

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

GRATIS
TIDNING
Juni 2008
Nummer 58

Game reactor

s största sp

www.gamereactor.se



+
**SMASH
BROS!**
Mario pucklar
på polarna

BATTLEFIELD BAD COMPANY

Guld, grovkalibrig ammunition och gröna skogar!
Svenska Digital Illusions övertygar... igen

■ METAL GEAR SOLID 4 Snakes sista strid stundar. Gamereactor har recenserat

Gamereactors GUIDE
Vi tipsar om de bästa spelen till din konsoll!



18+
www.pegi.info

Microsoft®



TECMO®

OUT NOW

Ninja Gaiden® 2 © 2008 Tecmo Ltd. Ninja Gaiden is a registered trademark of Tecmo Ltd. Tecmo is registered trademark of Tecmo Ltd. Team Ninja and the Team Ninja logos are trademarks of Tecmo Ltd. © 2008 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Microsoft, the Microsoft logo, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

Jump in.

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

NINJA GAIDEN

HAYABUSA RETURNS IN THE ONLY TRUE SEQUEL TO NINJA GAIDEN. EXCLUSIVELY ON THE XBOX 360.
FOUR DIFFICULTY LEVELS, FROM ACOLYTE TO MASTER NINJA.

xbox.com/ng2



 XBOX 360 LIVE



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



TREVLIG SOMMAR!

Sommar igen, härligt. Känns som om vintern varat extra länge den här gången. Känns som om Östersund varit igensnöat i ett helt år. Nu är solen i högform, luften luktar ljuvligt och hamnen nedanför Gamereactor redaktionslokaler är så inbjudande att vi knappt kan stanna inomhus. Storsjön ligger spegelblank idag, vilket händer kanske två dagar per år, i bästa fall. Solen gassar, Mäki har olidligt tigha kortbyxor dagen till ära och vi har bestämt oss för att kaka glass till lunch. Glass och korv.

Gamereactor är Sveriges enda speltidningsredaktion som inte sitter i Stockholm. Faktum är att vi är en av oerhört få magasinredaktioner i Sverige, som inte sitter i Stockholm. Ibland är det bökigt, särskilt när vi är ute och reser för att smygkika på nya spel och då måste anpassa samtliga flygtider efter de rätt risiga flygförbindelserna från Åre flygplats till Arlanda (och sen vidare) men oftast är det... helt underbart.

Nära till fjällen i en lugn stad, i ett lugnt län, görs en tidning som sällan känns lugn. En av anledningarna till varför vi fortsätter att vara exakt lika energiskt entusiastiska i vårt dagliga arbete med Gamereactor tror jag är Östersund. Stadens avslappnade belåtenhet, den otvingade känslan av kreativitet och närheten till läsarna (de lokala, åtminstone) är en del av det som sporrar oss att jobba sena nätter, tidigare morgonar och ständiga helger. Nu är sommaren här, spelbranschen slumrar medan vi slänger oss ned i hängmattan. Jag fortsätter spela dock, för sommaren 2008 är proppad av heta storspel.

Petter

> **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)

INSIDAN

Inuti Gamereactor Magazine #58 (juni)

Vi har testat Gears of War 2, spelat Banjo-Kazooie 3 och manglat varandras pro tuners i Codemasters nya...



08 GUITAR HERO 4

Som enda nordiska speltidning bjuder vi på fullständiga intryck från vårt besök hos utvecklarna bakom nästa Guitar Hero-spel.



34 GEARS OF WAR 2

Vi packade väskorna, hoppade på morgonflyget och stack hem till Epic för att testspela deras brännheta uppföljare.



26 BANJO-KAZOOIE 3

På besök hos Rare där vi återknuter bekantskapen med den dumsnälle Nintendo 64-björnen Banjo och hans kompis.



44 RACE DRIVER: GRID

Petter har förläskat sig i Codemasters senaste racingspel och berättar precis hur bra det är i sin stora recension.



48 METAL GEAR SOLID 4

Snake är gammal, grå, mustaschprydd och mycket, mycket arg. Vi har betygsatt Hideo Kojimas farväl till sin egen spelserie.

BETA-TEST

20 Warhammer Online

20 Banjo-Kazooie 3

22 Left 4 Dead

26 Viva Pinata 2

27 TNA Impact

28 WWE Smackdown vs

Raw 2009

RECENSIONER

48 Race Driver: Grid

50 Metal Gear Solid 4

51 Ninja Gaiden 2

48 Battlefield: Bad Company

50 The Bourne Conspiracy

51 Top Spin 3

50 Haze

51 Lego Indiana Jones

FASTA SEHTIONER

04 Brev & Mail

09 Notiser

11 Rykten

13 Minnesstund

12 Purfärskt

16 Reaktorer

52 Köpguide

58 Retro

60 Topplistor

62 DVD



60 RETRO: TOPP 5 PSONE

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 purfärskt spelnyheter samt recensioner, exklusiva reportage, intervjuer och givetvis matiga och informativa förhands tester. På Gamereactor.se kan du även driva din egen blogg, skriva egna medlemsrecensioner, 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 multiplattformsspel vi testat till att vi berättar om vi recenserat 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 åldersgränserna i PEGI-systemet är 3 år och uppåt; 7 år och uppåt; 12 år och uppåt; 16 år och uppåt samt 18 år och uppåt. Dessa åldersrekommendationer finns också på fodralen till samtliga spel som släpps i Europa.

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



SyncMaster
T200/T200HD/T220/T220HD/
T240/T240HD/T260/T260HD

tänk dig ett passionerat samspel mellan teknik och konst

Tänk dig en sofistikerad monitor som ramar in den senaste LCD-teknologin på ett så konstfullt sätt att den skulle platsa på ett galleri. Samspelet mellan kraftfull teknik och passionerad design, med graciöst skulpterade kanter och kristallklar rosenröd charm, får den mer att likna ett konstverk än ett professionellt arbetsverktyg. En monitor ur Samsungs T-serie tar för sig och vägrar rätta in sig i ledet för att vara ännu en bricka i spelet. Med Samsung är det inte svårt att tänka sig. Läs mer på www.samsung.se.

Multimedia-serien

Dynamisk kontrast 20.000:1
Responstid 2 ms/5 ms (GTG)
Drar endast 0,3W i stand-by läge

HDTV-serien

Inbyggd tv-tuner (Analog/Digital DVB-T)
Dynamisk kontrast 10.000:1
Drar endast 0,3W i stand-by läge

SAMSUNG



GÖR DIN RÖST HÖRD SKRIV TILL OSS!

Värdelösa filmlicensspel

Läste era Iron Man-recensioner på Gamereactor.se och då slog det mig: Filmlicensspel suger ju nästan alltid men hur sjutton kan filmbolagen acceptera det. Regissörer och producenter av film är ju ofta oerhört petiga och har ibland mer makt än själva filmbolagen vid frågor om dem om det är inflytelserika regissörer. Deras verk ska behandlas precis som de vill, men i samma sekund som någon tar skådespelarna, storyn, klippningen och gör ett spel av deras film kunde de inte bry sig mindre. Det är som att det inte finns några kvalitetskrav alls. Filmlicensspel som får både ettor, tvåor och treor i betyg av Gamereactor är mer regel än undantag trots att jag tror att ett riktigt useft spel kan skada en film. Jag vet att jag tidigare tappat sugen för både Superman och de senaste James Bond sedan spelen varit usla och trots den mästertliga första filmen känns Robocop mest som ett skämt som en följd av katastrofspelet med honom. Och även fast Iron Man fått hyfsade recensioner är jag inte alls sugen på att se filmen, bara för att spelen suger. Det går helt klart att göra bra filmlicensspel, det har gjorts förr, och jag tycker filmbolagen måste börja sätta den pressen på spelutgivarna. Blir spelet inte bra, får de heller inte ge ut det. På det sättet skulle spel och film kunna lyfta varandra mot oanade höjder.

...JONAS NILSSON

Alla dessa försenade spel...

Jag är inte den förste att klaga på försenade spel direkt, men sannolikt inte heller den siste. Jag börjar verkligen tröttna på att behöva vänta på ganska precis alla spel. Det har gått så långt att jag inte längre kan hypa upp mig inför premiärdatum eftersom jag vet att de med största sannolikhet kommer att ändras, inte nödvändigtvis bara med någon månad. Utan med år. Av de spel vi fick se när Playstation 3 avtäcktes 2005 har Devil May



Cry 4 släppts för någon månad sedan, Getaway har inte ens visats, Killzone kommer nästa år, Metal Gear Solid 4 om några veckor, Tekken 6 i höst och Gran Turismo 5 2009. Och det är nästan lika illa till Xbox 360. Det kan inte vara så svårt att få klart ett spel på rätt år åtminstone, väl? Och om det nu skulle vara det, ange inte ett datum om ni inte kan hålla det.

...JENS ANDERSSON

Grand Theft Wunderbahren!

Jag var inte sådär övermåttans imponerad av de första bilderna av Grand Theft Auto IV och hade Gamecube förra generationen. Därför fick jag aldrig spela Rockstars epos och ogillade dem bara för att de vägrade släppa sina spel till Nintendos lilla lila kub när nykomlingen Microsoft fick spelen. Det var då och nu har jag skaffat mig en Xbox 360 istället eftersom Wii faktiskt inte lockade. Och nu gjorde jag slag i saken, jag köpte Grand Theft Auto IV. Kärleken var inte omedelbar. Långt

FRÅN FORUMET

Månadens guldorn från gamereactor.se/forum

Av olika anledningar hinner man ibland inte med att spela ett spel fullt ut. Vilket spel ångrar ni mest att ni aldrig spelade klart? **_Taishakuten**

Half-Life, jag tröttnade under startsekvensen och avinstallerade skiten. **_Vebe**

Ninja Gaiden. Bara för det är så sjuhelsikes svårt! **_free_mountain**

Star Wars: Knights Of The Old Republic. Först fastnade jag, och sen dog min dator. **_Leorio**

Den var lätt: World of Warcraft. **_Marty**

därifrån och jag hade inte glömt Rockstars svek så jag satt närmast och letade fel i det. Men man kan inte värja sig mot hur bra Grand Theft Auto IV faktiskt är och efter några timmar var jag som uppslukad. Jag skrapade det medföljande kortet som gav en månads gratis Xbox Live och gav mig ut för att delta i gängkrig online.

Jag var sen att upptäcka Grand Theft Auto IV men nu har jag gjort bot och bättring. Jag köpte dubbelpacket till Xbox billigt från Tradera och närmast vankas en PSP med dess spel. Förlåt Rockstar att jag ratat era spel fram tills nu. Hädanefter tänker jag inte missa en del och jag uppmanar alla som varit lika tjuriga som mig: Tänk om, tänk rätt!

...NICO BELLIC

Bakåtkompatibilitetskrav

Jag vet att flera av er på redaktionen samlar på spel och ni har flera gånger skrivit om hur ni köpt samlarutgåvor bara för att låta dem förbli inplastade. Jag gillar den tanken att äga riktigt stora och bra titlar som samlarobjekt. Problemet är bara att konsoltillverkarna är så snåla vad gäller utvecklingen av fullgod emuleringsmjukvara för bakåtkompatibilitet. Vad hjälper det att ni har ett kanonspel i Grand Theft Auto IV i hyllan om 20 år då ni vill spela det igen, när era gamla Playstation 3- och Xbox 360-enheter har säckat ihop, inga nya säljs i affärerna, reparationsavdelningarna stängts ned och Playstation 5 samt Xbox 1080 saknar bakåtkompatibilitet för spelet.

Detta gör att åtminstone jag tappar motivationen till det här med spelsamlande. Det ska ju vara självklart att ett spel ska gå att spela om ett par år framöver på nyare och bättre hårdvara. Precis lika självklart som att gamla PC-spel ju även fungerar på nyare datorer. Därför vill jag att alla konsoltillverkare nu skärper sig och ger oss ordentlig bakåtkompatibilitet i framtiden tack.

...CODE1

MÅNADENS LÄSARE

Vi ställer en hel hop med nyfikna frågor till en av Gamereactors alla läsare...

Vill du bli månadens läsare? Då ska du gå in på Gamereactor.se, svara på de frågorna som vi ber om, ta en cool bild på dig själv och skicka in hela rasket till mailadressen manadenslasare@gamereactor.se.



ROBIN BROLIN 19

Ålder? 19 år
Användarnamn på Gamereactor.se? funzai
Yrke/sysselsättning? Arbetssökande elektrikerlärling
Världens bästa spel? Tetris helt klart, jag tröttnar aldrig på Tetris. Jag kan sitta och spela i flera timmar i stäck. Det är det ultimata spelet. Ingenting kan förbättras i Tetris, det är helt enkelt perfekt.
Ditt bästa spelminne? Mitt bästa spelminne är när jag var tio år gammal och fick Zelda: Ocarina of Time i julklapp. Jag blev helt överlycklig, jag hade spelat spelet i affärer innan och fastnade direkt, grafiken var helt otrolig och det var en sådär mysig stämning i Kokiri Forest.
Favoritmusik? Hardcore, Metalcore, Grindcore
Hobbys? Skateboard, TV-spel.
Ogillar? Tony Hawk-spelen, de är på tok för realistiska.
Åsikter om Gamereactor #56? Ett riktigt bra nummer. Det var gott om intressanta nyheter, flera spel som jag blev lite extra sugen på som Bionic Commando, De Blob, Mirror's Edge och Battlefield Heroes. Även Mafia 2 och det nya Sonic-spelet lockar. Producentkampen 2008 var en riktigt rolig artikel. Den har ni formulerat bra och rätt person vann. Minnesstunden var också en riktig fullträff.



INDIANA JONES™

THE ORIGINAL ADVENTURES



THE GREATEST ADVENTURE EVER ASSEMBLED.

Whip your way through all 3 original films in 1 big game. Battle enemies. Solve puzzles. Discover ancient treasure. Play as Indy or 60 other characters with your friends and family. The adventure begins June 6th. Visit www.legoindianajones.co.uk



PlayStation 2

PLAYSTATION 3



PlayStation Portable



Games for Windows



XBOX 360

Wii

NINTENDO DS



LUCASARTS

LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. © 2008 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. and TM as indicated. All rights reserved. LEGO, the LEGO logo and the Minifigure are trademarks of The LEGO Group. © 2008 The LEGO Group. All rights reserved. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. PS, PlayStation, PLAYSTATION, and PSP are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

WMM



UTANNONSERAT

Id Software jobbar på Doom 4

Id Software har bekräftat att man arbetar på Doom 4. Just nu söker man personal med erfarenhet av utveckling till PC, Playstation 3 och Xbox 360, vilket med största sannolikhet kommer att vara de tre format som Doom 4 ska släppas till.



Lost in Blue till Wii

Konami låter meddela att deras Robinson Kruse-doftande äventyr Lost in Blue, som redan släppts i två delar till Nintendo DS, nu är på väg till Wii. I samma andetag har den japanska spelutvecklaren bekräftat att ett tredje spel i serien kommer att släppas till Nintendo DS.

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

VÄRLDSTURNÉN!

Guitar Hero 4: World Tour utvecklas av samma utvecklare som gjort samtliga Tony Hawk's Pro Skateboarding-spelen, och kommer att släppas redan i höst.



TRUMHJÄLTE Trumsetet till Rock Band är inget vidare och vår egen vilde batterist till chefredaktör mosade det redan första speltillfället. Det till Guitar Hero 4 blir dock både mer utbyggt, stabilare och kommer ha runt fyra samlingar per trumma baserat på hur hårt du slår. På det sättet kommer det likna riktiga trummor mycket mer. Trots detta menar Neversoft att Guitar Hero 4: World Tour ska bli billigare än Rock Band.

GUITAR HERO 4

I nästa Guitar Hero-spel får du välja mellan sång, gitarr, trummor eller bas...

