt ett specifikt kvarter. Det finns också rekordtider för varje dag, som måste knäckas varje dag om man vill vara värst i stan. Dagens fetaste sladd är Petters absoluta favorit...



**HANDBROMS** För första gången i Burnout-seriens historia är bilarna nu utrustade med handbroms, en välkommen nyhet.

mellan de gamla spelen i serien med konceptet från Ataris banbrytande Test Drive Unlimited gör detta till en trygg och säker vinnare. Racingen är hysteriskt fartfylld, varierad, utmanande och fri. Paradise City är en suveränt snygg och inbjudande spelvärld, som utformats på ett omsorgsfullt och snudd på perfekt sätt för den typen av onlineracing som kommer att utövas på gatorna.

Bilfysiken är grym, musiken likaså, och onlinestödet så genomarbetat och smidigt att det ibland nästan känns larvigt. Det enda egentliga minuset jag kan komma att tänka på

är det faktum att man under de första speltimmarna ofta känner sig vilsen och lätt upplever problem med att lokalisera viktiga strategiska punkter i Paradise City. I övrigt är detta ett superbt racingspel.

**Petter Hegevall**

**BETYG 9/10**

Grafik **9/10** Ljud **8/10** Spelbarhet **9/10** Hållbarhet **9/10**  
**UNDERBAR RACING**

Underbar spelvärld, fantastisk onlinestöd, grym bilfysik  
Svårbegriplig början, ett par trista bilar

# BEAUTIFUL KATAMARI

Sophie kan konsten att laga hål med klumpar av stål i Prinsen av kosmos senaste äventyr

Plattform **XBOX 360** Utvecklare **NAMCO BANDAI** Utgivare **NAMCO BANDAI** Premiär **15 FEBRUARI** Antal spelare **1-4** Testad Version **XBOX 360 (PAL)** Rek. Ålder **3**

**B**ra spel behöver inte innehålla våld, snygga brudar eller feta vapen för att bli bra. Inte heller behövs bra grafik eller sammanhängande dialog för att ett spel ska klassas som bra. Sjukt, inte sant?

Men precis så är det om man analyserar Katamari Damacy-spelens storhet. Spelen har aldrig varit snygga, innehållit något som skulle leda till en åldersgräns över sju år eller varit riktigt... riktigt. Katamari Damacy-spelen har överlevt på två saker enbart; en unik spelidé och ren och skär galenskap.

I Beautiful Katamari har pappa kungen spelat tennis. Kungen är dock inte så bra som han tror, då hans slarviga serve åstadkom ett gigantiskt svart hål som sög upp det mesta runt omkring jorden. Som den lille prinsen ska du rulla din boll och ställa allt tillrätta, precis som vanligt. Det sker genom att du rullar flertalet klistriga klumpar och återställer universum som resulterat.

Tidigare har uppföljarna inte bjudit på så mycket variation. Beautiful Katamari försöker desperat förnya sig, men jag köper inte det tappra försöket. För att åstadkomma förändring i den mån det är möjligt, har Namco Bandai lagt in mer specifika rulluppdrag. Du ska med andra ord rulla upp specifika saker



FAKTA

## PAPPA-KUNGEN!

Producenten Jun Morikawa har sagt att vi kan vänta oss ett Katamari Damacy-spel till Playstation 3 och Wii inom en snar framtid. Den stora nyheten är att nästa spel i serien kommer att ha kungen av Kosmos som huvudperson, istället för den lille gröne prinsen.

istället för att koncentrera dig på att få klumpen till en viss storlek. Rulla upp bara japanska saker, dyra saker, kalla saker, växtlighet... listan kan göras lång.

Visst är det trevligt att utföra några specifika rullningsuppdrag, men jag tycker att det blir för mycket av det i Beautiful Katamari. Problemet är att man helt enkelt måste planera hur man ska rulla! De tidigare spelen har varit mer lättsamma, för det har bara varit att köra på utan att fundera alldeles för mycket.

Istället för att bara nöta i kampanjläget kan du koppla av genom att spela mot eller med andra. Denna funktion är dock roligast över Xbox Live, där fyra spelare kan samlas och kämpa mot varandra för att få den största

klumpen. Även om Beautiful Katamari är ett genuint feel good-spel, är det dock inte lika bra som Katamari Damacy eller We Love Katamari. Spelet är för kort, och stundtals repetitivt. Att kameran inte är helt klockren är också ett minus. Om man kan komma över de irritationsmomenten, är detta ett definitivt måste för alla som gillar familjen av Kosmos.

**\_Sophie Warnie de Humelghem**

**BETYG 7/10**

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

ROLIGT MEN KORT

Underbar musik, rolig onlinestatistik, beroendeframkallande  
Repetitivt, dålig kamera, mycket kort



**MJÖLKA PENGAR** Även om Beautiful Katamari är det första spelet i spelserien där det finns nedladdningsbart material att hämta hem, är innehållet inte gratis. Att en av achievementstenen inte kan läsas upp utan en av de fyra nedladdningarna är ganska dåligt stil... För att inte säga uruselt!



**BARA XBOX** Beautiful Katamari var tänkt att släppas till både Playstation 3 och Xbox 360. Av någon anledning lades dock utvecklingen av Playstation 3-versionen ned.

Genre **RACING**



**BONUSDÖD** För att öka vinstchansen kan man använda bonusföremål som bananföer eller banankaslar. Tyvärr är dessa oftast rejält usla och påverkar inte utgången av tävlingarna alls.

# DONKEY KONG JET RACE

Mäki är uttråkad efter en stund med Nintendos apa

Plattform **WII** Utvecklare **PAON** Utgivare **NINTENDO** Premiär **UTE NU** Antal spelare **1-4** Testad Version **NTSC** Rek. Ålder **3**

**S**higeru Miyamotos hårige primat är tillbaka i ett racingspel avsett för Gamecube och dess bongotrummor, konverterat till Wii där bongotrummorna ersatts av en fjärrkontroll och en nunchuck. Låter rätt hopplöst, inte sant? Det är det också.

Problemet med Donkey Kong Jet Race är grundläggande. Det här är den billigaste möjliga Mario Kart-kopian där man av oklar anledning försett Donkey Kong och hans ganska trista gäng med rakettrummor (!) på fötterna. Donkey Kong Jet Race blir aldrig mer finessrikt än att du som spelare ska skaka fjärrkontrollen och nunchucken i lagom tempo. För de yngsta barnens skull finns en spärr som

gör att man inte kan åka mycket mer än i snigeltempo och spontant trodde jag nästan det var något fel på spelet när jag tuffade runt i promenadtempo med raketbongos på fötterna. Trots det låga spelmässiga tempot är det näst intill omöjligt att få någon riktig kontroll över vad som händer. Skakandet är också fantastiskt oprecist.

