

PLAYSTATION 3 | WII | XBOX 360 | PS3 | DS | PS2 | PC

GRATIS  
TIDNING  
Maj 2008  
Nummer 57

# Game review

Nordens största speltidning

## SOUL CALIBUR 4

Vi har gett Yoda storstryk

## PRINCE OF PERSIA

Vi har första bilderna!

## METAL GEAR SOLID 4

Ja, vi har klarat det

+  
**DARK  
SIDERS**  
På besök hos  
utvecklarna

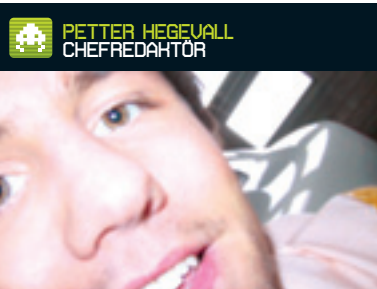
# COMBINATION

Som världens första tidning har vi testat  
det hetaste svenska spelet just nu...

■ **GRAND THEFT AUTO IV** Majestätiskt mästerverk eller platt fall för Rockstars fyra? Vi har satt betyg!



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



## ACTIONFRENESI

Actiongenren är min favoritgenre. Jag älskar action. Furiös, råbarkad dunderdöd, snabba biljakter, vilda eldstrider och hårda slagsmål. Jag älskar digitala vapen, smarta fiender och enorma explosioner. Och den här månaden har jag definitivt fått mitt lystmäte i form av en snudd på överdrivet stor drös med kvalitativa actionspel.

Arbetet med det här numret började med svenskutvecklade Bionic Commando. Vi besökte Grins Stockholmskontor för att som första tidning i världen testspela vad som just nu känns som det hetaste svenska spelet under utveckling, trots tuff konkurrens från Digital Illusions råläckra Mirror's Edge och Starbreeze heta uppföljare till The Chronicles of Riddick. Efter att ha imponerats av Bionic Commando och det tillfredsställande spelsystem som Grin utvecklat bar det av till Paris, där Gamereactor träffade Hideo Kojima och fick chans att spela igenom hela Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots. Ett spel som jag väntat oerhört ivrigt på det senaste året, och verkligen ser fram emot att betygsätta redan i nästa nummer.

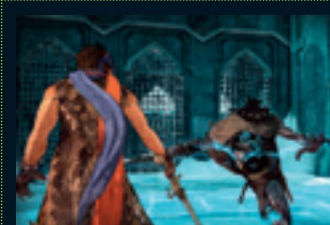
Slutspurtens med det här numret har dock varken präglats av svenska teleskop- armar eller japanska spioner med väl- ansade mustascher, utan istället östeuro- peisk kriminalitet när den är som allra bäst. Grand Theft Auto IV är äntligen här, och det är precis så briljant som vi alla hoppats på. Rockstar har gjort det igen, skapat en värld som jag under den kommande månaden kommer att bosätta mig i. Det tycker jag att du också ska göra.

**Petter**

# INSIDAN

Inuti Gamereactor Magazine #57 (maj)

Vi har spelat igenom hela Metal Gear Solid 4, testat Bionic Commando och betygsatt GTA IV. Det du!



## 06 PRINCE OF PERSIA

Som enda nordisk speltidning bjuder vi på de första smaskiga bilderna från nästa del i Ubisofts Prince of Persia-spelsrie.



## 38 METAL GEAR SOLID 4

Kojimas avslut är ett stilistiskt, coolt och omfattande actionspel som vi förläskat oss i. Love Bolin berättar allt du behöver veta.



## 30 BIONIC COMMANDO

Japp! Som första tidning i världen har vi testspelat svenska Grins kommande storspel, och bjuder nu på sju sidor...



## 24 DARKSIDERS

Monster, riddare, svärd, eld, skägg, bepansrade riddjur och förstörelse. Jesper Karlsson har äntligen hittat sitt drömspell!



## 48 GRAND THEFT AUTO IV

Rockstar övertygar stort med årets mest efterlängta spel. Petter har spenderat 30 timmar med GTA IV.

### BETA-TEST

- 20 Wipeout HD
- 20 They
- 22 Race Driver: Grid
- 23 Lego Indiana Jones
- 26 50 Cent: Blood on the Sand
- 27 Alone in the Dark
- 28 Soul Calibur 4

### RECENSIONER

- 48 Grand Theft Auto IV
- 50 Age of Conan: Hyborian Adventures
- 51 Assassin's Creed PC

### FASTA SEHTIONER

- 04 Brev & Mail
- 09 Notiser
- 11 Rykten
- 13 Minnesstund
- 12 Purfärskt
- 14 Materialism
- 16 Reaktionen
- 52 Köppguide
- 56 Journal
- 56 Blu-ray
- 56 Nedladdat
- 58 Retro
- 60 Topplistor
- 62 DVD



## 58 RETRO: HANG ON

> **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** Gamereactor.se

**PRENUMERATION** Gamereactor.se/prenumerera

**UPPLAGA** 75 000 exemplar

**ANTAL LÄSARE** 97 000 (Orvost 2007)

**PERIODICITET** 10 nr/år (januari och juli uteslutna)

**TRYCK** Stibo Danmark

**DISTRIBUTION** Pan Nordic Logistics

**ANNONSER** Devisor Reklam & Media 08-317600

(leif.persson@gamereactor.se)

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 fyra skilda redaktioner i Sverige, Finland 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. www.gamereactor.se är Sveriges största spelstie. Här finner du varje dag ett tiotal purfärskaspe- lnyheter samt recensioner, exklusiva reportage, intervjuer och givetvis matiga och informativa förhandstester. På Gamereactor.se kan du även driva din egen blogg, skriva egna medlems- recensioner, diskutera spel i vårt forum eller få svar på dina frågor från oss på redaktionen.

> GAMEREACTOR GES UT AV GAMEZ PUBLISHING

### 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 multiplatt- formsspel vi testat till att vi berättar om vi recen- serat NTSC-versionen av ett speciellt spel.

### REKOMMENDERAD ALDERSGRÄNS:

Vid varje recension i Gamereactor informerar vi om spelets rekommenderade åldersgräns enligt PEGI- standard. PEGI är en förkortning av Pan European Game Information. PEGI-klassificeringarna är rekommendationer om produktens innehåll och lämplighet för olika åldersgrupper, och inte hur bra spelet är eller dess tillgänglighet. De fem ålders- gränserna 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.

Utmärkelsen "Älskvärd spel" är för oss på Gamereactor ett sätt att säga till dig att du verkligen måste köpa det här spelet. Den älskvärda stämpeln är något som vi delar ut en gång per nummer.

**VINN TVÅ  
N81 TELEFONER**  
[www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)



**NOKIA**  
Nseries



**n·GAGE**



# NINJA GAIDEN

## STOR TÄVLING

Vinn coola priser på  
Gamereactor.se online

- 5 x Spel
- 5 x Armband
- 5 x Beanie hats

Sista tävlingsdag är 25 maj

THE FINE LINE BETWEEN HONOR AND VENGEANCE  
WILL BE CROSSED BY ONE.

Hayabusa returns in the only true sequel to Ninja Gaiden. Exclusively on the Xbox 360  
3 difficulty levels to master from casual to Master Ninja.

[xbox.com/ng2](http://xbox.com/ng2)

RELEASE 6TH OF JUNE



Microsoft

Team NINJA

Jump in.

XBOX 360 LIVE

Ninja Gaiden® 2 © 2007 Tecmo Co. Ltd. Ninja Gaiden is a registered trademark of Tecmo Co., Ltd. Tecmo is registered trademark of Tecmo Co., Ltd. Team Ninja and the Team Ninja logos are trademarks of Tecmo Co., Ltd. © 2007 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, Xbox LIVE, the Xbox logos, and Windows Live are trademarks of the Microsoft group of companies

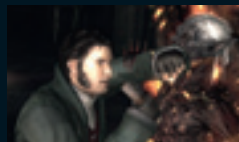
# AMM



## UTANNONSERAT

### Splatterhouse kommer tillbaka

I Namcos Splatterhouse flödade blodet så till den milda grad att det blev det första spelet någonsin med en varnings-text. Nu meddelar Namco att man jobbar på en ny del i serien, 15 år efter det senaste Splatterhouse-spelet.



### Harker är nedlagt

The Collective jobbade på ett spel om Dracula-draparen Jonathan Harker, men då arbetet med Silent Hill: Homecoming tog allt mer tid och man inte hittade någon utgivare för Harker, som skulle ha släppts till PC, Playstation 3 och Xbox 360, lades utvecklingen av spelet ned.

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

**1** Det nya Prince of Persia använder sig av en modifierad version av spelmotorn från Assassin's Creed som anpassats för att bättre passa den visuella stil Ubisoft Montreal valt. Att nya Prince of Persia baserats på en variant på cel-shading-tekniken syns tydligt på bilden nedan, och känns både oväntat och lite märkligt.



BARA I GAMERACTOR

EXKLUSIV!

**2**

Mörkrets gud Ahriman sprider ut en substans kallad "corruption" över landet och ämnet kommer att spridas sig i världen dynamiskt och få områden att förmörkna och förmörkas i olika stor utsträckning. För prinsen innebär detta nya utmaningar varje gång korruptionen växer sig starkare.

# PRINCE OF PERSIA

Super-teamet bakom Assassin's Creed återupptäcker Prince of Persia

Plattform DS/PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare UBISOFT MONTREAL Utgivare UBISOFT Speltyp ACTION/ÄVENTYR Premiär NOVEMBER

**F**ör snart fem år sedan skakade Ubisoft liv i den klassiska spelserien Prince of Persia med det hyllade Sands of Time, som följdes av spelen Warrior Within och The Two Thrones inom loppet av två år. Sedan dess har det varit tyst om prinsen och teamet jobbade med Assassin's Creed, men nu återvänder de till prinsen fast ändå inte. Den gamle prinsen som var med i Sands of Time-trilogin är borta och ersatt av en helt ny snubbe, i en helt ny värld.

Inspirationen till handlingen i det nya Prince of Persia har Ubisoft Montreal hämtat från Tusen och en natt samt den persiska mytologin. Ljusguden Ormazd har

stängt in sin ondskefulle bror, mörkrets gud Ahriman, i Livstrådet, men precis när den blivande prinsen transporteras till detta myternas och legendernas land, förstörs trädet och Ahriman hotar att kasta hela

## Inspirationen till handlingen i det nya Prince of Persia har hämtats från Tusen och en natt

världen i mörker. Prinsens uppgift blir självfallet att stoppa honom.

Den nye prinsen har faktiskt inte hunnit bli prins i det här spelet, istället är han en vandrare äventyrare och Ubisoft har hämtat inspiration från Sinbad från Tusen och en natt, Han Solo och Aragorn när de skapade den nye prinsen. Huruvida detta är

starten på en ny trilogi eller inte återstår att se, men att döma av hur Ubisoft talar om spelet är det troligt att så blir fallet. Den nya grafiska stilen är ett resultat av Ubisofts duktiga koncepttecknarens arbete, och man

vill förläsa så trogna man kunde till de tvådimensionella skisserna. Till skillnad från de tidigare spelen och i likhet med Assassin's Creed kommer det nya Prince of Persia bjuda på en öppen spelvärld där spelaren själv väljer vad han ska göra härnäst.

**\_Bengt Lemne**

**5**

Ett område fiender oc

### Mer Castlevania till DS

Konami jobbar för fullt på ett nytt Castlevania-spel till Nintendo DS kallat Castlevania: Order of Ecclesia. Räkna med att det blir ett klassiskt tvådimensionellt Castlevania i samma stil som Portrait of Ruin även om några detaljer ännu inte är offentliggjorda.



### Cheerleader-spel till Wii

Namco Bandai har utannonserat We Cheer, något så genialt som en cheerleadersimulator till Wii. Jonas Mäki har redan paxat spelet. Det är oklart om spelet kommer levereras med pom-poms att sätta fast på fjärrkontroll och nunchuck.

### Forbiden Siren till PS3

Efter två spel i skräckserien Forbiden Siren till Playstation 2 återvänder teamet till det första spelet för att göra en nyversion till Playstation 3. Siren: New Translation som spelet kallas i Japan ska släppas där innan årets slut.



### Air Combat blir till Hawx

Ubisoft har bytt namn på nästa Tom Clancy-spel från det sterilt tråkiga Air Combat till det ovanligt tontiga Hawx. Båda namnen är bra mycket sämre än det ursprungliga arbetsnamnet Firehawk, men förhoppningsvis blir spelet desto bättre.

3

En av nyheterna i det nya spelet kommer att vara prinsens nyinköpta metallhandske som han kan använda för att klösa, klättra och för att glida nedför väggar (som på bilden).



2

Ubisoft har ännu inte bestämt sig för vad det nya spelet ska heta; Med tanke på tidigare undertitlar som Warrior Within och The Two Thrones hoppas vi att de anstränger sig lite hårdare denna gång. Ghost of the Past är en undertitel som det ryktats om.



...som Ubisoft Montreal fokuserat massor av kraft på är den artificiella intelligensen hos karaktärer, ...hallerade i spelet. De är dock ännu inte riktigt villiga att berätta exakt vad detta kommer att innebära.

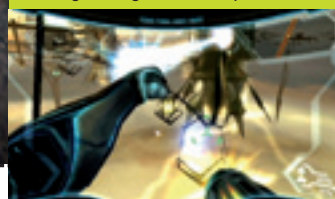
## NOTISER

### SMASH BROS KOMMER I JUNI

Det släpptes i januari i Japan, i mars i USA och i juni är det äntligen dags för oss europeer att få ta del av Super Smash Bros. Brawl till Wii. Den 27:e juni är det närmare bestämt som gäller för spelet som hittills redan har sålt i smått ofattbara 5 miljoner exemplar. Räkna med en matig och heltäckande recension i nästa nummer av Gamereactor.

### AVHOPP FRÅN RETRO...

Retro Studios, som ägs av Nintendo och är mest kända för sitt arbete med Metroid Prime-trilogin, har drabbats av tre tunga avhopp. Mark Pacini (design director), Todd Keller (art director) och Jack Mathews (technology engineer) lämnade samtliga företaget i slutet av april.



### NYTT EARTHWORM JIM

Interplay som var en hämsmån från konkurs för några år sedan, men överlevde mot alla odds har nu börjat hämta sig efter den penninginjektion som försäljningen av Fallout-licensen till Bethesda innebar. Företaget har nu planer på uppföljare till exempelvis Descent, men först ut av Interplays nya projekt ska Earthworm Jim 4 vara.

### MICROSOFT EGEN WIIMOTE

Flera trovärdiga källor gör gällande att Microsoft planerar att lansera någon form av rörelsekänslig Wiimote-liknande kontroll innan årets slut. Två konkurrerande modeller har dykt upp på Internet, dels en som är snarlik Wiimoten och dels en som mer liknar en spak som greppar och håller i med fyra knappar på toppen. Inget av detta har ännu bekräftats direkt av Microsoft, men någonting är helt klart på gång.

### KÖADE OCH SLOG REKORD!

Den 9:e april började Paul Wahlin, Markus Östergård och Christoffer Hedlund köa utanför spelbutiken Webhallen på Sveavägen i Stockholm inför GTA-premiären natten till den 29:e april. Ett nytt världsrekord när det gäller att köa till spel-premiärer och dessutom fick de köpa spelet och en konsol (Playstation 3 eller Xbox 360 Elite) för blott en krona.

### SIMBIN SATSAR PÅ STCC

Svenska Simbin vars välgjorda racing-simulatorer satt ett leende på chefredaktörens läppar de senaste åren jobbar för fullt på ett spel baserat på den svenska standardvagnserien STCC. Precis som i fallet med GTR Evolution kommer spelet både att finnas som en expansion till Race 07 och som ett fristående spel (med allt från Race 07 inkluderat).

### NINTENDO HAR SÅLT MYCKET

Nintendo presenterade nyligen nya enastående siffror. Omsättningen under första kvartalet i år ökade med 73 procent jämfört med samma period ifjol. Den 31:a mars hade det sålts 70,6 miljoner DS och 24,45 miljoner Wiis världen över och 57 spel till Nintendo DS har sålt i över en miljon exemplar.

### THE DARKNESS 2 PÅ GÅNG...

Serietgivaren Top Cow har gått ut med uppgiften att en uppföljare till The Darkness är på gång. Utgivaren av det förra spelet, Take Two, ville inte kommentera uppgiften när Gamereactor kontaktade dem, men med tanke på att Starbreeze arbetar på såväl ett nytt Riddick-spel som ett hemligt projekt för EA:s räkning (Project Red Lime) lär det vara en ny utvecklare som jobbar med spelet.



**FLER HJÄLTAR** Vi kan säkert räkna med att se de flesta av Batman och Stålmansens polare från Justice League i spelet så som Flash, Green Lantern och Wonder Woman.

## SUB-ZERO SPÖAR BATMAN!

Midways fula slagskämpar ger sig på självaste Batman och Superman...

**N**ästa Mortal Kombat-spel blir allt annat än en vanlig utgåva av Ed Boons blodiga fighting-fest. Nej istället låter Midway sina slagskämpar möta hjältar från DC Comics serietidningar med Batman och Superman i spetsen.

Det mest kontroversiella med Mortal Kombat vs DC Universe är annars det nedtonade våldet. Mortal Kombat-serien har främst blivit känd för sitt blod och

## Midway låter sina slagskämpar möta hjältarna från DC Comics serietidningar

för de ofta anatomiskt utmanande avslutningsattackerna. Nu verkar det inte som det nya spelet kommer innehålla vare sig speciellt mycket blod eller några mer avancerade fatalities då Midway siktar på att spelet ska få en lägre åldersgräns (12 år). Hittills har Sub-Zero och Scorpion samt Batman och Superman bekräftats, men räkna med betydligt fler figurer när spelet lanseras i höst till Xbox 360 och Playstation 3.



**BATMANS PUNG** Mortal Kombat vs DC Universe ser rätt fullt ut, men vad spelar det för roll om man får ge Batman en redig pungklocka?



## MUSTASCHEN

Vi kollar in digitala snorbromsar



**EGGMAN (DR. ROBOTNIK)**  
SONIC THE HEDGEHOG

Eggman är en lurig rackare som ställt till det för Segas blå igelkott i snart tjugo år nu. Mycket av Eggmans enorma elakhet sitter i hans överdrivet yviga och rakt igenom imponerande jättemustasch!



**HAGGAR**  
FINAL FIGHT

Världens coolaste borgmästare har Superman-lugg, är barbröstad och har välansad snorbroms. Haggars mustasch är inte stor, men ack så symmetrisk.



**WARIO**  
MARIO PARTY / WARIO WARE

Marios elake klon Wario är en wild sate som hellre garvar och för allmänt oliv än ansar sin mustasch. Därför är den också både krokig och onödigt bred. Kom igen nu Wario, gå till barberaren.



**BALD BULL**  
PUNCH OUT

Den fulaste och minst välskötta mustaschen på den här (rätt menlösa) listan är tveklöst boxaren Bald Bull från Punch Out-spelen. Denne skallige jättebebis är en jävel på att slåss, men har inte kammat sitt ansiktshår på flera år. Varken ögonbryn eller mustasch.



**SOLID SNAKE**  
METAL GEAR SOLID 4

Det som känns allra mest lovande inför nästa månads release av Metal Gear Solid 4 är det faktum att Snake blivit till ären... och gått och odlat en redig kung-mustasch. Inspirationen kommer definitivt från Tom Selleck.

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



**FÖRSTÖRELSE!**

En viktig del av Wheelman är den förstörelse som man kan åstadkomma med sitt fordon på Barcelonas gator.

**DIESELDÖDT** Vin Diesel har varit med i en rad framgångsrika filmer som Saving Private Ryan (1998), Pitch Black (2000), The Fast and the Furious (2001), xXx (2002) och The Pacifier (2005). Just nu har han utöver Wheelman även den fjärde The Fast and the Furious-filmen på gång.

# VIN DIESELS BILAR

Wheelman, baserat på Vin Dieuels kommande film, är nästa spel från L.A. Rush-utvecklarna

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare MIDWAY NEWCASTLE Utgivare MIDWAY Speltyp ACTION Premiär OKTOBER

**A**tt Vin Diesel är en skådespelare som är mån om att spelversionerna av hans filmer håller hög klass är något vi känner till sedan The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay. Diesel startade till och med ett eget spelproduktionsbolag, Tigon Studios, för att se över utvecklingen och Tigon är även inblandade när Dieuels nästa stora film- och spelprojekt Wheelman är på tapeten.

Precis som i fallet med Escape from Butcher Bay är tanken att spelet ska fungera som en bakgrund till filmen som är tänkt att ha premiär nästa år. Den här

gången samarbetar dock inte Diesel med svenska Starbreeze utan det är Midway och deras studio i Newcastle som utvecklar spelet. I Wheelman spelar Diesel under-

gasa omkring i påminner en hel del om Driver-spelen och vår vän Milo kommer få använda sina puffror såväl när han kör som när han går till fots. Det kommer även att

## I Wheelman spelar Diesel undercover-agenten Milo Burik som är på flykt undan maffian...

cover-agenten Milo Burik som är på flykt undan den amerikanska maffian och tvingas dyka ned i Barcelonas undre värld och iklädda sig rollen som racerförare för att försöka avslöja en stor kupp. Spelet som bjuder på ett gassande Barcelona att

handla mycket om att utföra galna stunts på Barcelonas gator på ett sätt som påminner om stuntläget i Burnout Paradise. Vi är långt ifrån övertygade, men samtidigt löjligt förtjusa i Vin Diesel...

**\_Bengt Lemne**



## THE CONDUIT

Det första grafiskt avancerade spelet till Nintendo Wii?

Plattform WII Utvecklare HIGH VOLTAGE Utgivare OHÄNT Speltyp ACTION Premiär 2008/2009

**D**e flesta Wii-spelen ser ut som skit. Det tycker i alla fall High Voltage som i en intervju med amerikansk spelpress yppade precis detta. Och visst, förutom Super Mario Galaxy (som är larvigt läckert rent grafiskt) är det många Wii-titlar som ser ut som tekniskt primitiva Gamecube-spel.

Men i samma mening som High Voltage spyrr galla över det nuvarande spelutbudet till Nintendos vita bästsäljare, lovar de bot och bättring på den punkten med deras kommande, Wii-exklusive actionpärla The Conduit.

Storyn kretsar kring en korrupt regering som i ett försök att hemlighålla en upptäckt av utomjordiskt liv råkar göra en hel galax slemmiga rymdskurkar redigt förbannade. En hel flotta tvåbenta aliens tar sig ned till Jorden för att kriga, och givetvis kommer du att dras in i stridigheterna. The Conduit kommer att använda sig av High Voltage egen spelmotor som tillåter för komplexa uträkningar för såväl ljussättning, skuggor, rök och vatten.

The Conduit planeras att vara färdigt sent i år eller i början av nästa år.

**\_Petter Hegevall**

# STIRRA LAGOM!

Testa dina spelkunskaper. Kan du gissa vems ögon det är? De rätta svaren finner du längst ned under den sista bilden...



FRÅN SVARNA: 1. Akira Yuki (Virtua Fighter) 2. Billy Kane (Fatal Fury), 3. Marcus Fenix (Gears of War), 4. Lars Umlaut (Guitar Hero), 5. Nika (Guild Wars), 6. Rikku Fortuna (Final Fantasy X-2), 7. Rikku Fortuna (Final Fantasy X-2), 8. Solid Snake (Metal Gear Solid)

# 160 273 064



## SÅLDA POKÉMON-SPEL, SAMMANLAGT

Näst efter Mario är Nintendos Pokémon världens mest sålda spelserie och har nyligen passerat 160 miljoner sålda exemplar. Lika mycket som hela Japans och Skandinavien befolkning tillsammans. Och mer lär det bli.

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

### + ÄNTLIGEN GTA IV!

Det har varit en smärtsamt lång väntan sedan San Andreas på ett nytt fullskaligt Grand Theft Auto, men nu är det äntligen här. Vi gissar att de flesta av er redan hunnit utforska Liberty City grundligt när ni läser detta...

### SPELMÅNADEN JUNI

Maj är en ovanligt torr spel månad med Age of Conan som enda riktiga höjdpunkt. Lyckligtvis ser juni ut att bli extremt het med Battlefield: Bad Company, Metal Gear Solid 4, Ninja Gaiden II och Super Smash Bros. Brawl.

### ÖKAD SPELFÖRSÄLJNING

Trots att den amerikanska ekonomin just har det svårt går spelbranschen mot trenden. I mars ökade försäljningen med 57 procent jämfört med samma period förra året. Även i Europa går spelförsäljningen framåt.

### - UTVECKLARDÖDEN

Den senaste tiden har Pseudo Interactive (Full Auto), Sega Racing Studio och Stormfront Studios (Lord of the Rings: The Two Towers) slagit igen. Inga riktiga storräsnare kanske, men ändå tråkigt när spelstudios stängs.

### HOME FÖRSENAS IGEN

När Home presenterades i mars 2007 hette det att betan skulle komma igång under sommaren och att hela tjänsten skulle lanseras under hösten. Senaste budet är nu att betatestet ska starta i höst. Tålmodet tryter...

### SVINDYRA ROCK BAND

2400 kronor för Rock Band? Nu får ni väl ändå ta och ge er EA! 980 kronor kostar ett komplett paket innehållande Harmonix strålande musikspel i USA. I Sverige kommer vi att få punga ut mer än dubbelt så mycket. Usch!

## RYKTEN

### SHENMUE ÄR TILLBAKA!

Sega har den senaste tiden återlanserat klassiker som Nights, Bass Fishing och House of the Dead. Nu sägs Shenmue stå på tur. Men tro inte att det handlar om ett nytt spel, nej istället är det de båda ursprungliga Shenmue-spelen som försetts med Wiimote-minispiel och som nu alltså ska komma till Wii.

### GUDFADERN II PÅ GÅNG...

EA kommer att visa upp en uppföljare till Gudfadern på årets E3-mässa i Los Angeles i juli. Trots att det första spelet inte blev den succé som företaget hoppats på fortgår satsningen som ursprungligen var tänkt att bli en trilogi.



### BEYOND GOOD & EVIL 2

Ända sedan Tetsuya Nomura blev huvuddesigner för Final Fantasy har Yoshitaka Amano varit borta från spelbranschen. Nu rapporteras dock att han slagit sig ihop med Ubisofts Michel Ancel för att påbörja den efterlängta uppföljaren till Beyond Good & Evil. Läter som ett riktigt dreamteam.

### MER ACTION I VICE CITY

Redan i slutet av nästa år lär det vara dags för nästa Grand Theft Auto-spel. Enligt en anonym källa kommer spelet att utspela sig i Vice City igen, som denna gång kommer att ha den tredubbla spelytan och flera kringliggande städer, bland annat en motsvarighet till plastparadiset Orlando.

### LADDA NED RATCHET

Efter försäljningsfloppen Ratchet & Clank: Tools of Destruction (Playstation 3) ryktas Insomniac Games ha fått tänka om. Nästa Ratchet-spel kommer att få betydligt mindre budget och släppas snarare som ett nedladdningsbart spel, och faktiskt komma redan nu i höst. Tanken är att Ratchet-spelen ska komma oftare och inte vara lika långa.

### LUCAS GÖR MER STAR WARS

Star Wars VII ryktas bli ett spel istället för en film med mastodontbudget som ska överträffa allt vi tidigare upplevt. I den ska vi slutligen få bekämpa de sista spillorna av Imperiet.

### BUNGIE GÖR MER HALO!

Rykten säger att Bungie för tillfället jobbar på två spel, varav det ena faktiskt är ett nytt Halo. Ett tredjepersonsspel som Gears of War med äventyrsinslag. Det ska utspela sig före det första Halo och handla om människornas första möten med covenanterna.

## INTERNET

NYHETER - GAMEREACTOR.SE

### GAMEREACTOR I MOBILEN

Om du surfar in på Gamereactor.se med mobilen kommer du kunna ta del av nyheter och färskaste speltrailers i ett format som är anpassat för mobiltelefoner.

### RARES NYA PROJEKT

Den 13:e maj kommer vi att publicera förhandstittar på det nya Banjo Kazooie samt ytterligare ett spel som brittiska Rare jobbar på till Xbox 360 på Gamereactor.se.

### BÄTTRE SIDA FÖR GRTV!

Vi har lanserat en ny fräsch GRTV-avdelning på sidan som ska göra det lättare för dig att hitta de nya program, trailers och intervjuer som du vill kika på.

## CITATET



HÖ-HÖ-HÖ!

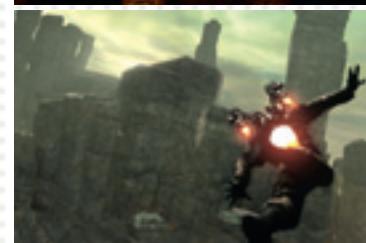
"Vänj dig vid Gamecube-kontrollen, om tio år kommer den vara standard" Shigeru Miyamoto bevisar att även den bästa kan ha fel...