Plattform **PS2/PS3/WII/XBOX 360** Utvecklare **NEVERSOFT** Utgivare **ACTIVISION** Speltyp **MUSIK** Premiär **OKTOBER**

I höst slår Activision tillbaka på allvar, och det evigt försenade Rock Band får definitivt se upp. För med Guitar Hero 4: World Tour kommer alla de instrument som finns i EA:s motsvarighet finnas med i ett både bättre utförande och till ett lägre pris. Ja, det stämmer. Detta kommer att innehålla tre andra instrument förutom gitarrarna, och alla glada garagebandsamatörer kan därmed omedelbart brista ut i skönsång.

Gamereactor besökte nyligen utvecklarna Neversoft för att smygtesta Guitar Hero 4 och kan såhär i efterhand enkelt fastslå att det rockar... benhårt. Det medföljande plasttrumset är Neversoft speciellt nöjda över. Det har tagits fram med Rolands digitalset TD6 som förebild och är både

betydligt vettigare utformat, bättre konstruerat och mer avancerat än Rock Band-ditot. Tre trummor, två cymbaler och en baskagge är vad som erbjuds och de är alla dessutom tryckkänsliga, precis som

Förutom nya instrument är Music Studio en härlig nyhet. Här kan du skapa din egen musik

Rolands drumpads. För att spela med öppna hi-hat-lock slår man hårt på den första trum-paden, för att spela med stängd, ett lätt slag.

Förutom nya instrument är spelläget Music Studio en härlig nyhet. Här kan du skapa din egen musik och välja vilken typ av ljud från gitarrerna du vill ha samt bestämma trumljud (jazz, rock, elektro, metal, pop),

distå basen (om så önskas) eller lägga massa fräcktt reverb på hela rasket. Sång kommer man dock inte att kunna spela in i Music Studio, eftersom man fritt kommer att kunna dela med sig av sin musik i Guitar Hero 4 så

törs inte Activision riskera att bli stämda för att folk lägger upp obsceniteter.

Trots utbliven studiosång, och av allt annat att döma blir Guitar Hero 4: World Tour en mäktig musikupplevelse, en stark konkurrent till Rock Band och ett måste för alla oss som älskade de föregående spelen.

_Petter Hegevall



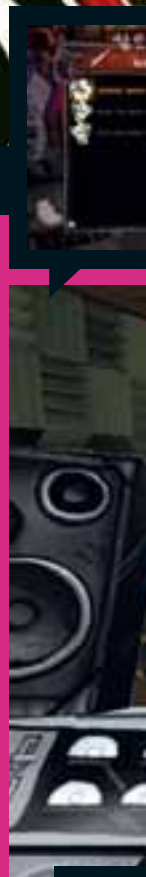
FAKTA

BOSSDUELLERNA

Bossduellerna i Guitar Hero III var ganska taffligt utförda och var egentligen bara irriterande, även om idén med att spela Slash i en gitarduell var en mycket god sådan. I kommande Guitar Hero 4 har Neversoft helt gjort om duellerna och riktat in sig mer på musiken, och mindre på alla de där jobbiga små knorrarna man samlade på sig och sköt på sin motståndares gitarr. Förutom gitardueller kommer det denna gång även finnas helvilda drumbattles.

Läs mer om Guitar Hero 4

WWW.GAMEREACTOR.SE



STUDIOMUSIK av till resten både toppen

Marvelhjältar för de yngre

Nästa år kommer en ny tecknad serie med Marvelhjältar som i första hand är riktad mot de yngsta TV-tittarna (4-10 år). Amerikanska THQ har snappat upp rättigheterna och planerar att ha ett barnvänligt spel med Spider-Man, Hulk och Wolverine redo nästa höst.



Rock Revolution

Konami är var de som drog igång musikgenren innan jättesuccéer som Guitar Hero och Singstar tog över. Nu utmanar man Rock Band med sitt Rock Revolution som man lovar kommer att bjuda på den mest avancerade speltrumman hittills.

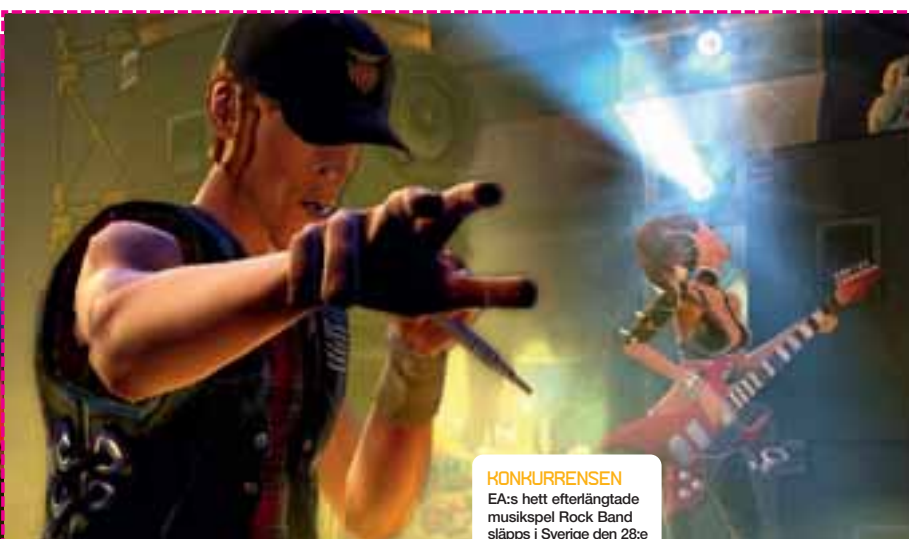
Fight Night Round 4

Vi trodde att nedläggningen av EA Chicago innebar slutet för Fight Night-serien men så är inte fallet. Stora delar av teamet bakom de tidigare spelen jobbar just nu för fullt på den fjärde ronden till Playstation 3 och Xbox 360.



Burnout Paradise till PC

Senare i år kommer Burnout Paradise till PC med ett utökat multiplayer-läge och communitystöd. I slutet av juni kommer en uppdatering av konsolversionen som innehåller de nya multiplayer-lägena Stunt Run (vs), Marked Man och Road Race...



KONKURRENSEN

EA:s hett efterlängtrade musikspel Rock Band släpps i Sverige den 28:e augusti. Guitar Hero 4: World Tour släpps redan sju veckor senare.



SKAPA DIN EGEN IMAGE

Låt fantasin flöda i Neversofts kommande fyra

En av nyheterna i Guitar Hero 4: World Tour är Image Manager-läget där man kommer att kunna skapa sina egna musiker, sätta ihop sitt eget band och designa i princip allt. Du kommer att kunna välja kläder, tatueringar, hårfärg, smink och smycken. Förutom detta kommer man även att kunna bygga sina egna gitarrer, välja halsar, kroppar, strängar och motivlacker sitt instrument. Detsamma gäller för trummorna i spelet.



HER Musiken du knäpar ihop med nya funktionen Music Studio kan man sedan ladda upp till Activisions server och dela med sig av världen. Därmed kommer det finnas kopiösa mängder musik till Guitar Hero 4 att ladda ned och Neversoft planerar att ha stor och grejer som veckans hetaste låtar eller bästa kompositör. Tanken är att få ett jättcommunity av musik tillgängligt för alla.

NOTISER

WII FIT KRITISERAS FETT

Att Wii Fit inte är speciellt finkänsligt vet vi redan, och nu har Nintendo gått ut med en ursäkt. BMI-mättet (Body Mass Index) är egentligen inte tänkt att användas för unga personer och det är just i fall där barn och deras föräldrar tagit illa vid sig efter att spelet identifierat barnen som överviktiga som Nintendo fått mest kritik.



Wii Fit kritiserats för att det mäter "body mass index" hos barn. Inte bra Nintendo.

JAKE GYLLENHAAL SPELAR PERSISK PRINS

Det blir Jake Gyllenhaal, mest känd för sina insatser i Donnie Darko och Brokeback Mountain, som spelar rollen som prinsen i filmatiseringen av Ubisofts Prince of Persia: Sands of Time som släpptes i spelform 2003. Filmen som ska ha premiär nästa sommar regisseras av Mike Newell, som bland annat regisserat Harry Potter och den flammande bägaren.

CODEMASTERS GÖR F1

Efter att Sony avslutade sitt samarbete med Formel 1 har det varit osäkert när vi skulle få se nästa Formel 1-spel, men nu är det klart att Codemasters förvärvat rättigheterna. Den brittiska spelutvecklaren kommer att använda samma grafikmotor som återfinns i Race Driver: Grid för att skapa ett spel baserat på nästa års Formel 1-säsong.

BIOSHOCK-FILM PÅ VÄG

Sedan tidigare är det känt att Bioshock kommer till vita duken. Nu står det klart att Gore Verbinski, regissören bakom Pirates of the Caribbean-trilogin, kommer att regissera den och att den väntas gå upp på biograferna år 2010. John Logan (Gladiator, The Aviator) har anlåtits för att förvalda spelets story till ett filmmanus. Det luktar storsatsning lång väg.

GTA IV SLOG REKORD

Grand Theft Auto IV innehar numera världsrekordet för flest sålda spel på 24 timmar. Spelet sålde i hela 3,6 miljoner exemplar och genererade hela 1,8 miljarder kronor under sitt första dygn och övertog därmed rekordet från Halo 3. Under den första veckan såldes spelet i fler än 6 miljoner exemplar vilket genererade över 3 miljarder kronor.

SEGA + PLATINUM GAMES

Sega har tecknat ett avtal med Platinum Games, som startades av Atsushi Inaba, Hideki Kamiya och Shinji Mikami med flera sedan Capcom valt att lägga ned Clover Studios. De första spelen som ingår i samarbetet är actionspelet Bayonetta till Playstation 3 och Xbox 360, det Sin City-doftande Mad World till Wii samt Infinite Line till DS.

GAMEREACTOR VÄXER...

Gamereactor.se är redan Sveriges största spelsite. För ett par veckor sedan fick vi reda på att vi växt ytterligare och nu slagit oss in på listan över Sveriges största magasinssiter, tillsammans med bland annat ICA Kuriren, Veckans affärer och Veckorevyn (som vi är märkbart större än). Roligt! Roligt så in i bomben...

AVATARSPELET I 3D

Ubisoft arbetar för närvarande på en spelversion av James Camerons nästa film Avatar. Filmen kommer att vara helt i 3D och spelet ska tydligen baseras på en ny grafikteknologi. Riktigt hur Ubisoft ska förmedla känslan av djup (3D-glasögon är inte okej) framgår inte, men vi ser fram emot att se hur resultatet blir.



OCH SÅ MUSIKEN

Wilka låtar ska vi rocka till?

Att Rock Band skakat om Neversoft är tydligt och denna gång har man helt övergett idén om covers. Endast original-låtar kommer finnas med och man inflikar att de kommer att vara fler än i något annat musikspel, med klar adress till Rock Band, och dessutom från fler länder än förr. Ännu så länge vill man inte avslöja exakt vilka band som kommer att vara med, men man har skrivit kontrakt med bland annat Van Halen, The Eagles, Sublime och Linkin Park.





HILLZONE 2 FÖRSENAS TILL 2009

Guerrillas extremläckra framtidskrig skjuts upp, ännu en gång...



FRIG! Det dröjer ytterligare åtta månader innan vi får kriga vidare mot Helghast.

Sonys stora november-titel flyttas fram hela vägen till februari 2009

Under Sony Gamer's Day i London första veckan i maj, släppte Sony en bomb i form av ännu en dryg försening rörande Guerrilla Games efterlängade uppföljare till Playstation 2-spelet Killzone.

Gamereactors Jonas Elfving var på plats då Sony lät meddela att Killzone 2 blivit försenat till 2009 med nytt planerat datum i februari. Gamereactor kontaktade Guerrilla Games producent Martin DeRonde som kommenterade förseningen såhär:

"Vi är glada över att vi får den tid som krävs för att göra Killzone 2 till spelet som vi alla drömt om att göra."

Istället för Killzone 2 lägger Sony nu sin fokus på Resistance 2 som tar Killzones plats som företagens stora actionrelease.

Petter Hegevall

CITATET

Korkade, roliga eller/och helt vanvetliga citat från spelbranschen



"Wooohw! You were almost a Jill sandwich!"

Manusarbetet i det första Resident Evil (PSone) var stundtals helt obegripligt uselt.



Läs recensionen av Skate

www.gamereactor.se

BACKSIDE AIR!

Skate It kommer att släppas till Nintendo DS och till Wii redan efter sommaren. Spelet äger rum i samma fiktiva stad som i Skate (Playstation 3, Xbox 360).

VANELONA Skate It utspelar sig i den fiktiva staden San Vanelona, där du kan åka runt i ensamt majestät i en stad ödelagd av flera, för spelet sett, väldigt lägliga naturkatastrofer.

SKATEBOARD TILL WII

Teamet bakom Skate satsar på lättsamma brädtrix med balansbräda till Nintendo Wii...

Plattform NINTENDO DS/WII Utvecklare EA BLACK BOX Utgivare EA Speltyp SPORT Premiär AUGUSTI/SEPTEMBER

Förra året slog EA Tony Hawk rejält på fingrarna med Skate. I år vill de göra det igen, denna gång med Nintendo-exklusiva Skate It och tillhyggen som Wii-kontrollen, DS-pennan och balansbrädan till Wii Fit.

I Skate skötte de analoga spakarna det mesta av jobbet och ordet simulation fick helt plötsligt en ny innebörd. Med Skate It siktar man istället på enkel och lättlärd spelkontroll. Alla ska kunna spela Skate It, din gamla mormor också. Till Wii sköts brädan med antingen enbart Wii-kontrollen, eller i kombination med balansbrädan som hör till Wii Fit. Till DS styr du alla rörelser genom att i den undre skärmen göra

pennrörelser på en bräda som sedan omvandlas till trick på den övre skärmen.

Det helt nya karriärläget kretsar kring ett San Vanelona, känt från Skate, i ruiner efter en miljökatastrof. Här träffar en kameraman en ensam skatere mitt i kaoset och tillsammans tar de sig an både det ödelagda San Vanelona och flera, ännu inte namngivna, berömda platser världen runt.

Grafiskt sett är Skate It just nu primitivt, något som EA måste arbeta hårt med.

Samtidigt ser kontrollupplägget väldigt användarvänligt ut och tilltalar säkert en bredare målgrupp än det snudd på löjligt svärbemästrade (men också löjligt beroendeframkallande) Skate.

Chris Haslam, som även fanns med i Skate, är det enda skatarnamn som EA namngivit än, men räkna med att fler licenser kommer att dyka upp inom den närmaste framtiden.

Marcus Löfström

SKEJTA FOR REAL

I Skate It kommer du alltså att kunna skejta på riktigt ombord på din balansbräda (som medföljer Wii Fit). Det blir något för Petter det, med hans tantrygg...



STYGGFULT Wii-versionen av Skate It är sannerligen inte snällt mot ögat. Tycker kanske EA Black Box att retro är det nya svart och satsar därför på grafik anno 1997? Klart är i alla fall att det finns utrymme för förbättring.



ALVSTRYK! The Lord of the Rings: Conquest utvecklas av teamet bakom Star Wars: Battlefront-spelen och kommer att låta oss kriga med alver och orcher i Tolkiens underbara värld. Spelet släpps i höst till bland annat Playstation 3.



FANTASYKRIGET

Teamet bakom Star Wars: Battlefront tacklar Tolkiens fantasyvärld

Plattform DS/PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare PANDEMIC Utgivare EA Speltyp ACTION Premiär SEPTEMBER

Efter att EA köpte upp spelrättigheterna till samtliga J.R.R. Tolkiens böcker har det varit relativt tyst om kommande Sagan om Ringen-spel. Men nu ska det bli ändring på det, med Conquest!

Ifjol köpte EA upp Pandemic Studios och ett av de mest meriterade teamen som låg bakom de två Star Wars: Battlefront-spelen sattes i arbete för att skapa något liknande i Tolkiens värld. Istället för ljussablar och laserpistoler handlar det om alvklingar, pilbågar, enorma (arga) bergstroll och belägringar som liknande den i

Helms klyfta. En intressant detalj är att det går att spela både som ond och god, vilket ger dig möjligheten att kontrollera allt från Sauron och

Conquest handlar om alvklingar, pilbågar och enorma (arga) bergstroll...

olifanter till Gandalf. Redan till hösten är det tänkt att The Lord of the Rings: Conquest ska nå butikshyllorna och vi är mycket förväntansfulla.