**\_Jonas Mäki**

**BETYG 4/10**

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

DJURMISSHANDEL

Många spellägen, många banor  
Hemsk musik, dålig spelkontroll, ful grafik, trist bandesign

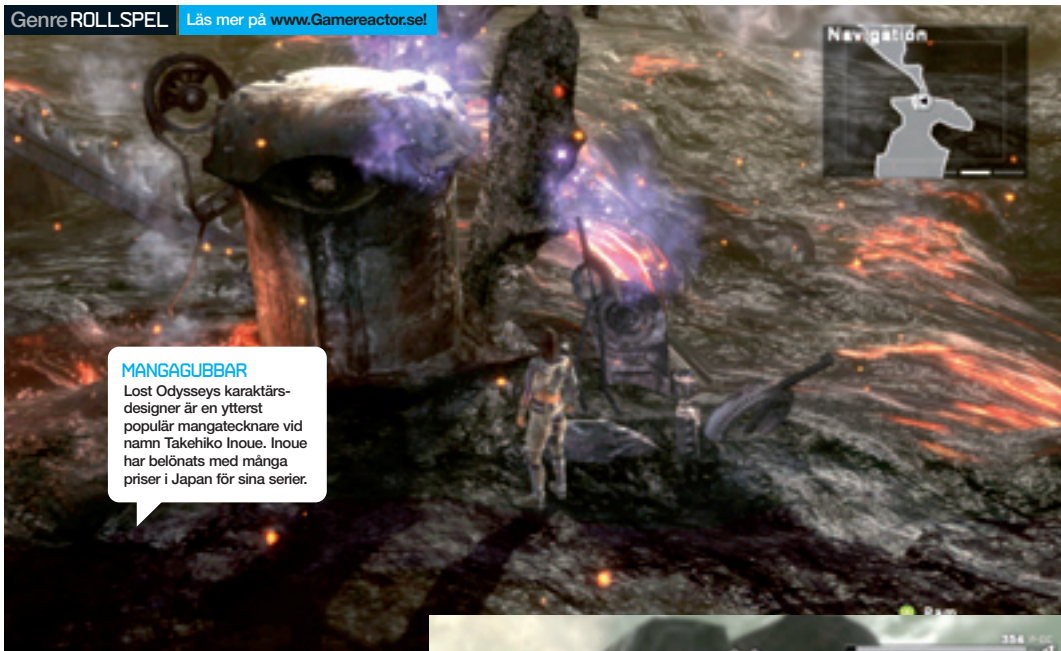


# LOST ODYSSEY

Sophie har fördjupat sig i ett tusen år långt livsöde, men är inte imponerad

Plattform **XBOX 360** Utvecklare **MISTWALKER** Utgivare **MICROSOFT** Premiär **29 FEBRUARI** Antal spelare **1** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **6**

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



**MANGAGUBBAR**  
Lost Odysseys karaktärsdesigner är en ytterst populär mangatecknare vid namn Takehiko Inoue. Inoue har belönats med många priser i Japan för sina serier.

**D**å var det dags för Lost Odyssey, Mistwalkers andra utlovade rollspel till Xbox 360, att göra entré. Spelet har på förhand dubbats som ett vuxet och melankoliskt spel som ämnar få spelaren att gråta tack vare sin intrikata handling. Visst gråter man, fast inte av rätt anledningar.

Lost Odyssey förtäljer historien om Kaim, en man som har levt i tusen år. Under dessa tusen år har han fått göra minst lika många avsked, för alla han kommit nära dör ifrån honom på ett eller annat sätt. Minnena av dessa personer har dock fallit bort, och Kaim kan inte längre komma ihåg någon i en större utsträckning.

Felen med Lost Odyssey är små men många, och den största bristen finns i handlingen trots det intressanta konceptet. Storyn är, grundmaterialet till trots, ganska förutsägbar och förs fram med hjälp av många välregisserade mellansekvenser. Trots att spelet skulle kunna bli hur djupt som helst har Mistwalker skapat en platt och stundtals fjantig historia.

För att idka lite skadereglering har utvecklarna valt att slänga in korta audio-noveller i Lost Odyssey. Dessa noveller är egentligen minnen som man kan hjälpa Kaim att återfå genom att se, göra eller vara med om speciella händelser under spelets gång. Dessa noveller, dubbade Thousand Years of Dreams, är välskrivna och intressanta och ger ett större djup till Kaim som karaktär, men de har inget som helst med handlingen i Lost Odyssey att göra. Det är lite trist, för ljudnovellerna är mer intressanta än själva spelets handling.

Grafiskt sett når Lost Odyssey bara upp till godkänd nivå, trots att utvecklarna har använt, eller försökt att använda, sig av Unreal 3-motorn. Karaktärsdesignen är fräsch och likaså mellansekvenserna, men det grafiska



**RING OF DEATH** Slagsmålsystemet i Lost Odyssey är turbaserat, men är inte helt utan finesser. Under spelets gång kan du hitta ringar som ger dig fördelar i strid.



**FAKTA**  
**MISTWALKER**  
Mistwalker är den japanska superstudion som skapades 2004 med massiv finansiering av Microsoft. Microsoft ville knyta tunga japanska namn till sig för att öka den ganska obehäftiga försäljningen av Xbox 360 i Japan. Mistwalker grundades av Final Fantasy-skaparen Hiro-nobu Sakaguchi, och med på skutan finns även skaparen för PlayOnline, Kensuke Tanaka.

**TIPS**

**SPELA ISTÄLLET**  
Blue Dragon **8/10**  
XBOX 360  
Mistwalkers debutspel är en charmig historia med ett roligt stridssystem...

kommer inte till sin rätt på grund av Lost Odysseys laddningstider. Laddningstiderna är många, och dyker upp mellan, under och innan olika områden, mellansekvenser och strider. Lost Odysseys starkaste kort är istället ljudet. De engelska röstskådespelarna är fantastiskt bra och är att föredra framför de japanska. Även musiken i Lost Odyssey är hur bra som helst, och legenden Uematsu visar att han inte har tappat stinget.

Lost Odyssey är inget totalt misslyckande men jag känner mig besviken. Om de hade tänkt om och bakat ihop spelhandling med ljudnovellerna i Thousand Years of Dreams på ett smart sätt, hade Lost Odyssey kunnat leverera med råge. Nu blir detta ett ganska mediokert rollspel trots sina många speltimmar, som jag enbart spelar i väntan på något bättre.

**Sophie Warnie de Humelghem**

**BETYG 6/10**

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

**MEDIOKERT ROLLSPEL**

- Underbart ljud, bra karaktärsdesign, ambitiösa strider
- Långa laddningstider, förutsägbar handling, platt grafik

# MX VS ATV: UNTAMED

Jesper har brutit sin virtuella nacke tusen gånger...

Plattform **PS2/PS3/XBOX 360** Utvecklare **RAINBOW STUDIOS** Utgivare **THQ** Premiär **7 MARS** Antal spelare **1-12** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **3**

Genre **RACING**



**TRICKGALEN** När man har fått lite luft under hojen kan man välja om man ska slänga ut ett par armar eller ben i luften och göra ett svulstigt trick på sin motorcykel, det finns även en tävlingsform dedikerad åt just stunts.