## RAKET RYGG

Vu bjuder på den första bilderna från Crimson Skies-teamets nya...

**F**ramtid. Världen som vi lever i skapades en gång för länge sedan av en bunt ondskefulla typer som sedan stängdes in för allas bästa. Nu har de smittit, och vill förgöra både dig och alla andra snälla typer med raketryggsäck. Dags att kriga lite?

Din uppgift i Dark Void blir att stoppa skurkarnas framfart (så klart) och detta genom att vifta vilt med retrofuturistiska supervapen och genom att nyttja din effektiva raketryggsäck. Storyn i Dark Void framstår inte som särskilt spännande, men Airtight Games är ett grymt gäng, som startades av förra Microsoftchefen Ed Fries och stammen av teamet bakom Crimson Skies: High Road to Revenge till Xbox. I Dark Void är det strider med jetpack på ryggen på marken och i luften som står på menyn till PC, Playstation 3 och Xbox 360.



**ADEPT!** I Airtights tolkning av vår värld finns det speciellt begåvade människor som kallas adepters. Du ikläder dig rollen som en av dessa när helvetet brakar loss.



# 06

## Anledningar till varför Crysis regerar stenhårt

Vi berättar varför vi inte kan sluta spela...

01

### BENHÅRD NANO-DRÄKT

Det kändes på förhand mest som en stressad gimmick. Att man skulle kunna aktivera olika färdigheter i den specialdräkt man som supersoldat går klädd i. Men det blev så mycket mer än så. Att ha möjlighet att antingen vara osynligt, snabb, stark eller tåla mycket stryk skapar ett speldjup som många andra actionspel saknar...

02

### UNDERBAR GRAFIK

Vi har tjuvat om det en hel del redan, och du har säkert även hört/läst det från andra håll - eller sätt det med egna ögon till och med. Men det går liksom inte att få nog av den tekniska briljans som Cryteks överambitiösa actionfest innehåller. Det finns fortfarande inget spel i genren som ens kommer nära rent tekniskt.

03

### KUNGLIGA BISHOP

Bishop är en cool kille som funkar utmärkt som behård sidekick.



04

### MULTIPLAYERMANI

Att mötas över Gamereactors interna nätverk en sen deadline-natt för ett par avstressade multiplayermatcher, och då aktivera Nano-kostymens urgymma Power-funktion, greppa Jespers hals och kasta honom ned i en ravin slår det mesta i dödsmatchväg, faktiskt. Ikväll ska vi testa igen. Ned i ravinen Jeppe!

05

### MASSIVA VAPEN

Vapensystemet i Crysis är roligt. Man kan förändra och pyssla med sina puffror i ett detaljerat upplägg där allt från lasersikten, rödpunktsikten, ljuddämpare, ficklampor och annat krafs går att montera på. Roligast är dock alla olika ammunitionssorter som går att hitta på ön, som man sedan kan knöla ned i diverse gevär.

06

### UNDERBAR STORLEK

Visst, det finns spelvärldar som är större än Crysis, betydligt större. Men det finns idag ingen annan spelmiljö som är så stor som söderhavensön i Cryteks kungspel - och samtidigt så oerhört attraktiv och detaljerad. Att stjäla en gummibåt och spetta fram längs kustlinjen i morgonsolen är en fantastisk känsla.

## 5 SPELFANATIKER

Vi ställer fem köpplada speltokar mot väggen. (Av: Jonas Mäki. Foto: Måns Hegevall)



**SIMON WILHELMSSON, 17**  
ÖSTERSUND

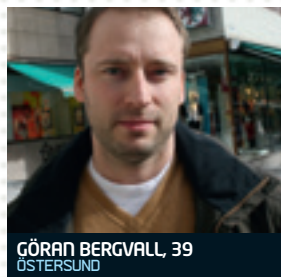
**Har du köpt Grand Theft Auto IV?**  
- Nej, inte ännu men jag ska absolut köpa det senare. Även om jag inte är något superfan har jag spelat alla Grand Theft Auto-spelen, även de första till PC.

**Har du några andra favoritsandlådeospel än Grand Theft Auto?**

- Jag gillar Saints Row väldigt mycket. Tycker faktiskt att det är lika bra som Grand Theft Auto-spelen. Spelade det sönder och samman.

**Vad gillar du mest att göra i GTA?**

Jag följer framför allt storyn, även om jag gör en del sidospår med. Gillar att vara ett riktigt svin och döda precis allt.



**GÖRAN BERGVALL, 39**  
ÖSTERSUND

**Har du köpt Grand Theft Auto IV?**  
- Nej, Grand Theft Auto-spelen är inget för mig.

**Gillar du något annat spel i sandlåde-subgenren?**

- Nej, inte direkt. Föredrar förstapersonsskjutare.

**Vilket är det bästa spel du spelat i år?**

Jag spelar Battlefield 2142 så gott som varenda kväll. Hade inte spelat Battlefield innan men fastnade direkt. Försöker trappa ned på spelandet lite, men frugan har lagt beslag på vår Xbox 360 så än så länge är det lugnt. Har för övrigt just börjat spela Command & Conquer 3.



**SIMON ALANDER, 13**  
ÖSTERSUND

**Har du köpt Grand Theft Auto IV?**  
- Nej, jag har inte åldern inne för att få göra det. Vilket är väldigt synd eftersom jag älskar föregångarna, inte minst GTA: San Andreas och Vice City. Spel ska vara stora. Och fria. Som GTA.

**Har du några andra favoritsandlådeospel än Grand Theft Auto?**

- Simpsons: Hit & Run var mycket roligt.

**Vad gillar du mest att göra i GTA?**

- Jag brukar följa storyn tills jag fastnar. Då tröttnar jag snabbt och kör lite motorcykel istället. Gillar att pressa dem till det yttersta och att hoppa långt. Antingen det eller råna folk.



**MARCUS ARNSTEN, 24**  
ÖSTERSUND

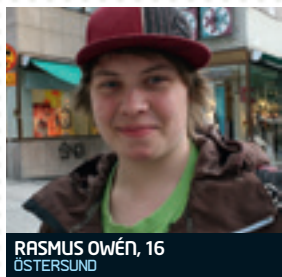
**Har du köpt Grand Theft Auto IV?**  
- Nej, Xboxen är på reparation i Tyskland men jag ska såklart skaffa så snart jag får hem den igen. Förmodligen lär jag dock tvingas låna ut mitt GTA IV till min snåle vän Anders som bestämt sig för att spela igenom hela, men utan att mästa betala för det.

**Har du några andra favoritsandlådeospel än Grand Theft Auto?**

- Njae, egentligen inte. Älskar GTA-spelen. Speciellt San Andreas.

**Vad gillar du mest att göra i GTA?**

- Att vara riktigt jävlig. Oprovocerat köra över folk och utlösa vansinniga biljakter.



**RASMUS OWÉN, 16**  
ÖSTERSUND

**Har du köpt Grand Theft Auto IV?**  
- Nej, har ingen konsoll att spela det på. Men planen är att köpa en Xbox 360 så småningom och då ska Grand Theft Auto IV givetvis införskaffas.

**Har du några andra favoritsandlådeospel än Grand Theft Auto?**

- För min del blir det bara Grand Theft Auto. Allra bäst är faktiskt Vice City, gillar hur Rockstar fångat hela 80-talet så perfekt sett till både grafik, story och musik.

**Vad gillar du mest att göra i GTA?**

- Är ett stort fan av att bara åka omkring och ställa till med vansinne

# MINNESSTUND: AMIGA 500

Hemdatoren Amiga 500 var också sin tids bästa spelkonsol... Vi minns den, och alla dess bästa spel

## FYRA OLIKA PROCESSORER

Amiga 500 hade redan 1987 en toppmodern processordesign med fyra separata chip med specifika funktioner. Trots det var den vansinnigt lätt att programmera för.

## EXPANSIONSMINNE AB®

Som standard hade Amiga 500 bara 512 kilobyte interminne. Många senare spel krävde 1 megabyte, så alla seriösa gamers köpte expansionminne. Mindre vanliga tillbehör var en extra diskettläsare och en hårddisk, vanligtvis på ungefär 20 megabyte...

## UNDERBAR GRAFIK!

Amigan kunde visa upp till 32 färger ur en palett på 4096, i en upplösning långt högre än samtida format. Den hade också stöd för RGB och ett specielläge där alla 4096 färgerna gick att använda samtidigt.

## EN RIKTIG STORSÄLJARE

Amigan och dess varianter har sålts i fem miljoner exemplar, varav majoriteten i Europa. I Skandinavien såldes ungefär 90.000 stycken. Då ska man också ha i åtanke att den kostade närmare 9000 kronor i dagens pengavärde.

## AVLÄGSEN SLÄKTING

Två år efter Amiga 500 släpptes Sega Mega Drive, en konsol som delar mycket av arkitekturen. Bland annat använde den samma Motorola-processor på 7,09 respektive 7,61 MHz, och det gick att använda samma handkontroller på båda formaten (även om Amiga-kontroller oftast bara hade en knapp).

## HELA FAMILJEN

Amiga 1000 var först, men Amiga 500 blev överlägset mest populär och fortsatte säljas parallellt med 2000, 3000 och 4000-modellerna. Framåt slutet av dess livstid ersattes den av den billigare Amiga 600 och den uppdaterade Amiga 1200.

## TAC-2, DEN BÄSTA!

Amiga hade aldrig en officiell joystick men det närmaste man kommer är Suncoms Totally Accurate Controller, TAC-2. Det var praktiskt taget omöjligt att slita ut spaken och precisionen var perfekt. TAC-2 är också ikonen för vår Tempo-sektion, där uppe till vänster.

## UTVECKLARSTART

Framgångsrika europeiska utvecklare som Digital Illusions (Battlefield), Factor 5 (Rogue Squadron) och Rockstar North (Grand Theft Auto), och Team 17 (Worms) började en gång som Amiga-utvecklare.



## VI MINNS AMIGA 500

Åtta superhjärdare som definierade Amigan som spelmaskinen nummer ett



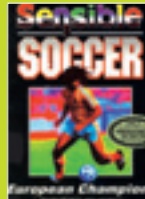
### ANOTHER WORLD

Delphine 1991  
Superstilen vektorgrafik och ett intuitivt (men skitsvårt) kontrollupplägg baserat på Amigans enda joystickknapp gjorde Another World till en upplevelse utöver det mesta, och kändes så futuristiskt då att det fortfarande är modernt även idag.



### LEMMINGS 2: THE TRIBES

DMA Design 1993  
DMA Designs (numera Rockstar North) uppföljare till det briljanta pusselspelet var större, snyggare och hade tjuotals av användbara färdigheter för att leda de små lemlarna till frihet (eller ond plågsam död). Ett av de allra bästa till Amiga 500...



### SENSIBLE SOCCER

Sensible Software 1992  
Precis som Speedball 2 reducerade Sensible Soccer en sport till något lika enkelt som oändligt njutbart. Lika vansinnigt kul som det var att spela mot varandra, lika frustrerande svårt var det att möta den överjävulskt svåra datorspelaren...



### SUPER CARS II

Magnetic Fields 1991  
Den tidiga föregångaren till spel som Twisted Metal och Mashed gav oss intensiva race från ett överskådligt uppifrånerspektiv. Super Cars blev den våldsamma ersättaren till 80-talets bilbanor och ett givet inslag i varje spelkväll.



### DEFENDER OF THE CROWN

Cinemaware 1986  
Som namnet antyder satsade Cinemaware på storslagna, filmiska upplevelser. Defender of the Crown var ett strategispel med drag från Ivanhoe och Robin Hood, med arkadinslag där vi fick fäktas på tornspel, kriga och rädda unga jungfrur.



### PINBALL FANTASIES

Digital Illusions 1992  
Den bästa delen i den svenska flippertilogin, med fyra oförglömliga banor, närmast perfekt flipperryk och ett enastående soundtrack. Pinball Fantasies fick oss att glömma tanken på ett eget flipper i källaren och slå läger framför Amigan istället.



### SPEEDBALL 2

Bitmap Brothers 1990  
Attityd, design och musik; Bitmap Brothers var spelvärldens rockstjärnor långt innan Itagaki eller Dave Perry, och Speedball 2 var deras mest spelbara, oerhört beroendeframkallande titel. Framtidshandboll inbakat i hårt, kallt stål.



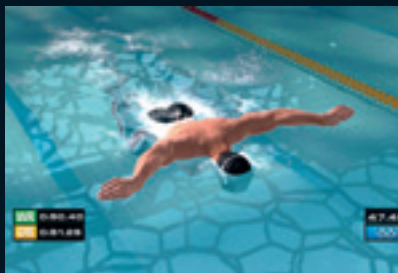
### TURRICAN II

Factor 5 1991  
Intensiv och utmanande plattformsfaction som blandade drag av Mega Man och Metroid med hårdrocksinfluerad design och världens bästa spelsoundtrack signerat tyska spellegenden Chris Hülsbeck. Turrican II rockade riktigt, riktigt hårt...



# PURFÄRSKT

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



## Beijing 2008

PC, PS3, XBOX 360 / SOMMAREN

Medan Sega lät maskotarna tävla i OS-spelet till Nintendo DS och Wii är det ett mer traditionellt OS-spel som bjuds till övriga konsoler. För utvecklingen står Eurocom som även skapade Athens 2006 och till Beijing 2008 har man återskapat hela 35 olympiska grenar.

## World in Conflict: Soviet Assault

PC, PS3, XBOX 360 / HÖSTEN

Svenska Massive tog hem alla priser som var tillgängliga för svenska utvecklare på årets spelgala med det strålande World in Conflict. Till hösten kommer fortsättningen såväl till PC i form av en expansion samt till konsoler med innehållet från såväl originalspelet som expansionen. Den nya kampanjen låter dig spela som Sovjet, något som vi på redaktionen väntat på.



## Spider-Man: Web of Shadows

ALLA / HÖSTEN

Han gör allt som en spindel kan göra och i Web of Shadows kommer det väl till pass när New York invaderats av ett nytt hot som tvingar en rad Marvelhjältar att rycka in. Det nya Spider-Man-spelet bygger inte på någon film eller serie vilket förhoppningsvis innebär ett mer lyckat spel än besvikelsen Spider-Man 3.



## Warhammer 40,000: Dawn of War 2

PC / 2009

Relic har en meritlista på realtidsstrategifronten som bara Blizzard kan konkurrera med. Spel som Homeworld, Company of Heroes och Dawn of War har visat att de bemästrar det mesta inom genren och efter tre expansioner är det dags för den riktiga uppföljaren.

## GTR Evolution

PC / JUNI

Svenska simulatorskungarna Simbin har många järn i elden, bland annat vankas det STCC-spel och ett Xbox 360-spel, men först ut är uppföljaren och expansionen till Race 07. Utöver 22 nya GT-bilar, exklusiva produktionsbilar samt WTCC Extreme är den stora nyheten att legendariska supersträckan Nordschleife (Nordslingen) inkluderats i spelet.



## Mario Super Sluggers

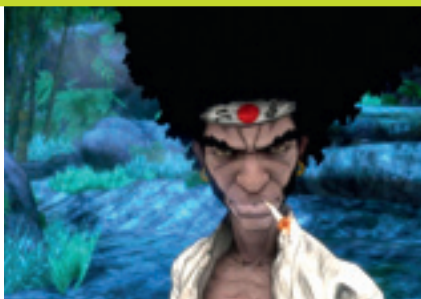
WII / HÖSTEN

Nintendos superstjärna ägnar sig åt nästan allt (utom möjligen då just att pula med rör) och nu jobbar Nintendo på ett nytt baseball-spel med Mario och hans vänner till Wii. Svingmekaniken är densamma som i Wii Sports, men nu gäller det även att fånga lyror, springa mellan baserna och använda sig av de olika specialförmågor som Mario och kompani besitter. Mario Super Sluggers ska släppas senare i år.

## Afro Samurai

PS3, XBOX 360 / HÖSTEN

I höst kommer spelversionen av anime-serien Afro Samurai till den nya generationens konsoler. Afro Samurai blandar hip-hop med traditionell japansk kultur och det är Samuel L. Jackson som gör Afros röst. Ett vackert och annorlunda actionspel som förhoppningsvis också levererar på det spelmässiga planet.





### INFORMATION

Namn KING  
 Längd 191 CM  
 Vikt 88 KG  
 Yrke BROTTARE  
 Specialitet STRYK  
 Känd från TEKKEN 2, TEKKEN 3,  
 TEKKEN 4 & TEKKEN 5

## PROFILEN: KING

Tekkens tiger inviger Gamereactors nya avdelning där vi varje månad berättar mer om en spelfigur...

## TEKKENS SMIDIGE PRYGELKUNG

**D**et finns få fightingfigurer coolare än Namcos maskerade tigerkung. Få med samma oidentifierbara hårdhet, med samma attitydsfriska framtoning och med samma våldsamma arsenal av dödliga wrestling-attacker.

King är 32 år gammal och slåss idag på heltid, som Tekken-seriens främste pryglare. Men det har inte alltid varit så. Vid tjuugoårs ålder var King en alkoholiserad och ytterst våldsbenägen outcast, som drev omkring på gatorna

i New Mexico och slog alla han kunde komma åt. Efter att ha blivit mer än lovligt styggbankad av en grupp mordlystna street-fighters räddades en blodig och sönderslagen King av en grupp präster och fick chans att återhämta sig i en kyrka. Vid tillfriskningen, och efter att ha bestämt sig för att aldrig slåss igen, kom han dock på den briljanta idén att bygga ett barnhem till stadens alla hemlösa småknattar. Men eftersom han saknade pengarna att genomföra sin dröm tvingade han sig själv att

slåss igen; nu i nyfunnen tigermask och med lila tights. Barnhemmet skulle bli verklighet, om han så skulle tvingas slå ihjäl hela världen.

Designen på King är inspirerad dels av den legendariske japanska mangan Tiger Mask från 1968 men även av den mexikanska luchadoren Fray Tormenta, som i verkligheten var en präst som slogs för att skrapa ihop stålars till ett barnhem (som också parodieras i Jack Black-filmen Nacho Libre).

**\_Petter Hegevall**



# PLASTFROSSA

Mikael Sundberg pratar favoritplast...

Vi älskar plast. Plast är bra. Som de nördar vi är, är leksaksgubbar föreställande diverse spelfigurer givetvis något som flera av oss samlar på. Här på redaktionen har vi köpt på oss en ganska imponerande hög plastgubbar de senaste åren, främst från amerikanska butiken Bigbadtoystore.com, och passar denna månad på att rada upp våra favoriter. Ja, Sub-Zero-gubben är ingen direkt favorit, men han fick komma med i denna uppställning, ändå.

## STREET FIGHTER 16" SERIES SAGAT

CIRKAPRIS: 149,-

Efter de första Street Fighter-figurerna som Sota släppte gjorde de större, lyxigare versioner av Ryu och Sagat, som faktiskt inte är särskilt mycket dyrare. Mannen med världens största tjumacke är förstas ett givet inslag i varje Street Fighter-fans hylla. Detaljerad modellering och utmärkt målning gör Sagat till en riktigt trevlig figur. Den enda nackdelen är väl att han inte är skalenlig gentemot de andra Street Fighters så vill du samla på dig allihop är det bättre att välja den mindre varianten.

## CHRIS REDFIELD

CIRKAPRIS: 149,-

Necas tolkning av den allra första Resident Evil-hjälten är detaljerad och trogen originalet men kanske inte så värt intressant. Delvis beror det på Chris själv som är en ganska tam huvudperson jämfört med Leon och Jill, och som ännu inte har fått en riktigt cool makeover. Efter Resident Evil 5 lär vi få se betydligt fler Chris-figurer, men är du ett riktigt inbitet fan kan det vara värt besväret att leta rätt på den här. Chris är också fullpackad med små pillriga tillbehör som lätt kommer bort - vi tappade bort en av granaterna i Loves skågg.

## STREET FIGHTER SERIES 1 CHUN-LI

CIRKAPRIS: 95,-

Tanken var god: att återskapa precis varenda Street Fighter-figur i plastgestalt. Sota hann släppa fyra uppsättningar om fem figurer. Chun-Li var förstas en av de första som släpptes och är en riktigt trogen tolkning, även om hennes lär är ungefär hälften så grova som de borde vara. Sota har inte riktigt lyckats med de kvinnliga karaktärens ansikten men Chun-Li fungerar helt okej.

## CASTLEVANIA PLAYER SELECT ALUCARD

CIRKAPRIS: 149,-

Efter att ha väntat i tio år fick Mikael äntligen sin Alucard-figur, eller två egentligen: en att leka med och en att bara beundra. Den stencool vampyren har aningen plastig frisyr men otroligt detaljerad klädsel, in på minsta detalj som fodret på insidan av jackan. Den komplicerade kostymen gör dock att det är svårt att posera honom i hyllan, då Neca har offrat rörlighet för bättre utseende. Hur som helst är Alucard klart värd att införskaffa, även om han redan är svår att hitta.



### MORTAL KOMBAT SHAOLIN MONKS SERIES 2 SUB-ZERO

CIRKAPRIS: 95,-

Jazwares är som skulptörer och konstruktörer betydligt sämre än både Sota och Neca, och det syns tydligt i deras Mortal Kombat-utgåvor. Sub-Zero tillhör de bättre, eftersom han kan vara rätt anonym bakom sin mask, men överlag är det rätt taffliga figurer med klara He-Man-tendenser. Liu Kang är ett skräckexempel som vi inte ens vågade visa. Det finns dock ett rejält utbud Mortal Kombat-figurer att välja mellan så hittar du din favorit någonstans så...

### HALO 2 SERIES 6 SPARTAN

CIRKAPRIS: 95,-

Ja, rent formellt är det här inte Master Chief, han skulle aldrig komma på tanken att springa runt i den här snorgrova Mjolnir-rustningen. Joyride släppte en lång rad figurer från Halo och Halo 2 där olika multiplayer-färger av Spartans förstås var de främsta storsäljarna. Trots en ganska enkel färgsättning är det här rejäla figurer som är ordentligt poserbara tack vare snyggt undangömda leder. Vi tycker dock att den oposerbara statyetten från Kotobukiya och McFarlanes nya figurer är ännu läckrare och ska snarast ersätta vår redaktions-Spartan med någon av dem.

### STREET FIGHTER SERIES 4 AKUMA

CIRKAPRIS: 95,-

Akuma, Gouki, kalla honom vad du vill, cool är han i alla fall. Capcoms antihjälte är hård nog att klyva Ayers Rock och den här figuren ger helt klart det intrycket (även om vi inte har vågat prova). Allt från färg till de små detaljerna i håret är närmast perfekt och de rejäla sandalerna gör honom betydligt mer stabil än övriga Street Fighter-figurer (Vega är till exempel notoriskt svår att göra något med). Pricken över i:et är den lilla antydning till grånade tinningar var att det här är Street Fighter III-versionen av Akuma.

### GOD OF WAR PLAYER SELECT KRATOS

CIRKAPRIS: 149,-

På något sätt har Kratos lyckats charma oss alla trots sitt otroligt usla utseende inspirerat av Mortal Kombat. Den här figuren är grymt detaljerad, redigt stor och bär förstås sina berömda kaos-knivar. Effekten förstärks ytterligare om man pillrar ihop de brinnande kedjorna (bestående av orange plast) som följer med och placerar Kratos i färd med att slunga sina mördarblad mot slumpvis utvalda mål i figurhyllan. En riktigt cool figur som varmt rekommenderas!





**GT-GRÄNSSNITT** Gränssnittet i den urhäftiga dator som Nissans nya superkärta GT-R innehåller är utformat av Polyphony, teamet som just nu pysslar med det sista inför releasen av Gran Turismo 5. Om spelet kommer att släppas i november eller inte vet vi dock inte säkert, vissa hävdar att det kommer att komma först nästa vår, andra menar att Sony inte kan vänta längre.

## MIN GENERATION...

Petter berättar om Nissans nya superbil, och om begreppet The Playstation Generation...

**N**är Nissan kallar nya superkärta GT-R för "ännu en bil framtagen och tillverkad för The Playstation Generation" förstår jag direkt vad de menar. Kanske främst för att jag är en av dem, en del av The Playstation Generation. Jag tog körkort samma år som Gran Turismo släpptes. Jag var bilintresserad långt innan Sony revolutionerade racinggenren, men förändrades av Gran Turismo, på flera sätt.

Jag lärde mig mer om bilar, av Gran Turismo. Framförallt om japanska bilar. Innan Sony knackade på, med ett spel

proppat med asiatiska vrålkår, visste jag varken var Skyline eller Supra var.

Gran Turismo utbildade mig och den lite väl romantiserade bild av framförallt Nissans bilar som Polyphonys förstfödda innehöll fick mig att se bortom Tysklands mest förutsägbara bilfabrikat för att istället snegla mot Japan.

Idag är det något jag brinner för, bland annat. Japanska bilar är en passion för mig och efter att ha ägt både Civic Type-R och Nissan 350Z är jag säker på att jag även nästa gång kikar mot solens rike inför nästa bilval.

Jag drömmer om Nissans nya monster. Nya GT-R (R35). Den kallades ett tag för nya Skyline, men är lika mycket en uppföljare till 350Z. En fullfjädrad race-maskin, byggd för en enda sak; att förgöra den tyska sportbils-klassen... fullständigt. Född i Japan, uppfostrad på Nürnbergring, säger Nissan. En devis som får bensinen i mitt blod att koka.

På omslaget till Gran Turismo 5: Prologue skymtas högra framlyktan på GT-R:en. En liten detalj, en av fantastisk bil. En liten del av ett fantastiskt spel?

Prologue recenserades förra månaden på Gamereactor.se och belönades med betyget 8/10. Det är ett bra spel, en bra demo, en god föraning om vad som komma skall. Polyphonys revansch efter ett blekt Gran Turismo 4.

Sonys elddop... spelet som ska kränga miljontals Playstation 3-enheter. Och genom att pryda omslaget med nya Nissan GT-R säger Sony samma sak som Nissan gör. This is a car for the Playstation Generation. Min generation. Din generation.  
\_Petter Hegevall



### RACEKÄNSLOR

Fyra racingspel som fått oss att längta efter verklighetens racingbanor



**GTR 3**  
Simbin 2006

Det är svårt att inte bli sugen på riktig racing efter ett spelpass med svenska Simbins underbara simulator. Varje speltok (läs; Petter, Martin och Jesper) som drömmer om en karriär som riktig racerförare får chans att leva ut sina drömmar i det här spelet.



**FORZA MOTORSPORT 2**  
Microsoft 2007

Känslan av racing i Forza 2 är strålande. Allt från presentationen till menystrukturen till valet av färger lockar fram gasfoten och när man väl kör ut på banan är det svårt att inte bli smittad av den entusiasm för riktig racing som Turn10 uppenbarligen bär på.



**COLIN MCRAY RALLY 04**  
Codemasters 2004

Colin McRae Rally 04 är inte det bästa spelet i Codemasters spelserie; det är dock den enskilt mest jämna rallyupplevelse som går att få från ett spel och en lika stilistiskt presenterad som spelmässigt utmanande tur i Colins mörkgröna skogar...



**JUICED**  
Juice Games 2004

Juiced var inte det första street racing-spelet, inte alls. Det var dock det spelet som fick Petter att inhandla en Nissan 350Z -04 och sedan börja importera mängder av märklig specialplast, magnesiumfälgar, diverse glansiga trimdelar och keramiska bromsar.

Ferrari

OFFICIAL LICENSED PRODUCT



# Apparently there are other racing games



- Official Ferrari licence •
- The first 16 player online racing game •
- Racing dynamics balanced to perfection by Bruno Senna •
- Unlock and race over 50 Ferrari cars from vintage legends to the ultimate FXX •
- Numerous game modes including Challenge, Arcade, Quick race, Time Trial and Ferrari collector card battle •



THE OFFICIAL GAME FROM  
**SYSTEM 3**

Wii

PLAYSTATION 3

PlayStation 2

NINTENDO DS

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



Produced under license of Ferrari Spa. FERRARI, the PRANCING HORSE device, all associated logos and distinctive designs are trademarks of Ferrari Spa. The body designs of the Ferrari cars are protected as Ferrari property under design, trademark and trade dress regulations.

Ferrari Challenge-Trofeo Pirelli-The Official Game © 2008 System 3 Software Ltd. All Rights Reserved. Published and Distributed by System 3 Software Ltd. NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. "PS", "PlayStation" and "PLAYSTATION 3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

Niko Bellic



# grand theft auto IV™

**Coming April 29th**  
[www.rockstargames.com/iv](http://www.rockstargames.com/iv)



© 2008-2009 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, the Rockstar Games logo, Grand Theft Auto and the Grand Theft Auto logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. "X" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox LIVE, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved. The content of this videogame is purely fictional, and is not intended to represent or depict any actual event, person, or entity. Any similarity between any depiction in this game and any actual event, person, or entity is purely coincidental. The makers and publishers of this videogame do not in any way endorse, condone or encourage engaging in any conduct depicted in this videogame.