Bengt Lemne

50 103 201

SÅLDA GRAN TURISMO-SPEL, PÅ TIO ÅR

Över 50 miljoner sålda spel till tre olika Playstation-enheter. Tio år och fyra månader efter releasen av det första spelet till Playstation när Sonys racingserie Gran Turismo den imponerande milstolpen. Grattis Sony!



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

+ SOMMAR-HYSTERI!

Vanligtvis brukar ju sommarhalvåret vara stendött när det kommer till smaskiga stor-releaser. Dock inte i år. Super Smash Bros. Brawl, Metal Gear Solid 4, Battlefield: Bad Company och Race Driver: Grid innebär en sommar inomhus.

HD-LJUD I PLAYSTATION 3

Möjligheten att spela upp DTS Master-HD och Dolby True-HD-ljud med sin Playstation 3-konsol har ännu inte funnits, men med en enkel uppdatering kommer det snart att fungera. Det tackar vi Sony för. Grymt sweet!

E3 ÄR TILLBAKA!

Världens största, årliga spel-mässa är tillbaka i gammal form efter en 12 månader lång paus. Nu är mässan tillbaka i Los Angeles Convention Center och vi ser fram emot att kryssa mellan montrarna med start den 15: juli.

- KOTAKU-BULLSHIT

Spelsiten Kotaku sågade oss sönder och samman för att vi enligt dem recenserat en ofärdig version av Age of Conan i förra numret. Pyttisan era avundsjuka trampellar, vi recenserade det färdiga spelet. Inget annat!

OS-FÖRBANNELSEN

Det var över tio år sedan vi sist testade ett roligt OS-spel. Tio långa år. OS börjar snart, och spelet som släpps i samma veva har testats på redaktionen under den senaste månaden och känns inte alls roligt. Vad sitter det i?

FÖRBANNAT MÖGL

Det har visat sig att vi har mögel-skador på redaktionen. Under ett av golven. Vilket förklarar varför flera av oss haft kronisk huvudvärk och halsont i sex månader snart. Nu hoppas vi att det blir bortrensat under semestern.

RYKTEN

BÄTTRE TRANSFORMERS

Transformers-spelet baserat på filmen var redigt uselt. Så uselt att Activision nu sägs ha sparkat TT Games som utvecklare för att istället låta Luxoflux göra Transformers 2 som kommer nästa år. Luxoflux har tidigare utvecklat True Crime.

TUROK 2 UNDER UTVECKLING

Till vår oerhörda förfäran sålde Turok riktigt bra i USA, och därför sägs Propaganda Games ha påbörjat utvecklingen av Turok 2 med målet att släppa det redan nästa år. Inga andra detaljer är kända, men att det kommer att innehålla fler och större dinosaurier är en lågoddssare.



FJANT!

Joseph Turok, med obligatorisk tuppkam...

MER SEGA-MASKOTAR

Sumo Digital som gjorde Sega Superstars Tennis sägs ha fått i uppgift att ta fram ytterligare nya spel innehållandes gamla klassiska Sega-maskotar. Både ett Mario Kart-liknande spel och ett slagsmålsspel i samma stil som Super Smash Bros. Brawl lär ska vara planerade. Om det stämmer hoppas vi att både Toejam och Earl får vara med denna gång.

KID ICARUS ÅTERFÖDS...

Det verkar som att Nintendo äntligen fattat beslutet att göra ytterligare ett nytt Kid Icarus. Redan har påstådda koncept-teckningar från den kommande titeln läckt ut på nätet och utvecklare sägs bli Factor 5. I spelet har Pit vuxit upp och bannats från himlen efter att ha begått ett brott och det blir därför ett lite hårdare och ruffigare äventyr än sist.

GRAND THEFT AUTO ONLINE

Det sägs att Rockstar redan arbetar på nästa del i Grand Theft Auto-serien som kommer bli helt annorlunda än tidigare delar. Tanken är nämligen att det ska bli ett onlinespel med tusentals spelare som springer omkring i samma stad, begår brott, utför uppdrag och bildar gäng.

BILLIGARE ROCK BAND

I USA är redan Rock Band en dunderhit, men i Europa riskerar det bli en flopp av alla förseningar och det höga priset. Därför sägs EA nu vara beredda att drastiskt sänka priset till 1500 kronor.

MASS EFFECT SÄLJES

Ända sedan EA köpte upp Bioware har rykten florerat kring vad som ska hända med Mass Effect. Men nu ryktas Microsoft ha bestämt sig för att försöka köpa varumärket av EA för att kunna behålla serien exklusiv till Xbox 360. Det betyder sannolikt även att Bioware inte kommer att utveckla Mass Effect 2.

INTERNE NYHETER - GAMEREACTOR.SE

FÖLJ E3-MÄSSAN

Mitt under högsommaren inträffar årets stora spelhändelser på E3-mässan där vi kommer att få en glimt av framtiden. Följ händelseutvecklingen på Gamereactor.se från den 14:e juli.

MASSOR AV TÄVLINGAR

Varje månad lägger vi upp nya tävlingar på Gamereactor.se med finfina priser. Allt från biobiljetter, till spel och lyxiga pryglar. Se till att surfa in på siten med jämna mellanrum så du inte missar något.

TIDNINGEN I PDF-FORM

Har du missat något gammalt nummer av din favorittidning? Då finns räddningen på Gamereactor.se. 29 nummer finns att ladda hem i PDF-form här...



PS3 I höst är det dags för alla Playstation 3-ägare att dyka ned till den ljuvligt störda undervattensstaden Rapture...

BIOSHOCK TILL PS3!

I höst återvänder vi ned i djupet till Rapture

I augusti förra året släpptes Bioshock till PC och Xbox 360. Efter det att spelet stod klart lämnade en stor del av teamet Irrational Games för att öppna en ny studio i San Diego kallad 2K Marin. Den nya studios första projekt har varit att konvertera spelet till Playstation 3. 2K Marin arbetar parallellt med Playstation 3-upplagan av Bioshock och den efterlängtat uppföljaren.

Ännu vill inte 2K Marin berättas för mycket om Playstation 3-versionen, men under en intervju med Gamereactor

2K Marin utnyttjar konsolens styrkor på bästa sätt...

berättar Jordan Thomas, kreativ regissör, att de inte avser att tillföra några nya uppdrag, vapen eller nya funktioner. Istället arbetar de tillsammans med Sonys hårdvaruarkitekter för att kunna utnyttja konsolens styrkor på bästa sätt.

Utannonseringen tyder också på att Bioshock 2 kan komma att släppas till alla tre formaten samtidigt nästa år, även om det bara är ren spekulation i dagsläget.

Bengt Lemne





Läs mer om digital vråläk WWW.GAMEREACTOR.SE

GAMEREACTORS FAVORITER

Världens mest racingtokiga speltidningsredaktion listar sina absoluta favoritbilar



1. NISSAN SKYLINE GT-R

Kamazuri Yamauchi, mannen bakom Gran Turismo-serien, har flera gånger sagt att han aldrig hade dragit igång produktionen av det första Gran Turismo-spelet om det inte vore för hans obevekliga kärlek till Nissans GT-R-bilar. Riktigt så fanatiska är kanske inte Gamereactors två racingorakel, men vi älskar verkligen R-34-modellen av Nissans Skyline GT-R och väljer den alltid framför alla andra bilar, i diverse racingspel (Forza 2, bland annat).

> Den ultimata TV-spelsbilen. Snabb, lättkörd och hysteriskt cool.



2. DODGE CHALLENGER

Det finns få saker som är lika härliga som att välja en riktigt söndertrimmad gammal amerikansk muskelkärra, släpa ut det två ton tunga åbäcket på valfri asfalterad sträcka, och stampa gasen i botten. Den coolaste av alla jänkarmuskler är det sena sextiotalets värsta våldsmaskin; Dodge Challenger, och förutom Nissan Skyline GT-R är det den bil vi helst rattar då vi sätter oss ned med valfritt racingspel (inte minst Need for Speed: Pro Street).

> Våldsamt kraftfull, svintung, enormt stor och fantastiskt snygg.



3. NISSAN 350Z

När Nissan för fem år sedan berättade att de skulle bygga en bil för att hedra arvet efter den första riktiga japanska sportbilen, Datsun 240Z, visste ingen riktigt vad de kunde förvänta sig. Resultatet blev 350Z, en japansk roadster proppad med läcker teknik, men med ett amerikanskt humör som förde tankarna till gamla skolans jänkarmuskler. 350Z är en av våra favoritbilar, och en kärra vi ofta köper på oss tidigt i de flesta racing spelen.

> Liten, snabb och hysteriskt snygg. Petter har ägt en, på riktigt.



4. FORD GT/GT40

När Ford berättade att de planerade att re-designa sin Ferrari-mördande Le Mans-kärra GT40 för ett par år sedan, och släppa den som en stentuff konkurrent till Ferrari 360, Gallardo och Porsche 911 Turbo, skrek vi av upphetsningen här på redaktionen. Givetvis stoppades Fords nya ultralåga muskelmonster in i en hel drös olika racingspel och blev snabbt en av redaktionens digitala favoritkärror.

> Oerhört vridstark, lekfull, snabb och fantastiskt snygg.



5. MITSUBISHI EVO IX

Tillsammans med Subaru WRC STi är Mistubishis EVO-bilar det mest lekfullt lättkörda som går att köpa. Kompromisslösa rallykreationer, hafsigt anpassade för gatbruk och varvettigt kraftfulla, säljs de för en spottstyver hos varenda licenserad Mistubishi- och Subaru-handlare. Lika sanslös som EVO IX är i verkligheten, är den även i en hel drös olika racingspel, inte minst i det arkaddoftande grovgrusallt Colin McRae: Dirt.

> Ilnabb, superlätt och med en snudd på otäck direktstyrning.



6. LAMBORGHINI GALLARDO

Lamborghinis kronjuvel heter förvisso Murcielago, ändå kan vi inte förmå oss att gilla den mer än deras lite mindre, fyrhjulsdrivna 911 Turbo-dödare; Gallardon. En gul (helst) liten söt sak med stealth-liknande former och ett svensktillverkat diff-system. Gallardon är en relativt lättkörd och ohyggligt vridstark maskin med mängder av peakeffekt som passar perfekt som vinstvagn i Need for Speed: Carbon och Project Gotham Racing 3.

> Liten, nätt, snabb, stark och förmodligen snyggast i världen.



7. LANCIA DELTA

Hur hamnade den här gamla fyrkantiga skrothögen på listan, tänker du. Jo, det ska vi berätta. Lancia Delta HF Integrale är nämligen den coolaste rallybil som byggts och den enskilt största anledningen till varför vi avgudade såväl det gamla Sega Rally-originalet, som det andra spelet och den relativt färska nyversionen (Sega Rally Revolution). Vi vill helt enkelt inte köra rally utan vår Lancia Delta.

> Stenhård i fjädringen, superstark och mycket, mycket lätt...

UILHA SPEL?

Vet du vilka spel dessa sju bilder kommer ifrån? Skicka in de rätta svaren till info@gamereactor.se och du har chansen att vinna ett exemplar av Race Driver: Grid!





HETASTE SPELEN 2008

Läs mer samtliga spel WWW.GAMEREACTOR.SE

Fighting, strategi, skräck och gangsterfasoner. Vi har listat årets sex hetaste, kommande, spel...

SPELTITELN

VAD ÄR DET?

VARFÖR SÅ SUGNA?

HONKURRENTER?

1. STREET FIGHTER IV



RIKTIKT RYKANDE
MEGA
HOT!

Om du inte vet vad Street Fighter är bör du omedelbart uppsöka läkare, för du har förmodligen insjuknat i någon exotisk (men förhoppningsvis inte obotlig) sjukdom. Street Fighter IV är den fjärde (duh!) delen och ett av tidshistoriens mest efterlängta slagsmål. Capcom har återgått till det gamla spelsystemet från framförallt Street Fighter II: Turbo, kapat bort parry-mekaniken och förenklat fightingen märkbart och avser med Street Fighter IV att attrahera en helt ny fanskara. Vi vet ännu inte riktigt när eller till vilka plattformar spelet kommer att släppas till, men gissar att vi får spela det redan i höst, och då till **Playstation 3** och **Xbox 360**.

Först och främst är Gamereactor-redaktionen propptylld med helgäina Street Fighter-älskare. Petter, Jesper, Jonas Mäki och Mikael Sundberg är alla riktiga superfans av Capcoms lastgamlas superserie och flämtar högljutt vid blotta tanken av att äntligen få uppleva Street Fighter IV; spelet som vi faktiskt aldrig trodde skulle komma. De mest framträdande anledningarna till extas är såklart den nya, extremt snygga grafikstilen som nu innehåller tredimensionella modeller och banor. Capcom har valt att arbeta med cel-shading för att skapa en tecknad "look" på Street Fighter IV som känns väldigt mycket som Street Fighter II. Tillkommer gör även en samling nya, ultracoola fighters inklusive Vale Tudo-bödeln Abel och superdrottningen Viper.



Soul Calibur IV, Tekken 6, Mortal Kombat vs DC Universe, Dead or Alive 5... det kommande året ser stekhet ut för alla fightingfans och det är definitivt inte bara Street Fighter IV som gör oss svettiga av längtan.

2. STARCRAFT II



Starcraft II är den efterlängta uppföljaren till tidshistoriens bästa realtidsstrategispel och enligt Gamereactor det 18:e bästa spelet i världen. Vi har väntat närmare tio år på Starcraft II och när det väl utannonserades i Sydkorea förra året var Mikael Sundberg på plats med pennan, kameran och sina svettiga strategifingrar i högsta beredskap. Utvecklarna Blizzard utlovar old school-doftande spelbarhet kombinerat med snygg grafik... Släpps förmodligen till jul, bara till **PC**.



Att inte vara sugen på uppföljaren till världens bästa realtidsstrategispel... är en omöjlighet.

THQ har precis visat upp Warhammer 40000: Dawn of War 2 (som ser hysteriskt smarrigt ut) och svenska Massive Entertainment avser att expandera det livliga World in Conflict-universumet inom kort. Och sen släpps ju även Red Alert 3 i höst. Men trots detta, och trots att genren mår bättre än någonsin, är den verkliga konkurrensen mot Starcraft II liten. Väldigt liten. Bizzard's spel är en institution, och tio miljoner fans har väntat i snart tio år på att få spela fortsättningen på den superba ettan.

3. GEARS OF WAR 2



Gears of War 2 är den rätt hastigt framtagna uppföljaren på ett av de tyngsta och coolaste actionspelen vi haft något att recensera. Det första spelet startade som en flädd grafikdemo för Epics (Unreal Tournament) nya grafikteknologi Unreal Engine 3.0 men förvandlades snabbt till något betydligt mer då Epics högsta höns älskade producenten Cliff Bleszinski's alla super-puckomacho-idéer. **Uppföljaren släpps exklusivt till Xbox 360 i november.**

Det var ett snöpligt slut vi fick bevittna i Gears of War efter att ha skjutit den kråkmaskerade superstyggningen i det första spelet. Marcus hoppade av tåget proppt med sprängmedel som dök ned i lavan, ned till Locust-hordens hemtrakter. Slut.

Gears of War 2 är det tänkt att vi ska få återuppta krigandet mot universums fulaste spelfiender då Fenix och kompani ger sig ut på landsbygden för att rensa upp det sista som är kvar av fiendens arméer. Räkna med motorsågsfaktning och mycket mera blod.