**A**tt dra på sig ett skinnställe, ge sig ut i vildmarken, karva djupa färör i den och samtidigt bli nedsprutad med löjljiga mängder lera är inget som en helt vanlig människa med vettet i behåll frivilligt utsätter sig för. Man måste vara en gnutta galen.

För att vi inte ska behöva inhandla dyra fordon för att sedan bryta vartenda ben i kroppen har Rainbow Studios gett oss MX vs ATV: Untamed. Här handlar det om att bli kung av terrängen i flera olika racing-discipliner. Allt från minimoto, motocross, enduro och fyrhjuliga motorcyklar, till bunnys, pickuper och till och med monster trucks. Det ingår ett mastigt läge där man deltar i turneringar inom samtliga racing-sorter och på väg mot ära och berömmelse tjänar man pengar för att uppgradera sitt fordon eller köpa ett nytt.

Det har inte hänt speciellt mycket med motocross-spelen sedan Motocross Madness (1998). Under tio år har utvecklingen nästan stått still. Vi får spruta lera på varandra i inomhusarenor, i stora och helt öppna landskap samt navigera till målet via en något snitslad bana som ändå erbjuder viss frihet att välja egna tillvägagångssätt. Motorcyklarna bjuder på bra körkänsla och fysiken gör oftast det den ska, vilket är mer än man kan säga om bilarna.

MX vs ATV: Untamed är i övrigt ett bra spel som bjuder på varierad terränggracing för den som är allergisk mot verklig lera och brutna nackar.

**Jesper Karlsson**

**BETYG 7/10**

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

**MERA LERA**

- Massor av fordon, flera tävlingsstyper, många banor
- Tråkiga bilar, dåligt ljud

# BATTALION WARS 2

Kuju vet inte riktigt vilket ben de ska stå på...

Plattform **Wii** Utvecklare **KUJU** Utgivare **NINTENDO** Premiär **UTE** NU Antal spelare 1-2  
Testad Version **NTSC** Rek. Ålder 12

**A**tt blanda två så fundamentalt olika genrer som action och strategi är inte det lättaste, och tyvärr lyckas inte heller Kuju riktigt med *Battalion Wars 2*. Därmed absolut inte sagt att det är ett dåligt spel. Inte alls.

Grundtanken i *Battalion Wars 2* är att du tar befäl över en armé som du sedan genom listig ordregivning ska leda till framgång. Men för att bättra på oddsden i varje givet slag kan du när som helst med bara ett knapptryck hoppa rakt in i striden och själv vara med och skjuta dig fram till en vinst som vilket actionspel som helst.

Och visst, spelkontrollen är riktigt bra och det går lika smidigt att domptera omkring stora slagskepp som det går att springa bland en massa infanterister i bästa Rambo-anda och meja ned allt som rör sig. Problemet är bara att de båda elementen har så lite med varandra att göra. Allt annat liksom avstannar runt omkring dig när du strider så dina listiga strategiska drag i grunden saknar betydelse. På samma sätt undrar jag ofta

varför mina trupper inte klarar av ett någonting själv utan behöver min hjälp för allting.

Kuju har helt enkelt inte lyckats blanda de båda elementen särskilt väl och tempot i spelet tar stryk. Något som känns otroligt synd med tanke på hur genomarbetat *Battalion Wars 2* är i övrigt med bra spelkontroll, charmig grafik och träffsäker satir där rådande världsordning får sig en riktig känga. Det här spelet är helt klart bättre än föregångaren, men tills nästa gång vill jag att Kuju och Nintendo löper linan fullt ut och bestämmer sig för om de vill göra ett humoristiskt krigsspel eller en Wii-version av *Advance Wars*.

\_Jonas Mäki

**BETYG 6/10**

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

**GANSKA CHARMIGT**

- Bra spelkontroll, charmigt, onlinestöd, varierat
- Något oengagerande, för enkelt, saknar co-op



**ONLINESTÖD** *Battalion Wars 2* går att spela online, både mot och med folk. Det blir dock opersonligt utan headset och det saknas tyvärr möjlighet till co-op på delad skärm.

## MANHUNT 2

Supersömnig våldsromantik

Plattform **PS2/Wii** Utvecklare **ROCKSTAR**  
Utgivare **TAKE 2** Premiär **UTE** NU Antal spelare 1  
Testad Version **PS2 (PAL)** Rek. Ålder 16



**BLOODSMÅH** Stealth-biten i *Manhunt 2* kräver skicklighet och är okej, men skjutandet är en riktig sorglig historia...

**J**ag hade förväntat mig mer. Mer blod, mer våld, mer o censurerade avrättningar. För med tanke på all den enkla uppmärksamhet som Rockstars tvåa fått tack vare det våldsamma innehållet, borde *Manhunt 2* vara betydligt räre än sin föregångare. Men det är det inte.

Istället är det sämre rent spelmässigt. Lite slappare, lite mer meningslöst och framförallt även fulare rent grafiskt (det medvetna bruset stinker.... Storyn känns planlös, karaktärsdesignen förutsägbart sömning och stealth-mekaniken luktar 2002.

\_Petter Hegevall

**BETYG 4/10**

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

**TRIST SLAHT**

- Godkänd atmosfär, en del bra idéer
- Planlöst, ful grafik, enförigt, avser att enbart uppröra

## ZACK & WIKI: QUEST FOR BARBAROS' TREASURE

Elfving har tvingats damma av hjärnan för att lösa Zacks tankeövningar...

Plattform **Wii** Utvecklare **CAPCOM** Utgivare **CAPCOM** Premiär **UTE** NU Antal spelare 1 Testad Version **PAL** Rek. Ålder 7



**Z**ack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure är ett hopkok av de hjärngymnastiska bitarna från äventyrsklassiker som *Monkey Island* och *Zelda*-spelen. *Capcom* har mer eller mindre struntat i monsterfajter, röstkådespel och story för att i stället lägga allt krut på omgivningsbaserade tankenötter. Resultatet är en fräsch, renodlad pusselhöjdare.

Speglar ska vridas, spakar ska dras och fladdermöss ska förvandlas till paraplyer. Det börjar enkelt, men efter ett tag kommer värstingbanorna som kräver stort engagemang av dig som spelar. Pusslen är aldrig så lätta som

### ! FAKTA

#### PUSSELHUVUDI!

Varje gång du gör något rätt i *Zack & Wikis* pussel belönas du med poäng och beröm som "smart!" eller "genius!". Poängmängden varierar beroende på om du kommer på rätt lösning direkt eller om du bara har provat dig fram. Att sätta en perfekt runda och maxa sin "HirameQ", en påhittad pusselintelligenskvot, ger *Zack & Wiki* ett grymt bra omspelningsvärde.

man tror och precis när skattkistan är inom räckhåll smiskar en förbisedd detalj dig i ansiktet och du får kavla upp ärmarna igen.