# REACT



## LITA PÅ VÅRA FÖRÄNINGAR

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

## GAMEREACTOR FÖRHANDSTESTAR KOMMANDE SPEL

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



MÅNADENS VASSASTE

# RACE DRIVER GRID

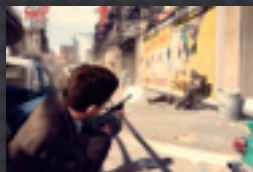
Codemasters Dirt-team är tillbaka i racingstolen i den stekheta street racing-simulatorn Grid...



## Mest efterlängtade

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

05-07



### 1:a Mafia 2

PC/PS3/Xbox 360

Efter att ha lirat GTA har vi bara blivit ännu mer sugna på Mafia 2. Tidserien, bilarna, vapnen, jargongen och den häpnadsväckande läckra grafiken; allt är ingredienser som får det att vattnas i munnen och tåras i ögonen.



### 2:a Prince of Persia

PC/PS3/Xbox 360

En helt ny prins i en helt ny värld. Vi älskar den nya riktning som Ubisoft valt med det nya Prince of Persia. Det är så kraften i den nya generationens konsole ska användas; till nya kreativa visioner.



### 3:a Bionic Commando

Playstation 3/Xbox 360

Svenska Grin har något stort på gång med sin nytolkning av Bionic Commando. Den saken står klar efter att vi spenderat en dag hos utvecklaren. Om det bara fanns såna där bioniska armar i verkligheten också...

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

## GAMEREACTORS TERMOMETER

🔥 Iskallt



🔥 Ljummet



🔥 Varmt



🔥 Kokhett



🔥 Vulkanutbrott

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



# RACINGBRILJANS

Sony har samlat ihop sin brittiska spetskompetens för att blåsa liv i Psygnosis gamla racingpärla, igen...



## WIPEOUT HD

Plattform PLAYSTATION 3 Utvecklare SONY  
Utgivare SONY Spellyp RACING

Det här är ingen HD-generation. Det här är en mellangeneration. Ett stopp på vägen. Nästa generation spelkonsoler kommer att stå för den riktiga HD-revolutionen. Konstant 1920x1080p-upplösning, 60 bilder i sekunden, DTS Master HD-ljud och suveränt snygg grafik, överallt. En bra bit bättre än den slaviska 720p-grafiken (i 30 bilder/sekund) och det gammalmodiga Dolby Digital Plus-ljud som Bioshock, Forza 2, Uncharted och Motorstorm bjudit på.

Mina egna ord. Det där är mina egna ord. Som jag står för. Jag tycker det är lite felaktigt att kalla dagens konsolgeneration (Xbox 360

## Det är en smäktande upplevelse att manövrera sitt sanslöst högupplösta framtidsskepp...

och Playstation 3, Wii räknas inte här) för HD-generationen. Visst, 1280x720 progressiva pixlar är "High Definition" men samtidigt knappt hälften av all den ljuva upplösning som vi för ett

par år sedan blev lovade då vi stod inför ett generationsskifte. Och inte ens hälften av den standard som i folkmun idag kallas "Full-HD". Alltså: HD på riktigt. HD för folk med hår på bröstet. Det finns ett par undantag dock. Virtua Tennis 3, NBA 2K8, Gran Turismo 5. Trevligt, så in i bomben. Dubbelt så hög upplösning som i exempelvis Fifa 08 eller Forza 2, och silkeslen skärmuppdatering. Undantagen är för få dock, oerhört få... och det är därför så fantastiskt härligt att för första gången spetta fram längs de neonbelysta 1080p-renderade banorna i Wipeout HD. Om det är ett spel som i fortsättningen för stå som mall för hur ett HD-spel ska se ut, så är det Wipeout HD.

Det är en smäktande upplevelse att manövrera sitt sanslöst högupplösta, kriminellt

detaljerade framtidsskepp längs gamla klassiska Psygnosis-banor, i 1920x1080p. Miljöerna är smockfyllda med ursköna detaljer, skärmuppdateringen håller konstanta 60 bilder i sekunden



FAKTA

### SUPERLITET TEAM

Att ett spel idag utvecklas av 10-20 personer hör till ovanligheterna. Istället brukar det krävas cirka 120-150 anställda för att få ihop ett spel som exempelvis Motorstorm. Wipeout HD är dock ett härligt undantag då teamet till en början bara bestod av sex personer men nu på slutet växt till superblyga 29.

och effekterna framförallt från de vapen man avlossar - är bedårande. Wipeout HD är ett tydligt bevis på att det visst går att göra snabba, actionfyllda spel med mängder av grafiska uträkningar i 1080p och därmed faller framförallt Bungies och Insomniacs tråkiga försvarstal om den nya hårdvarans otillräcklighet, ganska platt.

Visst är det skillnad på vidsträckt action-miljöer fyllda med utomjordiskt patask och en strömlinjeformat smal racingbana i Wipeout, men ändå. Med god programmering och smart spelarkitektur går det utmärkt att rendera hysteriska mängder grafik i Playstation 3:ans maxupplösning, utan att förlora flyt i bilduppdateringen eller tvingas offra exempelvis dyrbara fysikuträkningar. Vill jag i alla fall tro. Eller i alla fall hoppas. Wipeout HD, enklast beskrivet, är ett hopkak av Wipeout Pure, Wipeout Pulse och

**NEDLADDNINGSBART** Trots den höga kvalitet som PSP-spelen Pure och Pulse bjudit på har de båda sålt dåligt och Sonys beslut att göra nästa del i serien till ett nedladdningsbart budgetspel känns väl därför föga förvånande...



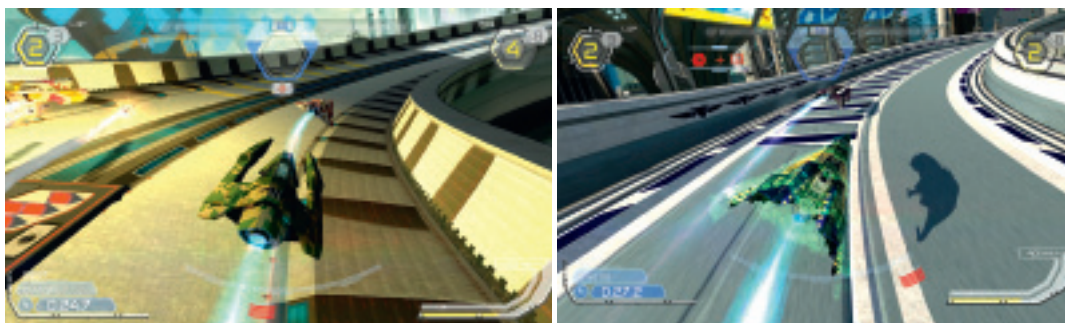
Premiär JUNI

### Snabba Pirator

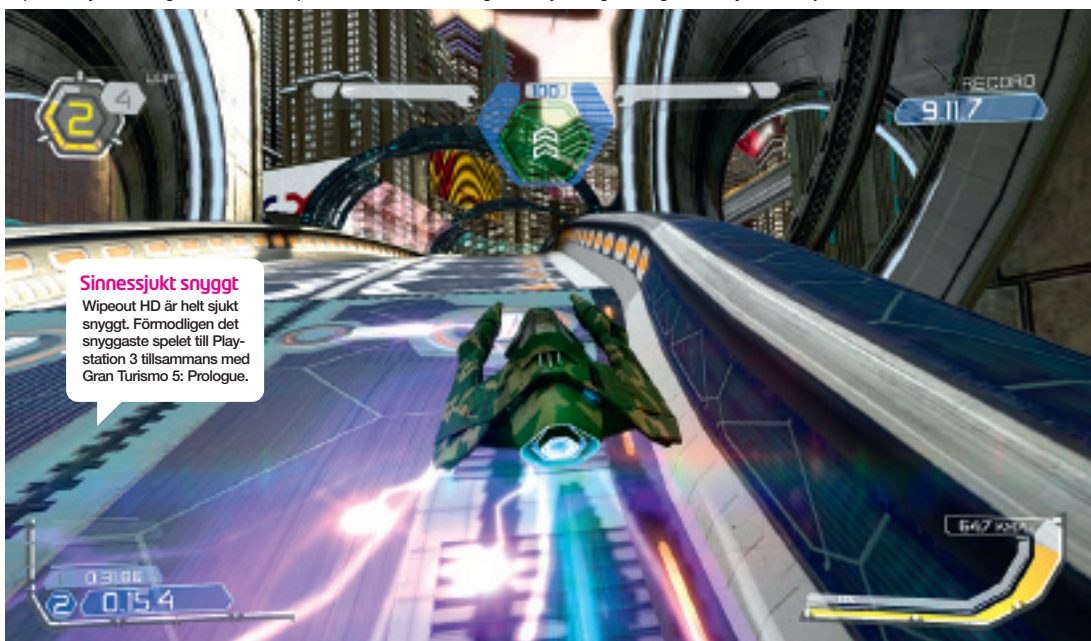
Piranha-stallets supersnygga svävare är som vanligt kaotiskt snabba, men också svärmanövrerade framförallt i kurvorna. Ändå är Piranha-skeppet vår favorit...



**SNYGGA EFFEKTER** Effektarbetet i Wipeout HD är grymt läckert och har fått Petter att dregla kraftigt. Snyggast är plasmastrålen som introducerades i PSP-spelet Wipeout Pulse. Den slingrar sig läckert fram till närmaste motståndarskepp och kastar ljusblått ljus på omgivningen runtomkring.



**60 STABILA** Wipeout HD är ett av väldigt få racingspel till den nya generationen spelkonsoler som faktiskt flyter i 60 stabila bilder per sekund. I fallet Wipeout betyder det höga antalet bildrutor per sekund ett helt vansinnigt skönt flyt som gör racingen klart mycket mer njutbar än i 30 bilder/sek.



**Sinnessjukt snyggt**

Wipeout HD är helt sjukt snyggt. Förmodligen det snyggaste spelet till Playstation 3 tillsammans med Gran Turismo 5: Prologue.

**SUPERBILLIGT** Att Sony kommer att sälja Wipeout HD för ynka 200 kronor känns helt sjukt generöst. Detta hade mycket väl kunnat varit ett fullprisspel.

2097 och Wipeout 3. Futuristisk arkitektur och neonupplysta tunnlar blandas med avskalade industrimiljöer och kritvita skyskraper och vackra snölandskap. Presentationen är som vanligt väldigt iögonfallande med knivskarp typografi, mängder av urläckra vinjettlogotyper och härlig interaktivitet.

Wipeout anses inte längre som en designmässig måttstock där popkulturella tendenser och avspeglningar från det rådande underground-klimatet var nästan för prick-säkra. Istället ser dagens spelare på Wipeout som något förlegat, gammalt och ganska intetsägande. En utveckling som till slut fick Sony att besluta sig för att släppa Wipeouts PS3-debut som ett nedladdningsbart spel snarare än som fullpris-titel. För min del hade jag gärna sett Wipeout HD som ett fristående fullprisspel med fler banor framförallt från 2097, men jag är samtidigt mer än nöjd med den racingbriljans som här bjuds.

Om du gillar ils snabb framtid racing, högupplöst grafik och toktung technomusik i sex ljuva kanaler.

Sätt då undan en liten slant på ditt PSN-konto, för om dryga fyra veckor smäller det. Och då syns vi i tredje kurvan på Sebenco Climb.

**Petter Hegevall**

**1 TERMOMETER**  
GAMEREACTOR FÖRHÄNDSANALYSERAR

Efter sex timmar tillsammans med förhandsversionen är vi helt sjukt sugna på Wipeout HD.



**ORIGINALMEDLEMMAR** En av dem som arbetat med Wipeout HD är Paul Tweedle, som producerat spelet och även designat en del mindre detaljer. Paul Tweedle var för övrigt med i produktionen av det allra första Wipeout, dock inte som producent.

en bana från Wipeout 3. Allt omritat och renderat på nytt, allt förpackat tillsammans med ett 5.1-mixat soundtrack (som låter oerhört bra) och tre nya vapen. Precis som i Pulse (det senaste spelet till PSP) innehåller Wipeout HD ett onlineläge som vi på redaktionen blivit svårt förälskade i bara efter några dagar tillsammans med det färdiga spelet. Att koppla upp sig, samla ihop sju polare i lobbyn för att sen sticka ut på kungbanan Anulpha Pass och göra upp om förstaplatsen är ett nöje som, framförallt på redaktionens 103-tumsbild, snabbt blir beroendeframkallande.

Designen i Wipeout HD är densamma som i Pure och Pulse inklusive den stilistiskt fantastiska mixen mellan PSOne-klassikerna



**1 FAKTA**

**KONTROLLERAD**

Wipeout HD innehåller två olika kontrolllägen. Antingen kan man styra sin svävare med den analoga styrspeken eller så kan man styra genom att tilla Sixaxis-kontrollen. Detta är svårt till en början, men fungerar efter en stund helt makalöst väl. Mycket bättre än i exempelvis Motorstorm.

# FANTOMEN

I framtiden är inte terrorism ens ett hälften så stort hot som... ljusröda fantomer



**THEY**  
Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare  
METROPOLIS SOFTWARE Utgivare OKÄNT  
Speltyp ACTION

Bara fyra år in i framtiden är terrorism ett ännu allvarigare hot än nu. I England råder nästan fullskaligt krig. Men så börjar mystiska robotar av okänt ursprung attackera Jordan, ett bra mycket mer seriöst hot än galna självmordsbombare, och gamla fiender teamar ihop mot det nya hotet.

Dessa attackerande robotar kontrolleras i sin tur av varelser som kallas phantoms, ett mystiskt högre väsen som man måste ta reda på mer om för att kunna bekämpa. Miljöerna i ett framtida England är råa och ganska begränsade. Men tanken är ändå att erbjuda en större frihet i They än vad som är brukligt i denna typ av actionspel genom att låta dig som spelare skapa precis den typ av vapen du vill ha.

Det mesta går att ställa in, men i ärlighetens namn ser det inte speciellt mycket mer avancerat ut än vapenmodifikationerna i Army

## They ser bedrövligt ut och av de goda idéerna syns inte ett spår...

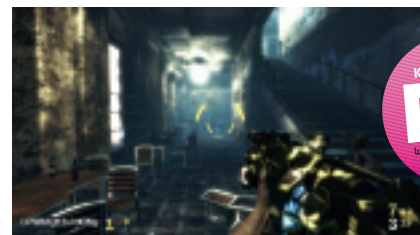
of Two, möjligen med skillnaden att man nu kan måla sina vapen i de färger man vill. Har inte du alltid velat spränga robotar med en chockrosa, blåprickig hagelbrakare?

Polska Metropolis Software anger TV-serier som Lost och Heroes som inspiration för They och de avser att bjuda på ett chockerande och överraskande spel, fyllt av mystik. Men ärligt talat, av det vi fått se av They ser det för bedrövligt ut och av de goda idéerna syns inte ett spår. Bara ett ytterst slentrianmässigt actionspel utan varken fitness eller nytänkande.

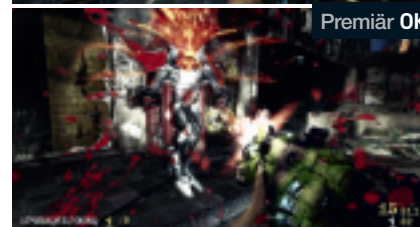
**Jonas Mäki**

**1 TERMOMETER**  
GAMEREACTOR FÖRHÄNDSANALYSERAR

Polska Metropolis Software har idéerna men tycks sakna kunskapen att realisera dem, tyvärr.



Premiär OKT



**MULTIPLAYER** They innehåller ett multiplayerläge där man ska få springa omkring med egenhändigt hopkomponerade vapen med vitt skilda egenskaper.



Premiär JUNI

**KÖRKÄNSLAN** Bilfysiken i Grid är väldigt annorlunda i jämförelse med exempelvis Project Gotham Racing 4 eller Need for Speed: Pro Street. Styrningen i bilarna är mer känslig och responsen kommer betydligt snabbare. Detta tar en stund att vänja sig vid, men känns samtidigt väldigt bra.

# ASFALTSSLADD!

Petter har plågat en mörkröd Challenger i Codemasters ultra-snygga racingfest och berättar om några detaljer som han gillar...



## RACE DRIVER GRID

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare CODEMASTERS Utgivare CODEMASTERS Speltyp RACING

Det känns på förhand som en lite udda blandning. En del Toca Touring Car och en del Colin McRae: Dirt. Men det är faktiskt så som Codemasters tänkt i utformandet av deras senaste racingspel och gud vilken njutbar mix det är!

Jag har spelat cirka fem timmar Race Driver Grid de senaste dagarna och trots att vår förhandsversion är ofärdig och strängt begränsad finns här massor med härlig racing.

Grid delar samma moderna och stilistiska syn på streetracing som exempelvis Need for Speed: Pro Street. Stadsgator, dagsljus, toktrimmade tuners med hysteriskt stora

bodykits gör upp om pengar... och respekt. Japp, Codemasters har lånat respektsystemet från gamla kungspelet Juiced och gjort något ännu bättre av det.

Tillkommer gör sinnessjukt trevlig grafik med en filmisk känsla, hårt satuerad färgpalett och ett klart dramatiskt tempo. Grid använder sig av en upgraderad version av den grafikteknologin som Colin McRae Dirt baserades på och just nu är det nog bara Gran Turismo 5: Prologue som är snyggare än Grid. Det lovar gott, med andra ord. Mycket gott. Recensionen kommer i nästa nummer.

**\_Petter Hegevall**



**Bilfysiken är fantastisk, grafiken underbar och upplägget lovar gott. Vi är sjukt förväntansfulla...**



**! FAKTA**

### SAY MY NAME BITCH

En extremt cool detalj i Grid är att speakern som pratar under tävlingarna säger ditt förnamn om du skriver in det i början av spelet. Petter fick dock ändra sitt namn till Peter (eftersom Petter är ett rätt tontigt namn, ändå) och fick då höra "Peter is in last place, and he sucks" under varje lopp, genom stora delar av spelet...

**TECKNAT** Flagship har valt en ännu mer stiliserad, tecknad stil än Blizzard, även om exempelvis satyrerna är mer än lovligt lika nattalverna, fast med horn. Perspektivet påminner istället mest om Diablo, vilket ger god överblick.



Premiär 2008

# ONLINEMYT

Teamet bakom Hellgate satsar på gratis onlinerollspel



## MYTHOS

Plattform PC Utvecklare FLAGSHIP STUDIOS Utgivare OKÄNT Speltyp ONLINEROLLSPEL

Flagship, som grundades av avhoppare från Blizzard, kunde ha fått en bättre start. Hellgate: London var designmässigt kreativt men möttes av ljummen kritik och plågades av svåra buggar. Deras nästa projekt, Mythos, är mer av en rak World of Warcraft-klon med inslag av Diablo. Det har dock en del intressanta designval, som att man kan spela som satyr, cyklop, gremlin eller människa.

Det allra största försäljningsargumentet (eller, försäljning och försäljning...) är att Mythos blir helt gratis. Gratis att ladda ner, gratis att spela, något som jag vet att många har efterfrågat i ett påkostat onlinerollspel. Den största fördelen kan också bli den största nackdelen. Om inte Flagship ägnar sig åt ren välgörenhet måste det finnas något sätt att betala för sig, och utan ens risken att förlora ett betalt konto kan störika spelare bete sig nästan som de vill.

Men Mythos verkar onekligen bjuda på allt det som gjorde World of Warcraft så vanebildande, så kanske kan det bli bra som omväxling i alla fall...

**\_Mikael Sundberg**



**Flagship Studios nästa spel är knappast nyskapande men priset kan man inte klaga på.**



Premiär 2008



**NOW LOADING...** Monsterkreationerna kan inte slåss utan tillgång till energi. Om du går för hårt ut i striderna tappar din skapelse batterikapacitet och kan i värsta fall behöva ladda upp sig.

# MONSTRUÖST

Frankenstein korsas med ett actionrollspel...



## MONSTER LAB

Plattform DS/Wii Utvecklare BACKBONE Utgivare EIDOS Speltyp ACTIONROLLSPEL

Monster Lab är något så unikt som en blandning av valfritt actionrollspel och Frankensteins monster. Som en mindre galen vetenskapsman ska du sätta ihop diverse monsterdelar med varandra för att få fram den ultimata stridsbesten. Målet är såklart att ge supergalningen på moppo.

På vägen mot det sluttigtiga laboratoriet måste du slåss mot diverse bisarra skapelser på bästa turbaserade rollspelsmanér.

Stridssystemet må vara turbaserat, men är i grunden ett sten-sax-påsesystem där vissa monster fungerar bättre respektive sämre mot andra. För varje avklarad batalj får du något nytt att använda till dina hemmabyggen.

Monster Lab är, trots temat, ett ganska barnvänligt spel som på förhand ser ganska skoja ut. Självklart kommer Warnie de Humelghems monster att bli skitgrymt!

**\_Sophie Warnie de Humelghem**



**Att skapa sin egen monsterbest och spöa allt motstånd blir förhoppningsvis lika kul som det låter.**



Premiär 6 JUNI

KOMMER TILL  
XBOX  
360

# BLOCKIG ARKEOLOG

Mannen med hatten och piskan slår sig fram som klumpig Lego-gubbe i Lucasarts nästa...



## LEGO INDIANA JONES

Plattform DS/PC/PS2/PS3/PSP/WII/XBOX 360  
Utvecklare TT GAMES Utgivare LUCASARTS  
Speltyp PLATTFORM

Efter framgångarna med Lego Star Wars går nu TT Games vidare med Indiana Jones, eller snarare Lego-versionen av honom. I Lego Indiana Jones: The Original Adventures får man chansen att spela igenom hela den ursprungliga trilogin, smockat med slapstick-humor och finurliga pussel samt såklart det berömda ledtemat.

Lego Indiana Jones utgår från det universitet där arkeologen Henry Walton Jones jobbar. Därifrån kan man enkelt hoppa in i

## Den som spelat Lego Star Wars-spelen kommer snabbt känna igen sig i Lego Indiana Jones. Formulan är nämligen densamma...

vilken av de tre släppta filmerna man vill för att spela sig fram genom storyn. Efter varje avklarad kapitel kan man sedan spela om det och även passa på att ta med sig helt andra figurer än de som egentligen var med i scenerna.

En kul grej, men också något som TT

Games gjort till en mindre nödvändighet för den som verkligen vill få ut allt från sitt spel eftersom man inte kan få alla hemligheter första gången man spelar igenom en bana. Kanske behövs en karaktär med spade för att hitta en gömd skatt eller någon med bättre hoppförmåga för att komma åt höga avsatser.

Den som spelat Lego Star Wars-spelen kommer snabbt känna igen sig i Lego Indiana Jones. Formulan är densamma med enkla snitslade banor som kröns av diverse pussel. Ofta är det väldigt enkelt att veta vad man ska göra, men till skillnad från Lego Star Wars finns även en del mer svårtydda moment. Något som leder till att man kan köra fast och

jag misstänker att de allra yngsta spelarna kan komma att tycka att detta är alldeles för komplicerat. Till skillnad från jedi-riddarna har Indiana Jones inga superkrafter. Tvärsom. Han får ofta en rejäl smocka och ormar tål han bara inte. Något som betyder att fiender i Indiana Jones bäst bekämpas med hederligt

### Fordon och flottar

Man går inte bara till fots i Lego Indiana Jones, utan får även ta sig fram med både riddjur som lamor och med diverse fordon. Och improviserade flottar...



EN DEL TILL: Precis som de båda Lego Star Wars-trilogierna slogs ihop till The Complete Saga, sågs det att den nya filmen också ska bli Lego i Lego Indiana Jones: The Complete Saga.



I FAKTA

### MÅNGA BANOR

Till skillnad från Lego Star Wars-spelen är det mindre Lego i Indiana Jones äventyr. Sånär som på att fiender och figurer är uppbyggda av plastklossar är de flesta omgivningarna mer traditionella, vilket gör att Lego Indiana Jones inte får riktigt samma charmiga utseende som Star Wars-spelen. Tekniskt är det dock klart mycket snyggare och det märks att det är väl optimerat för de nya konsolerna...

handgemäng, kanske en kastad barstol eller genom pisksnärtar. Just piskan är ju något av Indiana Jones signum och används flitigt till allt från att dra i spakar, svinga sig över avgrunder eller snärta till sig föremål.

Trots de möjligheterna kan jag inte låta bli att känna att Lego Indiana Jones börjar bli lite enahanda bara på de få timmar jag hinner spela. Indiana Jones universum har inte nog med figurer med distinkta förmågor för att det ska bli nog varierat att slå sig fram i jakten på gamla antika skatter. Jag anar att det kommer bli svårt att hålla intresset uppe under ett helt äventyr om man spelar ensam utan en polare att jävlas med. Lego Indiana Jones släpps bara två veckor efter den kommande filmen och recension hittar du i nästa nummer av Gamereactor.

Jonas Mäki

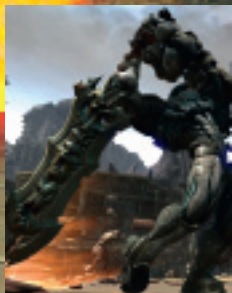
**TERMOMETER**  
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Lego Indiana Jones tycks inte riktigt leva upp till sin verkliga förlaga eller Lego Star Wars-spelen...



**Kasta en skolbuss**  
 Efter en tid kommer den kaxige hjälten War att få tillgång till en änterhake som ger honom möjlighet att svinga sig till nya höjder samt rycka åt sig fiender, fordon, skrot, stenbumlingar och annat kul.



# SUR SUPERRIDDARE

Apokalypsens fyra ryttare debuterar i spelsammanhang i THQ:s helfestliga actionpartaj



## DARKSIDERS: WRATH OF WAR

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare VIGIL GAMES Utgivare THQ Speltyp ACTION

Trots att de flesta av oss gillar att bete sig våldsamt i olika fiktiva världar, är vi ändå snälla, milda, timida varelser innerst inne. Våra inre är fyllda av fluffiga moln av godhet, ömhet och lycka. Ibland räcker dock inte detta riktigt till, ibland behöver vi något mer, som att spetsa en stor, störig jävel på det mastigaste svärd som går att uppbrija i vårt universum. Att vi ofta får ta rollen som hårda antihjältar som tar lagen i eller situationen i egna händer och beger sig på en hänsynslös massaker som får "Hem och skola" att kippa efter andan är inget sällsynt. Max Payne, Kratos och Dante är tre utmärkta exempel på killar som gör lite som de behagar när de hamnar i situationer de inte riktigt gillar. Darksiders: Wrath of War tar detta ett par steg längre.

I Darksiders: Wrath of War kallas vi inte in för att rädda katter i träd, kidnappade kråm- ande ungmöer från vårtbetäckta otäckingar eller för att tvätta rent vårt namn som dragits i smutsen. Istället antar vi rollen som War, kriget personifierat. War är en hård snubbe som gillar att rida på häst, tillsammans med sina kompisar Pest, Svält och Död. War är alltså en av apokalypsens fyra riddare och han har precis varit med gänget nere på Jorden och förvandlat hela rasket till en rykande köttög där enbart elände, lidande och annat otrevligt frodas. War

## War måste hacka, hugga, stympa, skjuta, och banka sig förbi mängder av demoner

och hans kompisar är lite sådär lagom kaxiga och tycker att de har gjort ett rätt duktigt jobb med att raserar hela den mänskliga tillvaron när han hamnar i gräl med demonen Abaddon, resultatet blir helt enkelt att War blir av med de flesta av sina enorma krafter och slängs i ett smutsigt dike för att dö. Dags för hämnd.

Vad som följer är helt enkelt en mastig actionsaga där War behöver hacka, hugga, stympa, skjuta, slita och banka sig förbi mängder av såväl svinonda demoner som heliga änglar plus allt däremellan. Till en början har War bara sitt svärd att förlita sig på, en

Premiär MARS 2009



### Serietidningsetetik

Att Vigil Games är grundat av en ärrad serietidningstecknare är uppenbart och har bland annat bidragit till att spelvärlden i Darksiders är läcker designad och proppad med överdriven serietidningsetetik.



**STOOR!** God of War-spelen innehåller alla stora bossar. Dock inte lika stora som i Darksiders. Den här jättelika Mäki-kopian är till exempel större än de flesta av spelets byggnader.

gigantisk klinga som hjälper honom att påbörja uppdrag: "återta mina gudomliga krafter". I kärnan handlar det om action stöpt i samma form som Devil May Cry och God of War.

Den ödelagda stad som spelet till största delen utspelar sig i är uppbyggd i olika sektioner där War kan gå fram och tillbaka för att utföra nya uppgifter allt eftersom han skaffar sig nya färdigheter och ny utrustning. Även om man inte är bunden till att spela igenom snitslade banor utan dynamik, måste saker och ting ändå göras i en viss ordning. Allt eftersom War klappar ihjäl fler och fler fiender kommer hans förmågor att utvecklas. Styrkan ökar och

### ! FAKTA

#### APOKALYPSSENS FYRA RYTTARE

I bibeln har ju var och en av de fyra rittarna en egen häst, annars hade de ju inte varit mycket till ryttare. Under spelets gång kommer War att när som helst kunna framkalla sin stolta springare och få lite extra fart när det hettar till, bland annat är det finemang om man skulle vilja strimla sönder ett gäng taskmörtar i en torr öken någonstans.