Bungie sägs arbeta med ett nytt Halo-spel sett ur samma traditionella tredjepersonsperspektiv som i Gears of War 2. Volition arbetar (som vi tidigare berättat massor om) med Red Faction: Guerilla som inspirerats ganska kraftigt av det första Gears of War, och finska Remedy (Max Payne-spelen) putsar vidare på Alan Wake. Konkurrens i subgenren "actionspel sett ur tredjepersonsperspektiv" finnes, med andra ord. Dock känns inget lika stekhet som Marcus Fenix fortsatta motorsågsfakt, ja, förutom ett nytt Halo-spel då... förstås.

4. LITTLE BIG PLANET



Du är lekledare för en bunt ledlösa filtdockor, och ditt uppdrag är att leda dessa transjöns genom underbart charmiga banor uppbyggda av gammalt bräte. Genom att styra filtdubbarna och bygga snabba kreaturer av kringliggande skräp, kommer man att kunna ta sig igenom spelets plattformsbanor på en himla massa olika sätt, helt beroende på sin egen fantasi. Släpps enbart till **Playstation 3**, i höst.

Little Big Planet ser ut att bli den mest lockande blandningen av pussel och plattformspel som någonsin framtagits, och det blockflöjtbaserade ledmotivet gör oss sinnessjukt spralliga och får oss att ofrivilligt dansa våldsamt schottis. Samarbetslaget, där man kommer att kunna koppla upp sig på nätet, slå sig ihop med en bunt filtbaserade polare och bygga egna banor, lovar också oerhört gott. Little Big Planet är gulligt, så gulligt att vi nästan avlider. Och det behövs.

Det finns ingen egentlig konkurrent till Little Big Planet. Det finns just nu inget kommande spel som baserats på samma sköna idé som Media Molecules myssimulator.



5. MAFIA 2



Mafia släpptes 2001, och förblir det bästa free roaming-spelet utanför Rockstars brijanta GTA-universum. Mafia var coolt, stilistiskt, ambitiöst, djupt, varierat och innehöll en fantastisk välskriven handling som berättades med enorm skicklighet. Mafia 2 har varit under utveckling i över fem år nu, och ser smått perverst läckert ut. 2K Czeck lovar makalös grafik, enorm frihet och en ännu bättre story. **Släpps i november till PC, PS3 och Xbox 360.**

Efter att ha spenderat närmare 100 timmar (sammanlagt) med Grand Theft Auto IV är vårt sug efter ännu ett majestätiskt stort gangster-epos större än någonsin. För medan vi har älskat att åka runt i en stulen taxi i Rockstars värld och lyssnat på "Jailbreak" med Thin Lizzy på radion, tilltalar tidsåldern, tonen, stämningen och framförallt designen i Mafia 2 ännu mer. Sent fyrftioal, snävt skurna kostymer, gladlynt storbandsjazz, tommyguns och stilletto är en kompost som vi kommer att älska.

I höst släpper Volition Saints Row 2, och efter vårt besök hos studion förrförra månaden är vi positiva till en del av de nyheter som uppföljaren kommer att innehålla, men även skeptiska till mycket. Förutom Saints Row 2 är även svensktutvecklade Just Cause 2 från Avalanche Studios på gång senare i år, som ser väldigt lovande ut och förhoppningsvis innehåller betydligt färre tekniska småmissar än det första spelet. Och så har vi ju Gudfadern II också.

6. RESIDENT EVIL 5



Resident Evil är skräck när det är som allra bäst. Glöm Alone in the Dark, Condemned, Project Zero och Silent Hill-spelen. Resident Evil är Resident Evil, och i subgenren finns det inget som kommer nära. Efter det förra spelet, Resident Evil 4 (10/10) är förväntningarna på nästa spel givetvis skyhöga. Av det vi sett hittills utspelar sig Resident Evil 5 i Haiti, där gamla Stars-hjälten Chris Redfield finner sig själv fångad i en by av zombies.



Det är ju ett nytt Resident Evil. Det räcker...

Störst konkurrens kommer Resident Evil 5 självklart att få från Silent Hill V, Konamis nästa skräckspel. Av någon märklig anledning har dock Konami låtit amerikanska studion The Collective (Buffy the Vampire Slayer) tagit hand om utvecklingen av Silent Hill V vilket vi fortfarande tycker känns som ett märkligt val. Förutom Silent Hill V släpps även Legendary: The Box, ett skräckfyllt actionpekorall från utvecklarna bakom usla Turning Point, och EA:s kommande rysare Dead Space.



DIN SPELSOMMAR 2008

>End War >Soul Calibur IV >Rock Band >Smash Bros. Brawl >Left 4 Dead >Brothers in Arms: Hell's Highway

Vi har varit vänliga nog att schemalägga hela din spelsommar. Lägg badsandalerna på hyllan



FOKUS/EXTAS

Vi spårar och spekulerar om kommande spel...

VÄNTA PÅ DESSA:

JUNI

Sommaren kickstartar med en av de hetaste spelmånaderna på mycket länge



Bara för några dagar sedan släpptes **Ninja Gaiden 2** (Xbox 360) och **Civilization Revolution** (Xbox 360 och PS3), recensionerna av dessa hittar du på sidorna 50 och 49. Den 12:e juni släpper Konami det Playstation 3-exklusiva **Metal Gear Solid 4**, (recenserat på sidan 48). Ett spel som alla actiontörstande Playstation 3-ägare helt enkelt måste införskaffa. 20:e juni släpper svenska Simbin expansionen **GTR Evolution** till PC och bara två dagar senare kommer **Super Smash Bros. Brawl** till Wii. En vecka därefter släpps **Battlefield: Bad Company** till Playstation 3 och Xbox 360.

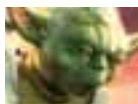
VÄNTA INTE PÅ DESSA:



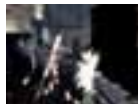
Hannah Montana: Spotlight World Tour släpps den 12:e juni till Wii, och allt pekar mot att det kommer att suga pung. Ett annat illaluktande spel (med vad vi på förhand ansåg hade stark potential) är **Ataris Alone in the Dark** (Playstation 3, Xbox 360) som släpps den 20:e juni. Vänta inte på det, boka det inte, spara inga pengar för att kunna inhandla det. Du kommer bara bli arg... och besviken. Samma dag, 20:e juni, släpps även **The Chronicles of Narnia: Prince Caspian** till samtliga plattformar, ett till synes meningslöst licensfiasko, precis som **Hellboy** som släpps till PS3 och Xbox 360 den 27:e.

JULI

Årets varmaste månad är till skillnad från hur det brukar vara - fylld av heta releaser...



För alla Xbox 360-ägare som varit avundsjuka på PC- och Playstation 3-folkets Unreal Tournament III-sessioner är 4:e juli en dag som bör markeras i almanackan. Då släpps spelet till Microsofts konsol. **11:e juli släpper Activision Guitar Hero: Aerosmith** och en vecka senare släpps **Left 4 Dead** (PC, Xbox 360). Det hetaste spelsläppet i juli månad är dock varken Unreal eller Valves snygga zombiesläkt (beta-testat på sidan 28) utan snarare **Soul Calibur IV**. Just det, Namos hårda slagskämpar drabbar samman med Yoda och Darth Vader från Star Wars-universumet, den **31 juli till Playstation 3 och Xbox 360**.



Det kommer att släppas en hel del licensspel i sommar, däribland Wall-E, baserat på Pixars kommande storfilm om den där gälliga skrotroboten. **Wall-E** släpps till alla existerande format den 4:e juli och kommer med 99% säkerhet att stinka. Boka det inte, för allt i världen. **Mer skräp kommer i juli i form av Turok som nu hittat till PC**. Turok släpps 25:e juli, och är precis lika dåligt på PC som det var till Playstation 3 och Xbox 360 (4/10). Dagen efter, 25:e juli, släpps OS-spelet Beijing 2008, som doftar fränt av svettigt suspensioar med stel spelbarhet och livlös presentation. Inget att förhandsboka, med andra ord.

AUGUSTI

Ställ in charterresan, här ska spelas!



14:e augusti släpper EA **NFL 09** och efter vad vi fått testspela känns det riktigt bra. **14 dagar senare är det dags (äntligen) för Rock Band** (Playstation 2, Playstation 3, Xbox 360 och Wii). 9 månader efter USA-premiären dundrar Harmonix rågrymma musikspel ut i de svenska affärerna och för 2400 (hiskeliga) kronor är hela rasket ditt. Trumset, mikrofon och gitarr. Samma dag (29 augusti) släpps även det flerfaldigt uppskjutna **Brothers in Arms. Hell's Highway** till PC, Playstation 3 och Xbox 360. 29:e släpps dessutom Ubisofts ambitiösa strategititel **End War** (Playstation 3, Xbox 360), ökenracingspelet **Baja** (Playstation 3, Xbox 360) och fitnessrika partyplojjet **De Blob** (Wii).



Augusti är en månad som ser ut att innehålla färre skräpreleaser än de två tidigare sommarmånaderna. **The Mummy: Tomb of the Dragon Emperor** till PSP lär dock med största sannolikhet bli ett duktigt skräpspel som du bör undvika med alla tänkbara medel. Samma gäller **Soul Calibur Legends** som släpps exklusivt till Nintendo Wii den 28:e augusti, som känns bedrövligt dåligt. Dagen därpå släpps **Saints Row 2** (Playstation 3, Xbox 360) som oavsett vad Volition stoppar in i det inte kommer att kunna mäta sig med GTA IV. Sist men inte minst hittar vi filmlicensspelet **Space Chimp** som släpps 29 augusti och lär, precis som alla andra filmlicensspel, bli riktigt tråkigt.

BÄSTA SOMMAREN

Vi berättar om våra favoritsommarspel som passar perfekt till sol och bad...



TEKKEN 5

Namco / Playstation 2

Det finns många spel som vi anser vara grymma sommarspel; titlar som vi nästan enbart plockar fram under sena sommarkvällar tillsammans med en bunt bra polare. Mashed: Fully Loaded (Playstation 2, Xbox) är en sådan, Calling all Cars (Playstation 3) en annan. Bäst av dem alla, mest somrigt av dem alla, är dock Tekken 5 till Playstation 2. Ett perfekt spel att plocka fram efter grillkvällen, baddagen eller ett par timmar ute på basketplanen. Spöa varandra i Namos superba femma är det mest somriga vi vet här på Gamereactor...



PARADISET! Motorstorm: Pacific Rift tar plats i söderhavet, och ser på förhand rusligt snyggt ut.

MOTORSTORM 2

Bensindoftande intervjustund med Evolution Studios

Plattform PLAYSTATION 3 Utvecklare EVOLUTION Utgivare SONY Speltyp RACING Premiär 28 NOVEMBER

Uridstarka vansinneskärror, enorma raviner och så mycket nitro att man enkelt kunde kväva ett helt folkslag. Motorstorm till Playstation 3 var en teknisk uppvisning likväl som en spelmässig fullträff som gick hem hos både spelpressen och hos spelköparna. Nu arbetar Evolution Studios för fullt på den heta uppföljaren, och Gamereactor ringde upp Paul Hollywood, Creative Director, för ett litet snack.

Vad är den största enskilda skillnaden mellan Motorstorm och Motorstorm 2?

- Vi har bytt Monument Valley mot ett soldränkt Söderhavsparadis. Detta innebär att vi kunnat skapa en betydligt större variation i Motorstorm 2 då vi har tävlingar som äger rum på stranden, i djungeln och till och med uppe på en vulkan.

Var den största delen av det första spelet var bäst enligt dig?

- Svårt för mig att säga som är jättestolt över Motorstorm och allt som vi lyckades åstadkomma. Mängder av element skapade en helhet som var lättillgänglig och explosiv, men som man också kunde fördjupa sig i och bli riktigt bra på. Att utveckla en premiärtitel till Playstation 3 var stressigt och pressen var stor, men vi lyckades och har nu bäre rutinen, expertisen och tiden att göra ett ännu bättre spel den här gången.

Överraskades ni över att Motorstorm krossade ert förra spel WRC 4, rent försäljningsmässigt?

- Inte alls. Med Motorstorm kunde vi attrahera en betydligt större och bredare målgrupp.

Vad är den största förbättringen som gjorts i Motorstorm 2?

- Oj! Det är så mycket som är så mycket bättre än i det första spelet. Med Motorstorm arbetade vi med en helt ny teknologi vilket innebär att vi inte alltid visste var gränsen låg. I Motorstorm 2 har vi snyggare grafik, bättre fysik, kortare laddningstider och ett split screen-läge.

Några andra nyheter?

- Massor. Den nya paradison har gett oss chansen att fylla banorna med betydligt mer objekt. Det kommer att vara ännu viktigare den här gången att verkligen lära sig banorna och lära sig att nyttja de alternativa spåren som varje bana kommer att innehålla. Förutom detta har vi helt omarbetat vår fysikmotor och vårt system för motståndarnas artificiella intelligens.

Några nya bilar?

- Absolut. Mängder. Bland annat har vi tillfört en helt ny fordonsklass; Monster trucks. Nu kan du krossa dina motståndare.

Läs hela intervjun:

WWW.GAMEREACTOR.SE

FOHUS/EXTAS

Vi spånar och spekulerar om kommande spel...

KOMMER VERKLIGEN HALF-LIFE 3?

• **Kommer Half-Life 3 att komma?**
Definitivt, ingen tvekan om den saken. Vid vårt senaste snack med utvecklarna Valve klargjorde demonproducenten Gabe Newell att de fortfarande har tusentals av författaren Mark Laidlaws manussidor kvar att göra spel av. Så snart Episode 3 är färdigt kommer Valve att fortsätta arbetet med Half-Life 3.

• **Fortsätta? Har de redan börjat?**
Jajjebox, de har redan påbörjat utvecklingen av en ny version av Source-motorn, och Gordons tredje (riktiga) äventyr.

• **Vad kan vi förvänta oss?**
Svårt att säga. Valve vägrar snacka. Det finns dock ett ganska färskt rykte som menar att efter att Gordon varit ombord på Borealis (i kommande Episode 3 kommer vi att få kliva ombord på båten där det skedde ett spegelexperiment av Black Mesa) kommer vi att få återbesöka den ödelagda forskningsbasen från det första spelet.

• **När kommer det då?**
Vi kan endast spekulera, och en rimlig gissning är väl att vi får spela Half-Life 3 för första gången om låt säga fyra år. I november 2012. Kanske.



FOHUS/EXTAS
Vi gissar namnet på nästa HALO-spel...

15: HALO 4
14: HALO: MASTER CHIEFS BAD MOOD
13: HALO: COMBAT DEVOLVED
12: CORTANAS REVENGE
11: MEGA-HALO

10: HALO FUTURE
09: GEARS OF HALO
08: MASTER CHIEFS QUEST FOR MANHOOD
07: COVENANT STRIKE
06: HALO: THE CURSE OF THE RINGS

05: HALO: FIGHT OF THE FUTURE
04: HALO: THE FLOOD
03: HALO: REBIRTH
02: HALO: BEGINNING
01: HALO: FAITH OF THE FORERUNNERS

CLIFF BLESZINSKI

Producenten bakom Gears of War 2 berättade för oss om att utveckla en uppföljare

- **Är det svårare eller lättare att göra en uppföljare?**

- Det är lättare på vissa sätt, men även svårare på andra. Man måste försöka tillfredställa fansen som älskade det första spelet, men samtidigt vidareutveckla konceptet

- **Hur tacklar teamet pressen med att utveckla en uppföljare till ett så framgångsrikt spel?**

- Vi lägger alla tillgängliga resurser på projektet. Epic satsar oerhört hårt på Gears of War 2. Oerhört hårt. Självklart är vi nervösa, men vi är samtidigt säkra på vår egen förmåga att skapa riktigt bra actionspel. Jag tror att många utvecklare lider av dåligt självförtroende. Det gör inte jag.

- **Då kan vi räkna med en trea också?**

- Fråga mig igen några veckor efter det att Gears of War 2 har släppts. Jag tycker återigen att det är löjligt när en utvecklare säger "detta ska bli en trilogi". Då tänker jag, kan de inte släppa ett spel först och se hur det går innan de bestämmer sig för att göra en uppföljare?