Zack är peka-och-klicka-styr så någon nunchuk behövs inte. Wii-fjärren utnyttjas dessutom på andra, mycket innovativa sätt och vare sig du sågar i en isstaty eller fyller en hjälm med vatten är momenten alltid roliga och aldrig tillgjorda.

Förebred dig dock på halvdryg trial-and-error. Du kan visserligen alltid rådfråga ett orakel om du kör fast, men hon jobbar inte gratis så ledrådar och återupplivningar är begränsade. Regelrätta checkpoints i stället för dyrköpta revivals hade verkligen varit att föredra.

Med det sagt är *Zack & Wiki* en fantastisk ny franchise som vi förhoppningsvis får se mer av. När alltför många nutida spel håller oss i handen, bjuder *Capcom* på en utmaning. Med all charm, djup och nytänkande är *Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure* ett av de bästa spelen till Nintendo Wii.

\_Jonas Elfving

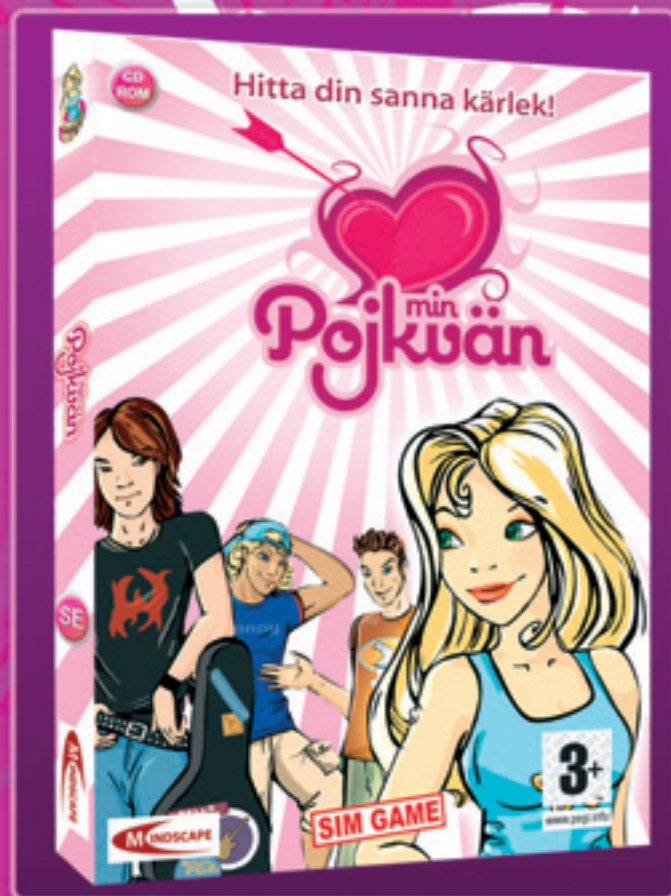
**BETYG 8/10**

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

**SUPERCHARMIGT**

- Underbart designade pussel, charmig design
- Inga checkpoints, menlös story

# Lärorikt och underhållande



## Alla talar svenska!

## BANJO-KAZOOIE

Rare lånade och stal från Super Mario 64...

Plattform **NINTENDO 64** Utvecklare **RARE** Utgivare **NINTENDO** Släpptes **1998**

**F**ör ganska precis tio år sedan var det hetaste i spelväg en lurvig dumsnäll mumlade björn i för korta byxor samt en synnerligen ohövlig fågel.

Radarparet Banjo-Kazooies äventyr var mer än lovligt inspirerat av Super Mario 64, men sämre förebilder än så kan man ju ha. Rare lyckades göra ett både humoristiskt, smart och ursnyggt plattformsäventyr där man skulle rädda Banjos söta syrra Tooty från den hemska häxan Gruntilda Winkybunion som ville stjäla hennes skönhet. Banjo-Kazooie var

ursprungligen tänkt att släppas till Super Nintendo under namnet Dream Men flyttades senare över till Nintendo 64.

Jakten på Gruntilda tog sin början vid Spiralbergen där man fick chansen att springa omkring med Banjo och lära sig spelkontrollen ordentligt. För den tröge björnen hade en del tricks för sig som särskilde honom från mängden. Dit hör kanske framför allt den flyghjälp han kunde få av fripassageraren Kazooie. Han hängde nämligen konstant över Banjos axlar och pysslade mest med otäcka förolämpningar, men kunde genom några



**FRUKTHLUMPAR** Idag ser Banjo-Kazooie ut att vara modellerat enbart i frukt, men då, 1998 var det snudd på läskigt snyggt och fick bland annat chefredaktör Hegevall att jubla "Milda makaroner så ljuvligt!"

vingslag ge Banjo bättre hoppräckvidd.

Något som skulle komma väl till pass i Banjo-Kazooies knäppa värld där man

undersuccé hos både kritiker och spelköpare och två år senare släpptes uppföljaren Banjo-Tooie. Det kom även

## Banjo-Kazooie blev en dundersuccé hos både kritiker och spelköpare och två år senare släpptes uppföljaren Banjo-Tooie

verkligen fick gnugga geniknölarna för att komma på hur man skulle nå diverse olika plattformar. Banorna var nämligen genialt designade med små bonusföremål gömda ganska precis överallt. Vare sig man samlade gyllene pusselbitar, noter, röda fjädrar eller letade blå ägg såg man dem retsamt lite varstans på banorna. Banjo-Kazooie blev en

två Gameboy Advance-spel kallade Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge samt Banjo-Pilot. Senare i år är det dock dags för Banjo-Kazooies verkliga comeback i Banjo-Kazooie till Xbox 360, där Rare utlovar ett kärt återseende av den mumlande björnen och tidernas uppnosigaste fågelskrälle.

**\_Jonas Mäki**



### BANJO XBOX 360

Rare har utannonserat en uppföljare till Banjo-Tooie, exklusivt till Xbox 360. Hittills har vi ännu inte sett en enda bild från spelet, men vi vet att det kommer att komma.

**FÖRE SIN TID** En cool fitness i Banjo-Kazooie var möjligheten att förvandla sig till allt från krokodil till pumpa och ett bi för att klara av varje given situation. Det hela påminde lite om Rares Kameo: Elements of Power som släpptes sju år senare till Xbox 360, eller om Super Mario Galaxy där Mario också kan anta andra skepnader för att passera vissa hinder.

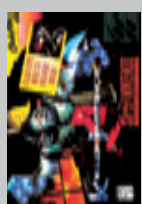
## FYRA RARE-KLASSIKER

Mäki radar upp fyra favoritspel från Rare



### COBRA TRIANGLE 1989

Sjömonster, enorma bläckfiskar och livsfarliga vattenfall utgjorde grundstommen i Cobra Triangle. Ett spel där man förfogade över en stridsutrustad racerbåt och hade som mål att rensa 25 banor från monster. Nästan lika skoj som Pro-Am.



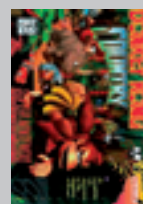
### KILLER INSTINCT 1995

Under en period när fightingspel var hetaste genren av alla släppte Rare sitt eget tillskott; Killer Instinct. Ett med dåtidens mått ohyggligt snyggt spel som hade långa combos som främsta dragplåster samt en hel del blodiga effekter.