även om hans imponerande biceps ungefär har omfånget av ett normalstort kylskåp kommer han att kunna åstadkomma mer och mer under resans gång.

War kommer att förändras, även beroende på vilka vapen han använder sig av. Om han skulle slita av ett maskingevär från en attackhelikopter och förvandla flygande demoner till kläggig sörja kommer hans utseende att reflektera detta. Striderna kommer till stor del baseras på frenetiska kombinationer och de gigantiska bossarna är tänkta att vara mer än bara köttiga slagpåsar för Wars höga nöje. Istället är de designade som pussel-fighter där rent våld gör lite och ingen nytta och man måste istället utnyttja omgivningen för att få sin fiende att förvandlas till fiendeslask.

Vad vore dock en apokalypsridare utan sin stolte springare? Inte mycket då Vigil Games självklart kommer att ge oss tillfälle att få nyttja denne mycket värefulla hjälpreda när man behöver förflytta sig över stora områden, eller helt enkelt vill kela med sin dödspålle under en intensiv bosstrid.

Vigil Games är ännu lite av ett oprövat kort, grundat av bland annat den mycket kompetenta före detta Marvel-tecknaren Joe Madureira. De satsar hårt på att slå sig in i en redan välpopulerad genre och förhoppningsvis kommer Dante och Kratos att få sig en god match om tronen när War intar scenen för att stympa loss allsköns demoner och annat oknytt. Darksiders: Wrath of War ser mycket lovande ut.

\_Jesper Karlsson

**! TERMOMETER**  
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Hänsynslös actionfest som lånar hej vilt från konkurrensen, de egna idéerna lovar dock gott...



**EN VÄRLD I RUINER** War och hans polare har ju som bekant raserat hela världen, detta betyder att de rester som finns runt om spelaren kan komma att användas på olika sätt som för att ta sig runt ett problem, för att dela ut stryk till fiender eller helt enkelt som en fälla för en mastig boss



# FIDDY KRIGAR... IGEN

50 Cent och G-Unit-polarna kivas (och knivas) om döds-kallebling i Mellanöstern...



## 50 CENT: BLOOD ON THE SAND

Plattform PS3/360 Utvecklare SWORDFISH  
Utgivare VIVENDI Speltyp ACTION

Med tanke på dollarkursens ras borde 50 Cent rimligtvis vara mindre värd nu än för tre år sedan. Men när Swordfish Studios gör en uppföljare på det usla 50 Cent: Bulletproof från 2005 går kurvan åt andra hållet. Kan 50 Cent: Blood on the Sand bli intressant för fler än fansen?

50 Cent: Bulletproof var ett spelmässigt klavertramp som ändå lyckades sälja bra, tack vare 50 Cents etablerade fanskara som nappade på spelets cameos och soundtrack från hip-hop-världen. Fiddy-fans eller inte så upptäckte spelarna dock snabbt att hjärndöda uppdrag och en spelkontroll fladdrigare än en fjärl på extacy inte kunde kompenseras av alla upplåsbara låtar och gängmedlemmar i världen. 50 Cent: Blood on the Sand har alltså mycket att bevisa.

I 50 Cent: Blood on the Sand uppträder 50 Cent och hans G-unit någonstans i Mellanöstern och kommer i konflikt med en promoter som vägrar att ge hip-hop-stjärnorna betalt. Fiddy blir förstas mäkta upprörd av detta men nöjer sig med kompromissen att i stället ersättas med ett diamanbesmyckat kranium (!)



**UNREAL ENGINE** Precis som Gears of War använder sig Blood on the Sand av Epics Unreal 3-grafikmotor som använt på rätt sätt innebär snygga och detaljerade spelmiljöer.

**FAKTA**

### POÄNGPLOCKANDE

I stil med The Club är 50 Blood on the Sand ett actionspel med stor fokus på poängjakt. Snygga kills ger mer poäng än ordinära, så lite finesse och ett varsamt sikte lönar sig i längden. Dessutom fylls din "Gangster Fire"-mätare upp när du skjuter snyggt, något som kan förvandla 50 Cent till en odödlig krigsmaskin. I det läget saktas tiden dessutom tiden ned.

som visar sig vara eftertraktat av många. I arkadiga actionuppdrag till fots och på hjul krigar sig Fiddy och hans crew fram till sanningen bakom döds-kallen.

"Någonstans i Mellanöstern" är ett oväntat och smått komisk val av miljö som känns ungefär lika logisk som ett "Halo 4 i Örnsköldsviksmiljö", men miljöbytet kommer åtminstone att resultera i fler spelmöjligheter. 50 Cent kommer att kunna ratta Humvees och helikoptrar och i bästa Gears of War-anda tvingas man i stor utsträckning ta skydd under eldstriderna. Spelet använder sig av Unreal 3-

grafikteknologin och vid första anblick av spelet får man vibbar från såväl nämnda Gears of War som Army of Two. De ödsliga asfaltsvägarna är fulla av skräp, husen har otaliga sprickor och

## I Blood on the Sand uppträder 50 Cent och G-unit någonstans i Mellanöstern...

Fiddy själv är lika detaljerat designad så vid första anblick ser det alltså inte så pjåkigt ut. 50 Cents brutala "counter kills" är också närgångna och välregisserade.

50 Cent: Blood on the Sand kommer säkerligen att slå sin föregångare på fingrarna, men resultatet kan ändå bli halvdant; mycket inspiration verkar trots allt ha kommit från andra, svårslagna actionkungar. Utvecklarna säger sig ha arbetat oerhört hårt på ett underhållande spelsystem som inte fanns i föregångaren. Vi får hoppas på det, annars rappar 50 Cent, åtminstone som speffigur, på sista versen.

—Jonas Elfving

**TERMOMETER**  
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Genomtöntiga Blood on the Sand ser ut att bli bättre än det förra spelet. Vilket inte säger mycket.

Premiär OKT

**Giddy-up biotches!**

50 Cent behärskar flera klassiska action-moves som att ta skydd, skjuta i blindo och kasta sig över hinder och förutom regelbundna svordomar ackompanjeras all action av klassiska och nyskrivna låtar från 50 Cent och G-Unit.



**CO-OP!** 50 Cent: Blood On The Sand innehåller också en hel del co-op-moment där Fiddy behöver hjälp med att exempelvis öppna dörrar, antingen av en datormedspelare eller en onlinekompis som kan hoppa in eller ut närsohelst.



### Snyggt är det, i alla fall

Även om Alone in the Dark inte känns särskilt lovande rent spelmässigt, är det i alla fall ganska snyggt. Speciellt Central Park-kapiteln är riktigt snygga med stora miljöer, enorma skogsbränder och massa rök.

Premiär 20 JUNI

**CENTRAL PARK** Bilden ovan är tagen ett par timmar in i Alone in the Dark efter det att Edward Camby lyckas fly undan rasande väggar i ett enormt gammalt hus på Manhattan. Han är nu mitt i Central Park beväpnad med en rätt värdelös kratta. Parken är även fylld av köttiga zombies som kryper upp ur marken...



# CARNBYS KATASTROF

Ataris skräckfyllda storsatsning släpps om en månad, och Petter har testat förhandsversionen



## ALONE IN THE DARK

Plattform PC/PS2/WII/X360 Utvecklare EDEN STUDIOS Utgivare ATARI! Speltyp SKRÄCK

Jag och Edward Camby kommer inte överens. Han vill inte vända sig då jag vill, han vill inte titta sig omkring när jag ber honom om det och han vill inte slänga kvasten han plockat upp fast jag ber honom vänligt. Carnby är som en stor pinne. Stel och inte sällan obrukbar. Han stapplar fram mellan Eden Studios elddränkta polygonväggar medan jag försöker begripa vad ska måste göra för att komma vidare.

Alone in the Dark släpps om cirka en månad, och jag har precis avslutat ett fyratimmarspass med förhandsversionen och är allt annat än

## Överlag skvallrar förhandsversionen om ett spel proppfyllt med fundamentala problem...

imponerad. Visst, med fyra veckors arbetstid kvar finns här en del svagheter som utvecklarerna fortfarande kan adressera (såklart), men överlag skvallrar förhandsversionen av Alone in the Dark om ett spel proppfyllt med fundamentala, spelmässiga problem.

När äventyret börjar sitter en mörbultad Edward ihopkrupen på en nedsölad sjukhusbänk. Tre bistra karlar med ärriga anleten (och

obligatoriska skinnrockar) skriker åt varandra medan Edwards synfält klarnar. En av skurkarna beordras att föra Edward upp till husets tak och där förpassa honom till dödsriket. På vägen dit får man nödvändig information om spelkontrollens alla funktioner genom små korta hjälprutor. So far so good. Tycker jag.

Det är efter detta, då väggarna i huset öppnar sig likt en enorm trut, sväljer skurkarna och får husets västra del att rasa, som min skepsis sätter in. Edward är svårstyrd och jag kan inte för min värld begripa varför kameran (som kontrolleras med den högra analoga styrspaken) endast kan roteras ett kvarts varv i taget. Jag och Edward snurrar, går in i väggar,

snubblar på brädhögar och tvingas upprepa enkla kommandon. Jag plockar upp en stol, för att slå sönder en dörr. Det går förvisso ganska bra. Jag plockar upp en till stol, för att slå sönder en liten, liten bokhylla. Det går inte bra. Sen börjar allt att brinna.

Resten av speltiden går bland annat åt att släcka bränder med brandsläckare, klättra på husfasader med hysteriskt utzoomad kamera,

### FAKTA

#### GAMMAL SPELSERIE

Det första Alone in the Dark släpptes till PC 1992 och var på många sätt spelet som startade hela skräckgenren (alltså: inte Resident Evil). Spelets story var baserat på H. P. Lovecrafts historier och var både spännande och välgjord. Sedan dess har det släppts fyra spel, och det här är alltså det femte spelet i serien...

köra bil i ett kolsvart parkeringsgarage och springa omkring i Central Park och slå zombies med en kratta.

Med en månad kvar har Eden tid att putsa. Och även om Central Park-kapitlet känns lite bättre än spelets början, så behöver de tiden.

**Petter Hegevall**

### TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Kränglig spelkontroll, stelt upplägg och trista actionsekvenser bådär inte gott... tyvärr



**KRÄNGLIG ACTION** Actionmomenten då man skjuter eller slår sina fiender, kräver arbete för att fungera smidigt. Just nu känns dessa sekvenser krångliga, stiltiga och trista...



# YODAS STRYKSTUND

Bered dig på nya episka slagsmål på Namcos historiska scen...



## SOUL CALIBUR IV

Plattform PLAYSTATION 3/XBOX 360  
Utvecklare NAMCO BANDAI Utgivare NAMCO BANDAI Speltyp FIGHTING

Även om Soul Calibur till Dreamcast var seriens absoluta höjdpunkt, var det med gästfigurerna Heihachi, Link och Spawn i den lättsamma uppföljaren som det verkliga genombrottet kom. Men när gästfigurerna försvann i Soul Calibur III försvann också försäljningen, vilket fått Namco att återvända till framgångsreceptet från Soul Calibur II, kompletterat med rysligt läcker grafik.

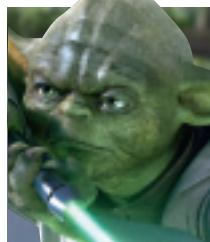
Den största nyheten i Soul Calibur IV är att Namco velat göra spelet mycket mer aggressivt. Den som fejt blockerar ska straffas för det och lösningen heter Critical Finish. Ett slag som oavsett hur mycket liv motståndaren har är omedelbart dödande. I takt med att man blockerar minskar nämligen rustningens skydd, och till slut saknar man det helt. I det läget är det möjligt att sätta in den förödande stöten.

Även om de större slagskämparna som Astaroth och Zasamel är ganska hårdhänta är det ändå långt ifrån Mortal Kombat-klass på dessa avslutande attacker. Sophitias välsvarvade och minimalt klädda lillasyster Cassandra fimpas exempelvis sina motståndare genom att hoppa med bakändan mot motståndarens ansikte som avlider i ett hav av rosa hjärtan (feminism på japanska).

Det är ovanligt många nya figurer i Soul Calibur IV, men bara den lilla riddarjantän Hilde är skapad av Namco själva. Istället har man valt att bjuda in framstående mangatecknare för att låta dem skapa exklusiva figurer som ska vara med och slåss med det vanliga gänget. Det har hittills resulterat i de två töserna Angol Fear och Scheherazade, men Namco meddelar att ännu fler gästfigurer



**ONLINESTÖD** Soul Calibur IV kommer man även att kunna slåss online. Två lägen är planerade där man antingen slåss regelrätt med de tillgängliga kämparna samt ett mer flamsigt där man kan ha egenhändigt hopkomponerade figurer.



### FAKTA

#### SKRÄDDARSYTT

Precis som i föregångaren kommer det finnas möjlighet att skraddarsy sin egen figur. Skillnaden är att denna gång påverkar det du sätter på din kämpe själva spelbarheten. Du kan ge honom/henne vapen som påverkar längd och räckvidd samt olika typer rustning som påverkar skydd och rörlighet. På det sättet hoppas Namco att man verkligen ska kunna välja en fighter och foma denne så det blir precis som man vill ha det.

kommer att visas innan spelet släpps. Och då har vi inte ens nämnt det faktum att både Darth Vader och Yoda från Star Wars kommer att gästspela denna gång.

Många japanska spel har inte hållit måttet när det kommer till grafiken de senaste åren men Soul Calibur IV tycks bli ett undantag. Animationerna är helt fantastiska och det pågår hela tiden mycket i bakgrunden på de många olika banorna med enorma vattenfall, fåglar som flyger och fantastiska solnedgångar. Omsorgen om de små detaljerna har varit enorm hos Namco och resultatet är sjukt häftigt.

Soul Calibur IV ser ut att bli en rejäl comeback för Soul-serien som efter försäljningsfloppen Soul Calibur III hade en osäker framtid. Personligen applåderar jag att Namco valt att satsa mer på gästfigurer och gästspel.

—Jonas Mäki

### TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Namco har verkligen gjort bot och bättring sedan föregångaren och tycks leverera den 31:a juli.

Premiär 31 JULI



**URLÄCKER GRAFIK** Namco har jobbat hårt på att ge banorna i Soul Calibur IV en mer livfull känsla än att bara vara en platt yta man slåss på, som i tidigare delar. Därför ser de nästan mer ut som Dead or Alive-banor än Soul Calibur-banor.

# SKAKA RUMPAN

Sega blåser nytt liv i en gammal Dreamcast-favorit



## SAMBA DE AMIGO

Plattform Wii Utvecklare GEARBOX SOFTWARE  
Utgivare SEGA Speltyp MUSIK

Sega var pionjärer på sitt egna sätt när de släppte lös den maraccasviftande apan Amigo till sin numera pensionerade konsol, Dreamcast. Som ett av de första renodlade musikspelen för hemmabruk jag spelat, gjorde Samba de Amigo intryck. Tur nog dog inte magin med Dreamcast, utan återuppstår – till Wii.

Samba de Amigo spelas utan rassliga maraccas till Nintendos konsol. Att skaka en

## Kommer det fungera bra att skaka Wiimotar istället för maraccas?

Wiimote och en nunchucktillsats, eller två Wiimotes för den delen, känns på förhand kanske inte lika mäktigt som Segas rasslande instrument men det får vi leva med. En maraccastillstats kommer inte att släppas till Wii.

Samba de Amigo ser på förhand ut att bli underhållande. Det största orosmolnet utgörs av funderingar kring spelkänslan. Kommer det fungera samt kännas bra att skaka Wiimotar istället för maraccas? Kommer precisionen att vara i paritet med originalet till Dreamcast? Vi hoppas rejält på att Sega återkommer med en favorit i repris!

—Sophie Warnie de Humelghem

### TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Vi tror inte att Samba kommer att misslyckas, men vi är ändå inte riktigt övertygade av spelkontrollen.



Premiär MAJ

ENDAST TILL  
Wii



**GRYMMA UTVECKLARE** Att Samba de Amigo kommer att kunna rocka ganska rejält även till Wii beror på dess utvecklare. Gearbox Software (Brothers in Arms).

# VEGAS, BEBIS, VEGAS

Redaktionenens egen pokerrätta har smygtestat Midways lovande Grand Theft Auto-utmanare



## THIS IS VEGAS

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare SURREAL SOFTWARE Utgivare MIDWAY Speltyp ACTION

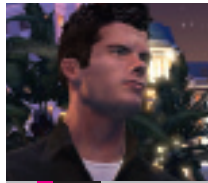
Las Vegas, en gång en förbjudet farlig plats där synd, Sinatra och slagsmål var ingredienserna till en lika förrädisk som välsmakande cocktail. Idag är Vegas en familjevänlig turistfälla och i This is Vegas är detta snabbmatskungen Preston Boyers fel. Killen måste stoppas och det är din plikt att bevara sjaskigheten.

This is Vegas är ett sandlådespel förlagd till världens mest livfulla ökenområde. Spelets hjälte har inget namn och är en nolla som anlänt i syndernas stad med en ynkelig bankrulle på 50 dollar. Han bor på stans sjaskigaste hotell, men några nya bekantskaper leder dock in killen i glidarkretsar och han blir erbjuden möjligheter till lite extraknäck. Arbetsuppgifterna? Festande, gambling, bilkörning och slagsmål.

Om vi börjar med casinodelen i This is Vegas kan du pröva lyckan på spelmaskinerna, black jack-borden och i pokerrummen. Spelen fungerar precis som i verkligheten, men här finns en avgörande twist; du kan fuska på flera olika sätt. De enarmade banditerna går att hacka genom ett minispel och när du spelar Black Jack kan du kränga på dig ett par preparerade solbrillor för att se vilka kort som



**KOPIAN** Om du någon gång har besökt Las Vegas kommer du omedelbart att känna igen dig i This is Vegas version av staden. Alla casinon längs The Strip har modifierade namn men det råder inga tvivel om var du befinner dig.



FAKTA

### KORTLEKSFOLKET

This is Vegas kretsar kring fyra spelelement; fighting, racing, spelande och festande. Här finns också fyra typer av människor uppdelade efter en kortleks färg. Hjärtermänniska är gamla stötar, ruterfolket är täta high rollers, spader är tuffa rockers och klöverfolket är trendiga klubbbesökare. Du kommer att utföra uppdrag åt de olika färgerna i spelet.

är märkta. Du vinner dock inte automatiskt, utan måste ha en viss förståelse för spelet för att kunna vinna i längden. Dessutom blir casino-personalen misstänksam ju längre tid du har solglasögonen på dig.

## This is Vegas ha en egen karaktär, mycket tack vare miljön...

Festandet är ett eget spelmoment och går ut på en mängd olika mini-uppdrag. Du får bland annat jobba som bartender och servera drinkar, tända cigaretter och slänga ut stökiga fyllon.

En spännande detalj vid sidan av spelborden och sportbilarna är all sight-seeing du kan göra. Om du har besökt verklighetens Las Vegas kommer en promenad längs This is Vegas strip att vara väldigt bekant, allt från de enorma,

absurda casinoexteriörerna till utdelarna av porrshowspamfletter på trottoarkanten. Precis som hur den verkliga stadens skyline ständigt förändras kommer nybyggen i This is Vegas att göras och läggas upp för nedladdning, vilket ger dig som spelare fler uppdrag.

Casinoanställd, slaviskt pokertokig och Las Vegas-entusiast som jag är känner jag mig förstas väldigt sugen på This is Vegas. Trots den välbekanta genren och skuggan från Rockstars bästsäljande megagigant verkar This Is Vegas ha en egen karaktär, mycket tack vare miljön, casino-minispelen och den ambitiösa handlingen. Till hösten får vi se hur inbjudande neonljusen verkligen är.

\_Jonas Elfving

### TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHÄNDSANALYSERAR



Klassiskt koncept i klassisk miljö. Med rätt mängd innovation och roliga uppdrag blir detta bra.

Premiär NOV



### Riktiga knogmackor

Oavsett om du försöker få bort fyllon från baren eller superskurkens hejdukar från din rygg behöver du kunna slåss i This is Vegas. Med combos fyller du upp din buzz-mätare vilket gör en värsting-tjottablängare möjlig.

# SKÖNA COVERS

Ett musikspel till Wii - från Giants-utvecklarna Planet Moon Studios har fångat vår uppmärksamhet

Premiär MAJ



**INTE STILRENT** Livet i strålkastarljuset är inte bara stjärnglans och trollförd publik. För när man sätter två band på samma scen förvandlas en vanlig konsert till ett brinnande inferno.



## BATTLE OF THE BANDS

Plattform Wii Utvecklare PLANET MOON STUDIOS Utgivare THQ Speltyp MUSIK

Äntigen en musikutmanare som väljer att fokusera på fler musikstilar än den folkära hårdrocken. Battle of the Bands är ett våldsamt alternativ till Guitar Hero och Rock Band som förutom rock även täcker in marschmusik, funk, latin, pop och country.

Alla låtarna i spelet är inspelade i dessa olika utföranden och som bandleadare gäller det att göra dem rättvisa. Oavsett om du ska förvandla "Insane in the Brain" till en skön countrylåt eller försöka stöpa om den till hårdrock så gäller det att vifta rätt. Inga plastgitarer behövs för att sätta igång, Battle

of the Band nöjer sig med funktionaliteten som Wii-kontrollerna erbjuder. Spelet kretsar kring två band på en scen som turas om att ge sin version av samma låt. En lång sekvens rätt framviftade noter skadar motståndarna. Fysiskt. Ett utbud av vapen finns att tillgå när man vill ge sina konkurrenter lite ickekonstruktiv kritik.

Musikspel kan man inte få för mycket av och med Battle of the Bands försöker rutinerade actionkungarna Planet Moon Studios göra något delvis nytt med genren.

\_Love Bolin

### TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHÄNDSANALYSERAR



Vi behöver verkligen ett alternativ till Rock Band, ett som inte knäcker privatekonomin...





*Exklusivt!*

# BIONIC COMMANDO

Svenska Grin jobbar för fullt med ett av höstens absolut hetaste actionspel. Vi fick chansen att som första tidning i världen testspela det...

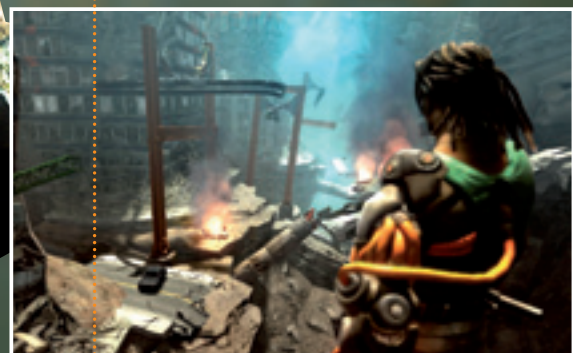
Format PLAYSTATION 3 / XBOX 360 Utvecklare GRIN Utgivare CAPCOM Premiär VINTERN

**U**issa spel gillar man instinktivt. Man behöver liksom bara fatta handkontrollen och slå på konsolen för att redan intro-skärmen ska resultera i att man sitter som ett leende fån. Svenska Grins kommande Bionic Commando är precis just ett sådant spel som jag nyligen hade förmånen att få provspela hos dem, mitt i centrala Stockholm.

Jag hann inte mycket mer än starta deras Xbox 360 förrän det bombastiska ledtemat drog igång i en kraftigt uppdaterad och orkestrerad version som fick vartenda hårstrå på mina armar att resas i honnör. Gåshud deluxe. Bionic Commando är något så ovanligt som en västerländsk uppföljare till ett japanskt spel vi inte sett något ifrån på 20 år. Så länge sedan är det nämligen sedan det släpptes till NES i

både Japan och USA (medan vi i Europa fick vänta till 1990). 20-årsjubileum alltså, och just det är orsaken till att Capcoms främste kreative chef Keiji Inafune bestämde sig för att Capcom skulle göra en uppföljare till den gamla klassikern. Bionic Commando, liksom faktiskt de flesta av Capcoms titlar, har en betydligt större publik utanför Japan än i Japan. Och eftersom inte en enda person från det ursprungliga teamet som gjorde Bionic Commando finns kvar hos Capcom, bestämde sig Keiji för att istället hitta en västerländsk utvecklare som kunde göra ett Bionic Commando för 2000-talet och för en helt ny publik.

Även om Grin har fria händer i skapandet av det nya Bionic Commando har Capcom inte helt lämnat dem vind för våg utan besöker dem så ofta de kan samt att man hela tiden kollar upp hur arbetet går för



## EN BOMBAD STAD

Terror på hög nivå i Grins äventyr

En terrororganisation har i Bionic Commando släppt en bomb över Ascension City som utlöst en värmechock som utplånat allt liv, men skonat det mesta av staden. Tanken var att de skulle kunna ta över en någorlunda intakt stad utan något som helst motstånd. Men då hade de ju inte räknat med Nathan Spencer...



## SVINGA DIG FRAM

Nyttig teleskoparm till folket!

Om du är van vid Spider-Man-spelen kommer du att få lära om. Här räcker det inte med att bara skjuta iväg teleskoparmen och svinga iväg. Du måste verkligen veta att det finns objekt i närheten, annars riskerar Nathan att plattas till mot någon trottoar långt under honom. Genom att hålla in den vänstra avtryckaren efter ett hopp kommer Nathan automatiskt att plocka det närmaste och mest logiska, en funktion som fungerar bra även i krissituationer...

att bolla idéer. Det har resulterat i ett läckert actionspel som faktiskt behållit oväntat mycket av den gamla känslan och stundtals känns sådär lite oförlåtande och opolerat japanskt som kommit att känneteckna spel från den uppåtgående solens rike de senaste åren.

En negativ beskrivning kan tyckas, men faktum är att japanska actionspel i tredjeperson som Devil May Cry 4 och Ninja Gaiden II inte skulle vara så bra som de är utan en rejäl svårighetsgrad, elaka sparpunkter och banor som är så långt ifrån realism man kan komma. Något som utan vidare går att applicera på Bionic Commando där man trots en viss frihet ändå får känslan av tydliga och distinkta banor där saker och ting ska göras i tur och ordning precis som det är planerat.

Detta är något som förstärker intrycket av att det är en uppföljare till ett japanskt spel och ger det en känsla av rättfram action utan speciellt mycket krusiduller. Det nya Bionic Commando utspelar sig störymässigt tio år efter NES-spelet och Grins målsättning har varit att hitta

**LEVANDE!** Till skillnad från många andra actionspel förlagda till en mörk framtid är Bionic Commando riktigt färgglatt med starka kulörer och en hel del grönska. Miljövalen påminner verkligen en hel del om dem från det 20 år gamla NES-spelet.

en balans där gamla spelare kan sitta med ögonen fuktiga av nostalgitårar och spela medan det för yngre förmågor kommer att vara starten på något helt nytt och bara ett väldigt häftigt actionspel.

En balansgång som är betydligt svårare än man kan

huvudpersonen lystrade till namnet Rad, hans bästa polare kallades Super Joe och skurkarna hette Badds och den onde slutbossen Adolf Hitler gick under det misstänkt hip hop-rika namnet Master-D. Inte helt gångbart år 2008 och med stor respekt för de gamla

## DET KÄNNES STUNDTALS LITE OFÖRLÅTANDE OCH OPOLERAT JAPANSKT. PÅ ETT BRA SÄTT

tro, det gamla Bionic Commando gjordes under 80-talet då spel fortfarande var något för inbitna nördar och då verklighetsanknytning inte var något som alls efterfrågades. Det resulterade i ett spel där

originalnamnen har man fått justera dem en aning. Super Joe är numera exempelvis Supervisor Joseph, men kallas för... Super Joe. Huvudpersonen har fått byta namn till Nathan Spencer, även om han har kvar



**INSPIRADE STRIDER** När man väl står på marken och slåss mot fiender med sina skjutdon påminner Bionic Commando om både Gears of War, Max Payne och även Capcoms eget Lost Planet. Sämre förebilder än så kan man ju ha.

Rad som mellannamn. Han har spenderat åren mellan Bionic Commando och denna nya del kastad i fångelse. Bioniska implantat som hans teleskoparm blev nämligen olagliga och inte förrän en ny terrororganisation spränger en bomb Ascension City som utplånar allt liv, lyckas Nathan undkomma och ett nytt äventyr kan ta sin början. Nathan drivs både av ett begär att rentvå sitt namn och förhindra terroristerna från att ta över resterna av Ascension City.