- **Vilka är dina inspirationskällor?**

- Jag har egentligen alltid velat göra ett världskrigsspel, fast med monster, blod och överkligt muskulösa hjältar. Resident Evil, Killswitch och filmen Predator har dock varit tre tydliga inspirationskällor för mig i skapandet av Gears of War.

I Läs hela intervjun:

[www.gamereactor.se](#)

I KILLED A
SIX PACK
ONCE



JUST WATCH IT
DIE



DON KING
 ★ PRESENTS ★
PRIZEFIGHTER

**10 STARS? MORE LIKE
 A ZILLION STARS.**
 THERE AIN'T ENOUGH FOR THIS GAME BABY.
 STARS IN THE SKY



COMING JUNE 2008
www.2ksports.com/prizefighter

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



© 2008 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. 2K Sports, the 2K Sports logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. The Don and Crown logo is a registered trademark of Don King Productions, Inc., and such logo and Don King's name, image and likeness are used under the license of Don King Productions, Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

Jump in.





PURFÄRSKT

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



Family Trainer

Wii / SEPTEMBER

I Family Trainer har Namco samlat ihop ett dussintal fysiskt ansträngande grenar så som forsränning, gruvvagnsåkande, stockhoppning och hoppprepshoppande. Typiska familjesysselsättningar med andra ord som du genomför i en rad olika familjevänliga miljöer som ett spökhus och en djungel.

The Mummy: Tomb of the Emperor

DS, PS2, Wii / AUGUSTI

Mumiefilmerna med Brendan Fraser i huvudrollen har inte direkt bjudit på någon särskilt kvalitativ underhållning och spelversionen av den senaste filmen var direkt usel. När vi fick reda på skräp-spelsmakarna Eurocom ligger bakom spelversionen av nästa film The Mummy: Tomb of the Emperor drog vi en djup suck och började förbereda oss på det värsta.



Space Chimps

DS, PS2, Wii, XBOX 360 / AUGUSTI

Vanguard Animations (Shrek) nästa film kombinerar två utomordentliga komponenter. Schimpanser och rymden. Närmare bestämt handlar det om cirkusapan Ham som skickas ut i rymden som en del av en PR-kupp och kraschlandar på en planet där han tar på sig uppgiften att befria en kuvad utomjordisk befolkning.



Castlevania: Order of Ecclesia

DS / SEPTEMBER

Det var väl ingen som på allvar trodde att Konami och vampyrproducenten Koji Igarashi skulle sluta skapa Castlevania-spel, men Order of Ecclesia bjuder ändå på en och annan överraskning. Den största är förmodligen att det denna gång är en kvinnlig huvudpersonen...

Mysims Kingdom

DS, Wii / HÖSTEN

Ifjol släpptes ett "Nintendofierat" The Sims till Wii och Nintendo DS kallat Mysims och EA fortsätter på den inslagna vägen trots att det inte blev någon större succé. I Mysims Kingdom har man vridit om konceptet ytterligare ett snäpp då man denna gång befinner sig i kung Rolands (!) land där det gäller att återställa kungadömet's forna glans.



Bayonetta

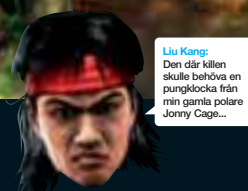
PS3, XBOX 360 / 2009

Sega och Platinum Games (före detta Clover Studios) har utannonserat ett samarbete och ett av spelen som ingår är Bayonetta, ett cinematiskt action-äventyr till Playstation 3 och Xbox 360 som utvecklas under ledning av Hideki Kamiya (Resident Evil 2, Devil May Cry). Bayonetta ska stå klart nästa år och handlar om den läderklädda actionhjältinnan Bayonetta som skjuter och slåss likt Dante från Devil May Cry.

Pitfall: The Big Adventure

Wii / HÖSTEN

Pitfall är en av spelhistoriens äldsta spelsierier, och den har återupplivats ett antal gånger redan, utan större framgång. Nu provar Activision igen, och släpper i höst ett Wii-äventyr utvecklat av Edge of Reality. 60 banor, hundratals pussel och skön humor utlovas samt färggrann grafik.



Liu Kang: Den där killen skulle behöva en pungklocka från min gamla polare Jonny Cage...



INFORMATION
 Namn SONIC THE HEDGEHOG
 Längd 81 CM
 Vikt 16 KG
 Favoritmat CHILIHORU
 Yrke PLATTFORMSHUNG
 Specialitet SPRINGA
 Känd från SONIC-SPELEN

PROFILEN: SONIC THE HEDGEHOG

Segas blå igelkott rusar vidare mot 18-årsdagen utan minsta tanke på att lugna ned sig...

YUJI NAKAS ILSNABBE IGELKOTT

Nästa år blir Segas maskot myndig. Om nu en blå igelkott som älskar chilikorvar kan bli det. På många sätt och vis är Sonic den eviga tonåringen, tillbakalutad, småkaxig och uppstudsig. Sonic har under sin karriär hunnit med det mesta men allt började med att hoppa sönder små robotifierade djur och jaga Dr. Eggman i det första Sonic the Hedgehog. Fast även om jakten på Eggman tagit upp en stor del av Sonics tid har han även hunnit med en hel del annat.

Exempelvis fem tecknade TV-serier inklusive japanska Sonic X och Adventures of Sonic the Hedgehog där hans röst gjordes av Jaleel White. Sega behövde en ny maskot för att ersätta Alex Kidd för att få fart på Mega Drive-försäljningen. Och det var så Sonic föddes. En rad olika förslag plockades fram men de fastnade slutligen för Naoto Oshimas blå igelkott som ursprungligen lyssnade till namnet Mr. Needle-mouse. Det namnet valde man lyckligtvis att

slänga i papperskorgen och ett 15 man starkt team under ledning av Yuji Naka sattes ihop för att utveckla det första spelet med Segas nya maskot. Sonic har under senare år ofta fått utstå en hel del kritik för hur han väljer sitt umgänge. Hans polare med Big the Cat och Amy Rose i spetsen är på sin höjd värda att putsa igelkottens spikdojor. Förhoppningsvis blir det kommande Sonic Unleashed (Playstation 3, Xbox 360) igelkottens stora comeback...
 _Bengt Lemne



RIHLIGT MED SMISH

Att få riktigt med smisk i ett fightingspel är den ultimata formen av förnedring. Åtminstone om man pratar spel-nördtermer. Det tar så in i bomben på självkänslan.

KÄFTSPARK! Få spel har upprört Petter så mycket som Street Fighter II gjorde. Han älskade spelet, absolut, men varje gång han förlorade slogs något dyrbart sönder. Och så funkar det fortfarande... tyvärr.

ANGER MANAGEMENT

Gamereactors chefredaktör ber om råd, hur ska han lyckas bota sitt bedrövliga förlorarhumör?

Det är inte lätt, men jag kämpar. Jag gör mitt bästa, försöker bättra mig, hela tiden. Steven Seagal sade det i en film en gång, så vackert: "What does it take to change the essence of a man? It takes time."

Men jag vet inte om jag kan, men jag ska banne mig försöka. Kanske gå så långt som anger management-terapi...? Vem vet. Jag är fast besluten att hyfsa till mitt hemska förlorarhumör, och det kvickt. Jag är 30+ ju. Gubbe. Det borde ha gått över by now, kan man tycka. Jag borde vara fri det, jag borde kunna ta en förlust med en klackspark. Ta en förlust som en vuxen människa. Men det är

svårt. Jag klarar det inte... än.

Det var värre förr dock, jag bröt sönder soffor, hoppade sönder dyra spelkonsoler, slog mig själv med diverse köksredskap och bet mig själv i armarna. Jag blev tokig då jag förlorade i spel, insane. Loco. Galenpanna. Psycho.

Idag bryter jag inte sönder några soffor alls, särskilt inte med min tantrygg. Men en och annan dosa får stryka med ibland, och en del porslin. Det är nämligen mycket skönt att slå sönder en hög dyra bröllopstallriker med en hammare efter man förlorat i exempelvis Halo 3. Klirr, klirr, klirr. Ilskan puts väck, ingen har kommit till skada.

Har spelat Race Driver: Grid på nätet ett par dagar på slutet. Roligt spel, älskvärt spel. Men satan vilket humör det frambringar. Spelade ett canyon-race mot en annan speljournalist, gick hur fint som helst fram till näst sista kurvan. Skuggan låg på över hela vägbanan och jag missbedömde. Krasch i bergsväggen, bilen kvaddad. "You crashed. End of race".

"Siii yaaaaa!" sa killen i headsetet. Och körde i mål, med mina prispengar. Men se då, då jävlar. Knölade sönder Mäkis nya trådlösa Xbox 360-headset till en liten, liten smula av tjusig vit plast och skrek för allt vad halsen höll för. Sen gick

det över, snabbt, och jag gick upp på Game för att ersätta Mäkis headset.

Så jävla onödigt. Men hur gör man för att bota det? Jag förstår inte. Jag hade varit på hur bra humör som helst under dagen, och ändå så förlorar jag kontrollen efter en enda krasch?

Jag önskar att jag kunde vara bättre. En bättre människa. Ett litet raseriutbrott någon gång ibland skulle räcka. Alla andra gånger skulle jag vilja kunna skrika lite lätt, men ändå prisa vinnaren. Min motståndare. Visa sportsmanship. Vara en riktig karl.

Men icke...

Petter Hegevall



AGGRESSIONS-FRAMKALLARE

Fyra spel som enkelt framkallar hysteriska vredesutbrott



TEKKEN 5
Playstation 2
Efter 2000 matcher har man lyckats lära sig alla hans/hennes attacker. Men tror sig vara oövervinnerlig. Bäst. Då tittar grannen in på en kaka och ett par matcher, väljer Eddie Gordo och vinner 26 fighter i rad. Sen bryter man av grannens arm.



TOP SPIN
PC/Xbox
Få spel har väckt en sådan hiskelig vrede som Power & Magics första tennisstund; Top Spin. Så fort ens motståndare var bara en liten gnutta bättre än en själv fick man enbart löpa baslinje som en skälld rått, och förnedringen var såklart fullkomlig.



JUICED
PC/PS2/Xbox
Juiced framkallade så mycket ilska på redaktionen, att det till slut bannlystes. Petter och Jespers helfråna (not!) racing-klan satsade egna pengar på onlinetävlingar, ibland ägarbevis till teamets bästa bilar. När de sedan förlorade slog de sönder halva spelrummet.



COUNTER-STRIKE
PC/Xbox
Trots år av hård träning var vreden alltid nära till hands för redaktionens största Counter-Strike-torskar, innan även det bannlystes. Jesper blev så arg en gång då han skjöts i ansiktet av en nioårig mega-gamer att han slog sönder Martins bil. Inte roligt.

XPLÔSION

BY HAGGARD



THE SMELL OF VICTORY

Blow up almost anything you want using tactical destruction. Create your own rules. And do it with three of your closest, morally challenged friends. Oh, and get rich while you're at it.

Use Tactical Seduction to the max:



Blow a hole in a wall to see who's shooting.



Shoot down a tree to hit a helicopter.



Blow up almost anything in every level.



Or blow things up just for fun.

YOU'RE IN BAD COMPANY NOW

badcompany.ea.com



www.pegi.info



XBOX 360 PS3

PLAYSTATION 3

XBOX 360 LIVE



THE NEW SCENT
OF CHAOS

© 2008 EA Digital Illusions CE AB. All rights reserved. Battlefield, Bad Company is a trademark or registered trademark of EA Digital Illusions CE AB in the U.S. and/or other countries. EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. "PLAYSTATION", "PS", Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks are the property of their respective owners.



WALT DISNEY PICTURES and WALDEN MEDIA present

THE CHRONICLES OF
NARNIA
PRINCE CASPIAN

THE VIDEO GAME



FIGHT AS 20 DIFFERENT
CHARACTERS IN EPIC BATTLES

DROP-IN AND PLAY WITH
A FRIEND VIA CO-OP MODE

WWW.PRINCECASPIANTHEGAME.COM



WALDEN MEDIA



PLAYSTATION 3



PlayStation 2



Wii



NINTENDO DS

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



© 2008 Walt Disney Pictures, Inc. and Walden Media, LLC. All rights reserved. THE CHRONICLES OF NARNIA, NARNIA, and all other like characters and related indicia herein are trademarks of © 2008 The Walt Disney Company. NARNIA, Prince Caspian, and the other like characters and related indicia herein are trademarks of © 2008 The Walt Disney Company. NARNIA, Prince Caspian, and the other like characters and related indicia herein are trademarks of © 2008 The Walt Disney Company. NARNIA, Prince Caspian, and the other like characters and related indicia herein are trademarks of © 2008 The Walt Disney Company. NARNIA, Prince Caspian, and the other like characters and related indicia herein are trademarks of © 2008 The Walt Disney Company.

REACTOR



LITA PÅ VÅRA FÖRAN...
Väntar du på ett särskilt... efter något intressant att lägga
pengarna på i framtiden... ig...

GAMEREACTOR FÖRHANDSTESTAR KOMMANDE SPEL
Djupdyk i vårt textarkiv: www.gamereactor.se

DEMENTI / GAMEREACTOR NÖS7

I förra numret uppstod ett tekniskt fel och samtliga av bilderna i beta-sektionen trycktes i låg upplösning. Vi ber om ursäkt för detta och hänvisar till Gamereactor.se för perfekta versioner av samtliga av bilderna i Gamereactor #57.



MÅNADENS GULLIGASTE

BANJO KAZOOIE 3

Rares lurviga björnkrake siktar på att visa Mario vart skåpet ska stå redan i höst...



Mest efterlängtade

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

06/07-08



1:a Street Fighter IV

PS3/Xbox 360

Ja det var då ett evinnerligt tjt om Street Fighter IV i det här numret... inte sant? Men vi kan liksom inte hejda oss. Det är sommar, soligt, vi är glada och världens just nu hetaste spel heter Street Fighter IV. Så är det bara.



2:a Left 4 Dead

PC/Xbox 360

Jaga zombier tillsammans med tre polare låter skoj. Vi visste dock inte förrän nyligen hur skoj det verkligen (verkligen) skulle bli. Efter två fantastiska test-timmar är vi helt övertygade om att Valves nya kommer att rocka.



3:a Little Big Planet

Playstation 3

Vi var nyligen i London för att testa Killzone 2. Men kön till Killzone 2-båset var så lång att vi istället stannade hos Sornys små fittdockor från Little Big Planet, och blev kvar i flera timmar. Mysigt, snyggt och nytänkande.

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



Försvara ditt hem...

Runt om i världen finns det fort utplacerade som du och ditt gille kan ta över. Räkna dock med att ni kommer att få kämpa för att få behålla dem. Speciellt när era fiender drar fram sina belägringsvapen...

Läs mer på
WWW.GAMEREACTOR.SE

Premiär 2008



ORCHER & ALVER

Vi har fått vänta i flera år, men i höst är kriget här...
Petter Mårtensson åkte till Paris för att testspela



WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

Plattform PC Utvecklare EA MYTHIC Utgivare EA Speltyp ONLINEROLLSPEL

"Temple Christian Rosenkreutz" står det med stora bokstäver ovanför den port, flankerad av egyptiska statyer, som går att finna en trappa ovanför oss. Men det verkar inte som att någon av de närvarande speljournalisterna eller de stressade PR-representanterna verkar bry sig speciellt mycket om att huset vi befinner oss i ägs av ett av världens mest kända esoteriska sällskap. Vi har åkt till Paris för att spela Warhammer Online: Age of Reckoning, inte tyda kabbalistiska diagram eller kontempera universums innersta hemligheter.

Med en lite mer livfull värld, och en gnutta bättre spelbalans kan detta bli riktigt bra...

En av de största nyheter som EA Mythic avslöjar för oss är att spelet ännu en gång har blivit försenat och att det inte kommer att släppas förrän till hösten. En viss irritation

infinner sig, personligen har jag väntat på det här spelet i vad som känns som en halv evighet, men efter att jag har lugnat nerverna lite och dessutom pejlade läget bland utvecklarna står det klart att förseningen nog är en bra grej. Det ser otroligt mycket bättre ut än vad det gjorde för ungefär ett år sedan, men än finns det mycket kvar att göra för att det ska ha en chans att stå sig i en fruktansvärt hård genre.