### KAMEO 2005

Rares första riktigt bra spel sedan deras skilsmässa med Nintendo var Kameo: Elements of Power. Den charmerande alvtösen Kameo kunde likt Banjo förvandla sig till olika varelser som gav henne förmågor för att klara av alla finurliga banor.



### DONKEY KONG COUNTRY 1994

Efter att ha varit borta från spelvärlden i tio år gjorde Donkey Kong storslagen comeback 1994. Rares Donkey Kong Country var både ett strålande plattformsspel, men var även en grafisk mistolpe som överglänste allt.

# 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

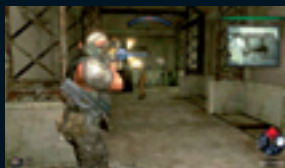
### Månadens mest älskade...

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



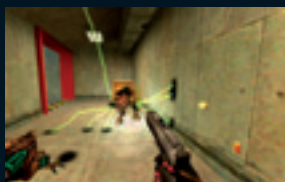
#### DEVIL MAY CRY 4 PLAYSTATION 3/XBOX 360

Att Capcoms efterlängta fyra skulle vara så bra som det visade sig vara, trodde faktiskt ingen av oss. Inte någon. Högexplosiv, vacker action, superb design och härlig svårighetsgrad bäddar för ett sjuhelvetes äventyr tillsammans med nye hjälten Nero.



#### ARMY OF TWO PLAYSTATION 3/XBOX 360

Två coola karlar i skäggstubb, påpåsade med den dyraste kevlar som går att uppbringa, och utrustade med en vapenarsenal som får självaste John Rambo att bli grön av avundsjuke. Kan det bli bättre? Inte mycket. Vi älskar Army of Two denna månad, och har spelat det tillsammans i massor.



#### HALF-LIFE PC

Efter att många av oss spenderat julen tillsammans med Gordon Freeman och The Orange Box blev såväl Petter som Jesper sugna på att återbesöka Black Mesa, och gjorde det under en hel vecka. Båda tjoade, tjimmade, ropade och jublade åt hur grymt bra det nu tio år gamla Half-Life fortfarande är. Inte minst multiplayer-delen där Petter sköt av Jespers frisyr hela tiden, i tre dar i sträck.



#### BURNOUT PARADISE PLAYSTATION 3/XBOX 360

Att ta sin halvt sönderknyckade dunderkärra, koppla upp sig på nätet och besöka ett Paradise City smockyllit med tävlingsugna spelare, är en upplevelse som slår det mesta i racingväg. Faktiskt. Burnout Paradise är smart upplagt, snyggt så det förslår och hysteriskt beroendeframkallande. Därför har de flesta av oss också spenderat timmar varje dag, i paradiset.



## SVERIGE TOPP 20

- 1:a** GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK  
Format PS2 Gamereactors betyg 7/10
- 2:a** WORLD OF WARCRAFT  
Format PC Gamereactors betyg 9/10
- 3:a** GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK  
Format XBOX 360 Gamereactors betyg 7/10
- 4:a** GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK  
Format PS3 Gamereactors betyg 7/10
- 5:a** GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK  
Format Wii Gamereactors betyg 7/10
- 6:a** WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE  
Format PC Gamereactors betyg 9/10
- 7:a** COUNTER-STRIKE 1: ANTHOLOGY  
Format PC Gamereactors betyg 8/10
- 8:a** CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE  
Format PC Gamereactors betyg 9/10
- 9:a** SINGSTAR SVENSKA SCHLAGER HITS  
Format PS2 Gamereactors betyg 7/10
- 10:a** COUNTER-STRIKE SOURCE  
Format PC Gamereactors betyg 8/10
- 11:a** CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE  
Format XBOX 360 Gamereactors betyg 9/10
- 12:a** CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE  
Format PS3 Gamereactors betyg 9/10
- 13:e** ASSASSIN'S CREED  
Format XBOX 360 Gamereactors betyg 9/10
- 14:e** UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE  
Format PS3 Gamereactors betyg 9/10
- 15:e** ASSASSIN'S CREED  
Format PS3 Gamereactors betyg 9/10
- 16:e** WII PLAY  
Format Wii Gamereactors betyg 6/10
- 17:e** BATTLEFIELD 2  
Format PC Gamereactors betyg 9/10
- 18:e** WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS  
Format PC Gamereactors betyg 9/10
- 19:e** HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX  
Format PC Gamereactors betyg 10/10
- 20:e** WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE  
Format PC Gamereactors betyg 9/10

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

## JAPAN TOPP 10

- 1 MARIO PARTY DS DS
- 2 WII FIT Wii
- 3 FINAL FANTASY IV DS
- 4 WII SPORTS Wii
- 5 DRAGON QUEST IV DS
- 6 SUPER MARIO GALAXY Wii
- 7 PROFESSOR LAYTON AND PANDORA'S BOX DS
- 8 MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES Wii
- 9 WII PLAY Wii
- 10 SUPER ROBOT WARS OG GAIDEN PS2

Källa: Media Create

## USA TOPP 10

- 1 CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE XBOX 360
- 2 SUPER MARIO GALAXY Wii
- 3 GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK PS2
- 4 WII PLAY Wii
- 5 ASSASSIN'S CREED XBOX 360
- 6 HALO 3 XBOX 360
- 7 MORE BRAIN TRAINING DS
- 8 MADDEN NFL 08 PS2
- 9 GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK XBOX 360
- 10 MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES Wii

Källa: NPD Funworld (OBS! Endast konsolspel)



## ENGLAND TOPP 10

- 1 MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES Wii
- 2 CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE XBOX 360
- 3 SUPER MARIO GALAXY Wii
- 4 BRAIN TRAINING DS
- 5 MORE BRAIN TRAINING DS
- 6 CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE PS3
- 7 NEW SUPER MARIO BROS. DS
- 8 ASSASSIN'S CREED XBOX 360
- 9 ASSASSIN'S CREED PS3
- 10 MARIO PARTY 8 Wii

Källa: Charttrack



# TÄVLING

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



VINN EN SPECIALUTGÅVA!

# DEVIL MAY CRY 4

Ta chansen, vinn en exklusiv samlarutgåva till Playstation 3, samt Resident Evil: Extinction på Blu-ray!

## Fyll i rätt svar nedan



Vad heter hjälten i Devil May Cry 4?

- Dante  Nero  Danne

Vad betyder det engelska ordet "Devil"?

- Dansa  Tandläkare  Djävul

Vilken studio har gjort Resident Evil-spelen?