Att spela Bionic Commando känns till en början

## DET ÄR SOM EN BLANDNING AV CRACKDOWN OCH SPIDER-MAN MED ACTIONSEKVENSERNA FRÅN LOST PLANET

väldigt ovant. Att ta sig fram till fots är rejält tidsödande och trots att Nathan kan hoppa i denna nya del (vilket han inte kunde i originalet) är han lite handikappad. Nej, så gott som all transport i Bionic Commando utförs med teleskoparmen med vilken man blixtnabbt kan svinga sig framåt i bästa Spindelmannen-anda. Att man så snabbt tar sig framåt utan egentliga möjligheter att svänga normalt har ställt höga krav på Grin som varit tvungna att bygga snygga och detaljerade banor i enorma omgivningar där man liksom bara svyschar förbi det mesta utan att ha en chans att hinna uppskatta allt arbete som lagts ned på miljöerna.

Tempot gör också att det till en början känns väldigt ovant att spela Bionic Commando. Det är som en vildsint blandning av spel som Crackdown och Spider-Man kombinerat med actionsekvenser från Lost Planet: Extreme Condition. Det gäller alltid se till att man vet var man ska fästa sin teleskoparm närmast när man kommer svängande bland söndersprängda skyskrapor och om man missar sin tänkta avsats gäller det att blixtnabbt hitta en ny. Lyckligtvis går det att fästa armen i det mesta man ser och att panikartat trycka in



### HERO: NATHAN SPENCER

Med moderiktigt linne och fula dreadlocks kommer man långt

I det gamla Bionic Commando till NES hette huvudpersonen Rad Spencer, ett lite väl tontigt namn för 2000-talet tyckte både Capcom och Grin och döpte om honom till Nathan Spencer. Han har dock kvar Rad som mellannamn. Rösten till Nathan kommer att förresten från Faith No More-sångaren Mike Patton, vilket känns coolt så in i bomben.

L-triggern mitt i ett fritt fall brukar resultera i att man får tag i något och undviker en ond bråd död. Bara att börja om och fundera över hur man ska ta sig vidare.

Trots att mängden spelmässiga finesser tar sin lilla tid att lära sig känns det intuitivt att direkt börja klättra upp för näst intill lodräta bergssluttningar, svinga sig över



**STRIDSLYSTEN** Det finns flera sätt att ta sig an motståndarna i Bionic Commando. Förutom den vanliga varianten med puffror och granater, kan man slunga objekt mot dem med sin teleskoparm eller haka fast sig i fienden från luften och hala in sig mot dem med en fruktansvärt kraftfull hoppspark. På bilden nedan har Nathan precis klättrat upp på en stor robot. God of War-stylee. Bra!





## HELA TIDEN MEDAN JAG SPELAR BIONIC COMMANDO NOTERAR JAG SMÅ SKÖNA REFERENSER TILL DET GAMLA ORIGINALET...

raviner och liksom gamle Tarzan-skådisen Johnny Weissmüller kasta sig mellan träd för att plötsligt bara dimpa ned mitt ibland en grupp planlöst irrande fiender som undrar var du egentligen kom ifrån.

Själva stridandet är naturligtvis en stor del av Bionic Commando och Grin har flera överraskningar på lut. Den mest märkbara är att man liksom i Lost Planet skjuter dit kameran pekar och att den inte nödvändigtvis pekar dit du är vänd. Något som gör att man kan pricka fienden på alla möjliga och omöjliga sätt. Men det går även att exempelvis kuta dit kameran pekar och skjuta bakom sig i blindo. Något som ser riktigt coolt ut och gör att striderna skiljer sig rejält från hur spel i genren brukar se.

Nathan har naturligtvis tillgång till både granater och puffror och under spelets gång får man som vanligt tillgång till värre doningar. Det kanske allra bästa vapnet man har är dock teleskoparmen med vilken man kan slåss på ett flertal olika sätt som att kasta skjutna soldater eller tillgängliga föremål mot fienden, alternativt göra den specialattack man laddar upp i stridens hetta. Det ser förbaskat coolt ut att svårt skadad ta skydd bakom ett bilvrak för att låta energin återhämta sig, varpå man sedan överraskar fienden genom att bara lyfta upp nämnda kärra och slunga den våldsamt mot dem. Strike!

Hela tiden medan jag spelar Bionic Commando



### DAN ERIKSSON

Bionic Commando-producenten

**Var det Capcom som kontaktade Grin med frågan om ni ville göra Bionic Commando?**

- Ja, de hade letat runt och fastnade för oss. För vår del var det givet att tacka ja och det var faktiskt vår idé att göra Bionic Commando: Rearmed eftersom så många här är fans av originalet. På det sättet kan också yngre spelare få spela igenom historien så de kan ha ännu roligare med det nya Bionic Commando.

**Hur har samarbetet med Capcom fungerat med tanke på att det är stora skillnader mellan japanska och västerländska utvecklare?**

- Samarbetet har fungerat bra, men visst har det ibland uppstått lite friktion och vi har fått försöka mötas halvvägs i vissa frågor. Men Capcom är väldigt måna om att det ska bli ett bra spel och engagerar sig ordentligt i vad vi gör, vilket såklart bara är positivt.

**Hur pass interaktiva är omgivningarna, går de till exempel att förstöra?**

- Till viss del. Väggar och sådant är mestadels fasta även om det finns passager där man måste förstöra något, eller rycka loss en vägg. Men alla objekt som bilar, stenar och liknande går att flytta omkring, kasta runt och spränga.

**Vi förmodar att Bionic Commando är Grins största projekt hittills, vad har det kostat?**

- Vi räknar på att slutnotan för Bionic Commando kommer att hamna på runt 100 miljoner kronor, så det är en riktig storsatsning. Som en liten jämförelse kostar en normalstor svensk film runt 15 miljoner kronor. Arn som är den största svenska filmen någonsin kostade 220 miljoner, men då är det två filmer, en hel TV-serie och annat medräknat. Detta är en stor produktion, och absolut den största Grin har arbetat med. Ja.

noterar jag små sköna referenser till det gamla originalet som ändå visar att det här faktiskt är en uppföljare och inte ett spel i en helt ny serie. Förutom att flera klassiska melodislingor finns invävda i spelets musik finns även mindre detaljer som att en besegrad fiende tappar ammunition som ser exakt ut som de bonuser man kunde hitta i det 20 år gamla originalet till NES. På det sättet känns det verkligen som att jag spelar Bionic Commando, trots steget från ett 8-bitarsspel med en runt 40 pixlar hög huvudperson till ett modernt supersnyggt actionäventyr med en superdetaljerad polygonuppbyggd Nathan Spencer.

Sedan man blivit någorlunda varm i kläderna går svingandet som en dans. Att göra jättelika hopp på över hundra meter, bara för att sedan haka fast armen i marken och blixtnabbt avbryta en uppgående rörelse genom



**REFERENSOBJEKT** Många fiender tappar ammunitionsbehållare när de dör. Dessa ser exakt ut som bonusföremålen i NES-versionen av Bionic Commando, en kul referens för alla äldre spelare. Det finns en hel del sådana sköna referenser instoppade i spelet.



**LEHA DRAHE** Även en död fiende kan vara ett vapen. Sug tag i dem med teleskoparmen och svinga runt dem som en liten plastdrake på snöre för att sedan slunga dem mot andra motståndare.

att störta ned mot marken är precis så häftigt som det låter. Banorna är varierade och vid mitt Grin-besök fick jag bland annat testa att svinga mig fram längs en



## BIONIC REARMED

Nedladdningsbar nyversion

Redan nästa månad släpper Grin Bionic Commando Rearmed för nedladdning. En nyversion av det gamla originalet till Playstation 3 och Xbox 360. Musiken är helt remixad och grafiken är en fröjd. Dessutom har Grin slängt in ett smarrigt multiplayer-stöd för upp till fyra personer som är helt fantastiskt roligt. Man kommer både att kunna spela med- och mot varandra.

## BERED DIG PÅ ETT ANNORLUNDA ÄVENTYR I SKYHÖGT TEMPO OCH MED DEN KANSKE BÄSTA SPELMUSIK SOM GÅR ATT FINNA...

havererad bro med vatten under. Falla man ned i vattnet går det ganska enkelt att komma upp igen, men simma kan inte Nathan som en följd av att hans arm väger så mycket.

Jag fick även chansen att spela i ett lummigare område med raviner som återgav lite av känslan från

grottorna i originalet. Tät vegetation med bamsetråd som gjorda för lite teleskoparmande fick mig att svinga omkring och beundra de vackra omgivningarna. Det var inte förrän tre stycken robotliknande fiender dök upp som jag bryskt tvingades avbryta min nostalgiska euforitripp för lite hederligt stridande.

Dessa tre består hade en ömtålig punkt på ryggen, vilken de inte gärna visade upp. Att ta sig runt dem var en rejäl utmaning och det hela slutade med att jag istället besegrade dem med välplacerade granater och slungade objekt som trädstammar och stenblock. Striden visar ändå hur flexibelt Bionic Commando är och hur man inte är begränsad till en liten yta som annars är brukligt i actionspel. Istället svingar man omkring för att komma undan fienden, hoppar till andra avsatser, roterar runt dem och gör helt vansinniga manövrer för att få bästa möjliga vinkel på dem. Allt som allt kan en vanlig enkel strid utspela sig på ett område av flera hundra meter, vilket känns väldigt mäktigt.

Ännu återstår en hel del finputsning för Grin på Bionic Commando och det finns flera ännu obesvarade frågor som Grin inte kan tala om som ett eventuellt multiplayer-stöd och om Adolf Hitler (som var med i originalet som slutboss) kommer att finnas med även i detta nya spel. Men av vad vi fått se av Bionic Commando är Grin på helt rätt väg och det mesta talar

för ett actionspel som gör den 20 år gamla NES-klassikern rättvisa. Bered dig på ett annorlunda actionäventyr i skyhögt tempo och med den kanske absolut bästa spelmusik som går att finna, för sent i höst är Bionic Commando tillbaka igen, med full kraft!  
\_Jonas Mäki

# Möt våren!



Alla spell är på svenska



KAN BLANDT  
ANNET KJÖPES PÅ:



# Snakes sista strid stundar

## Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

Gamereactor åkte som enda nordisk tidning till Paris för att träffa Kojima och spela hans senaste äventyr

Format PLAYSTATION 3 Utvecklare HONAMI Utgivare HONAMI Speltyp ACTION Premiär 20 JUNI

**E**tt evigt krig rasar. Människor ansluter sig till privatägda militära grupper som ligger i ändlösa strider med varandra. Krigen utspelas utan konflikter grundade i religion eller ideologi. Världsekonomin är så hårt knuten till krigsindustrin att den måste olja sig själv för att fungera. Krig som självändamål. Hideo Kojima berättar att han inte är intresserad av att se mer än ett steg framåt i tiden.

Blickar man för djupt i kristallkulan blir det ren science fiction. Men om man nöjer sig med att bara se en kort bit in i framtiden blir historien lättare att relatera till. Cyberninjor och gigantiska robotkrigsmaskiner borträknade ur ekvationen, naturligtvis. Snake har gått och blivit gubbe sen vi såg honom senast. Stackaren har åkt på en släng av

Werners syndrom, en sjukdom som påskyndar åldrande. Den gamla ormen hostar, gubbnällor och har ont i ryggen. Det är med andra ord väldigt lätt att relatera till honom. Helt utan hänsyn till hjältens ålderskrämpor finns det naturligtvis precis som vanligt en ond snubbe med planer på världsherravälde. Det brukar vara så.

Det finns två sätt att förhålla sig till historieberättandet. Fanskaran som följt Metal Gear Solid-serien kan gotta sig i komplicerade resonemang och kompletterande fakta. För de spelare som är nya eller inte spelar för berättelsens skull finns det ett lättare sätt att se på storyn. En man jagar en annan, Solid Snake jagar Liquid Snake.

Jakten på Liquid börjar på slagfältet. Två militära grupper gör sitt bästa för att ta kål på varandra i





Mellanöstern. Snake kan välja mellan att undvika de stridande genom att avancera smygande eller att ta den fartfyllda våldsamma vägen. Om jag som spelare vill vara smygande agent så kan jag leta gömställen och röra mig i skuggorna. Vill jag hellre vara våldsstinn actionhjärte kan jag hala fram ett maskingevär och gå loss.

Den variationen är en av spelets absolut

med känslor. Jag är en spelare som har svårt när de stora känslorna svallar. Inte mina egna, de får svalla bäst de vill. Det är när spelets karaktärs känslolyttringar är så starka att jag ryggar tillbaka som jag blir matt. När pampigheten backas upp med stråkar. När jag inte får tänka själv, när allting förklaras i detalj med darrande upphetsade röster. Metal Gear Solid spelar med smäktande toner på varena

## Snake har gått och blivit gubbe sen vi såg honom senast. Stackaren har åkt på en släng av Werners syndrom...

största styrkor. Att kunna välja och vraka mellan spelstilar som båda innebär spelglädje. Om du väljer att gå in i striderna kan Metal Gear Solid 4 mäta sig med de bästa i genren. Vill du hellre lurpassa och utnyttja miljöerna för att inte bli upptäckt så är behållningen annorlunda, men lika stor.

De privata arméernas vapen är id-låsta och därför inte tillgängliga för gammelsnoken. Då är det tur att vapenhandlaren Drebin finns. En läskberoende herre med egen apa och stridsvagn. Drebin ser Snake som en potentiell inkomstkälla och alla vapendubletter som plockas upp under spelet gång säljs automatiskt till honom. I gengäld filar han bort serienumren från Snakes vapen.

Spelare med vapenfetisch kommer att få sina gevärspipor rejält smorda. Ett förvånande stort utbud vapen som dessutom kan förändras finns att välja mellan. Personligen förvirras jag av den stora mängden och nöjer mig med att använda det vapen som för tillfället har mest kulor tillgängligt. Man kommer som vanligt mycket långt med en bedövningspistol och lite list.

Förutom vapen är Guns of the Patriots fyllt

känsloträng du kan tänka dig.

Det blir för mycket med all smäktande kärlek, kloner och karaktärer som gång på gång vägrar dö. Därför är humorn så otroligt befriande för mig. Humorn är ett bevis på att man inte ska ta spelet på alltför blodigt allvar. Det blir så starka kontraster mellan allvar och skämt att jag kastar ur illusionen. Även om humorn allt som oftast är på en väldigt låg nivå uppskattar jag att den finns där och bryter av. För lika mycket som Kojima anstränger sig för att bygga illusioner, lika noggrann är han med att totalrasera dem. Ansträngda dialoger om krig och död direkt följt av en soldat som diarrébajsar ned en tunna. Komlicerade familjeband, avancerad krigs-



**URAMP TILLBAHA** Att karaktärer dör och återkommer är ett vanligt fenomen i Kojimas spel. Här ser vi ett välbekant ansikte ifrån Snakes förlutna. En svärdödad herre med hårig bringa. Med arret av ett skott mitt i pannan kvar som bevis för sin odödlighet.

**ATT AVVAHTA** Det är ofta en bra idé att inte kasta sig direkt in i striderna. Att stå lite vid sidan av och se hur situationer utvecklas kan ge en rad strategiska fördelar. Kanske de privata arméerna tar käl på varandra. Kanske kommer det en blandning av kött och robot hoppandes för att slita alla i stycken. Försiktigt avancerande ger ofta fördelar.



**LUFTAKROBATIK** Denna specialgrupp soldater är rörligare än standardsoldaten. Klorna på stövlarna gör att de kan nagla sig fast på bland annat väggar. Där sitter de uppflugna och skjuter ned på sina offer. De har dessutom en obehaglig ovana att anfälla i flock.

## Ansträngda dialoger om krig och död direkt följt av en soldat som diarré-bajsar ned en tunna...



### VAPENHANDLAREN Herr Drebin nära till hands...

Vapenhandlaren Drebin är en mystisk man som ofta lyckas komma till undsättning när nöden är som störst. Hans apa i silvriga kalsonger är väldigt obehaglig, men har säkert ett hjärta av guld under den där vidriga rättliknande huden. Behöver du köpa vapen är Drebin din man. Spelaren kan när som helst kontakta honom för att fylla på ammunition eller sälja funna vapen. Varhelst det finns väpnade konflikter finns Drebin för att profitera på fördölsen. En vapenutrustad krigsmaskin komplett med läskautomat ger honom den mobilitet han behöver i yrket.

föring och sen en apa i silvriga kalsonger som rapar högt efter en burk läsk. Udden av allvaret tas hela tiden av.

Högtravande resonemang avväpnas genom plumpheter gång på gång. Vi blir hela tiden påmind om att det är underhållning det handlar om. Risken är att de spelare som tar Metal Gear Solid på för stort allvar blir förbannade av alla absurda inslag. Men de är naturligtvis ute och cyklar. Att Metal Gear Solid är mer lättamt än vad man ibland lurats tro är en stor anledning att jag uppskattar den spretiga produkten. I ett Metal Gear Solid ska det vara cyberninjor, svävande kloner och minirobotar med inbyggd TV och dålig balans.

Även andra grepp än humor används för att ta spelaren ur illusionen. Metal Gear Solid 4 är ett virrvarr av referenser till saker utanför spelet. Hänvisningar till andra spel i serien är både vanligt förekommande och logiska. Det finns också några mer generella referenser till Hideo Kojimas person och tidigare alster utanför Metal Gears universum. Bakgrundsbilder på datorer i spelet inkluderar bilder från spel utanför Metal Gear-serien. Dessa små blinkningar är roliga inslag för spelaren med

öppna ögon. Referenser till spelkonsoler, Blu-ray formatet och andra intertextuella skämt hagar.

Att spelet lutar sig mycket på tidigare delar är inget problem. Guns of the Patriots lyckas bra att skaffa sig en egen identitet och särskiljer sig mycket från föregångarna. Även om historien är väl förankrad i det som redan skett tar Hideo oss vidare och bjuder på betydligt mer.

Tempot i Metal Gear Solid 4 är högt och jämnt. Visserligen bryts det upp av de sedvanligt långrandiga filmerna men när det är action så står det sällan stilla. Ibland blir de långa avbrotten för mellansekvenser ganska plågsamma. Jag spelar först och främst Metal Gear Solid för att de lysande smyg- och actionmomenten. Då kliar det i fingrarna när en uppdragsgenombång drar ut på tiden. När jag blickar ut över rummet av spelskribenter som sitter och spelar samma spel ser jag att bara drygt hälften har en handkontroll i handen. De andra sitter försjunkna i en filmsnutt som de inte kan påverka.

Trots vissa invändningar så finns det ingen tvekan om spelets kvalitéer. Jag fullkomligt älskar det. Att smyga runt som Snake är fantastiskt underhållande. Allting fungerar så bra och så smidigt. Det märks att det finns tidigare spel som utvecklats och blivit bättre efterhand. Metal Gear Solid 4 är kronan på



**FICHLAMPAN!** Med Drebins hjälp kan Snake fästa en ficklampa på vissa av vapnen. Förutom att lysa upp mörka utrymmen kan den användas för att blända motståndare. En förvirrad bländad fiende är lättare att handskas med.

Metal Gear Solid så hade jag gäspat mig igenom stora delar av spelet. Som tur är tas aldrig den enkla vägen. Spelet ser helt enkelt

## Metal Gear Solid 4 är kronan på verket. Det har allting ett actionspel ska ha. Det är fartfyllt, varierat och coolt

verket. Det har allting ett modernt actionspel ska ha. Det är sanslöst fartfyllt, varierat och coolt.

Krigsspel är ofta så skitnödiga att det blir svårt för mig att roas av dem. Och det är bara att inse, om det hade varit ett gäng marines som sprungit runt och försökt döda varandra i

fantastiskt ut. Från motorcyklar till kläder och miljöer, allting är snyggt. Aldrig någonsin smakfullt eller lagom, men jävligt coolt. Överdesignat in i minsta söm.

Det är lätt att bli bortskämd. Om inte spel som Gears of War snurrat i våra konsoler hade vi säkerligen blivit mer bländande av Metal



### Hideo Kojimas roll

Efter Metal Gear Solid 3: Snake Eater berättade Konamis mästareproducent Hideo Kojima att han inte tänkte arbeta något mer med spelserien som han en gång skapade. Han pensionerade sig alltså från Snake och hans fortsatta spionuppdrag. När Metal Gear Solid 4 sedan utannonserades, utan Hideos namn med på listan över ansvariga för projektet, blev fansen helt galna och det gick faktiskt så långt att Hideo mordhotades av en galen japan som menade att hans liv var förstört om Kojima inte producerade Metal Gear Solid 4.



### Kamerabiljans

I Metal Gear Solid 4 är det äntligen slut på jobbigt stela kamera-vinklar som irriterar. Konami har lyssnat till kritiken efter det senaste spelet (Snake Eater) och bjuder här på en ytterst dynamisk spelkamera som går att skifta mellan tredjepersonsperspektiv, förstapersonsperspektiv, och "över-axeln-vyn" som känns igen framförallt från Splinter Cell-spelet.



### Octocamo-kamouflaget

I Guns of the Patriots bär Snake ett nytt, toppmodernt kamouflagesystem kallat "Octocamo", en direkt vidareutveckling av systemet som fanns med i Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Octocamo är en mörkblå dräkt som vid aktivering, likt en kameleont, anpassar sig blixtnabbt efter omgivningen och förändrar färg- och mönster efter exempelvis vägg eller markttexturen. Det går därför att gömma sig mer effektivt i Metal Gear Solid 4 än i något tidigare spel. Även om vi under vår genomspelning faktiskt sköt mer än vad vi smög. Förmodligen eftersom Petter tvingade oss till det.



### Skjut en bunt ninjor

Det är mer action i Metal Gear Solid 4 än i något av de tidigare spelen. Mer rent rårör, om man vill. Den spelvärld som Konami skapat är nämligen mer öppen och innebär en större valfrihet än i tidigare delar. Vill man enbart smyga och nyttja kamouflage-systemet så går det såklart utmärkt. Vill man enbart skjuta så funkar det också.

Gear Solid 4. Tekniskt håller det inte samma grafiska standard som den absoluta eliten bland de nya spelen. Men all design är så genomtänkt och välgjord att slutresultatet ändå imponerar. Helheten och detaljerna.

Ett annat starkt kort är omgivningarna i spelet. Snake rör sig fritt i varierade miljöer. Städerna och de mer natursköna områdena ger variation och fägring. De ger dessutom möjlighet för spelaren att visa sig från sin mest taktiska sida. Det finns gott om utrymme för strategiska val, påverkade av hur omgivningarna är uppbyggda. Trånga stadsgränder med massor av skrymslen och vrår står i stark kontrast till grässlättens öppna ytor. Ofta kan spelaren välja sätt att avancera. Det finns nästan alltid flera olika sätt att lösa ett problem.

Tjuugo år. Det är så länge Metal Gear-serien levit och frodats. I tio av dem har Metal Gear Solid existerat. Kojima hävdar att det är slut med spelserien för hans del. Det märks att han velat

## Kojima hävdar att det är slut med spelserien för hans del. Det märks att han velat avsluta med flaggan i topp

avsluta med flaggan i topp. Det intressanta med en spelserie som levit med en så länge är att de som skrivit spelet inte behöver skapa nostalgi eller en känsla av svunna tider. Hänvisar spelet till en tidigare episod så har spelaren varit med. Tidsmässigt så var det nu tio år sedan vi spelade det första Metal Gear Solid. Tio år är lång tid. Jag har samma erfarenheter som Snake, även om jag för min del sluppit Werners syndrom. Spelet behöver inte låtsas att tid passerat och saker förändrats. Det har det. Det var tio år sedan jag och Snake invaderade Shadow Moses, inte bara i spelet utan även i

mitt liv. Tio år är en lång tid, för oss båda. Den styrkan används under spelets gång. Det märks att Hideo har separationsångest och ett behov av att knyta ihop trådarna innan han lämnar spelserien. För Guns of the Patriots är en orgie i Metal Gear-nostalgi. Ett klimax som avslutning på en lång saga.

**\_Love Bolin**

## DESIGNKÄNSLA

Kojimas framtid är en extremt cool sådan

Det finns ingenting förutom sotsvart pansar och möjligtvis även färgen grön som håller ihop designen i Guns of the Patriots. Ändå anas teman. Ett i sammanhanget ovanligt stort antal kvinnor korsar ens väg. Inte bara storbröstadde våp som väntar på att bli räddade. Det finns även gott om barndomstraumatiserade psykfall som har konstiga dragningar till olika djur. Fantasisfulla och utmanande strider mot bossar bjuds, precis som vi är vana vid. Vi på redaktionen tycker att striderna mot coolt designade, extremt överdrivna bossar är den kanske absolut största behållningen med spelserien. Metal Gear Solid 4 gör oss inte besvikna på den punkten...



**AHTA RYGGEN!** Snake stänkar och stönar och har ont i sin stackars rygg. Inte ens mentholcigareterna smakar när döden ligger bakom knuten.



**RAT PACH** Meryls stridande förband består av henne och ett litet gäng glada gossar. Ed och Jonathan tar inte mycket plats i spelet, men den magsjuka Akiba får stå för en hel del billiga skämt. Tillsammans utgör de Rat Patrol.



## Mr. Otacon

Ännu ett bekant ansikte. Otacon kommer tillbaka i Guns of the Patriots och spelar en stor roll i handlingen. Han manövrerar den lilla roboten Mk II som Snake har med sig. När som helst kan Snake släppa ned roboten på marken, så att den kan göra små spaningsuppdrag. Den är utmärkt för att läsa av terrängen och har ett litet eget kamouflage som gör att den lätt kan gömma sig undan nyfikna ögon. Dessutom vinglar den runt på ett ganska charmigt sätt.



## RECENSIONEN I nästa nummer!

Recensionen av Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots läser du redan i nästa nummer av Gamereactor. Gamereactor #58 finns ute i butik den 9:e juni.



# AGE OF CONAN HYBORIAN ADVENTURES



**PREORDER THE GAME AT EB GAMES / GAMESTOP AND GET THE  
INGAME WAR MAMMOTH!**

HEADS WILL ROLL!

**EB GAMES**  
Powered by: **GameStop**

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



© 2008 Funcom. All rights Reserved. © 2008 Conan Properties International LLC. CONAN®, CONAN THE BARBARIAN® and related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are trademarks of Conan Properties International LLC unless otherwise noted. All Rights Reserved. Funcom Authorized User. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos Group of Companies. All rights reserved.



# 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 BÄSTA

# GRAND THEFT AUTO IV

Lättsam Scarface-parodi eller skojfrisk BoyZ N the Hood-pastisch har bytts ut mot en råhård historia om östeuropeisk kriminalitet

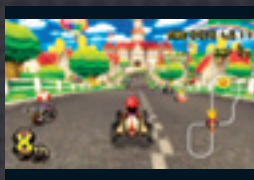


## GAMEREACTOR #56

Är du lika tjurig och hårig som redaktionens egen superkock Love? Då har du säkert glömt förra månadens betyg:



<b>Condemned</b>	9/10
PS3/Xbox 360	
<b>God of War: Chains of Olympus</b>	9/10
PSP	
<b>Gran Turismo 5: Prologue</b>	8/10
PS3	
<b>Naruto: Clash of Ninja Revolution</b>	8/10
Wii	



<b>Mario Kart Wii</b>	8/10
Wii	
<b>No More Heroes</b>	8/10
Wii	
<b>Odin Sphere</b>	8/10
PS2	
<b>Everybody's Golf</b>	7/10
PS3	
<b>Rainbow Six: Vegas 2</b>	7/10
PC/PS3/Xbox 360	



<b>Viking: Battle for Asgard</b>	7/10
PS3/Xbox 360	
<b>UEFA Euro 2008</b>	7/10
PC/PS2/PS3/PSP/Xbox 360	
<b>Final Fantasy: Crystal Chronicles - Ring of Fates</b>	6/10
DS	
<b>Victorious Boxers</b>	3/10
Wii	

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)



# GRAND THEFT AUTO IV

Årets mest efterlängta spel är äntligen här - och Rockstar bevisar än en gång hur briljanta de är

Plattform **PLAYSTATION 3/XBOX 360** Utvecklare **ROCKSTAR** Utgivare **TAKE 2** Premiär **UTE NU** Antal spelare **1-8** Testad Version **XBOX 360 (PAL)** Rek. Ålder **18**

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



#### SANSLÖST SNYGGT

Grafiken i Grand Theft Auto IV är supersnygg, betydligt snyggare än vi hade förväntat oss. Ljussättningen är enastående välgjord, modelleringen likaså och detaljrikedomen imponerar stort.



#### FAKTA

#### MR. NIKO BELLIC

Huvudpersonen i Grand Theft Auto IV heter Niko Bellic och är gammal östeuropeisk krigsveteran. Niko är skrupelfri, hård och tystlåten och när spelet börjar anländer han till USA via båt och sätts direkt i arbete av sin klumpige kusin Roman. I jämförelse med tidigare huvudpersoner känns Niko oerhört kompromisslös, men ändå mänsklig.

#### TIPS

#### SPELA ÄVEN

Crackdown **8/10**  
XBOX 360

Som GTA på steroider, ungefär. Hoppa över hustak, och kasta lastbilar...