För en brutal genre är det. Den är speciell i det faktum att den mer eller mindre domineras av ett ledande spel, Blizzard Entertainments World of Warcraft, och mindre företag och projekt kämpar för att göra sig hörda samt för att sno åt sig så många spelare de bara kan. World of Warcraft har, enligt Blizzards egna

siffror, över tio miljoner spelare världen över och förutom vissa asiatiska onlinerollspel är det ingen som ens kommer i närheten av de siffrorna. The Lord of the Rings Online får väl



JUBILEUM Warhammer Fantasy-licensen, som EA baserat sitt spel på, kom till redan 1983 då Games Workshop släppte Warhammer Fantasy Battle. Licensen fyller alltså 25 år i år.

FAKTA

HEL VETENSHAP

En av de delar av spelet som EA gärna pratar om är The Tome of Knowledge, en bok i spelet som samlar ihop all information om världen, alla fiender du har dödat och vilka uppdrag du utfört. Dessutom kan du få erfarenhetspoäng för att hitta gömda saker i spelet, något som också antecknas i din Tome. Är du beroende av Achievements på Live kommer du att känna dig hemma.

räknas som ett av de mer framgångsrika spelen i genren på senare år och det har inte ens kommit upp i en miljon spelare.

Därför är det uppiggande att få se hur bra Warhammer Online ser ut just nu. Vid första anblick så känns det som att vi har sett det förr, både grafiskt och spelmässigt påminner det rätt mycket om World of Warcraft, men en skön känsla i magen säger mig att vi äntligen har ett spel som kan rucka lite på maktbalansen. Det här är inte ett spel som kommer att komma upp i samma spelarantal som Blizzards gigant, men om EA Mythic bara gör ett ordentligt jobb så har de chansen att lägga vantarna på en hel del

spelare. Och, nästan viktigast av allt, hålla kvar dem i flera år framöver.

För Warhammer Online bjuder på en värld som är lätt att engagera sig i. Azeroth, där World of Warcraft utspelar sig, är en ganska statisk plats där allting ständigt återgår till status quo. Det kvittar hur många gånger Horde vinner striderna i Warsong Gulch, allting återställs direkt till det normala igen. I The Old World, Warhammers svar på ett medeltida Europa, är ingenting så säkert. Gränserna flyttar sig och det som igår verkade som en säker plats kan idag vara en krigszon. Till sist kanske det är just din huvudstad som står i brand och du finner dig förpassad till ett flyktingläger från vilket du och dina allierade tvingas planera er hämnd och hur ni ska ta tillbaka staden.

Warhammer Online är inte speciellt överrumplande rent tekniskt, det ser ut som att utvecklarna har gjort sitt bästa för att de flesta ska kunna köra spelet utan några större problem. Det är ett smart drag om man vill stjäla marknadsandelar från ett spel som går att köra på datorer som har flera år på nacken. Det ställer dock krav på karaktärs- och miljödesign som just nu inte är klockren. De olika raserna ser förvisso tuffa ut, men miljöerna är av väldigt varierande kvalitet. Speciellt Altdorf, människornas huvudstad och även den enda av de större städerna som vi fick titta närmare på, kändes väldigt öde. Det var också svårt att inte få intrycket att husen inte satt ihop med marken, vilket kändes väldigt underligt.

Överlag står Warhammer Online i nuläget på en väldigt stabil bas. Striderna mellan



EN BROKIG SKARA Warhammer Online har sex spelbara raser: Chaos, Dark Elves och Greenskins representerar Destruction och Dwarves, Empire och High Elves får stå för Order. Vi hoppas dock på att framtida expansioner inkluderar raser som Skaven och Undead.



FAHITA

REALM VS REALM
Strider mellan spelare i onlinerspel brukar kallas för PVP, eller Player versus Player. I Warhammer Online kallas det istället för RvR, som står för Realm vs Realm för att representera att det är hela din fraktion som ligger i krig och att allt du gör inverkar på hur bra det går för er. Systemet introducerades först i Dark Age of Camelot.

spelare, som är spelets största fokus, är otroligt underhållande och välgjorda. Att se en Bright Wizard gå loss på omgivningarna och sprida eldbollar och explosioner runt sig var en ren fröjd, även om EA Mythic lär bli tvungna att spendera extremt mycket tid på att balansera de olika klasserna och ge dem alla en roll att fylla på slagfältet. Just nu så känns vissa av dem, speciellt de som är specialiserade på närstrid, smått onödiga.

Det är flera månader kvar till Warhammer Online: Age of Reckoning släpps, och en hel del arbete återstår. Med en lite mer livfull värld, och en gnutta bättre spelbalans kan detta bli riktigt bra.

Petter Mårtensson

TERMOMETER
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Lite mer finslipning och det här kan bli gigantiskt...



DELADE UPPDRAG Vissa områden innehåller uppdrag som automatiskt delas mellan de spelare som råkar vara i närheten – det kan röra sig om vissa fiender som måste dödas eller delar som måste samlas ihop till en tank som håller på att sprängas i bitar...



BRUTAL TV-SHOW

ENDAST PÅ

Wii

I Mad World finns det inga andra färger än blodrött



MAD WORLD

Plattform Wii Utvecklare PLATINUM GAMES
Utgivare SEGA Speltyp ACTION

Efter Okami och dess märkliga grafikstil var Clover Studios ändå inte nöjda. Vi kan märkligare, resonerade man förmodligen, innan man presenterade Mad World. Ett spel som verkligen gör skäl för sitt namn.

Att man inspirerats en hel del av Frank Millers fantastiska Sin City råder det ingen tvekan om. Hela spelet är svartvitt helt utan några gråskalor. Den enda färgen som finns är rött från alla kaskader av blod som sprutar överallt. Mad World är nämligen knöckfyllt med våld. Huvudpersonen Jack är en av de räste sällar vi sett i ett spel och har ena armen utbytt mot en stadig motorsåg med vilken han kapar alla fiender som kommer i hans väg.

Jack är med i en brutal framtida TV-show där endast den starkaste överlever. Motorsågen styrs med nunchuk-tillbehöret och kan

Motorsågen styrs med nunchuken och kan användas till spektakulära attacker...

användas till spektakulära attacker. Dessutom finns brutala avslutningar modell Mortal Kombat som att slita ut hjärtat på sin motståndare och mosa det framför deras ögon. Mad World är fyllt till bredden av stilistiskt serietidningsvåld som är så överdrivet att det bara är avsett att skrattas åt. Man sparkar in folk i containrar så locket faller över dem och klyver dem vid midjan eller spelar minispel där man med baseballträ bankar motståndare för att få dem att träffa en måltavla.

Mad Worlds tema med blod som sport känns givetvis som skräddarsytt för en hoper serienördar som oss. Vi vet dock av erfarenhet att cool grafisk design ofta går före spelbarhet som i exempelvis Killer 7, men vi håller tummarna för att Mad World ska bli lika bra som det ser ut.

Jonas Mäki

TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Vapen, våld, blod och bisarr humor, frågan är bara om konceptet håller för ett helt spel...



Premiär 2009

SIN CITY-KOPIA? Mad World ser ut som en mangatolkning av Frank Millers Sin City komplett med Hellboy i huvudrollen. På grund av allt övervåld räknar man med att spelet inte ens kommer få släppas i Japan.



FABLERNAS VÄRLD

Rares omaka radarpar från gamla goa Nintendo 64-tiden är tillbaka för nya vrickade plattformseskapader



FAHTA

FORDONSBYGGEN

Fordonsbyggandet i Nuts & Bolts är oerhört avancerat och alla komponenter har sina fördelar och nackdelar som påverkar allt från hur mycket stryk din skapelse tål till hastighet, bensinförbrukning, och vapensensal. Det blir hela tiden avvägningar i verkstaden på ett sätt som känns väldigt balanserat.

BANJO-KAZOOIE: NUTS & BOLTS
 Plattform XBOX 360 Utvecklare RARE
 Utgivare MICROSOFT Speltyp PLATTFORM

Det är snart ett decennium sedan vi sist såg den mumlande björnen Banjo och hans gapige fågelkompanjon Kazooie. Men i år är det äntligen dags för en comeback i Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts, ett spel där verkstadsarbete, plattformar och fantastisk grafik förenas i livjuv harmoni. Gamereactor har varit hos Rare och provspelat.

Det som främst slår en när man tar sina första stappande steg i Banjo-Kazooie: Nuts &

Nutty Acres heter den första världen man besöker. En enorm glaskupa avgränsar den på ett sätt som påminner lite om Springfield i filmen Simpsons: The Movie medan den inuti mest för tankarna till Sonics klassiska Green Hill Zone med palmer, grönska och en hel del märkligheter. Markens olika områden som vägar, gräsmattor och liknande är ihopsydda med enorma stygn vilket får hela världen att se som ett enormt lapptäcke. Ett lapptäcke som gjort för lite plattformande.

Den stora grejen Rare vill visa och själva orsaken till att vi blivit bjudna hit är dock en digital verkstad till vilken man när som helst kan

Man har behållit en lite kantig estetik men samtidigt fyllt spelvärlden med tusentals detaljer

Bolts är det grafiska. För här drömmer Rare till med ett spel som lever upp till deras gamla rykte som kungar av pastellgrafik. Man har behållit den lite kantiga Nintendo 64-estetiken men samtidigt fyllt spelvärlden med tusentals detaljer och skapat en väldigt annorlunda grafisk atmosfär.

ta sig med ett enkelt knapptryck. Vi får se hur man med några enkla handgrepp kan ta vilka delar man vill för att i bästa Lego-anda knäpa ihop en egen bil. Rare sätter heliumbaljonger på den så den får flygegenskaper och vi beger oss iväg på en liten rundtur. Sedan en ballong brustit sjunker dock vår flygande kärra sakta

ned i vattnet. Vi tar oss tillbaka till den digitala verkstaden igen och omvandlar vårt fordon till något bättre anpassat för vattenverksamhet.

Pontoner på sidan av karran och en propeller på fronten samt lite andra detaljer och man har busenkelt förvandlat en flygande heliumbaljongbil till en improviserad båt istället. Hade du hellre velat ha en helikopter? Bygg en. Bilar, samma sak? Snickra ihop ett flygplan eller varför inte en båt? Det finns så många sorters delar att det du knäpar ihop kommer vara unikt för just dig, ett märkligt och udda fordon som bryter mot fysikens alla lagar och perfekt passar in i Banjos och Kazooies värld.

Vikten av att ha ett välbesignat fordon visar sig i ett av spelets första bonusuppgifter där man uppe på toppen av ett berg får veta att man ska samla ihop 15 kokosnötter. Med hjälp

BEKANT SPELKONTROLL Spelkontrollen i Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts känns behagligt välbekant, även om Banjo fått lite nya tricks till sitt förfogande som en ny attack för att bekämpa inkommande fiender med.



Premiär OKTOBER

Läs mer om Banjo på:

www.GAMEREACTOR.SE

Superlækker grafik

Stora öppna världar med färgglad och superdetaljerad grafik och mängder av små detaljer. Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts är en fest för ögat.



SHOWDOWN TOWN Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts tar sin början i Showdown Town. En stad där man gör allting mellan besöken i de sex enorma världar där allt äventyrande tar plats. Man kan köpa saker för insamlade noter, prova på Banjos nya förmågor samt att det säkert finns lite hemligheter att upptäcka här med.

ENDAST TILL
**XBOX
360**



Super Banjo Galaxy?

Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts släpps exklusivt till Xbox 360 i oktober. Kommer det att kunna mäta sig med Super Mario Galaxy?

FÄGELSKRÄLLET Kazooie hänger som vanligt med, men har fortfarande inte lärt sig tala utan har kvar sitt fiktiva språk.

försvaret eller Volvo alltså och jag fick bege mig till ritbordet för lite finjusterande.

I dagens läge kan ett spel inte släppas utan ett habilt multiplayerstöd och Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts är givetvis inget undantag. Det kommer att inkluderas flera sköna spelsätt och även om Rare inte vill avslöja dem alla ännu fick vi testa en riktigt underhållande variant av klassiska "Herre på täppan" där man skulle hålla sig innanför en cirkel som hela tiden flyttade på sig. Vi fick även prova på ett ovanligt stukat race där man skulle åka ikapp samt även en hyfsat underhållande sumovariant.

Efter vårt besök hemma hos Rare är det bara att inse att de tycks hittat tillbaka till deras forna storhet igen. Även om vi inte fick se så mycket av de olika banorna i Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts känns det som att alla möjligheter att meka med sina egna fordon kommer att göra att man får tackla alla utmaningar på helt egna vis där ingen lösning kommer att bli den andra lik. Och i kombination med trivsamt plattformshoppande och underbar grafik ser Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts ut att bli något utöver det vanliga.

Ett på förhand supercharmigt spel som med största sannolikhet kommer att fylla ett stort tomrum i spelutbudet till Xbox 360.

Jonas Mäki

TERMOMETER
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Banjo-Kazooie blandar fordonsmek med klassiskt plattformshoppande. Det här kan bli riktigt bra.

COOL ESTETIK Rent designmässigt Nuts & Bolts ett läckert spel som ser väldigt speciellt ut. Enorm detaljrikedom blandas med det lite kantigt retrodoftande utseendet på björnen Banjo.

av en bil med sugverktyg kan man suga upp alla nötter, bara det att alla inte får plats i den så man får fara och tömma ur kokosnötterna mellan varven i en stor tunna. Med en helikopter med en enorm krok går det sedan att kroka tunnan och flyga upp med dem till toppen av berget. Klart.

När jag själv äntligen får chansen att börja bygga mina egna fordon löper fantasin amok. Här ska göras det ultimata fordonet. En självförstörelsemekanism, en fjäder under bilen så att den kan hoppa (alltid praktiskt), jet-motorer, vingar och icke att förglömma; ett par stadiga missiler. Jag överdriver säkert, och mitt fordon går knappast att styra, varken på land eller i luften och bränslet tar slut nästan direkt. Inget fordon att introducera för varken svenska



FAKTA

NINTENDO 64

Banjo Kazooie skulle ha kommit 1997 till Nintendo 64 och marknadsfördes som det nya Donkey Kong Country. Som så många andra Rare-spel blev det försenat och ersattes av Diddy Kong Racing där Banjo fanns med som gästfigur. Därför såg många på Banjo-Kazooie som en spin-off på Diddy Kong Racing.

BIKINIDÖD

Rysk, halvnaken action-kavalkad med japansk design och utan egna idéer



X-BLADES

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare GAIJIN ENTERTAINMENT Utgivare SOUTH PEAK GAMES Speltyp ACTION

Svinga svärd, sparka bakdel, förvandla fiender till grytbitar, sprid trollformler i grälla färger, besitt spelhistoriens största huvud! Möjligheterna är snudd på oändliga när ryska Gaijin Entertainment vill ge oss sin syn på den klassiska kampen mellan gott och ont. Den anime-inspirerade hjältinnan Ayumi måste svinga sina båda svärd för att förhindra att en mörk gammal gud släpps loss och förvandlar planeten till ett mörkt, fuktigt och otrevligt ställe, även om man faktiskt kan låta ondskan ha sin gång och ödelägga hela rubbet.

Det vankas klassisk tredjepersonsaction (tänk Devil May Cry, eller Ninja Gaiden) där monstemosandet resulterar i erfarenhetspoäng som staplas på hög. Dessa poäng kan användas för att ge Ayumi fler färdigheter och

Vi gillar varken designen, storn eller spelsystemet, såhär långt...

bättre attribut för kommande demonmassakrer.