- Capcom  Konami  Namco

## Motivering:

Skriv med max 15 ord varför du ska vinna detta supersmaskiga pris:

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

## 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: .....

## 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!

## RIVSTART 08

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

**J**ulen är över. Denna hemska högtid fylld till bredden av mjuka klappar som man inte vill ha, otäck inälvsmat och samma gamla tomte. Ingen av oss fick det vi egentligen önskade oss, så istället passade vi på att köpa ett nytt ljudsystem samt en ny 1080p-projektor till vårt spelrum. Efter ett par härliga semesterveckor är vi nu tillbaka på redaktionen och har idag påbörjat arbetet med vårt 54:e nummer av Gamereactor.

### 14/1

Arbetet med Gamereactor #54 startade idag. På riktigt. Jonas och Bengt jobbade halva förra veckan också vilket jag (Petter) inte gjorde. Jag grabbade tag i mitt chefsveto och bestämde enväldigt att alla Gamereactors chefredaktörer (det vill säga; bara jag) skulle få ledigt minsann ända fram till den 14:e.

### 15/1

Morgonstund har grus i mun. Klockan är 09.38 och jag är ungefär lika alert som en överkörd sällskapskatt. Dagens första timme har jag spenderat genom att försöka stänga av Mäkis dator med en lång pinne som någon av okänd anledning ställt bredvid mitt skrivbord. Ska tillbaka in i spelrummet nu och mörda fler dumma ödlor i Turok.



Joseph Turok laddar om sitt ganska fjösiga standardgevär i väntan på att fler skräcködlor.

### 16/1

Onsdag. Jag tog sovorgon idag då jag jobbade sent igår. Satt och spelade klart Turok, spelade en del Frontlines: Fuel of War samt gjorde klart Resident Evil-artikeln (äntligen) som vi bjuder på i detta numret. Idag ska jag pyssla med beta-avdelningen samt färsdigställa nedladdat och HD-filmsspaltan här nedan. Sen ska jag micra Jespers frisyra.

### 17/1

Jag är helt slut idag. När jag kom hem efter ett maratonpass på redaktionen hade min stora Red Teal Catfish ätit i sig ett par bepansrade algätare och blodat ned halva akvariet. Städningen där i tog två timmar. Men nu är jag på kontoret igen, Mäki sover i spelsoffan och Sunken spelar Metal Slug 3 (Xbox Live Arcade). Ikväll ska vi ta bilder från Devil May Cry 4, och Jonas får förhoppningsvis klar sin recension innan vi går hem.



Nero smiskar en gigantisk boss i Devil May Cry 4. Den bästa delen i serien enligt mister Mäki.

### 18/1

Äntligen fredag. Har lust att sjunga den där "På fredag blir det kyckling, på lördag är det-fest"-låten från Kronfågel-reklamen men eftersom jag vet att det på sin höjd blir micromat ikväll plus mer jobb, och bara jobb imorgon, så nynnar jag en stund på Vicarious med Tool istället. Det är nämligen Tool-fredag idag.

Och Benke är därmed arg som ett bi. Han gillar bara vemodig britpop och svår isländsk folkmusik.

### 22/1

Jag är sjuk, som en hund. Var hemma igår med feber men är på plats på redaktionen idag, trots att jag inte kan svälja, och ser ut som en blek liten skäggitant. Måste färdigställa beta-testavdelningen samt påbörja nyheterarna och pyssla klart med mina egna recensioner.

### 23/1

Mäki packade väskan tidigt imorse och hoppade på flygbussen ut mot Frösö Flygplats. Han ska till Chicago och som världens första speljournalist kika på en tredje del i en tyvärr rätt bortglömd (man grymt bra) spelserie. Lita på att du kommer att få läsa allt om det hemliga spelet i vårt marsnummer.

### 25/1

Vilka ljuvliga minnen! Jag har pysslat med avdelningen Minnesstund idag, skrivit om gamla 8-bitars-spel från Nintendo samt fotat maskinen. Jag minns så väl första gången jag testade Metroid. Magiskt.



Världens bästa Samus röjer bobbor från start i Nintendos kultklassiska Metroid.

### 25/1 (21.34)

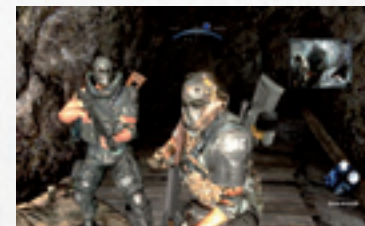
Några av oss jobba kväll i kväll. Och när jag nu snart färdigställt tidningens mittvagn, ska vi spela en efterlängtat Virtua Tennis 3-turnering innan hemgång. Om jag inte vinner måste jag läsa in alla andra i städskrubben innan jag går hem.

### 27/1

Söndag. Jag, Bengt och Love jobbar heldag idag. Benke med nyhetsavdelningen i detta numret, Love med site-recensionerna av Turok och Ghost Squad, och jag med att... snyta mig, typ. Får nästan ingenting gjort med detta flunsa i kroppen. Tyvärr. Mäki kom hem från Chicago tidigare idag, sjuk som ett troll. Känns som att hela redaktionen just nu är en enda stor bacill.

### 28/1

Så var det klart, äntligen. Efter ett antal timmar i telefon med EA har vi säkrat världens första recension av Army of Two. Känns såklart superhäftigt, inte minst eftersom vi älskade spelet redan innan releasen sköts upp där i november. Arga karlar med svartlackerade hockeymasker, som skjuter ilska muslimska terrorister, kan aldrig gå fel. Aldrig.



EA Montreal bjuder på en skitfrån actionstund tillsammans med legoknektarn Rios och Salem...

### 29/1

Full fart. Hela dagen. Jag har spelat

## BLU-RAY & HD DVD

Gamereactors filmtokige chefredaktör betygsätter HD-film...



### THE BIG LEBOWSKI

HD DVD

Bröderna Cohen är världens kanske främsta filmskapar-duo. Efter filmer som Fargo, O Brother, Where Art Thou?, Miller's Crossing, Barton Fink, The Man Who Wasn't There och (såklart) The Big Lebowski har de övertygat i över 20 år. Historien om bowlinggalne The Dude och hans krigstokige vän Walter är och förblir något av det bästa som gjorts, och innehåller

fortfarande en hel jättedrös med underbart skruvade scener. **18/19**

Bilden: Detaljrik, balanserad och bra transfer. Lite väl brusig på sina ställen men ändå riktigt bra. **8/18**

Ljudet: Varierat och välmixat med grymt bra soundtrack. **8/18**



### PIRATES OF THE CARIBBEAN: VID VÄRLDENS ÄNDE

BLU-RAY

Den första av de tre Pirates-filmerna var ytterst medelmåttig. Den andra var dålig och den här tredje installationen är ett enda hemskt hopkok av ruttet manus, hopplost slappa scener och meningslöst skådespeleri. **4/18**

Bilden: Precis som de två tidigare filmerna på Blu-ray är bildkvaliteten på Vid världens ände helt makalöst bra, förmodligen det bästa som går att hitta i HD-väg just nu. **18/19**

Ljudet: Även om Pirates-filmerna är ganska tråkiga, är den tekniska kvaliteten underbart bra. Inklusivt ljudet. **9/18**