**N**iko Bellic hoppar av lastfartyget i Liberty Citys hamn, en dimmig söndagnatt. Han har levt på båten i veckor, rest ända från Östeuropa, för att fly sitt förlutna, och jaga den amerikanska drömmen. Nico är gammal krigsveteran från Balkan-kriget, ärrad, tystlåten, skrupelfri och klädd i stereotypdoftande träningskläder. "Welcome to America my coousin Niiiiiko!" skriker hans korpulente kusin Roman sekunderna efter Nikos fötter för första gången rör amerikansk mark. Och här börjar årets hittills bästa spel.

Jag hade hoppats på så mycket. Så oerhört mycket. Jag hade hoppats på ett mer dynamiskt, mer levande, mer nyansrikt, detaljerat och lite mörkare Grand Theft Auto-spel den här gången. Med en mer allvarlig ton. Och Rockstar gör som Rockstar gjort flera gånger tidigare, de levererar... med råge.

Handlingen i Grand Theft Auto IV ligger närmare Grand Theft Auto III än Vice City och San Andreas. Niko är en hård typ, som utan pengar på fickan, framtidsutsikter eller egentliga planer snabbt slår sig in på brottsens bana för att bistå sin klumpige småskurk till kusin med nödvändig assistans. Som vanligt börjar allt med enklare rutinjor som att skjutsa glädjeflickor, stjäla bilar och frakta



**SPEAK UP!** Dialogen är verkligen helt fantastisk i Grand Theft Auto IV, och det känns hela tiden som att man spelar en riktigt välgjord film. Nikos ryska brytning känns ibland lite väl konstlad, men annars är röstkådespelet fantastiskt.

vapen. Ju längre in i spelet man kommer, ju mer insytd i den ryska maffians organiserade brottslighet blir man, och som Niko Bellic galler det att slå sig upp mot toppen. Mot att bli Liberty Citys högst aktade råbus.

Att återse staden från Grand Theft Auto III är härligt. Rockstar har byggt ut Liberty City ganska rejält sedan jag sist besökte staden, men ändå hållit kvar viktiga stadsdelar och

riktmärken, och en bekant och rusligt njutbar känsla av hemtrevnad infinner sig snabbt.

Upplägget och den dynamiska spelstrukturen som Grand Theft Auto-spelen alltid skrytit med finns inkluderad även i Grand Theft Auto IV. Storyn fortskrider på samma sätt som tidigare, uppdragsvariationen är utformad på samma sätt och väldigt mycket känns exakt som i de tidigare spelen. Faktum är att det

**ROCKSTARS BRILJANS** Grand Theft Auto IV är precis som de tidigare spelen en produktion som osar av superb kvalitet från första sekund, till sista. Rockstar visar än en gång hur överlägsna de är uppstickare som Volition (Saints Row) och Avalanche Studios (Just Cause).



**MIN EGEN GPS!**  
Niko har alltid en GPS med sig när han är ute och utför uppdrag. Detta underlättar något alldeles enormt och man blir ganska snabbt bra på att hitta i Liberty City...

**BÄSTA VERSIONEN** Playstation 3-versionen av GTA IV är bättre än Xbox 360-upplagan tack vare aningen kortare laddningstider, skarpere grafik och mindre pop-up.

det här spelet, men också en detalj som gör en himla skillnad när det gäller känslan av en vibrerande stad som lever och existerar oavsett om Niko Bellic närvarar eller inte.

Rent spelmekaniskt har Rockstar ändrat en rad detaljer som gör ganska stora skillnader, i slutändan. Bilsystemet är helt ny, och kräver betydligt mer av spelaren än tidigare. Till fots finns ett mer fokuserat autosikte, möjligheten att ducka bakom hinder samt fightingsystemet från Bully.

Grand Theft Auto är ett mästerverk, underbart spel, på alla tänkbara sätt. Som nyttjar den nya, mer kraftfulla hårdvaran, på ett underbart sätt. Grafiken är fantastiskt välgjord, detaljerad och direkt vacker. Estetiken är makalös och variationen likaså. Storyn berättas på ett oerhört skickligt sätt och atmosfären som Rockstar här bjuder på är klockren. Om du bara har tänkt att köpa ett enda spel i år, bör du satsa på det här. Rockstar bjuder i Grand Theft Auto IV på en spelmössig evolution, ingen revolution. Men de spelar ändå i en helt egen liga.

**Petter Hegevall**

**BETYG 10/10**

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

**100% UNDERBART**

Underbar grafik, fantastisk design, sanslös variation, grym dynamik, suverän musik, härlig atmosfär, sanslös bra story

Vissa bokiga actionsekvenser

**SUPERRYSS** Ryske (?) Niko Bellic är så stereotyp som man bara kan tänka sig. Han är snaggad, har bred näsa och lortiga träningskläder...

ibland faktiskt känns nästan exakt som Grand Theft Auto III, fast snyggare. Men så snubblar man över någon av alla de nyanser som Rockstar proppat Grand Theft Auto IV fullt med, och inser att de inte bara använt den nya hårdvarukraften till rent ögongodis, utan även till att skapa en betydligt mer levande spelvärld som helt blåser bort all tänkbar konkurrens.

På väg ut genom ett garage råkar jag (i låg hastighet) köra på en gammal tjock farbror som pratar i mobiltelefon. Han ramlar, tappar sin telefon och svär över min oförmåga att se mig för i trafiken. Sekunden senare står han upp igen, borstar av sina byxor, plockar upp telefonen (som ger ifrån sig ett irriterat ljud från en upprörd kvinna) och fortsätter samtalet med "sorry honey, I just got hit by some asshole". En minimal detalj som jag upplevt en enda gång under mina hittills 24 timmar tillsammans med



**FAKTA**

**MASSA DETALJER**

Grand Theft Auto IV är verkligen proppfullt av livliga nyanser. Vid ett tillfälle slog Petter ned en hamburgerförsäljare och tog över hans korvstånd. När inga kunder ville köpa hans mat, började han stanna bilar mitt i gatan, och lägga råa hamburgerbiffar i deras bilar. Oerhört roligt, och formidabelt meningslöst.

## KRIMINALITET

Livet som rysk invandrare är hårt



**SKYDDSSKJUTNING**

Rockstar har tjuvrikat på exempelvis Gears of War och skapat ett aningen djupare spelsystem för själva actionbiten. Man kan nu ställa sig med ryggen mot exempelvis en vägg, och kika fram endast för att skjuta, med minimal risk för att bli träffad av fiendernas kulor.



**BROTTLIGT ALLVAR**

Den mängd popkulturella referenser som Rockstar fyllde bland annat Vice City och San Andreas med är betydligt mindre i Grand Theft Auto IV. Visst, det doftar Ronin inbland, och Eastern Promises, men överlag är det här spelet lite mörkare i sin ton, och mindre referensrikt.



**ANNAN BILFYSIK**

Bilfysiken är helt omgjord i Grand Theft Auto IV och till skillnad från de tidigare spelen går det inte längre att bara peka och gasa. Bilarna kränger mycket mer nu, handbromsen är analog och svår att använda på rätt sätt, och bilens vikt fördelas betydligt mer realistiskt än tidigare.



**POLIS POLIS POTATISGRIS**

Poliserna är fler i Grand Theft Auto IV än i tidigare spel, fler och smartare. De reagerar på minsta lilla vink och tänker efter eget huvud på ett sätt som inget annat spel i genren kan konkurrera med.



**MASSOR AV BILAR...**

Det finns massvis med bilar i Grand Theft Auto IV, och många av dem är hysteriskt roliga att köra. Precis som i de tidigare spelen kan man stjäla allt från lastbilar till skolbussar, jeepar, sportbilar och gamla herrgårdsvagnar. Det finns (såklart) även motorcyklar med i spelet, både sportcyklar, streetfighters, choppers och vespor.



# AGE OF CONAN

Den starkaste utmanaren hittills mot World of Warcrafts dominans har invaderat våra datorer

Plattform PC Utvecklare FUNCOM Utgivare EIDOS Premiär 23 MAJ Antal spelare 1-MASSOR Testad Version GULD) Rek. Ålder 18



## INTENSIVA STRIDER

Istället för att klicka, vänta, klicka och vänta som i de flesta andra onlinerollspel har Funcom skapat ett mer dynamiskt stridssystem där olika attackriktningar kan kombineras till läckra attacker i realtid.

Genre ONLINEROLLSPEL

**F**ag börjar mitt liv som en stackars skeppsbruten slav som sköljs iland på piratön Baracha – en del av Conans brutala värld Hyboria. Ön fungerar som en nybörjarzon som man inte får lämna innan dess tyrann har störtats. Det är även här jag första gången möter kung Conans agenter. För i Age of Conan har seriehjälten som Arnold Schwarzenegger förevigade på bioduken lagt yxan på hyllan och blivit kung i Aquilonia.

Att ta din avatar hela vägen till nivå 80 är en lång och mödosam resa. De tjugo första nivåerna spelas till största delen på egen hand och det är då man bekantar sig med spelvärlden. Det finns till en början fyra huvudsakliga yrken att välja mellan; soldat, tjuv, magiker och präst. Uppdragen man tilldelas är anpassade efter yrket och som tjuv kan du exempelvis få i uppdrag att stjäla den ingrediensen som en magiker behöver för en specifik brygd.

När jag spelat mig upp till nivå 20 var det äntligen dags för en färd till fastlandet. Ett fastland som består av tre stora nationer, särpräglad av varsin huvudstad. Vid sidan av den huvudsakliga storyn finns tusentals andra uppdrag att lösa. Varje uppdrag bjuder på en liten historia som bidrar till att göra världen och människorna mer levande, men dessa

## TIPS

### SPELA ISTÄLLET

World of Warcraft 9/10  
PC

Har du inte spelat World of Warcraft? Om så är fallet måste du bara testa...



## FAKTA

### KUNG-CONAN!

Conan och hans brutala värld, Hyboria, skapades av den amerikanske pulp-författaren Ron E. Howard omkring 1930. Efter att Howard begick självmord 1936 har många andra fantasy-författare lagt till nya historier om den barbörstade barbaren och hans värld. Det har även resulterat i serier, film (vem har inte sett Ze Governööeh!) som den muskulöse barbaren) och ett flertal spel.



**SEG UTVECKLING** Funcom har jobbat på Age of Conan ända sedan 2003 och den långa utvecklingstiden och förseningarna har varit jobbiga för teamet. Under tiden har World of Warcraft gått fram som en slättermaskin bland onlinerollspelen.

småuppdrag kan även ge större insikter om den övergripande handlingen.

Det är möjligt att välja mellan olika svar när man pratar med uppdragsgivarna, något som skänker spelet lite mer rollspelskänsla än många andra onlinerollspel. Tyvärr resulterar detta inte i några riktiga konsekvenser. En annan skillnad mot andra onlinerollspel är att alla uppdrag i huvudstoryn kan utföras helt på egen hand, bara vissa sidouppdrag kräver en grupp. Hyboria är en härlig blandning av

kulturer. Allt från faraonernas Egypten, Romarriket, kelterna och vikingarna finns representerat. För den intresserade finns det massor av platser, namn, läder och byggnader vars ursprung skvallrar om detta faktum. Detaljrikedomen ger känslan av en riktig, levande värld.

Ytterligare en skillnad, kanske den första man slås av, är det brutala våldet och den dystra världen. Funcom har försökt skapa ett onlinerollspel för en äldre publik. Det handlar



# ASSASSIN'S CREED: DIRECTOR'S CUT EDITION

Ubisofts lönnmördare i den ultimata versionen av Assassin's Creed...

Plattform PC Utvecklare UBISOFT Utgivare UBISOFT  
Premiär UTE NU Antal spelare 1 Testad Version GULD  
Rek. Ålder 16

Genre ACTION



**ALTAIR** Som lönnmördaren Altair gäller det att slå ut viktiga personer på ett så smart sätt som möjligt och helst inte bli upptäckt.

**D**et enskilt största problemet med Assassin's Creed var att det inte fanns någon egentlig variation, utan bestod av ett idogt repeterande av spelmässiga mönster där man efter den första staden Jerusalem egentligen redan gjort allt spelet har att erbjuda. Bara för att sedan repetera det om och om igen till Assassin's Creed var slut. Det hindrade inte folk från att ha kul med Assassin's Creed ändå och vår danske kollega belönade det med en nia.

PC-versionen kommer nu nästan ett halvår efter att Assassin's Creed släppts till konsolerna och Ubisoft har lyssnat till den kritik som trots allt fanns. Det betyder att man lagt in fyra helt nya typer av uppdrag i PC-versionen som sinnessjuka race ovan hustaken på tid, eller att bistå lönnmördarkollegor med assistans genom att slå ut strategiskt utplacerade bågskytter.

Även om detta inte gör det värt att spela igenom Assassin's Creed igen, är det ingen tvekan om att detta är den definitiva versionen av spelet. Tyvärr är det ganska systemkrävande, men har du bara en modern PC belönas man med smått sanslösa ljuseffekter och en otrolig sikt. Har du varit sugen på Assassin's Creed tidigare men inte spelat det ännu är det helt klart PC-versionen du skall satsa på.

Jonas Mäki

**BEVÄG 8/10**

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

RIKTIGT BRA

- ➕ Nya typer av uppdrag, ursnygg grafik, stämningsfullt
- ➖ Inget återpelningsvärde, systemkrävande

**XBOX 360** Nästa år är det tänkt att Age of Conan även ska lanseras till Xbox 360, men hittills har Funcom helt fokuserat på att färdigställa spelet till PC.

inte bara om blod för blodets skull, utan en realistisk och mörk spelvärld där våldet är en naturlig del av tillvaron.

Stridssystemet i Age of Conan kräver lite mer engagemang än vad fallet är i andra onlinerollspel. Det räcker inte med att klicka lite förstrött och sörpla sockerdricka framför skärmen. Genom att i realtid ange riktningen för din attack skapas ett dynamiskt stridssystem där attack och försvar kräver så väl eftertanke som kvicka reaktioner. Naturligtvis finns det även specialattacker, som ökar i styrka med din nivå och det går även att undvika fiendernas attacker genom att hoppa åt sidan. Om du väljer att attackera på distans kan du dessutom välja att sikta manuellt för att åsamka större skada. Även om man väljer mellan rätt traditionella klasser i Age of Conan, som prästen som är bra på hela, så har spelaren väldigt stora möjligheter att skraddarsy sin karaktärs styrkor och svagheter. Detta helt naturligt då du ska kunna spela igenom spelet helt på egen hand, men det ger också större flexibilitet och variationsmöjligheter när det kommer till att spela i grupp.

Hyboria är vackert återskapat i Age of Conan, med höga fjäll och djupa dalgångar, heta öknar och iskalla viddar. Om du har en dator som är riktigt kraftigt är Age of Conan



FAKTA

### NORSK STUDIO

Funcom är utan tvivel Norges mest kända och framgångsrika bidrag till spelvärlden. Företaget grundades redan 1993 de började med att göra spel till Segas Mega Drive, bland annat ett spel baserat på Disney-filmen Pocahontas och ett basketspel kallat NBA Hangtime. På senare år har det mesta handlat om äventyrsspel och onlinerollspel för Funcom. År 2000 lanserades äventyrspelet Den längsta resan som fick uppföljaren Dreamfall för ett par år sedan och 2001 kom Anarchy Online. Utöver Age of Conan jobbar Funcom på en episod-baserad uppföljare till Dreamfall och ett nytt onlinerollspel kallat The Secret World.

verkligen något extra. Dygnscykeln, läckra partikeleffekter och vattnet är bara några av de detaljer som höjer spelets atmosfär.

Men det främsta kvalitén i spelet är annars ljudet. Musiken gör det lätt att leva sig in i äventyret och det finns exotiska inslag som gör att den skiljer sig från vad vi är vana vid i andra fantasyspel. Även röstkådespelet ska lyftas fram och ligger flera snäpp ovan det vi vant oss vid att höra.

Även om stora delar av spelet ska spelas på egen hand, handlar ju onlinerollspel egentligen om att spela i samarbete med andra människor. Så här långt har dessa strider om att erövra och försvara fästningar tillsammans med sina vänner varit lite väl kaotiska, men potentialen finns där.

Age of Conan målar upp en vacker och brutal onlinevärld som på många sätt skiljer sig från andra onlinerollspel. Ett intensivt och djupt stridssystem, färe jobbiga transport-sträckor och en underbar värld att leva i. World of Warcraft har fått en riktig utmanare!

Berit Ellingsen (Gamereactor Norge)

**BEVÄG 9/10**

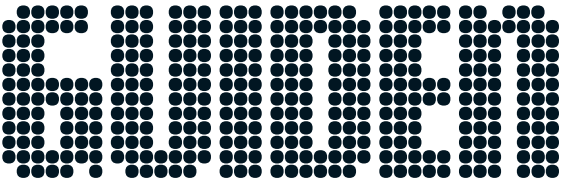
Grafik 9/10 Ljud 10/10 Spelbarhet 9/10 Hållbarhet 9/10

GRYMT BARBARSLAKT

- ➕ Härligt stridssystem, underbar atmosfär, fantastiskt snyggt
- ➖ Aningen brant inlärningskurva



**AVGIFT** Precis som de flesta andra spel i genren måste du betala en månatlig avgift för att spela i Funcoms onlinevärld. Avgiften är densamma som för att spela exempelvis World of Warcraft och ligger runt hundralappen.



GAMEREACTORS SAMLADE KÖPRÅD Vi hjälper dig att välja rätt!

Spelhyllorna dignar över med spel som skriker efter dina pengar. Alla spel är dock inte köpvärda och Gamereactor hjälper dig att välja genom att ranka de 15 mest köpvärda titlarna till varje format.

För fullständiga recensioner av alla rekommenderade spel: [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)



# SONY PLAYSTATION 3

Sonys nyaste är en svartblank Blu-ray-best med ett kraftfullt inre

## INFO

Tillverkare **SONY**  
Premiär **23 MARS 07**  
Media **BLU-RAY**  
Signal **HDMI**  
Vikt **5 HG**  
Mått **325x98x274**  
Pris **4500 HR**

Sonys senaste konsol är ett riktigt prestandamonster och innehåller generationens dyraste och mest kraftfulla komponenter. Med åtta processorer (SPU), Blu-ray-spelare, inbyggd hårddisk och ett kraftfullt grafikort från Nvidia finns det massor av potential innanför skalet. Till en början har många utvecklare haft svårt att på bästa sätt utnyttja potentialen i Playstation 3, men det är något som de börjar komma till rätta med nu. Sonys online-tjänst Playstation Network är helt gratis, men innehåller inte alla funktioner som betaltjänsten Xbox Live bjuder på, men inom kort ska Sonys onlinevärld Home lanseras som ska fungera som en hemtrevlig och grafiskt avancerad portal för onlinespel.



## GAMEREACTOR TOPP 15 PLAYSTATION 3

PLACERINGAR: För att ett spel ska markeras med en illustrerad pil krävs det att det klättrar eller sjunker med mer än två placeringar under samma månad.

NR.	SPELTITTEL	GENRE	UTGIVARE	BETYG
1	<b>Grand Theft Auto IV</b> Rockstar bjuder på en rik, dynamisk och levande spelvärld i denna omedelbara actionklassiker!	Action	Take 2	10/10
2	<b>Call of Duty 4: Modern Warfare</b> Infinity Ward gjorde helt rätt som dumpade nazister, allierade och andra världskriget. Detta är brutalbrat!	Action	Activision	9/10
3	<b>Half-Life 2: The Orange Box</b> Trots brister i konverteringen bjuds fem otroliga spel som bara måste upplevas av alla gamers.	Action	EA	9/10
4	<b>The Elder Scrolls IV: Oblivion</b> Vi har stulit och staplat skedar, samlat örter och bankat vampyrer i Bethesdas omfattande rollspelsepos...	Rollspel	Ubisoft	9/10
5	<b>Devil May Cry 4</b> Djävulen må gråta, men vi ler med hela ansiktet när vi dräper stora styggingar med nye hjätten Nero.	Action	Capcom	9/10
6	<b>Burnout Paradise</b> Blandande grafik, underbar frihet och hutlösa vansinnesfarter bidrar till en strålande racingupplevelse.	Racing	EA	9/10
7	<b>Colin McRae: Dirt</b> Blålera, grovgrus och hysteriska mängder knäckad plåt fungerade som ett passande farväl till Colin.	Racing	Codemasters	9/10
8	<b>Uncharted: Drake's Fortune</b> Supersnyggt, utmanande, välgesserat och superpolerat actionäventyr i matinéstil. Indiana vem?	Äventyr	Sony	9/10
9	<b>Virtua Fighter 5</b> Krävande men oerhört belöande slagsmål som bara fortsätter att ge. Ett givet köp för fightingfans.	Fighting	Sega	9/10
10	<b>NBA 2K8</b> Ljuvlig basket som förpassar konkurrenterna till skamvrån med samma fitness som LeBron James.	Sport	Take Two	9/10
11	<b>Splinter Cell: Double Agent</b> Ubisofts smidige superspion Sam Fisher klar i såväl orangea fångkläder som sin helsvarta agentoverall.	Action	Ubisoft	9/10
12	<b>Virtua Tennis 3</b> Den vita sporten i den svarta maskinen är vacker, välstyrd och välfylld med okonstlad spelglädje.	Sport	Sega	8/10
13	<b>Skate</b> Återupptäcker bräddåkandet och ger oss nya perspektiv på sönderfläktade underben och skrubsår.	Sport	EA	8/10
14	<b>Motorstorm</b> Grabbarna bakom WRC-spelen bjuder på en helvild off road-upplevelse med himmelsk grafik...	Racing	Sony	8/10
15	<b>Gran Turismo 5: Prologue</b> Bara en försmak av Gran Turismo 5, men det räcker ändå för att köra förbi flera av konkurrenterna.	Racing	Sony	8/10

GAMEREACTORS köpguide är helt och hållet baserat på redaktionens gemensamma åsikter som recenserar och har ingenting med den svenska försäljningen att göra. Fullständiga recensioner av samtliga spel på denna lista går att hitta på: [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se). Sveriges största spelsite.

INHANDLA

### HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX

VALVE / EA

**Vad handlar det om:** Gordon Freeman sätts i arbete igen efter en sexårig tupplur, skickas till en polisstat någonstans i Europa, förtryckt av ett utomjordiskt hot. Därifrån gäller det för dig att leda rebellerna mot den övermäktiga Combine-fienden. Snyggt, storslaget, svårt, smart, varierande och ohylligt balanserat. **Bästa biten:** Mot slutet, på torget, mitt i natten, då alla enorma strider-robotar stormar in... då ryser man i hela kroppen. **För dig som:** Ännu inte har upplevt Half-Life 2, och vill köpa allt i en och samma box.



INHANDLA

### COLIN MCRAE DIRT

CODEMASTERS / CODEMASTERS

**Vad handlar det om:** Lortig, rå och vansinnessnabb arkadrally proppad med bilklasser, biltyper, grovgrus och snårskog. Dirt är ett av de mest kompletta racingspel på många år, och räcker väldigt länge. **Bästa biten:** Slutbilen, den där sista Toyotan (Hillclimb-monstret) som man får då man knäcker hela spelet, är en av de mest vansinniga bilar vi sett i ett racingspel - någonsin. Över tusen hästkrafter och keramiska bromsar. Mycket bra skit... **För dig som:** Är trött på simulorracing och bara vill tukta skogen med din gula Evo 9:a.



INHANDLA

### VIRTUA TENNIS 3

SEGA / SEGA

**Vad handlar det om:** Tennis säklart, vad trodde du? Två vitklädda typer i fula pannband slår en ljusgul tygball över ett nät och blir svinrika på kuppen. Segas senaste variant av denna överklasssport är ett lättspelat och avslappnat sådant med rolig bollfysik och grym spelkontroll. **Bästa biten:** Att dra ihop ett gäng polare, bilda dubbelpar och dra igång en turnering där man möts i lag. Virtua Tennis 3 är överlägset bäst i dubbel. Inget snack. **För dig som:** Vill spela urskön arkadtennis i rå full-HD-upplösning (1920x1080p).



UNDVIR!

### SOLDIER OF FORTUNE: PAYBACK

ACTIVISION / ACTIVISION

**Vad handlar det om:** Kultförklarad spelserie som i slutet av nittiotalet rockade varenda grafikstark PC, nu återfött som ett dyrt budgetspel till Playstation 3, proppat med irriterande problem. Grafiken är ful, spelmekaniken hopplöst föräldrad, multiplayer-möjligheterna små och fienderna apdumma. **Sämsta biten:** Den artificiella intelligensen hos samtliga av fiendesoldaterna. **Välj istället:** Det finns många grymma action-lir som enkelt knäcker detta. The Orange Box och Call of Duty 4 är två av dem.





## PLAYSTATION PORTABLE

### INFO

Tillverkare **SONY**  
 Premiär **1 SEP 05**  
 Media **UMD/MS**  
 Vikt **220 G**  
 Mått **170x74x23**  
 Pris **1595--**

Sonys PSP är sedan Game Gear den första riktigt seriösa utmanaren till Nintendos bärbara herravälde och en maskin där exklusivitet och elegans varit nyckelorden i designarbetet. PSP är nästan lika kraftfull som Playstation 2 och spelar även upp film och MP3-filer från minneskortet.

### GAMEREACTOR TOPP 15 PSP

NR.	SPELTITEL	BETVG
1	God of War: Chains of Olympus	9/10
2	Loco Roco	9/10
3	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	9/10
4	Daxter	9/10
5	Patapon	9/10

## MICROSOFT XBOX 360

God prestanda, grym onlinetjänst och ett smidigt gränssnitt

### INFO

Tillverkare **MICROSOFT**  
 Premiär **2 DEC 05**  
 Media **DVD**  
 Signal **HDMI**  
 Vikt **3,2 KG**  
 Mått **309x83x258**  
 Pris **2700 KR**  
**(ARCADE), 3300 KR**  
**(PREMIUM), 4300**  
**KR (ELITE)**

Microsoft var först ut på marknaden i det som kallas "den nya generationen" med sin nya konsol i december 2005. Xbox 360 är precis som Playstation 3 ett riktigt kraftpaket med tre processor-kärnor (3,2 GHz) och ett grafikort från ATI. Trots att de flesta bedömare menar på att Playstation 3 är mer kraftfull än Xbox 360 har det inte visats hittills då utvecklarna haft lättare att hantera Microsofts maskin och krama ur prestanda ur den. Den välgjorda onlinetjänsten Xbox Live är ett annat starkt argument för Xbox 360. Till en början hade Microsoft ena kvalitetsproblemet med Xbox 360, men dessa problem är numera åtgärdade i senare modeller, som nu också alla har HDMI-utgång...



### GAMEREACTOR TOPP 15 XBOX 360

PLACERINGAR: För att ett spel ska markeras med en illustrerad pil krävs det att det klättrar eller sjunker med mer än två placeringar under samma månad.

NR.	SPELTITEL	GENRE	UTGIVARE	BETVG
1	<b>Gears of War</b> Nutida actionklassiker som tagit högupplöst motorsågssläkt av fula fiender till en ny och köttigare nivå.	Action	Microsoft	10/10
2	<b>Grand Theft Auto IV</b> Niko Bellics väg mot toppen i en värld av organiserad brottslighet är en underbar sådan. Köp, köp, köp!	Action	Take 2	10/10
3	<b>Mass Effect</b> Gotta dig i moraliska val, rymdsex och taktiska strider i denna helgjutet episka rollspelspärla...	Rollspel	Microsoft	10/10
4	<b>Half-Life 2: The Orange Box</b> Valves obscent prisvärda, gyllene spelkossa med hela fem spenar att suga actionnäring från, rockar.	Action	EA	10/10
5	<b>Halo 3</b> Episka rymdbataljer när Bungies grönkädda chef krigar mot de envisa Covenanterna en avslutande gång.	Action	Microsoft	10/10
6	<b>The Elder Scrolls IV: Oblivion</b> Uppdragsspackat rollspelsmästerverk som ger dig större valfrihet än en skitnödig björn i skogen.	Rollspel	Take Two	10/10
7	<b>Guitar Hero II</b> Det ultimata partyspelet heter Guitar Hero och bättre än den suveräna del två blir det faktiskt aldrig...	Musik	Activision	9/10
8	<b>Call of Duty 4: Modern Warfare</b> Sansiös grafik och fantastisk action. Call of Duty 4 är smaskig militäraktion när den är som absolut bäst.	Action	Activision	9/10
9	<b>Bioshock</b> I undervattensparadiset Rapture har verkligen allt gått fel. Bered dig på en ryslig resa på havets botten.	Action	Take Two	9/10
10	<b>Devil May Cry 4</b> Släpp loss djävulen i dig i Capcoms retrodoftande demondråpdrama. Snyggt, spektakulärt och svårt...	Action	Capcom	9/10
11	<b>Colin McRae: Dirt</b> Katastroffuff och extremvarierad off road racing där trafiksäkerhetsdöden alltid lurar runt hörnet.	Racing	Codemasters	9/10
12	<b>Burnout Paradise</b> Frihet, möjlighet, fart och... mer fart! Plattan i mattan när vi bränner gummi i Criterions racingparadis.	Racing	EA	9/10
13	<b>Condemned 2: Bloodshot</b> Blotta tanken på Ethan Thomas förvridna äventyr ger oss sömnstörningar och svåra skakningar...	Action	Sega	9/10
14	<b>Ghost Recon Advanced Warfighter 2</b> Bruna uniformer, vapen och mexikanska bakgator i mängder. Ghost Recon har aldrig varit bättre.	Action	Ubisoft	8/10
15	<b>NBA Live 08</b> Wallace, Bryant, James, Allen och Nowitzki i fungerande symbios. Digital basket av yppersta kvalitet.	Sport	EA	8/10

GAMEREACTORS köpguide är hett och hålet baserat på redaktionens gemensamma åsikter som recenserar och har ingenting med den svenska försäljningen att göra. Fullständiga recensioner av samtliga spel på denna lista går att hitta på: [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se). Sveriges största spelbete.