X-Blades imponerar inte speciellt mycket och visuellt sett känns det tämligen oinspirerat, då hjälper det inte att vi lovas flera olika typer av fräcka grafiska effekter eller 40 olika miljöer att slåss i. Vi gillar varken designen, storn eller spelsystemet, såhär långt, och måste därför fastslå att detta doftar fuktigt hund i dagsläget. Det återstår att se om Gaijin Entertainment kan råda bot på de spelmässiga problemen innan X-Blades har premiär.

Jesper Karlsson

TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Vi ska inte gå händelserna i förväg nu, men X-Blades är en actionsoppa som saknar identitet och själ...



Premiär OKT



PLAGIAT R US! X-Blades känns relativt kompetent rent tekniskt, spelets miljöer känns dock som plankade från samtliga genrekollegor.



Premiär NOV

Folsk sökerhet...
Titta så lugna människorna på den här bilden ser ut. De tror att de är helt säkra och väntar snällt på att nästa del av banan ska laddas in. Det kanske stämmer. Det kanske det inte gör. Inget är säkert i Left 4 Dead, så var alltid beredd på det värsta.

ZOMBIEINVASION

Valve ämnar att skrämma ihjäl dig och dina kompisar i höst när tusentals zombier invaderar din dator...



LEFT 4 DEAD

Plattform PC/XBOX 360 Utvecklare TURTLE ROCK STUDIOS/VALVE Utgivare VALVE Speltyp ACTION/SKRÄCK

Till mitt eget försvar måste det poängteras att zombier och människor ser exakt likadana ut på håll. Alla som har sett Dawn of the Dead, speciellt scenen när de stackars människorna desperat försöker bryta sig in i varuhuset, vet att man inte kan se skillnad på en vandrare död med en förkärlek för mänsklig hjärnsubstans och en fullt frisk tvåbarnsmamma på 20 meters avstånd. Det är åtminstone min ursäkt för att ha råkat dödat två av mina medhjälpare med en fastmonterad minigun. De stod ju bland en hel hög av zombier, hur skulle jag veta att de råkade stå i vägen?

För högar av zombier är något som Left 4 Dead, Valves kommande actionskräckspel,

Ensam klarade jag mig inte länge, utan blev infångad och sliten i stycken av 20 zombier...

har. De kommer kravlande över hustaken, de gömmer sig i mörka garderober, de hoppar fram ur alla tänkbara skrymslen och vrår när du minst anar det. Det finns hundratals av dem, de anfaller i princip aldrig ensamma och

har egentligen bara en sak som driver dem framåt; att äta upp dig och dina tre olyckliga kompisar. Hela spelet är designat kring just fyra spelare, till den grad att datorn själv tar över styrningen av de karaktärer som inte har en riktig människa bakom spakarna. För att kunna kommunicera enklare kommer spelet självklart ha stöd för mikrofoner, men man kan även när som helst dra fram en hel hög av olika alternativ på sin skärm för att varna medspelarna om vad som lurar kring nästa hörn.

Valve har jobbat stenhårt för att spelets artificiella intelligens ska göra allt för att upprätthålla den här illusionen. Spelets berättelse går genom en rad olika kampanjer som är ganska enkla i sin uppbyggnad. Ta dig från punkt A till punkt B och se till att överleva under tiden, och för att man aldrig

ska känna sig trygg så uppför sig zombierna annorlunda varje gång man spelar igenom en given kampanj.

Left 4 Dead är dock inte bara ett storydrivet spel. Här återfinns även ett ambitiöst



SAMARBETE Det gäller att samarbeta i Left 4 Dead, annars kommer det gå åt skogen rätt snabbt. Blir man separerade, vilket är alldeles för enkelt att bli i all panik, blir man snabbt zombiemat.



FAKTA

REGISSERAT

Valve har döpt den artificiella intelligensen i Left 4 Dead till "regissören". Denna regissör styr inte bara hur fienderna ska uppföra sig eller var på banorna de ska dyka upp, utan kan även göra spelet mer eller mindre intensivt beroende på hur det går för spelarna. Ett segment i en kampanj kan alltså ena gången vara helt vansinnigt kaotiskt ena gången, för att nästa gång vara lugnt och stämningfullt.

och mycket underhållande dödsmatchläge, där en sida får styra människorna och den andra får ta hand om zombierna eller de fyra muterade zombietyper som spelet innehåller. Det gäller även här för människorna att ta sig från en viss stadsdel till en annan, medan zombiespelarna gör allt för att stoppa dem. Det gäller dock att använda sig av en viss list, att försöka separera människorna från varandra så de inte kan ge varandra eldunderstöd och göra slut på dem en efter en.

För att återknyta till textens början: Vad hände efter att jag råkat ha ihjäl mina kompisar? Ensam klarade jag mig inte länge, utan blev infångad och sliten i stycken av 20 zombier som snabbt jagade ikapp mig. Hoppas att min hjärna smakade gott.

Petter Mårtensson

TERMOMETER
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Att slakta zombier tillsammans kan bli hur kul som helst... det vi hittills fått testa lovar väldigt gott.

Premiär **NOVEMBER**

ZOMBIE-BISON Nog för att Bison har lurat döden förut, men att få sin själ utplånad borde ha haft ihjäl honom också. Därför spekuleras det i att Bison är en klon som styrs av spelets egentliga skurk. Inte för att det verkar ha gjort honom svagare på något sätt.

BRUKLIGT BOSSDÄNG

Fyra gamla bekanta återvänder till ett spel som ser hetare ut för varje dag som går, Micke berättar mer om Street Fighter IV...



STREET FIGHTER IV

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare CAPCOM
Utgivare CAPCOM Speltyp FIGHTING

Lika lite som man kan lära gamla hundar sitta (och Jonas att bete sig som folk) kan man få Street Fighter-superskurken M. Bison att förbli död. Den gamle Sovjet-inspirerade dräpargeneralen blev ju först (kronologiskt sett) dödad i Alpha-serien, men slug som han är flyttade han sin själ någon annanstans och återvände senare tack vare modern klonings-teknologi. Sedan, i Street Fighter II, blev han dödad rätt ordentligt av Akumas Shungo-kusatsu-teknik. Tror ni det stoppar gubben?

Nix, Bison är tillbaka tillsammans med sina underhuggare Vega och Balrog samt den stenhårde (men frustrerade) Sagat som slåss för att vinna en returmatch mot Ryu. Därmed kan tusentals fans pusta ut och se fram emot långa, hårda strider med sina argisinta favoritbossarfavoriter. Street Fighter IV ser



VEGA! Vega tar det mesta med ro och bryr sig inte alls om andras ideal och motivation. Allt han vill är att få tillfredsställa sin blodtörst, helst genom att döda fula och klumpiga kämpar.

snyggare och bättre ut för varje gång vi får se det och kan mycket väl bli lika bra som alla sina föregångare, inte minst Street Fighter II: Turbo. Det enda vi egentligen önskar oss nu är fler återvändande karaktärer från Street Fighter

Street Fighter IV ser snyggare och bättre ut för varje gång vi får se det...

Alpha 3 och Street Fighter III: Third Strike, och åtminstone ett par till nya ansikten.

När Street Fighter IV ska släppas vet vi inte ännu. Men vi gissar på lagom till julhandeln.

_Mikael Sundberg



Spel, myten, legenden... snart är Capcoms coola kämpar tillbaka, och vi kan inte sluta svettas.



FAKTA

GAMLA HUNDAR

Det är inte bara gamla figurer som dyker upp i Street Fighter IV, även om det kan kännas så ibland. Utöver de tidigare utannonserade Crimson Viper och Abel har vi fått se två andra nykomlingar. El Fuerte är en maskerad lucha libre-smiskare, en korsning mellan Alex och Vega. Rufus å sin sida är en ärketjockis som försöker efterlikna Bruce Lee, och är en ganska uppenbar skämtfigur.



KOMMER TILL
PS3
PLAYSTATION 3

SHADING Cryptic Studios använder sig av en teknik man kallar comic shading i Champions Online som kombinerar cel shading, med såväl detaljerade texturer och bump mapping.



Premiär 2009

SPARKDRÄKT

Efter City of Heroes satsar Cryptic vidare på superhjältar



CHAMPIONS ONLINE

Plattform PC/XBOX 360 Utvecklare CRYPTIC
Utgivare CRYPTIC Speltyp ONLINEROLLSPEL

Det var ett tag sedan vi hörde av Cryptic Studios. Vi gillade deras superhjältespel City of Heroes och expansionen City of Villains. De jobbade sedan på Microsofts Marvel Universe Online men Microsoft och Marvel kom inte överens och utvecklingen blev nedlagd.

Ett slag som hade kunnat förinta många utvecklare, men Cryptic hade precis sålt alla rättigheter till City of Heroes och satt därför på

Cryptic Studios har valt ett mer actionbetonat och konsolanpassat upplägg i Champions Online

en mindre förmögenhet. De kunde välja och vraka i vad de skulle ägna sig åt närmast med sin nästintill färdigutvecklade spelmotor. Högst upp på önskelistan stod Champions; ett klassiskt rollspel (papper och penna) med superhjältar. Cryptic slog till och köpte hela rasket.

Men även om det fortfarande handlar om onlinerollspel och superhjältar är Champions Online ett kraftigt steg bort ifrån vad Cryptic Studios ägnade sig åt med City of Heroes och City of Villains. Det ska kanske snarare beskrivas som en biffigare fullvuxen onlineversion av Marvel Ultimate Alliance - eller som en superhjältevariant av Guild Wars fast med en betydligt större onlinevärld att leka med sina superkrafter

Cryptic Studios har valt ett mer actionbetonat och konsolanpassat upplägg i Champions Online. De fyra knapparna på handkontrollen används för att hoppa och för att använda en vanlig attack (slag, spark, normal distansattack). Du blockerar med den högra avtryckaren, och genom att blocka och lyckas med attacker fyller du upp en mätare som kan användas för en förödande specialattack. Allt sker i realtid och du behöver inte peka, klicka och vänta som i exempelvis World of Warcraft.

_Bengt Lemne



Vi gillar att klä oss i trikåer och Champions Online ser ut att göra livet som superhjärte bättre än någonsin.



BECOME JASON BOURNE AND...



16+
TM
www.pegi.info

 **XBOX 360**



PLAYSTATION 3



"The Bourne Conspiracy" interactive software © 2008 Visceral Games, Inc. "The Bourne Conspiracy" characters, events, story and publishing rights © 1999 Estate of Robert Ludlum. All rights reserved. Developed by High Moon Studios, LLC. High Moon Studios and the High Moon Studios logo are registered trademarks of High Moon Studios, LLC. Sierra and The Sims logo are either registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. TM and the TM logo are trademarks of TM Co., which may be registered in some jurisdictions. All rights reserved. "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS" family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

ROBERT LUDLUM'S

THE **BOURNE**
CONSPIRACY

LADDA NER
DEMOT!

TURN INTO THE PERFECT WEAPON.

I BUTIK 27 JUNI

WWW.BOURNETHEGAME.COM



PAPPERSDJURENS ÅTERKOMST

Microsoft fortsätter satsa på Viva Piñata, och vi drog till England för att ta reda på hur..



VIVA PIÑATA: TROUBLE IN PARADISE

Plattform XBOX 360 Utvecklare RARE
Utgivare MICROSOFT Speltyp SIMULATION

Att Rare är mästare på att skapa charmig spelmagi, därom råder ingen tvekan. Fullträffarna är många, och det är ganska sällan deras spel blir annat än hyllade. Ett av 2006 års mest underskattade spel var dock ett Rare-spel. Det var inte spelpressen som svek Rare för spelet gillades stenhårt av en enhällig kritikerkår. Otippat nog var det konsumenternas stöd som uteblev.

Kvalitéerna hos det supermysiga Viva Piñata var många, men dess lekfulla och familjevänliga framtoning verkade inte hitta hem. Vi på redaktionen tävlade i att få till den bästa trädgårdsplätten, och när vi blev inbjudna av Rare för att kika på uppföljaren hoppade vi på planet till England snabbare än snabbast. Viva Piñata: Trouble in Paradise är precis som sin föregångare ett färgglatt och underskönt spel. Adam Park berättar att de har tagit åt sig kritiken de fick för Viva Piñata. Istället för att ha en instruktionsfylld start har Rare lagt ner tid på att få spelaren att komma igång med allt det roliga inom loppet av några minuter. Att din trädgårdsplätt är smockat med gräs från allra första början är en sådan detalj, för visst tog



VÄDERVARIATION Rare ville inte riktigt svara på våra frågor om Viva Piñata: Trouble in Paradise kommer att erbjuda oss andra väderarter än bara spridda skurar eller strålände sol.

FAKTA

SAMLARHORTEN

Kortläsningsfunktionen som finns i Viva Piñata: Trouble in Paradise är inte ett nytt påhitt. Vi har redan sett en liknande funktion i Playstation 3-spelet Eye of Judgment, som fungerade på samma sätt att streckkoder lästes av och bestar trollades fram i TV-rutan. Eye of Judgment gillade vi inte så mycket, och vi hoppas att Viva Piñata: Trouble in Paradise funkar bättre.

det lång tid att så och rycka ogräs i början av Viva Piñata.

En annan trevlig nyhet är att man numera kan spela tillsammans med en kompis på ett mer aktivt sätt. Rare ville inte bekräfta att det kommer att röra sig om ett co-op-läge över Xbox Live, men de kunde berätta att spelare två inte kommer att ha helt fria händer i din trädgård. Visst kommer den du väljer att påta med att kunna så gräs, platta till jord och så vidare, men de större besluten lämnas åt den som äger trädgården.

Den största nyheten är ett perfekt sätt att

illustrera den där Rare-magin. Under vår visning av Trouble in Paradise, drog spelets producent, Steve Brand, fram ett gäng samlarkort. Han kopplade in Live Vision-kameran, viftade med ett av kortet framför kameran och med ett tjoff stod det en pappersgorilla mitt i hagen, i själva spelet. Steve Brand berättade att det finns en avancerad kodläsningsteknologi bakom denna

Viva Piñata: Trouble in Paradise är både djupare, mer varierat och mer välpolerat...

funktion, och det är inte bestämt hur allt det praktiska kring dessa kort kommer att fungera.

Viva Piñata: Trouble in Paradise påminner om sin föregångare vid första ögonkastet, men är både djupare, mer varierat och välpolerat. Kortläsningsfunktionen känns lite som en djäv satsning som kan toppa lika väl som floppa, men samarbetsläget och de många smarta förändringarna i spelmekaniken lovar gott.

_Sophie Warnie de Humelghem

TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Supersött, supersnyggt och superskoj. Vi på Gamereactor längtar efter mer trädgårdsspyssel.

Premiär SEP

Pestiga problem i paradiset

Den nesiige Professor Pester återkommer i Viva Piñata: Trouble in Paradise för att göra livet svårt för dig och dina godissvullande piñator. Han ska tydligen ha en del nya kort i rockärmen för att se till att du inte lyckas med att få till en prunkande och djurfylld trädgård.



BOT OCH BÄTTRING En nackdel med Viva Piñata var att det ibland kunde vara ruskigt svårt att hitta en viss piñata bland alla vattenhål, träd och djurmuller. Detta har Rare tagit till sig, och har lagt in en funktion i Viva Piñata: Trouble in Paradise som gör att du lättare kan hitta pappergorillan TantPetterxx eller den ettriga gnagaren Mjåkorshh.

VÅLSMORDA!

WWE:s värsta konkurrent TNA tar upp kampen med explosivt arkadspel...



TNA IMPACT

Plattform PS2/PS3/WII/XBOX 360 Utvecklare MIDWAY Utgivare MIDWAY Speltyp FIGHTING



Premiär 26 SEP

TAG TERM! Flera spelsätt kommer att finnas med såsom tag team och hard core där man får använda tillhyggen.

WWE är tveklöst det största namnet inom amerikansk fribrottning och står för spektakulär och påkostad show, inte sällan gästad av stora internationella stjärnor. Men brottningen tycks ibland komma i andra hand, något som avspeglat sig i de senaste Smackdown vs Raw-spelen. TNA är det motsatta. Kaxigare, snabbare, mindre manusbaserat trams och med mer spektakulär brottning utförd av yngre förmågor.