### BLADE RUNNER: FINAL CUT

BLU-RAY

Vi har alla sett Blade Runner. Och vi älskar den alla. Urskilningslöst. I ett futuristiskt och sönderexploaterat Los Angeles får Deckard (Harrison Ford) i uppdrag att söka upp och avrätta fyra replikanter som rymt från de utomjordiska kolonierna och tagit sig till Jorden. Det är snyggt, säkert utfört och proppat med läcker tematik. Ett tidlöst mästerverk, helt enkelt. **18/18**

Bilden: Aningen grymig, aningen brusig bild som dock imponerar tack vare den hysteriska svärtan. **7/18**

Ljudet: Här märks det tydligt att ljudspåret är gammalt och mixades för över 20 år sedan. Lite väl platt, helt enkelt. **6/18**

Army of Two med Mäki idag, tagit bilder från det samt testat Dark Sector till Xbox 360. Jag har även formgivit omslaget på tidningen du håller i handen samt recenserat färdigt Frontlines. Klockan är 00.49 och jag jobbar fortfarande, nu måste jag stänga ned här och gå hem. Annars somnar jag förmodligen framför datorn.

## 30/1

Dark Sector och Sega Superstar Tennis anlände idag. Jag och Jonas har snabbtestat dem båda, mitt i deadline-rushen. Intryck från denna testsession kan du läsa på [Gamereactor.se](http://Gamereactor.se). Bengt har varit hos TV8 idag och spelat in ännu ett avsnitt av Metro Teknik, samt pysslat med det sista i nyhetsavdelningen. Vi fick in bilderna på Resistance 2 idag också, i full upplösning, och har satt ihop den nyheten. Ser bra ut, helt klart.



Resistance 2 kommer att innehålla ett co-op-läge där upp till åtta (!) spelare kommer att kunna hjälpas åt.

## 31/1

Sista rycket inför kvällens lämning. Jag har suttit med alla de sista detaljerna i layouten medan Mäki putsat på sin Army of Two-recension samt korrästat nyhetsavdelningen. Benke har även han letat stavfel samt gnällt över hur tråkigt det är att vi aldrig fick med de första bilderna på Red Alert 3 i detta numret. Men när du väl läser detta lär det finnas både bilder och information ute om EA:s extremt efterlängta trea. Om inte annat så läser du allt om spelet i nästa nummer. Nu ska jag skriva klart min ledare och klistra in lite läsarfedback på denna månads brevsida. Vi ses den 10:e mars igen då nästa nummer släpps. Eller på [Gamereactor.se](http://Gamereactor.se)!



## HAPPY FEET

HD DVD

Mumble är en cool pingvin. Han kan inte sjunga, men dansar däremot som en gud. Happy Feet är precis som Shrek- eller Pixars Rataouille en animerad långfilm proppad med barnvänlig familjekomik likväl som slipad slapstickhumor riktat mot en äldre målgrupp. Roligt, välgjort och givetvis en aning tänkvärt. **8/18**

Bilden: Som i princip alla datoranimerade långfilmer i HD bjuder Happy Feet på fantastiskt bra och skarp bild. **9/18**

Ljudet: För dig som har möjlighet att spela Dolby True HD-ljud är detta en helt sjukt häftig upplevelse rent ljudmässigt. **9/18**



ETT PSP-SPEL. Gripshift släpptes tidigare till PSP 2005 och var då både fulare, mindre innehållsrikt och fem gånger så dyrt. Att köpa den uppdaterade, nedladdningsbara versionen till Playstation 3 och Xbox 360 är ett kap.

## GRIPSHIFT

En vild och lyckad mix av Super Monkey Ball och Mario Kart

Plattform **PS3/XBOX 360** Utvecklare **SIDHE INT.** Utvecklare **SIDHE INT.** Antal spelare 1-2 Pris 99,- Text **JONAS MÅKI**

**S**nabba bilar och pussel är inte direkt någon självklar kombination men utvecklarna Sidhe Interactive har lyckats riktigt bra med Gripshift. På banor som tycks hämtade från F-Zero (nedlusade med mängder av hemligheter och dolda vägar likt Super Monkey Ball och en spelkontroll som påminner mycket av Mario Kart) gäller det att både samla stjärnor och köra riktigt snabbt.

Det säger sig självt att det är en utmanande kombination och det är precis där storheten i Gripshift ligger. Gripshift innehåller totalt 120

banor samt 25 multiplayer-banor som var och en tål att köras och utforskas flera gånger. När man spelar Gripshift tillsammans med tre polare i hederliga dödsmatcher, i beväpnade bilar påminner all action stundtals lite om Twisted Metal, något som givetvis är ett gott betyg.

Sammantaget är Gripshift ett både fartfyllt och klurigt spel med enorm hållbarhet. Visst kan man klaga på att det saknas variation och efter någon timme blir väl enformigt, men för de 90 kronor spelet kostar måste Gripshift ändå anses vara ett fynd. **8/18**

SNYGGT Grafiken är både tekniskt och estetiskt tilltalande.



Genre **ACTION**

## PAIN

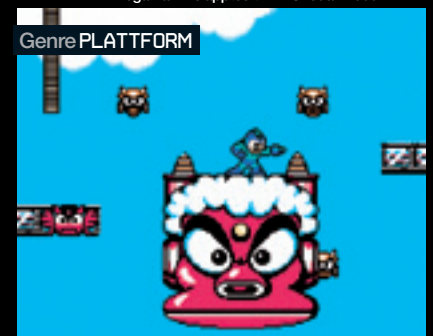
Gillar du att utstå smärta?

Plattform **PS3** Utvecklare **IDOL MINDS** Utgivare **SONY**  
Antal spelare 1-2 Pris 79,- Text **JONAS MÅKI**

**P**recis som namnet Pain antyder kommer du få ont. I rollen som Jarvis gäller det att svinga sig runt i ett stadsområde och göra illa sig själv och andra så mycket det bra går. Och lyckas du kollidera med ett föremål i hög fart, studsas in i en körande bil och få något att falla över det får du till och med combo-poäng.

Pain känns verkligen kul de första gångerna, men blir snabbt för repetitivt eftersom det trots allt bara finns en enda bana att studsas omkring på. Men medan Pain är kul, är det faktiskt riktigt kul och kommer garanterat resultera i flera raa gapskratt. **6/18**

OLD SCHOOL Megaman 2 släpptes till NES redan 1988.



Genre **PLATTFORM**

## MEGAMAN 2

Megaman har aldrig varit bättre

Plattform **WII** Utvecklare **CAPCOM** Utgivare **CAPCOM**  
Antal spelare 1 Pris 59,- Text **JONAS MÅKI**

**D**är många NES-spel idag känns hopp-löst föräldrade, dock inte Megaman 2. Banorna är sinnrika och varierade och som vanligt gäller det att med stor omsorg välja rätt vapen för att kunna sänka spelets bossar. Quickmans bana är fortfarande den bästa i Megamans historia och för den som gillar NES-musik är Megaman 2 ett underverk.