### INHANDLA

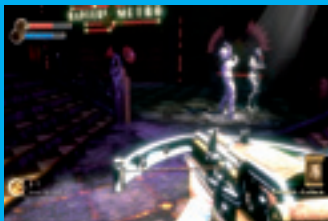
#### BIOSHOCK

IRRATIONAL / TAKE 2

**Vad handlar det om:** Du störtar med ditt plan mitt ute på havet, upptäcker en art deco-doftande undervattensvärld byggd på fyrtio-talet, propad med genmuterade styggeiser som inte vill annat än att slå dig i skallen med en enorm polygrip. Kan du klara dig helskinnad, och lösa gåten med staden Rapture?

**Bästa biten:** Storyn. Storyn är den bästa biten i Bioshock och även kanske den snyggast berättade handlingen i ett actionspel sedan det första Half-Life-spelet.

**För dig som:** Vill skjuta som en galning, men ändå letar efter ett lite smartare actionspel.



### INHANDLA

#### THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

BETHESDA / TAKE 2

**Vad handlar det om:** Alver, orcher, trollkarlar, förtrollade grodor och polerade bredsvärd. Detta är rollspel när rollspel är som bäst, och allra mest klassiskt. Storyn är för tanig för att riktigt intressera, men vi vet att det handlar om en portal, en stor häst och en himla massa märkliga namn på onda typer.

**Bästa biten:** Petter bestämde sig för att samla på sig så många hästar som han bara kunde, och fick ihop hela 629 stycken...

**För dig som:** Vill njuta av en enorm, levande värld propad med smarriga äventyr.



### INHANDLA

#### DEVIL MAY CRY 4

CAPCOM/CAPCOM

**Vad handlar det om:** Klassiskt old school-doftande beat'em up-action i toppenfräsch kostym, propad med hysteriska jättebossar, vild mix av svärd och skjutvapen och färgstark design. Gamle hjälten Dante har också blivit ersatt av hetporren Nero som är ännu mer graciös... typ.

**Bästa biten:** Bossen som börjar med två kvinnomonster, som sedan visar sig bara vara lockbeten fatsatta på hans enorma jätteantenner. Bisart och mycket coolt gjort.

**För dig som:** Saknar den gamla goda tidens helsköna (och svåra) hack'n' slash-spel.



### ! UNDUK!

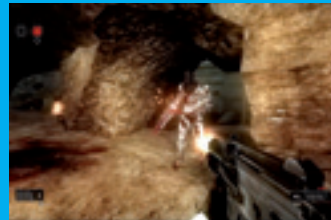
#### CLIVE BARKER'S JERICO

MERCURY STEAM / CODEMASTERS

**Vad handlar det om:** Skräckmästaren Clive Barkers (Hellraiser) comeback i spelbranschen är en stapplande actionsoppa där slem, blod och äckel lägger som en tjock sörja över ett medelmåttigt och föräldrat spel från spanska Mercury Steam.

**Sämsta biten:** De hårt scriptade striderna i kombination med dina medsoldaters bristande artificiella intelligens gör att du tvingas springa runt som Florence Nightingale mellan stupade kamrater hela tiden.

**Välj istället:** Condemned 2: Bloodshot...





# NINTENDO DS

## INFO

Tillverkare **NINTENDO**  
 Premiär **11 MARS 05**  
 Media **HASSETTHORT**  
 Vikt **235 G**  
 Mått **143x95x29**  
 Pris **1395,-**

Nintendos DS bjuder på en hel del annorlunda funktionalitet. Det mest iögonfallande är naturligtvis de dubbla skärmarna, varav den undre är en touchscreen. Totalt arbetar över hundra utvecklare med titlar till Nintendo DS och omkring 150 spel är för närvarande under produktion.

## GAMEREACTOR TOPP 15 DS

NR.	SPELTITEL	BETYG
1	New Super Mario Bros.	9/10
2	Castlevania: Dawn of Sorrow	9/10
3	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	9/10
4	Advance Wars: Dual Strike	9/10
5	Metroid Prime: Hunters	9/10

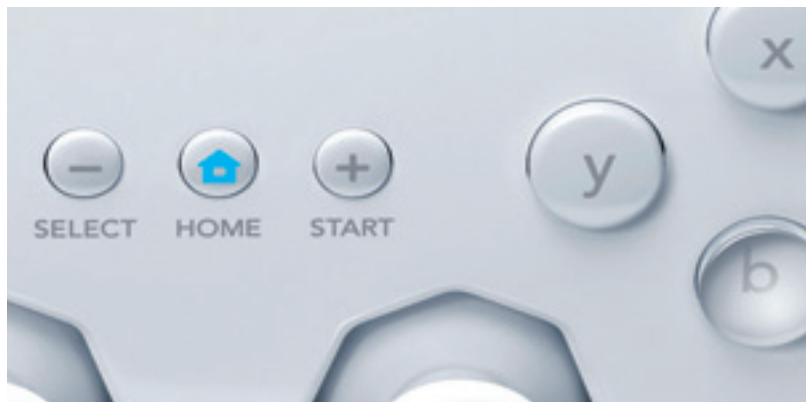
# NINTENDO WII

Nintendo revolutionerar vårt sätt att spela med deras senaste konsol

## INFO

Tillverkare **NINTENDO**  
 Premiär **7 DEC 06**  
 Media **DVD**  
 Signal **HOMPOONENT**  
 Vikt **1,2 HG**  
 Mått **55.4x44x22.5**  
 Pris **2400 HR**

Nintendos senaste spelmaskin är inget tekniskt vidunder. Långt därifrån. Faktum är att det är en försiktigt trimmad Gamecube som döljer sig innanför det läckert kritvita plastskalet. Men det har absolut ingen betydelse för Wii är ändå den spelrevolution som Nintendo utlovade när de började prata om sin femte konsol för tre år sedan. Tack vare den rörelsekänsliga Wii-fjärrkontrollen och smarta nunchuck-kontrollen bjuder Wii på spelupplevelser som tidigare varit omöjliga. Redan nu finns det riktigt många spel till konsolen, men tyvärr är det många som inte håller måttet så kika därför in spelen på vår eminenta topplista här nedan för att få tips om vilka som är värda dina pengar... eller inte.



## GAMEREACTOR TOPP 15 WII

PLACERINGAR: För att ett spel ska markeras med en illustrerad pil krävs det att det klättrar eller sjunker mer än två placeringar under samma månad.

NR.	SPELTITEL	GENRE	UTGIVARE	BETYG
1	<b>Super Mario Galaxy</b>	Plattform	Nintendo	10/10
	Marios galaktiska comeback blev precis så bra som vi hoppats på och en modern klassiker var född!			
2	<b>The Legend of Zelda: Twilight Princess</b>	Äventyr	Nintendo	10/10
	Spelmagi må vara ett utnött och överanvänt ord men det finns inget som bättre beskriver Links äventyr.			
3	<b>Metroid Prime 3: Corruption</b>	Action	Nintendo	9/10
	Den sista delen i en fantastisk trilogi som med Wii-fjärrkontrollen togs till helt nya höjder...			
4	<b>Resident Evil 4: Wii Edition</b>	Action	Capcom	9/10
	Resident Evil 4 är spelseriens absoluta höjdpunkt och Wii-versionen är lika bra som GC-originalet.			
5	<b>Super Paper Mario</b>	Plattform	Nintendo	8/10
	Spelvärdens plattaste hjälte flirtar med sitt kultklassiska förfutna och ger sig ut på helt nya äventyr.			
6	<b>Mario Kart Wii</b>	Racing	Nintendo	8/10
	Helmysigt helgtävlande med minicrossar, go-karts och dragsters i nya Mario Kart till Wii!			
7	<b>Zack &amp; Wiki: Quest for Barbaros' Treasure</b>	Äventyr	Capcom	8/10
	En liten pirat och en gyllene apa har huvudrollerna i Capcoms supermysiga pusseläventyr...			
8	<b>Mario Strikers: Charged Football</b>	Sport	Nintendo	8/10
	Bered dig på röda skal, stjärnor, bonusföremål och en massa underhållning när Nintendo tolkar fotboll.			
9	<b>Naruto: Clash of Ninja Revolution</b>	Fighting	Nintendo	8/10
	Trots heltöntigt namn är manga-ninjans efterlängade pryglfest till Wii - ett grymt bra fighting-spel.			
10	<b>Wii Fit</b>	Träning	Nintendo	8/10
	Vi har redan svettats ordentligt med Wii, men nu tas det hela till en helt ny nivå med balansbrädan			
11	<b>No More Heroes</b>	Action	Capcom	8/10
	Travis Touchdown vill bli världens främste yrkesmördare och resan dit är årets mest skruvade spel.			
12	<b>Geometry Wars: Galaxies</b>	Party	Ubisoft	7/10
	Missa inte Bizarre Creations klassiska Xbox Live Arcade-spel som numera även finns till Wii.			
13	<b>Lego Star Wars: The Complete Saga</b>	Action	Lucasarts	7/10
	Två spel och sex fullproppade episoder som kombinerar det bästa från Star Wars och Lego.			
14	<b>Mario Party 8</b>	Party	Nintendo	7/10
	Mer färgglatt plattformspartaj för alla när Nintendo samlar sina mest kända karaktärer till sin årliga fest.			
15	<b>Wario Ware: Smooth Moves</b>	Party	Nintendo	7/10
	Peta en näsa, hälsa på en hund eller balansera en tallrik på en kvast. Superbisart Japan-party.			

GAMEREACTORS köpguide är helt och hållet baserat på redaktionens gemensamma åsikter som recenserter och har ingenting med den svenska försäljningen att göra. Fullständiga recensioner av samtliga spel på denna lista går att hitta på: [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se). Sveriges största spelsite.

### INHANDLA

## MARIO KART WII

NINTENDO / NINTENDO

**Vad handlar det om:** Polygonfattiga leksaksfordon, glada plattformshjältar och dumma Mario-underhuggare i en mycket välmixad Nintendo-soppa som fungerar perfekt både som tuff racing med tävlingssugna polare och som lättamt partyspel.

**Bästa biten:** Att (omständligt) koppla upp sin Wii på nätet, ringa in några goda vänner och ge sig ut på Toad's Factory och tävla om all prestige i världen. Eller att kasta sig ut i Battle-läget och pricka varandras ballonger.

**För dig som:** Älskar Nintendos supercharmiga leksaksracing och inte kan få nog.



### INHANDLA

## WII FIT

NINTENDO / NINTENDO

**Vad handlar det om:** Wii har fått oss att röra på fläsket sedan tidigare, men med Wii Fit tas det till en ny nivå. Med knivskarp japansk tydlighet informeras vi om hur vår kropp bör förändras och sedan är det bara att lyda. Yoga och aerobics har aldrig varit så kul.

**Bästa biten:** Det är de roliga mini-spelen som verkligen höjer Wii Fit. Backhoppning, skidåkning och jogging (med fjärrkontrollen i fickan) gör oss mer motiverade att träna än vi någonsin varit. Träning är ärligen roligt.

**För dig som:** För dig som känner dig tjock efter allt stillasittande spelade.



### INHANDLA

## METROID PRIME 3: CORRUPTION

NINTENDO / NINTENDO

**Vad handlar det om:** Du är Samus, superhård, kvinnlig prisjägare som på uppdrag av federationen ombeds utföra en rad uppdrag i en galax långt, långt härifrån. Du styr din kanonarm med hjälp av Wii-fjärren och din kamp mot en mörk variant av dig själv, är tuff, atmosfärisk och ombytlig.

**Bästa biten:** Spelkontrollen tar ett tag att vänja sig vid, men när man väl bekantat sig med Samus nya sätt att sikta, är detta en fantastisk precisionsrik upplevelse.

**För dig som:** Gillar superb äventyrsaction.



### INHANDLA

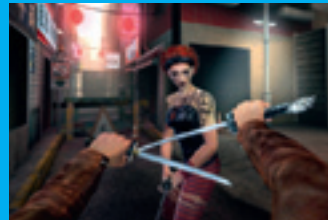
## RED STEEL

UBISOFT / UBISOFT

**Vad handlar det om:** Japanska maffian, typ. Du är en tokhård säkerhetsvakt som under en middag med din spåda flickvän blir spöad och får bevittna hur fjällen släpas bort av svartklädda fulingar i Matrix-glasögon. Nu gäller det för dig att vifta dig igenom ett apfult Tokyo i jakt på rättvisa!

**Sämsta biten:** Allt, egentligen. Red Steel är ett riktigt skräppspel där spelmekaniken konstant framkallar våldsamma skrottattack-er. Att styra ett (eller varför inte två?) ninjasvärd med sin Wii-mote fungerar inget vidare.

**Välj istället:** Metroid Prime 3: Corruption.





### INHANDLA DS: ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

NINTENDO / NINTENDO

**Vad handlar det om:** Spelet tar vid exakt där The Legend of Zelda: Wind Waker slutade. Samma blåa hav, samma måsar, samma Link och samma Zelda.

**Bästa biten:** Generöst med mini-spel, lysande pussel, härlig spelkontroll...

**För dig som:** Har längtat efter en bärbär fortsättning på Zelda: Wind Waker.



### INHANDLA PSP: SEGA RALLY

SEGA / SEGA

**Vad handlar det om:** Arkaddoftande old school-racing på bästa Sega-premissor inklusive all den charm som gjorde det gamla Saturn-originalet så bra... och så oerhört tidlöst.

**Bästa biten:** Bilfysiken. Att ställa upp sitt toktrimmade grupp-B-monster i en riktigt vräkig sladd är en riktigt skön känsla.

**För dig som:** Gillar att ta kurvor i 190 km/h.

# PC / WINDOWS

Spelvärdens största plattform med mängder av möjligheter...

## INFO

Tillverkare **OLIHA**  
Premiär **1971**  
Media **DVD**  
Signal **OLIHA**  
Vikt **VARIERAR**  
Mått **VARIERAR**  
Pris **VARIERAR**

Världens mest använda spelformat, möjligen i konkurrens av mobiltelefonen. Vare sig du spelar vrålsnygga Crysis på fyra processorer och med det senaste grafikkortet, eller lägger pixelbaserad patiens så finns det något för alla. Som en följd av piratkopieringen finns det dock en tendens att det blir allt färre riktigt stora och dyra spelprojekt som släpps exklusivt till PC. De senaste åren har Microsoft lanserat något som heter Games for Windows, som är tänkt att solidifiera Windows Vista som operativsystemet för spel. Där ingår även onlinespelstjänsten Games for Windows Live. Var alltid noggrann med att kontrollera systemkraven innan du köper ett nytt PC-spel.



## GAMEREACTOR TOPP 15 PC / WINDOWS

PLACERINGAR: För att ett spel ska markeras med en illustrerad pil krävs det att det klättrar eller sjunker med mer än två placeringar under samma månad.

NR.	SPELTITEL	GENRE	UTGIVARE	BETVG
1	<b>Half-Life 2: The Orange Box</b> 30 timmar Half-Life 2, den bästa spelupplevelsen som går att köpa för pengar. I en och samma box. Ja!	Action	EA	10/10
2	<b>Crysis</b> Teknikbriljans varvas med gudomlig spelbarhet och dynamik. Våra sinnen stimuleras till bristningsgränsen.	Action	EA	10/10
3	<b>The Elder Scrolls IV: Oblivion</b> En matig värld med massor av människor, djur och äventyr bjuds i den bästa versionen av Oblivion.	Rollspel	Take Two	10/10
4	<b>Civilization IV</b> Spendera en kortare livstid i Sid Meiers senaste mästarepos och du har fortfarande inte upptäckt allt...	Strategi	Take Two	10/10
5	<b>Call of Duty 4: Modern Warfare</b> Actionexplosion på högsta nivå där brittiska och amerikanska styrkor får slåss mot terrorismen.	Action	Activision	9/10
6	<b>Bioshock</b> Atmosfärisk action med smart handling och underbara miljöer. Skulle du vara så vänlig att köpa det?	Action	Take Two	9/10
7	<b>World in Conflict</b> Stort, utmanande och svenskt strategispel i ett alternativt åttiotal där det kalla kriget plötsligt blev stekhet.	Strategi	Vivendi	9/10
8	<b>Colin McRae: Dirt</b> Lortig, rå och fartfylld arkad racing i spelvärdens snyggaste rallyskogar. Vi saknar dig Colin!	Racing	Codemasters	9/10
9	<b>World of Warcraft</b> Blizzards otroliga onlineäventyr känner inga gränser. Med rätt sällskap håller spelet bokstavligen för alltid.	Onlinerollspel	Vivendi	9/10
10	<b>GTR 2</b> Världens bästa racingsimulator som utvecklats i nära samarbete med GTR-stjärnan Henrik Roos...	Racing	Atari	9/10
11	<b>Battlefield 2</b> Digital Illusions grymma tvåa är Sveriges största spelexport och ett spel som vi aldrig får nog av.	Action	EA	9/10
12	<b>Company of Heroes</b> De senaste årens absolut bästa spel baserat på andra världskriget. Bedärande vackert och bombastiskt.	Strategi	THQ	9/10
13	<b>Football Manager 2008</b> Virtuellt fotbollsknark av finaste kvalitet och ett hav av siffror och statistik. Benke kan aldrig sluta spela...	Sport	Sega	9/10
14	<b>Unreal Tournament III</b> Epics steroidstina stridskucar är tillbaka i överhektiska dödsmatcher som slår det mesta i genren.	Action	Midway	9/10
15	<b>Prey</b> Kidnappade flickvänner, indianseder, arga utomjordingar, kebabklädda väggar och ultracoola vapen!	Action	Take Two	8/10

GAMEREACTORS köpguide är helt och hållet baserat på redaktionens gemensamma åsikter som recensenter och har ingenting med den svenska försäljningen att göra. Fullständiga recensioner av samtliga spel på denna lista går att hitta på: [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se). Sveriges största spelste.

### INHANDLA

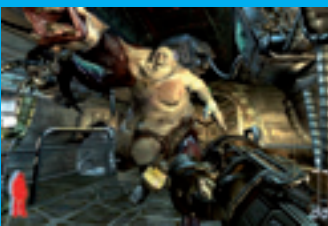
## PREY

HUMAN HEAD / TAKE 2

**Vad handlar det om:** Slemmiga rymdskurkar dimper ned på Jorden för att kidnappa vacker indianflicka. Pojkvännen Tommy är också indian och bär grym skinnpaj. Han sätter efter elakingarna och hamnar ombord på deras krymskepp där han måste skjuta sig igenom horder av köttiga fiender.

**Bästa biten:** Bossfighten då man slåss mot en enorm utomjordingsminotaur, klämmer av hans arm med en hissdörr och sedan använder hans enorma arman mot honom, är ett fantastiskt spelögonblick.

**För dig som:** Älskar svincool dräparaction.



### INHANDLA

## GTR 2

SIMBIN / ATARI

**Vad handlar det om:** Sveriges grymmaste (riktiga) GTR-förare slutade tävla, och bestämde sig istället för att skapa ett träningsverktyg för sina gamla kollegor. Verktöget blev så bra, att det släpptes som ett fullfjädrat spel, och kallas idag för "världens bästa racingsimulator".

**Bästa biten:** Bilfysiken, tveklöst. I GTR 2 känner du vilket däck på bilen som har bäst grepp, du känner hur tyngdpunkten förflyttas när du accelererar eller hur mycket snabbare du kan åka när däcken väl värmts upp.

**För dig som:** Söker en grym racingsimulator.



### INHANDLA

## CRYSIS

CRYTEK / EA

**Vad handlar det om:** Arga koreaner beslagtar en helhäftig jättemeteor som störtat någonstans i Söderhavet och du skickas dit som överjävligt superhård stridskung för att fimpas så många av dem som du bara förmår.

**Bästa biten:** Att storma in i en by nedklettad av skjutglada nordkoreaner med nano-dräktens superspeed aktiverad och förvandla fiender till stora högar av rykande kött är en lika frissframkallande cool som spelmässigt mäktig upplevelse som sent glöms bort.

**För dig som:** Älskar superbt toktung dräparaction med världens bästa grafik.



### UNDVIK!

## KANE & LYNCH: DEAD MEN

IO INTERACTIVE / EIDOS

**Vad handlar det om:** Kane, psykotisk gangster slår ihop sig med Lynch, skjutglad småskurk, för att rädda Kanes kidnappade dotter undan ondskefullt brottssyndikat. Utvecklat av teamet bakom Hitman-spelen och lika stelt och styftigt som en stor låda med överdimensionerade tältpinnar.

**Sämsta biten:** Att det fortfarande släpps spel med en så pass gammal syn på spelmekanik som i Kane & Lynch är fantastiskt.

**Välj istället:** Gears of War som nu även finns till PC, eller varför inte gamla Max Payne 2?



# NUMMER 57



## 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!

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

## NUMMER 57

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

**L**unkande tempo idag, precis som igår. Vi startade produktionen av den här tidningen igår morse, och trots en redig vilopaus efter vår förra deadline, är alla ändå trötta som zombies, inte minst undertecknad som precis damp in på kontoret (11:12). Nu ska jag äta hårdbröd och reta Mäki lite, det brukar alltid göra mig lite piggare.

### 8/4

Ninja Gaiden II har gått varmt i vår Xbox 360 Debug hela dagen, eller ja... ända sedan förra onsdagen faktiskt. Jonas är helt besatt, spelar hela förmiddagarna och spenderar eftermiddagarna med att berätta hur sanslöst läckert det är. Jag är betydligt mindre imponerad. Tycker det mest ser ut som Ninja Gaiden Sigma, med ett par nya vapen. Men så har jag aldrig varit någon stor Ninja Gaiden-fan heller. Och kommer aldrig att bli...



Ninja Gaiden II är snyggt och väldigt blodigt. Dock inte så snyggt som jag hade hoppats på.

### 9/4

Wii Fit är jobbigt. Det fastslog vi alla efter ungefär 31 sekunder tillsammans med Nintendos nya balansbräda. Att vi på redaktionen dessutom är otränade tjockisar gör det knappast mindre jobbigt. Love har faktiskt flämtat så hårt idag att vi andra misstänkt hjärtinfarkt eller något annat allvarligt.

### 10/4

Många resor på gång nu i april. Nästan så det känns som overkill. Vi ska bland annat åka till Mallorca för att spela Brütal Legend, till Paris för att spela Metal Gear Solid 4, Los Angeles för att spela Project Origin, Las Vegas för att kika på det nya Mortal Kombat-spelet och till Los Angeles igen för att för första gången kika på Guitar Hero 4. Många resor blir det, jag åker på en av dem. Till Vegas, nästa vecka.

### 11/4

Måndag. Full rulle. Jag har precis designat klart Bionic Commando-artikeln medan Bengt skrivit om Champions Online, Jonas om Ikaruga och Jesper om kommande Darksiders. Vi fick idag också tillgång till de första bilderna från nästa Prince of Persia-spel, något som delat redaktionen i två läger. Sundberg, Jonas och jag själv älskar den nya grafiska stilen medan Jesper, Love och Benke tycker att cel-shading dog för fyra år sedan.

### 15/4

Lego Indiana Jones anlände idag, till Xbox 360. Förhandsversionen. Jonas har suttit och testat lite idag och verkar måttligt imponerad. Recensionen kommer i nästa nummer.



Lego Indiana Jones framkallar skratkramper hos undertecknad. Han ser ju så oerhört rolig ut.

### 17/4

Onsdag. Jonas och jag har varit iväg till en av hans gamla kompisar och lånat oss en toppfräsch Amiga för att fota upp till månadens minnesstund. Det var verkligen en helt sjukt cool dator som jag själv spenderade på tok för mycket tid tillsammans med. Vet dock inte var min tog vägen, morsan kanske slängde den.

### 18/4

Wipeout HD hägrar... igen. Jag kan inte sluta. Kommer inte vidare eftersom förhandsversionen är proppad av dryga buggar, men jag börjar om från början igen och fortsätter att ösa. Det är ändå något väldigt speciellt med att kapa varvtider inuti en svävare som går 998 km/h.



Wipeout HD på 103" med soundtracket mixat i 5.1. En fullständigt underbar upplevelse...

### 19/4

Fredag. Alter Bridge-fredag. Deras senaste skiva "Blackbird" snurrar flitigt i redaktionsstereon idag, till Sunkens stora förtret. "Stäng av oljudet!" gormar han under sin svinto-aktiga hästsvansfrisyr. I övrigt har vi vandrat Östersunds gator idag för att göra månadens enkät samt börjat spela Race Driver: Grid, äntligen. Har bara hunnit känna lite på spelkontrollen och kikat lite lätt på grafiken och det lovar gott. Helt klart. Det ser ut som att Codemasters har lyckats.

### 21/4

Måndag. Sju dagar till deadline och vi har inte skrivit en enda recension ännu. Inte en enda. Denna månad är sinnessjukt (sanslöst) fattig på spelreleaser och förutom Wii Fit och Grand Theft Auto IV släpps det ju faktiskt ingenting. Inte ett dyft. När du läser detta har du redan kikat igenom den minsta och löjligaste recensionsavdelningen i Gamereactors snart sexåriga historia. För det ber jag om ursäkt, men tyvärr styr vi inte spelreleaserna.

### 22/4

Idag anlände förhandsversionen av Alone in the Dark. Spännande. Mäki har spelat det förut under ett besök hos studion, men inte jag. Ska starta en kort session alldeles snart. Hoppas på en kollektiv droppe i byxan.

### 23/4

Ingen droppe i byxan. Alone in the Dark stinker, tyvärr. Visst, detta är en förhandsversion och Eden Studios har fortfarande några veckor på sig att polera de allra sämsta bitarna, men att detta ska kunna aspirera på några särskilt höga betyg ser jag som en direkt omöjlighet. Klumpigt, stiltigt, omständligt, krångligt och inte alls skrämmande eller atmosfäriskt. Tyvärr...



Alone in the Dark känns på förhand som ett fiasko. Recensionen läser du redan i nästa nummer.



## BLU-RAY-FILMER

Gamereactors filmtokige chefredaktör recenserar Blu-ray-roller...



### I AM LEGEND

BLU-RAY

Will Smith är katastrofalt felcastad i rollen som den 54-årige forskaren Robert Neville som är den enda levande människan kvar på jorden i Richard Mathesons kultiga skräckthriller. Gillade du boken, kommer du att hata den här filmatiseringen, som trots problem både fungerar som blaskig samhällskritik och lagom effektiv thrillerunderhållning. **6/18**

Bilden: Fina färger, bra kontrast och en härlig känsla av djup. En av Warners bättre transfers, även om den ibland är ojämn. **8/18**

Ljudet: Dolby True HD-spåret bjuder på kristallklart ljud med den kanske lägsta och smartast använda basen på år och dag. **9/18**



### SKUGGSPEL

BLU-RAY

När Shakespeare-knarkaren Kenneth Branagh gör en remake på 70-talsthrillern Sleuth och fyller filmen med obegriplig produktionsdesign och märklig homoerotik är jag en av dem som tröttnar, innan Jude Law blivit riktigt fränspelad av en överlägsen Caine. Detta är dåligt, mycket dåligt. Originalen från 1972 är betydligt bättre. **2/18**

Bilden: Här bjuds en 1080p/AVC-transfer som är jämn och snyggt lussatt men lite väl grynig och ospännande. **7/18**

Ljudet: Skuggspel är ännu en nyslåppt Blu-ray-film som innehåller ett Dolby True HD-spår, vilket är grymt trevligt. Snyggt mixad dialog och imponerande klarhet präglar ljudbilden. **8/18**



### MORDET PÅ JESSE JAMES

BLU-RAY

En ovanligt Oscar-sugen Pitt porträtterar vilda västerns värsta buse i Andrew Dominiks vackra drama om Jesse James. Förklätt i lortig western-kostym är detta i slutändan en film om en mans besatthet av en kändis, och utan att vara för övertydligt lyckas Dominik få igenom sina poänger, och samtidigt berätta en gripande historia. **8/18**

Bilden: Den här filmen hade jag enorma förväntningar på beträffande bildkvalitet. Tyvärr har Warner slarvat och kompressionen är oroväckande hög. Grynigt, oskarpt och trist. Schämme! **4/18**

Ljudet: Krispig och välprioriterad dialogmix. Jämnt och bra. **8/18**

## IKARUGA

Old School-kungarna Treasures finaste stund finns nu för nedladdning

Plattform **XBOX 360** Utvecklare **TREASURE** Utgivare **TREASURE** Antal spelare 1-2 Pris 99- Text **JONAS MÅKI**

**S**törre maskstensknäck är en ganska oansenlig svart/vit fågel som på japanska heter *ikaruga*. Den har fått låna ut sitt namn till japanska actionkungarna Treasure som sedan drygt 15 år tillbaka levererat de bästa shoot'em up-spelen som går att finna. Det kanske främsta av dem alla är just *Ikaruga*, ett spel som bröt mot alla oskrivna regler som fanns i genren och slopade allt vad extremt kraftfulla kraftbonusar och energisköldar heter.