Det här spelet är synnerligen köpvärt och den verkliga anledningen till att den lille blåa roboten en gång blev en av spelvärldens största hjältar. **9/18**



MÅNADENS BÄSTA

## Välsmakande

En lysande film från Pixar som djupdyker i restaurangbranschen

### Råttatouille

Genre **KOMEDI**  
Premiär 29 FEBRUARI  
Text ANNA EHLUND

Att Pixar lämnat såväl Dreamworks som Disney milslångt bakom sig i animeringsfältslaget stod förvisso klart redan någon gång i intervallen mellan Toy Story och Hitta Nemo. Men det är alltid trevligt med saker som befäster faktum. Och det är alltid trevligt med storartad film. Pixars senaste rättanrättning bjuder tacksamt nog på bägge företeelserna. Efter utflykter bland superhjältar och bilar har man valt att återvända till sina rötter; mindre varelser sedda från ett underifrånperspektiv.

Den här gången landade valet alltså på råttor där vi får följa Remy som lever ett vanligt liv på franska landsbygden tillsammans med sina gnag-

arsläktingar. Fast helt vanlig är han förstås inte, hans brinnande gourmetintresse och känsla för smakkompositioner får honom att drömma om ett liv i gastronomins högborg; Paris lyxrestauranger. Fast det där med råttor i köket visar sig vara ett precis så känsligt kapitel som man hade kunnat ana. Som tur är har Remy den odugliga men godhjärtade alltiallon Linguini att sprattelgubbe-använda sig av för att förverkliga sina recept när ödet nyck driver honom från kloakerna till en av innerstadens stjärnrestauranger.

Liksom Superhjältarna och Hitta Nemo är Råttatouille ytterligare ett visuellt konstverk av högsta rang; vattenrenseringar som man nästan får lust att luta sig fram och ta på för att känna om man blir blöt på riktigt, skuggor och ljus-

sättningar som skapar en magisk vy över ett trolskt men folkligt Paris och mikroskopiska detaljer i varje bildruta. Men det som jag alltid funnit utmärkande med Pixar, till skillnad från konkurrenterna, är antydning till mer nyanserade manus och karaktärsbeskrivningar. Visst, kontentan i Råttatouille som går ut på att man kan lyckas med allt man företar sig är definitivt kravmärkt å la Disney och inte speciellt subversivt. Men med moraliska fördjupningar och till och med satirinslag i form av den dystre matkritikern Ego är lätt att se som en pik till såväl vuxenvärlden som en hint att folk ska börja betrakta animerad film som något annat än något enbart skapat för barn.

Hur som helst, Råttatouille är årets mest finsmakande familjeupplevelse. **9/10**



### D-War

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

I Korea finns det tydligen en uråldrig legend om en drake som ska återvända från förgångna tider. Inte för att det framgick av filmen direkt men eftersom berättarrösten förtäljde det hela så får man väl tro på det. Eller så var jag bara för upptagen med att räkna hur många plagiat från Transformers, Sagan om ringen, Star Wars och The Host som gick att hitta i en och samma bildruta. Eller så var jag vimmelkantig av fascination över att skådisarna verkar castade från ett forskningscenter där man utför steloperationsexperiment.

Oavsett vilket är sydkoreanska D-War ett sälsamt (och klart pinsamt) spektakel som man inte har förmånen att uppleva ofta under sin filmittarkarriär. Filmens potentiella kultfaktor räcker inte för att överskugga faktumet att det här är en kacklande kalkon utan dess like. Den begränsade budgeten och det obefintliga filmiska kunnandet har gjort att man tvingats koka draksoppa på en spik. Resultatet? En röra som man måste vara utomjordiskt genresvältfödd för att vilja sleva i sig. **2/10**



### Saw 4

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

Det är onekigen lite problematiskt när antagonisten i en filmsvit dör. Fredag den trettonde och Halloween-filmerna har löst det så att mördaren alltid panik-återuppstår. Så sett ur den aspekten får man ge lite cred till Saw där man faktiskt låter Jigsaw, som ju vek hädan senast, förlbi död. Att han sedan lämnat efter sig instruktioner och medhjälpare som fortsätter gäckta FBI behöver knappt nämnas.

Tidigare filmer har varit angenäma upplevelser och har levt på sin förutsägbara oförutsägbarhet när det gäller vändningar. Fyran däremot går vilse i sin egen intrig vilket gör att man blir lika blasé inför handlingen som av allt spekulativt blod som så uppenbart enbart finns där för att bräcka föregångarna. Och utan Amanda och Jigsaws karismatiska närvaro är det upp till ett gäng andra lirare att fylla skorna. Och visst sänder blotta anblicken av forna New Kids on the Block-killen Donnie Wahlberg halkandes runt på ett isblock rysningar längs ryggraden. Men dessvärre av helt fel anledning. **4/10**



### Resident Evil: Extinction

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

Det är lätt att förstå att karaktärerna i Resident Evil: Extinction inte är särskilt glada över sin tillvaro. Förutom sand överallt finns blodtörstiga zombies bakom varje hörn och vetskapen om att större delen av mänskligheten utplånats av det fruktade T-viruset från de tidigare filmerna. Regissör Mulcahy blandar friskt mellan post-apokalypsen från Mad Max och våldet från valfri zombiefilm och får fram ett slutresultat som inte direkt imponerar på vare sig handlings- eller skådespelarfronten, men som ändå underhåller måttligt under drygt 90 minuter. Tacka Milla Jovovich för det. Hennes karaktär Alice har nu på allvar börjat använda sina superkrafter, vilket innebär en hel del splattrig zombiesläkt men också att hennes skapare är synnerligen angelägna om att fånga henne innan hon vålar dem allt för stora problem. Det blir en fartfylld jakt med få lugna partier där Milla visar att hennes karaktär inte bara är den snyggaste actionhjältinnan på flera årtionden, utan också en av de coolaste. **6/10**



### Supersugen

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

Tonårskärlek är inte vackert. Det är snuskigt, svettigt och fyllt av dumma beslut. Precis som den framställs i Supersugen, en film som inte bara levererar på humorfronten utan också målar upp en uppriskande och hyfsat trovärdig bild av hur tonåringar fungerar ibland. Ramhandlingen är i enklaste laget och går i princip ut på att två killar ger sig ut för att försöka skaffa fram sprit till en fest, då dem tror att detta ska underlätta proceduren att bli av med oskulden.

Gräver man lite djupare och ser bortom den bladtonna handlingen och de underhållande replikerna där svordomar och könsord används så frekvent att man knappt tror sina ögon, så finner man dock en varm och hjärtlig film om manlig vänskap och längtan efter att finna kärleken. Skådespelarna med Arrested Development-stjärnan Michael Cenna i en av huvudrollerna storspelar, skämten är många, stämningen ständigt på topp och vore det nu inte för att karaktären McLovin är så tråkig att klockorna stannar hade jag hyllat den blint. **8/10**

# Gör drömmarna verkliga



Alla spel på Svenska!