Grejen med *Ikaruga* är att det finns svarta och vita fiender medan du har ett skepp som blixtnabbt kan växla mellan de båda färgerna. Svarta skott biter bäst på vita skepp och vice versa. Samtidigt skjuter svarta skepp svarta skott, och om du råkar vara svart skadas du inte alls utan förstärks snarare. *Ikaruga* handlar alltså inte nödvändigtvis om att undvika stora svärmar av kulor, utan alltså minst lika mycket om att bli skjuten av skott med rätt färg.

Med det enkla men geniala konceptet förvandlas *Ikaruga* till ett actionspel olikt alla andra. Att det dessutom är superstilistiskt läckert, tekniskt imponerande och fantastiskt vällydande är liksom bara en bonus till den suveräna spelbarheten. Sedan man blivit varm i

**Har du inte spelat Ikaruga förr är det hög tid att göra det nu, för det här är precis så kul man kan ha för 90 kronor...**

kläderna och börjat prygla svart/vita fiender till höger och vänster finns även ett combo-system för dem som verkligen vill förkovra sig i *Ikaruga*, vilket ger spelet en näst intill oändlig hållbarhet. Har du inte spelat *Ikaruga* förr är det hög tid att göra det nu, för det här är precis så kul man kan ha för 90 kronor. **9/10**



Genre **ACTION**

**DREAMCAST** *Ikaruga* var det sista stora spelet som släpptes till Segas Dreamcast. Det kom dock aldrig utanför Japan, men lanserades året efter även till Gamecube och nu efter ytterligare fem år till Xbox 360.

### 24/4

Liberty City är mitt hem. Jag älskar den här staden, och har idag spenderat fem ursköna timmar på gatorna, iklädd Niko Belics lortiga träningsjacka. *Grand Theft Auto IV* är både bättre och snyggare än vad jag hade förväntat mig, och jag finner mig själv starkt beroende... redan. Medan jag fortsätter att spela pysslar Jonas med recensionerna och Benke med tempo-avdelningen. Micke skriver en krönika om tjocka spelfigurer och Love är på plats i Paris för att recensera *Metal Gear Solid 4* (till nästa nummer, dock).

### 25/4

Stressen är total. Tidningen ska vara klar idag egentligen, om vi vill slippa helgjobb. Men vi vet bättre. Helgjobb är högst nödvändigt för att göra den tidning vi kan vara stolta över. Och så får det därmed bli. Love kom just hem med flyget från Paris, där han intervjuat Hideo Kojima, ätit paté och faktiskt spelat igenom hela *Metal Gear Solid 4*. Jag ska sätta mig med artikelformen nu samt feedbacka lite på Loves första textutdrag.

### 26/4

Lördag. Jag har precis skrivit klart min *GTA 4*-recension, pillat in alla bildtexter i *Metal Gear Solid 4*-artikeln och gjort klart redaktionssidan. Är helt slut. Och klockan är bara 18.15. Nu måste jag gå ut och få lite luft.

### 27/4

Råkrunch. Sundberg, Jesper och Måki sitter med korrekturen medan jag och Bengt sitter med köpguiden. Nya spel ska in, gamla ska ut, och nya fokustitlar ska skrivas. Jag har även precis gjort klart en helt ny avdelning i tidningen som vi kallat "Profilen" där vi varje månad kommer att berätta mer om en specifik spelkaraktär.

### 28/4

Lämning. Tryckeriet skriker efter våra sidor medan vi putsar till det absolut sista. Hoppas du gillar tidningen du håller i handen. Vi ses om en månad.



### THE HOST BLU-RAY

Tillsammans med *Hajen* är detta den enskilt bästa monsterfilm jag sett. Spektakulär, snyggt presenterad, rolig, spännande och samhällskritisk på en och samma gång. Storyn lyder som följer; stort fiskmonster i koreanska Han-floden fångar liten tjej vars familj ger sig ut för att döda monster. Suveränt. **9/10**

Bilden: Denna snudd på felfria 1080p/VC-1-transfer bjuder på den bästa svärmen jag hittills sett på Blu-ray. **9/10**

Ljudet: PCM 5.1-spåret imponerar rakt igenom med fantastiska dialoger och starkt ljudeffektarbete. **8/10**



## SAKER VI ÄLSKAR ATT MINNAS

Retro-spel är känslor, nostalgi, minnen... retrospel ligger oss alla varmt om hjärtat, alla de minnen som formade oss som spelare. Och som vi gärna berättar för dig om.

ÅTERBLICKAR PÅ GAMLA FAVORITER Läs mer på: [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)



MOTORCYKELSTILTJE Precis som i andra lastgamla racingklassiker var det vägen som rörde sig i Hang-On, inte motorcyklisten som man styrde.

# HANG-ON

Segas Pole Position-plagiat följde med Master System, och Petter fastnade

Plattform **MASTER SYSTEM** Utvecklare **SEGA** Utgivare **SEGA** Släpptes **1985**



### HANG-ON, POLE POSITION ELLER MACH RIDER?

Motorcyklar var hett där ett tag, stekhett. Nintendos svar på Segas omåttligt populära Hang-On hette Mach Rider och släpptes till NES i oktober 1985. Mach Rider var en aning mer avancerat än Hang-On men dessvärre inte särskilt mycket bättre... och glömdes snabbt bort.

**D**åliga spel, som man ändå inte kan sluta spela. De finns där, hela tiden. Inte sant? Jag kan exempelvis inte sluta spela Segas The Club just nu, trots att jag anser det vara ytterst medelmåttigt. Samma sak med Dark Sector. Trist och tråkigt, men jag kan ändå inte sluta.

Mitt första av dessa dåliga, fast lätt beroendeframkallande spel var en sorglig historia till Colecovision som gick under namnet Frenzy. Mitt andra, som blev till en drog, var Segas motorcykelfiasko Hang-On.

Hang-On var spelet som följde med Segas 8-bitars-konsol Master System. Det var ett riktigt usest spel som hade hämtat

ohälsosamma mängder inspiration från raceklassikern F1 Pole Position. På ren svenska var Hang-On ett plagiat, och ett irriterande sådant.

Istället för Mindscapes pixliga Formula 1-bil hade Segas grafiker istället stoppat in en motorcykel, och en bitmap-bild föreställande en våldsamt explosion.

Precis som i Pole Position bestos utmaningen av att undvika framförliggande motståndare och snabbt lära sig att lägga ned tummen i rätt vinkel och tid, inför varje kurva, för att på så sätt slippa smälla in i stolparna på sidan av vägen.

Hang-On innehöll reklam, och var därmed ett av de första spelen i världshistorien där olika

företag erbjöds att köpa reklamplats. Ett av dessa företag var "Forum cigarettes" som fick sitt cigarettmärke fastklirat på enorma reklamtavlor som man körde förbi i spelet. Tobaksreklam i spel för barn var ingen trevlig kombination tyckte bland annat den amerikanska staten, som inledde en rättsprocess mot Sega, som dock rann ut i sanden.

Hang-On var inget bra spel, inget spel jag minns med en liten (liten) söt tår i ena ögonvrån. Nej, Hang-On var ett nödvändigt ont för en fattig unge som mig, och ett spel som jag lirade på tok för mycket.

**Petter Hegevall**



## NOSTALGI2000

# SUPER MARIO WORLD MARIOS MANTEL

Minnesvärt ögonblick från Super Nintendo

Jag köpte Mega Drive istället. Efter att ha suttit och kikat på Sega-sidan respektive Nintendo-sidan i Ellos den våren bestämde jag mig för att satsa på Sega. Det enda spelet jag egentligen ville spela till Super Nintendo var Super Mario World, och eftersom Mega Drive-spelbiblioteket innehöll Streets of Rage och Moonwalker fick det bli en Sega-konsol... till. Istället tjuvade jag på en skolkamrat, om att låna hans SNES. Och så fick det bli (i utbyte mot tio Banana Skids). Ett par kvällar senare hade Mario för första gången knutit på sig manteln, flygit upp till himmelen, och samlat mynt med manteln som en liten fallskärm. Ett fantastiskt spelminne.

**Petter Hegevall**

# RETROTOPPEN SNK-FIGHTING!

Pixelperfekta slagsmål från Osaka

Lättklädda flickor, enorma bringor, sylvassa samurai-svärd och färgstarka pixlar. SNK:s fighting-historik är en ljuvlig sådan, och vi har korat de fem bästa...

SNK:s fightingverkstad i Osaka har skapat några av de allra bästa slagsmålen någonsin, även om de som företag aldrig varit stora nog för att kunna utmana den främsta rivalen Capcom. Under en stor del av SNK:s historia låg det största fokuset på arkadmaskinen och lyxkonsolen Neo-Geo, en pixelkrossarmaskin från 1990 vars spel inte kunde bli perfekt konverterade till andra format förrän långt in på Dreamcast-eran.

SNK ligger bakom spelserier som Art of Fighting, King of Fighters, Fatal Fury, Samurai Shodown och Last Blade, där nästan varenda spel har blivit en odödlig klassiker. Nu väntar nya utmaningar när företaget har tagit steget in i HD-generationen med det helt handtecknade King of Fighters XII och det tredimensionella Samurai Shodown Sen, men låt oss se tillbaka på sjutton år av briljanta slagsmål och välja ut de allra läckraste.



## 1 KING OF FIGHTERS '98

SNK - 1998

King of Fighters samlade först karaktärer från de båda andra spelen Fatal Fury och Art of Fighting, men blev sedermera SNK:s största serie på egna meriter. Allra bäst blev serien i årgång '98, där allt var klockrent: karaktärer, attackuppsättningar, bakgrunder, balans och kontroll. Redaktionen tar fortfarande fram den enorma Neo-Geo-kassetten då och då för att köra några matcher i SNK:s slagsmålsnirvana.



## 2 GAROU: MARK OF THE WOLVES

SNK - 1999

Företagets svar på det ultimata fightingspelet Street Fighter III: Third Strike är nästan, nästan lika bra. Ett litet men helgjutet gäng slagkämpar med ofattbart bra animation, perfekt kontroll och en solid känsla där varje attack känns i maggropen, något som få andra spel kan matcha. Lägg sedan till SNK:s patenterade karaktärsdesign med ett otroligt öga för små detaljer och superläckra, handritade specialeffekter, och du får en superhjärdare.



## 3 SAMURAI SHODOWN 2

SNK - 1994

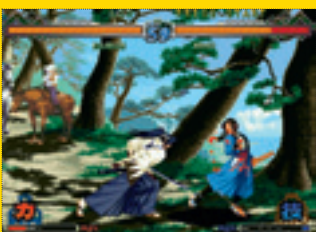
De flesta av SNK:s serier peakade i perioden 1997-1999, men i Samurai Shodowns fall är det fortfarande ett av de äldre som håller ställningarna. SamSho 2 bjöd dels på några av de bästa karaktärerna i genren någonsin (Haothmaru är GUD!) men också på ett nästan löjligt modernt rörelsemönster där man kunde ducka, slänga sig ner på marken, rulla, kuta fram och tillbaka, allt för att undvika att få ett katana genom bröstskogen...



## 4 REAL BOUT FATAL FURY SPECIAL

SNK - 1997

Terry, Andy, Joe, Kim, Mai, Billy Kane och alla de andra klassiska pugilisterna är allihop som bäst i det här spektakulära spelet. Även om Fatal Fury-serien nådde sin topp med Garou, så är det här nästan lika bra. Intensiva, snabba strider och vansinnigt cool grafik är höjdpunkterna, tillsammans med den fullständigt vansinnige supergangstern Ryuji Yamazaki.



## 5 LAST BLADE 2

SNK - 1998

En doldiserie i sammanhanget, som blev en sorts ersättare till Samurai Shodown-spelen. Ett helt nytt gäng genomtänkta och karismatiska karaktärer introducerades, tillsammans med ett helt nytt stridsystem som påminde aningen om Soul Calibur. Inramningen är SNK:s mest stilrena någonsin, med stämningfulla vinjetter inför varje strid.

## >VI GLÖMMER HELST...

Retro-sakerna vi helst inte vill komma ihåg



# VIRTUAL BOY

Nintendos absolut största flopp genom tiderna

Utvecklare NINTENDO Utgivare NINTENDO Släpptes 1995

**G**unpei Yokoi var mannen bakom både Metroid och Nintendos kanske största succé genom tiderna, Game & Watch. Han fick i uppdrag att bredda Nintendos utbud av olika format med något riktigt nytänkande och fräscht som kunde fungera som komplement till Game Boy och Super Nintendo i väntan på Nintendo 64.

Resultatet blev Virtual Boy, en bärbar konsol som inte gick att bära med sig formad som en kikare där två skärmar som endast kunde visa färgen röd gav äkta tredimensionell grafik. Och det fungerade faktiskt och handkontrollen blev grunden till vad som idag är Dual Shock. Men tyvärr framkallade Virtual Boy även ögonskador

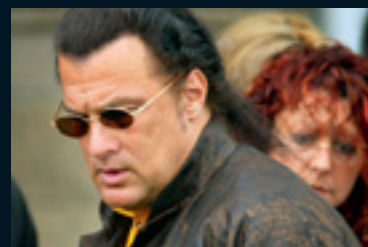
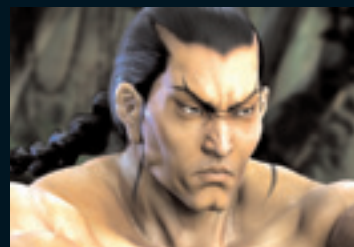
(speciellt hos yngre personer) och man blev alltid mycket illamående då man använde maskinen. Droppfot och

**Totalt såldes bara drygt en halv miljon enheter och endast 22 spel tillverkades**

balansproblem var andra problem maskinen orsakade. Nintendo försökte skyla över bristen med en varning varje kvart om att man borde ta en paus. Virtual Boy tangerade alla uselhetsrekord och tokfloppade så hårt att Gunpei Yokoi tvingades sluta hos Nintendo. Totalt såldes bara drygt en halv miljon enheter och endast 22 spel tillverkades.

**\_Jonas Mäki**

## TVEKAMPEN 2000®



## FENG WEI TEKKEN 5 VS

## STEVEN SEAGAL

Feng är en av få vuxna karlar i världen som kommer undan med hästsvans. En av väldigt få. Detta eftersom Fengs här mer ser ut som ett täcke av sotsvart hat, än ett kvinnligt hårsvall.

**Hästsvansen**

Steven Seagal är en av de som inte ser bra ut i hästsvans, utan snarare en av de som ser allra sämst ut. Hans här liknar faktiskt mer svinto, än riktigt hår.

Feng Wei är en jävel på att slåss. Han bemästrar en rad olika fightingstilar men är specialiserad på Kenpo.

**Kampsports-färdigheterna**

Seagal är gammal Aikido-mästare, och halkade bara in på filmens bana tack vare en vadslagning. Speciellt grym är han dock inte då han bara vrider folks handleder.

Feng skickades till The King of the Iron Fist-turneringen av sin ondskefulla sensei med uppdraget "förstör dem alla". Riktigt badass.

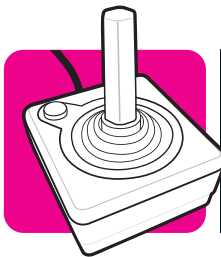
**Badass-attityden**

Steven Seagal är ungefär lika badass som Lasse Berghagen. Han är tjock, har fula solglasögon och kisar med ögonen då han är arg.

## VINNARE: FENG WEI

Steven Seagal må ha varit rätt cool i filmen Market For Death, men i övrigt är han en fjolla jämfört med Feng...

# 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...



#### WII FIT

Wii

Visserligen började det oroväckande när spelet fick våra läckra Miis att svälla upp till ballongliknande monster, men vi är numera fitnessfrälsta på redaktionen. Vi tränar yoga, balansövningar och frågan är om det finns något mer underhållande än att kika på när Mikael Sundberg joggar på stället i 30 minuter under djup koncentration. Eller jo, det finns det nog förresten. Kanske.



#### GRAND THEFT AUTO IV

PLAYSTATION 3/XBOX 360

Det blev tight, tyvärr. Mot slutet av produktionen av denna tidning damp årets kanske viktigaste titel in, och Petter började spela så svetten lackade. 24 timmar senare var han redo att skriva sin recension, upprymd, imponerad och nu iklädd lortiga träningskläder.



#### AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

PC/XBOX 360

Norska Funcoms efterlängtnade onlinerollspel är äntligen här och stora delar av redaktionen har suttit och lirat betan för fulla muggar. Blodigt, brutalt, barbariskt, bedårande och benklyvande bestialiskt. Det här spelet kommer att stjälta mycket av vår tid det närmaste året.



#### KING OF FIGHTERS '98

NEO-GEO

I korandet av SNK:s främsta fightingsspel slogs hela redaktionen av slagsmåls-hysteri. Alla slogs mot alla i främst King of Fighters '98 och trots Mikael's alla timmar tillsammans med SNK:s mästerverk så fick han (återigen) se sig slagen. Denna gången av en vilt knapphamrande Jesper "Döden" Karlsson.



## SVERIGE TOPP 20

### 1:0 MARIO KART Wii

Format Wii Gamereactors betyg 8/10

### 2:0 ASSASSIN'S CREED

Format PC Gamereactors betyg 8/10

### 3:0 GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK

Format PS2 Gamereactors betyg 7/10

### 4:0 VIRTUA TENNIS 3

Format PS3 Gamereactors betyg 8/10

### 5:0 WORLD OF WARCRAFT

Format PC Gamereactors betyg 9/10

### 6:0 SINGSTAR SVENSKA HITS SCHLAGER

Format PS2 Gamereactors betyg 7/10

### 7:0 SUPER MARIO GALAXY

Format Wii Gamereactors betyg 10/10

### 8:0 SEGA RALLY

Format PS3 Gamereactors betyg 8/10

### 9:0 VIRTUA FIGHTER 5

Format PS3 Gamereactors betyg 9/10

### 10:0 GRAN TURISMO 5: PROLOGUE

Format PS3 Gamereactors betyg 8/10

### 11:0 COUNTER-STRIKE 1: ANTHOLOGY

Format PC Gamereactors betyg 8/10

### 12:0 WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

Format PC Gamereactors betyg 9/10

### 13:e GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK

Format Wii Gamereactors betyg 7/10

### 14:e LEGO STAR WARS

Format PS2 Gamereactors betyg 8/10

### 15:e THE SIMS 2: FRITID

Format PC Gamereactors betyg --

### 16:e GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK

Format XBOX 360 Gamereactors betyg 7/10

### 17:e CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Format PC Gamereactors betyg 9/10

### 18:e WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS

Format PC Gamereactors betyg 9/10

### 19:e WARCRAFT III: FROZEN THRONE

Format PC Gamereactors betyg 8/10

### 20:e COMMAND & CONQUER 3: KANE'S WRATH

Format PC Gamereactors betyg 7/10

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

## JAPAN TOPP 10

1	MONSTER HUNTER PORTABLE 2ND G	PSP
2	MARIO KART Wii	Wii
3	POKÉMON RANGER: BATONNAGE	DS
4	WARRIORS OROCHI: THE EVIL KING RETURNS	PS2
5	Wii FIT	Wii
6	DECA SPORTS	Wii
7	SUPER SMASH BROS. BRAWL	Wii
8	SIM CITY DS 2	DS
9	STAR OCEAN 2: SECOND EVOLUTION	PSP
10	PRO BASEBALL SPIRITS 5	PS2

Källa: Media Create

## USA TOPP 10

1	SUPER SMASH BROS. BRAWL	Wii
2	RAINBOW SIX: VEGAS 2	XBOX 360
3	ARMY OF TWO	XBOX 360
4	Wii PLAY	Wii
5	GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS	PSP
6	CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII	PSP
7	GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK	Wii
8	MAJOR LEAGUE BASEBALL 2K8	XBOX 360
9	CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE	XBOX 360
10	ARMY OF TWO	PS3

Källa: NPD Funworld (OBS! Endast konsolspel)



## ENGLAND TOPP 10

1	MARIO KART Wii	Wii
2	MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES	Wii
3	GRAN TURISMO 5: PROLOGUE	PS3
4	PRO EVOLUTION SOCCER 2008	Wii
5	RAINBOW SIX: VEGAS 2	XBOX 360
6	CONDEMNED 2: BLOODSHOT	XBOX 360
7	CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE	PS3
8	RAINBOW SIX: VEGAS 2	PS3
9	MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES	DS
10	CONDEMNED 2: BLOODSHOT	PS3

Källa: Charttrack



# TÄVLING

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



## TÄVLA & VINN ETT EX AV METAL GEAR SOLID 4

12:e juni släpps Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots till Playstation 3. Nu har du chansen att vinna ett exemplar.

### Fyll i rätt svar nedan



Vad heter Solid Snakes ärkefiende?

- Liquid Snake  Solid Lizard  Solid Liquid

Vad heter producenten bakom serien?

- H. Kojima  K. Hojima  K. Sodima

Vad fick Metal Gear Solid 3 i betyg av oss?

- 7/10  8/10  9/10

### 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: .....



MÅNADENS DYRASTE

# Påkostat

Superdyrt fantasyäventyr från bolaget bakom Sagan om Ringen

## Guldkompassen

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

Att varenda bok som har minsta lilla gemensamma nämnare med Harry Potter söks upp, köps upp och filmatiseras i hopp om att få rida på framgångsvägen är allmänt känt vid det här laget. Så varför det tog mer än 10 år att lägga vantarna på Guldkompassen ter sig något suspekt.

Men visst kan det ha funnits marknadsföringsmässiga fördelar att låta Narnia, The Dark is Rising, Eragon och Stardust leka klart i fantasy-hagen först. Att det här är en produktion som man menar allvar med är dock inget att snacka om; en skådespelarensemble med mer stjärnglans än Vintergatan,

New Line Cinemas dyraste film någonsin och dessutom en story som gör sig perfekt på vilken DVD-baksida som helst: Den föräldralösa flickan Lyra lever ett stillsamt liv på ett gammalt brittiskt lärosäte. Hennes enda anhörig är farbrodern Asriel, en vetenskapsman som forskar kring parallella världar. När så Lyras bästa vän blir kidnappad leder vägarna till en märklig plats vid Nordpolen och en gyllene kompass som sägs vara en vägvisare till sanningen.

Till skillnad från mycket annat i genren som känns som matinéfilm så avviker Guldkompassen från mallen. Det finns något lågmålt i anslaget där man inte spänner bågen till bristningsgränsen. Istället läggs det en del tid på att låta stjärnskottet Dakota Blue Richards förmedla barnets

perspektiv, ofta med en kontenta där barn är förmögna till bredare perspektiv än vuxenvärlden. Huruvida den taktiken kommer fungera kommer det krävas åtminstone en film till för att utvärdera. Vad som enkelt kan konstateras redan nu är att förtjänsterna ligger på det visuella planet med topptrimmade effekter och storslagna miljöer. Däremot har jag svårare att dra mig till minnes vilken handlingsmässig kontext som scenerna förekom i vilket, trots att storyn på pappret känns hur klatschig som helst, får sägas vara ett tecken på att handlingen väger lite lätt.

Men visst finns det anledning för Philip Pullman att vara nöjd med första byggstenen i trilogin. Inte minst för att Guldkompassen faktiskt står på egna ben. **7/10**



## Halloween 2007

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

Många utnämnde trashrockern Rob Zombie till skräckens framtid efter hans debutfilm House of 1000 Corpses, själv instämde jag i det när uppföljaren Devil's Rejects kom ut, en lika lysande som elak exploitationrulle. Nu har turen kommit till att damma av kultpsykopaten Michael Myers i en remake på Carpenters 70-talsklassiker.

En absurd stor del ägnas åt att skildra Michaels barndom för att på så sätt hitta förklaringsmodeller och mänskliggöra monstret. Precis som Michael använder sin taskiga uppväxt som alibi för att mörda så använder Zombie bakgrundstugget som ursäkt för att sedan vältra sig i blod och sex i filmens andra hälft. Carpenter valde att skildra Michael som en snudd på osärbär skuggfigur, en myt som strök omkring med iskall blick. Här är han istället sonderanalyserad och rantar omkring till allmän beskådan. Något som Zombie självklart är i sin fulla rätt till när han gör en remake. Sedan är det min fulla rätt att hävda att epitetet "skräckens framtid" har kommit lite på sned. **5/10**



## 30 Days of Night

Genre **SKRÄCK**  
Premiär 4 JUNI  
Text ERIK NILSSON RANTA

Vi norrlänningar klagar ofta på mörkret och kylan under vintern. Men vi har det ganska bra ändå, för vi slipper i alla fall vampyrer. Det gör däremot inte karaktärerna i 30 Days of Night (titeln syftar på den 30-dagars period av totalt mörker som drabbar staden varje vinter) vars lugna småstad får påhälsning av vampyrer som påbörjar en lättare avbefolkning genom splattrig människosläkt under just denna mörka tid. Rent konceptmässigt är 30 Days of Night precis hur cool som helst, vampyrerna pratar vampyriska och idén med att låta karaktärerna befinna sig i ett läge där de aldrig kan förlita sig på att dagsljuset ska rädda dem bäddar för isande skräck.

Men någonstans mellan blodeffekterna och det frekventa användandet av kraftigt uppskruvad ljud som resulterar i broms-spår i våra underbyxor blir det uppenbart att David Slade inte är någon skräckfilmsregissör. 30 Days of Night är en snyggt tillverkad produkt med dugliga skådespelare, men med en kraftig brist på riktigt läskiga ögonblick. **7/10**

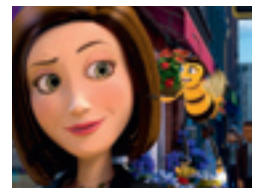


## National Treasure 2

Genre **ÄVENTYR**  
Premiär 7 MAJ  
Text ERIK NILSSON RANTA

Varför heter det "går som katten kring het gröt" när någon slingrar sig runt ett ämne? Skulle katter gå runt gröt på andra sätt än något annat djur? Och varför valde man just gröt av alla ätbara ting? National Treasure 2: Hemligheternas bok är bra i den mening att den ger mig tid att fundera över såna världsliga ting som dessa under filmens gång. Rent filmiskt är den dock en smärre katastrof på nästan alla punkter. För när Nicolas Cage än en gång gör rollen som skattjägaren Ben Gates, nu med härfästet ungefär i nackhöjd, är all den charm och lekfullhet som fanns i föregångaren som bortblåst. Kvar finns bara det snygga skalet av Jon Turteltaubs regi och Justin Barthas härliga birollspresentation.

I övrigt är det mest bara krystat, för att inte säga närmast skrattretande, när familjen Gates (med nyttillskottet Helen Mirren som mamman) ger sig ut på en hejdundrande resa för att återupprätta sin heder efter det att en gammal förfader anklagas för inblandning i mordet på president Lincoln. **4/10**



## Bee Movie

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

Det är alltid underhållande med filmer som tar avstamp i djurs syn på människans aktiviteter och där man utgår från att djur har en högre medvetandegrad än vad vi människor vanligen ger dem cred för.

Bee Movie är en söt film. Och då tänker jag inte bara på all honung som figurerar. Karaktärerna är rara, rösterna är söta och musiken är övergullig. Storymässigt är jag dock inte imponerad. Första tredjedelen känns tröttisam och synnerligen blek. Sedan känns mittenpartiet helt okej för att sedan förbytats mot en parodi på Ray Liotta, amerikanska rättsväsendet och massa faktamässigt tveksamt ekologisk sensorori i slutet Vill man baka summa kardemumma så kan man säga att Dreamworks fortsätter kämpa för att tangeras första Shrek-filmens kvalitet och framgång.

Bee Movie är ett helt okej försök och ingenting som jag ångrar att jag spenderade en och en halv timme på. Men den är inte i närheten av att vara lika trollbindande som Pixars Rättatouille. **6/10**



# NOKIA 5610 XpressMusic

Press play ▶ Pop Rock Indie

01:45

04:35

Upp till 22 timmar musik  
3G • 3,2 mp kamera



# MARIO KART™ Wii

© 2007 - 2008 NINTENDO, TM, \* AND THE WI LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2008 NINTENDO.



## MARIO KART RACES ONTO WII!



www.nintendo.se



# MARIO KART™ Wii