Allt detta är något Midway jobbat hårt på att implementera i spelet. Det ska cirkulera kring brottningen. Alla krusiduller runtomkring har tonats ned. TNA Impact ska man spela, inte titta på och det ska vara mer lättillgängligt, snabbare, mer njutbart och kännas lite som att spela ett arkadspel. Mål jag som wrestlingfantast gillar och något annat än de likstela Smackdown-spelen. Och faktum är att man

Bland dem finns flera gamla WWE-stjärnor som Christian Cage, och Kurt Angle

faktiskt ser ut att lyckas realisera sina planer. TNA Impact rullar på i superstabila 60 bilder per sekund och det går ytterst följsamt att styra omkring sina brottare som dock kunde ha fått vara mer detaljerade.

Även om TNA Impact inte kommer bli lika innehållsrikt som Smackdown-spelen, kommer det att stoppas in hela 25 olika brottare. Bland dem finns flera gamla WWE-stjärnor som Christian Cage, Booker T samt Kurt Angle.

Trots att TNA Impact ännu känns lite opolerat och helt klart skulle må bra av ett grafiskt lyft, känns det som att Midway till skillnad från THQ prioriterat rätt saker i sitt wrestling-spel. Även om TNA Impact knappast blir någon toppbetygsaspirant, lär TNA i spelform smiska sin främste konkurrent; spelet här till höger.

_Jonas Mäki

TERMOMETER
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Även om utförandet ännu inte är perfekt, har Midway prioriterat precis rätt saker...



Premiär OKT



SURKART

Läs mer om detta på:
WWW.GAMEREACTOR.SE

SEGT STEROIDBRÅK

Jajjemensan, det kommer ett WWE Smackdown vs Raw-spel i år med



WWE SMACKDOWN VS RAW 2009

Plattform PS2/PS3/WII/X360 Utvecklare YUKE'S Utgivare THQ Speltyp FIGHTING

Jag är ett stort fan av fribrottning och missar nästan aldrig ett avsnitt av varken Raw eller Smackdown. Något jag dock gärna missar är de senaste årens allt sämre utgåvor av Smackdown vs Raw-serien. Yuke's gör ingen hemlighet av att fansen varit missnöjda med allt från laddningstider till animationer och artificiell intelligens i Smackdown vs Raw 2008 och att man därför satsat hårdare än vanligt på att lyssna till köparnas feedback. Därför menar man att det är mer utveckling än vanligt denna gång, där Yuke's är särskilt stolta över hur mycket mer naturlig brottningen ser ut nu.

Den största nyheten i år är möjligheten att skapa sina egna signaturattacker. Något ingen wrestler kan vara utan, och något som blir intimt förknippat med dem för resten av deras karriär om de verkligen skaffar en bra. Bra



FAHTA

SHOWBROTNING!

Showbrottning med enorma steroidpumpade kämpar som vandaliserar andra brottares bröllop eller rövar bort deras barn, varpå de måste göra upp i ringen, brukar inte ses med bilda ögon av svenska kulturkoftor. I länder som England, Japan, Kanada, Tyskland och naturligtvis USA är wrestling dock betydligt större än exempelvis proffsboxning.

exempel är Rey Mysterios repattack 619 och såklart Hulk Hogans avslutande Leg Drop som gjort honom till USA:s sannolikt mest kände idrottsman.

Även om det finns vissa begränsningar är det inget problem att med det enkla systemet sätta samman flera attacker till en längre och vända och vrida på saker tills man verkligen får till det man vill ha. Givetvis går dessa sedan att använda online. Yuke's har även planer på att

Men visst, Yuke's har fortfarande god tid på sig att rätta till alla irritationsmoment...

bygga ut inlinestödet ordentligt denna gång, inte minst med nedladdningsbart material.

Så långt allt väl, men ärligt talat är Smackdown vs Raw-serien redan löjligt innehållsrik och det är inte det som varit dess största problem utan snarare spelbarheten.

Smackdown vs Raw 2009 baseras nämligen helt och hållet på den kraftigt föråldrade spelmotorn som för fjolårets version inte räckte till mer än betyget fyra. Och av vad vi hittills fått se finns det faktiskt ingenting som talar för att Yuke's fått till det denna gång.

Efter att smygtestat Midways kommande TNA Impact (som känns snyggare, snabbare, smidigare, mer varierat och rakt igenom roligare) är det svårt att hetsa upp sig över Smackdown vs Raw 2009. Men visst, Yuke's har fortfarande god tid på sig att rätta till alla irritationsmoment.

_Jonas Mäki

TERMOMETER
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Större, värre och vråkigare. Trevligt, men den bristfälliga spelbarheten är fortfarande oförbättrad.



STELT Animationerna i Smackdown vs Raw 2009 lämnar en hel del i övrigt att önska och redan stela kämpar som Kane och Batista ser ut som vandrande kylskåp.





GEARS OF WAR 2

Krutröken som det första spelet lämnade efter sig har precis lagt sig, och nu laddar Epics actiontrollkarlar om...

Format **XBOX 360** Utvecklare **EPIC** Utgivare **MICROSOFT** Speltyp **ACTION** Premiär **28 NOVEMBER**

CHAINSÄW-MORDEN

En av nyheterna i Gears of War 2 är att man kan styra motorsågsbajonetten fritt och säga som man vill. Att fixa smörgåsplägg av sprattlande Locust-soldater är alltså inga konstigheter.

UPPGRADERA MERA

Epic har både uppdaterat den gamla utrustningen och lagt till en del nytt. En nyhet är rökgranaterna som numera spyr ur sig giftig rök, vilket gör det lättare än någonsin att röka ut defensiva fejisar i multiplayerläget.

NYA POLARE En av många nya karaktärer i Gears of War 2 är Tai, en gammal bekant till Marcus Fenix och en lika ärrad och formidabel krigare. De båda stred tillsammans under Pendulum-krigen och i Gears of War 2 är det alltså dags för en återförening av de båda.

Att Gears of War skulle bli ursnyggt, det visste vi helt säkert. Det var spelet som dels skulle sälja Epics Unreal Engine 3-grafikteknologi och dels skulle fungera som en vikarie till Master Chiefs äventyr. Epics benhårda puckomacho-värld var en ljuvlig sådan, actionfylld, varierad, intensiv, explosiv och fantastiskt välgjord rent grafiskt.

Gears of War slutade abrupt och att det skulle komma en uppföljare var självklart

Developers Conference steg ultragapige producenten Cliff Bleszinski upp på scenen under Microsofts presskonferens med en motorsågsförsedd automatkarbin och vrålade likt en övertänd rockstjärna. Gears of War 2 var utannonserat. Vi bestämde oss för att hälsa på hemma hos Epic och ta reda på mer om Gears of War 2, mer om vad det ska innehålla och kika på om Epic lyckas överträffa den enastående grafik som fanns i föregångaren. Creative Director Cliff Bleszinski

Gears of War slutade abrupt och att det skulle komma en uppföljare visste vi redan då Marcus kastade sig upp i helikoptern

redan då Marcus kastade sig upp i helikoptern på slutet. Vi visste att detta bara var början. Men Epic var tysta om Gears of War 2 och förnekade helt dess existens medan man fortsatte att jobba med en PC-version av Gears of War och nya expansioner till Xbox 360. Under vårens upplaga av Game

berättar att de hade hoppats att Gears of War skulle slå Halo försäljningsmässigt, att man faktiskt räknat med en dundersuccé. Och faktum är att man mer eller mindre lyckats. Det skiljer bara 1,4 miljoner sålda exemplar mellan de båda spelen och då ska man veta att Gears of War är 18 månader gammalt,

SKYDDA DIG!

Olika typer av sköldar i Gears of War 2...

En av de mer intressanta, spelmässiga nyheterna i Gears of War 2 är möjligheten att använda olika typer av portabelt skydd, snarare än att bara kunna gömma sig bakom väggar och dylikt som i det första spelet. Det går nu alldeles utmärkt att exempelvis använda en skadeskjuten Locust-soldat som "mänsklig" sköld. Gears of War 2 kommer också att innehålla riktiga sköldar, av olika slag, som Marcus kan plocka upp och nyttja under spelets gång. Detta kommer säkert att förändra multiplayerläget en hel del då man denna gång helt enkelt kommer att måsta slåss i grupp.



COOLETRAIN! Enligt Epic var Coetrain den mest omtyckta sidfiguren i Gears of War och trycket på hans återkomst har varit stort. Så självklart är den väldige football-spelaren med även i Gears of War 2 där han till och med får en lite större roll än sist. Coetrains röst görs återigen av Mighty Rasta.



VARIATION

Efter hösten kommer vintern



Gears of War 2 börjar på hösten och snart kommer även vintern och Seras sönderbombade landskap kommer att fyllas med snö. Dessutom kommer man få besöka både Seras djupaste hålör med flytande lava, och precis som i det första spelet bekämpa Locust-hotet på deras hemmaplan (de kommer ju från underjorden) och absolut högsta toppar bland små bergsbyar. Allt detta ger en betydligt större miljövariation än i det första spelet och Epic säger att de även har flera andra överraskningar på lut.

medan det första Halo-spelet snart fyller sju.

Med denna succé i bakhuvudet har man vågat satsa fullt ut på Gears of War 2 som har en oerhört mycket större budget än sin föregångare. Det ursprungliga spelet gjordes exempelvis av 60 personer medan man nu har nyanställt och omprioriterat och nu har 100 man som jobbar på tvåan. Faktum är att utvecklingen av Gears of War 2 påbörjades redan innan det första spelet ens var färdigt.

Det har lett till att redan när Gamereactor nu hälsar på Epic dryga halvåret innan spelet ska släppas så är man till stora delar redan klara. Cliffy jämför: "I april 2006 började vi med multiplayer-delen i det första spelet, bara ett halvår innan det skulle vara ute och vi hade då varken banor, spelsätt eller goda idéer för hur det

Gears of War slutade precis när höstlöven började falla på planeten Sera. När Gears of War 2 börjar står vintern för dörren...

skulle fungera. Det är maj nu. 2008. Om fem månader ska Gears of War 2 släppas och vi har finputsat i flera månader redan vilket kommer göra Gears of War 2 till en mer polerad och genomtänkt spelupplevelse".

Cliffy fortsätter:

"Överhuvudtaget har det varit mycket roligare att jobba med Gears of War 2. Inför det första spelet var vi tvungna att ta fram allt. Nu har vi våra fiender, vi har temat, den övergripande designen, världen, vi har storyn och vi har våra huvudpersoner. Istället har vi kunnat lägga ned tiden på att skapa större och mer interaktiva banor och verkligen ägna de små detaljerna mycket mer omtanke."

Det har länge talats om att Gears of War skulle bli en trilogi. Men på frågan om Cliffy tänkt sig detta svarar han:

"Jag skulle varit rik om jag fått pengar för varje gång jag fått den frågan. Nästan varje utvecklare man läser intervjuer med säger redan innan det första spelet släppts att de tänkt sig att det ska bli en trilogi. Men herrejösses, de vet ju inte om deras spel kommer sälja fem exemplar eller fem miljoner. Vad jag har sagt är att jag har många idéer för hur man kan utveckla Gears of War-konceptet som räcker till fler spel, men jag



BOSSFIGHTER DELUXE! Epic berättar om flera nya episka strider där man bland annat kommer att få stå öga mot öga mot en enorm illaluktande och grymtande Brumac i en brutalt hård eldstrid. Dessutom kommer flera nya typer av Locust-soldater att dyka upp, inte minst i bossfighterna som Cliffy menar kommer överträffa dem från originalet... med råge.



PUFFRORNA

Sprid död på flera sätt i Gears of War 2

I Gears of War 2 kommer inte alla starta med samma förutsättningar. Inför varje multiplayer-omgång får du nämligen välja vilken puffra du vill börja med, din gamla pålitliga Lancer med motorsågen eller denna nya. Den stora skillnaden är just motorsågen som ger Lancern ett väldigt övertag i närstrider, medan denna nya kanon istället är betydligt starkare men dock saknar närstridsfunktionalitet. Därmed kan man se till att bygga sitt lag inför alla matcher så man har en bra blandning av skarprättare och sådana som ger eldunderstöd.



MASSOR AV FIENDER

En av nyheterna i Gears of War 2 är att man kommer möta betydligt fler fiender åt gången. Epic har fått till att man kan ha fem gånger så mycket fiender samtidigt, trots att de alla är både mer detaljerade och smartare än i Gears of War.

har aldrig ens snackat om en uppföljare, ännu mindre en trilogi.”

Det förra Gears of War slutade precis när höstlöven började falla på planeten Sera. När Gears of War 2 börjar är hösten i sitt slutskede och vintern står för dörren. Strid i bebyggelse, täckt av snö och en hel del underjordiska strider långt under marken är några av de scenarion vi kommer att få ta del av i Gears of War 2. Långt under jorden, högt över havet. Miljövariationen ser nästan pervers ut och Cliffy lovar att ingen del av Gears of War 2 ska vara den andra lik. Seras bergsmassiv där man får pulverisera fiender i en pittoresk bergsby är bara en av alla de nya platserna som vi fick kika på under vårt besök hos Epic. Cliffy själv gör liknelsen med årstiderna jämförd med hur det går för människorna på Sera, hur det blir höst och vinter och slutet på allting nalkas.

Något som i klartext betyder att det blir ett om möjligt ännu ondare och hårdare spel vi ser denna gång. Det är ondskefullt, det är

och även varför. På det sättet hoppas Epic att Gears of War 2, förutom att vara ett både urhäftigt och toksnyggt äventyr, också ska ha en handling som engagerar.

Denna gång kommer vi få veta betydligt mycket mer om Dominic Santiago. Han blev av med båda sina barn under ett Locust-angrepp, något hans fru Marion inte klarade och försvann. Efter att hela familjen därmed försvunnit på grund av Locust drivs Dominic nu av ett enormt hat, vilket det kommer berättas mer om. Faktum är att Dominic spelar en minst lika central roll som Marcus Fenix i Gears of War 2 och bland det första som händer är att han får ett besked som antyder att hans fru kan finnas vid liv bland några strandade människor som inte kunnat ta sig till mänsklighetens sista riktiga utpost på Sera, Jacinto.

Ett annat stort hot i Gears of War 2 är att de så kallade "emergence holes", hålen som Locust-soldaterna kryper upp genom, blivit enormt mycket större. Det som kunde svälja

Det är ondskefullt, det är skitigt och det är knökat med minnesvärda dueller där Marcus Fenix och hans tappra mannar sätts på hårda prov...

skitigt och det är knökat med minnesvärda dueller där Marcus Fenix och hans tappra mannar sätts på hårda prov. En sak Cliffy var missnöjd med i föregångaren var viktiga dialogdelar i själva handlingen. Cliffy ville ursprungligen inte ha filmsekvenser som berättade storyn och försökte efter att ha tvingats kompromissa hålla det till ett absolut minimum, hellre fick Marcus, Dominic och de andra gapa till varandra och kommunicera under brinnande strid.

En bra idé på pappret som dock resulterade att det i pressade situationer blev svårt att ta till sig all information om Alpha-squad, resonatorn och liknande detaljer. Därför har man tänkt om lite beträffande hur storyn ska berättas i Gears of War 2, det måste helt enkelt bli tydligare. Spel är heller inte film och tar ofta dagar eller veckor att spela igenom och det är därför viktigt att påminna spelaren om vad man håller på med

en bil när de uppstod i föregångaren kan nu resultera i att hela byar eller till och med städer försvinner. Risken är alltså att Jacinto bara sväljs av marken och människornas öde skulle definitivt för alltid vara beseglat på Sera. Lyckligtvis tycks det finnas något slags mönster i detta otäcka beteende och innan Jacinto sväljs av marken gäller det såklart att för Marcus Fenix att med hjälp av kraftfullt





ÅRGA SUPERHÄRLAR

Även om tribal-tatueringar inte är direkt råhett, är det samma typ av ovärdade enorma bjässar till multrande karllakarlar med ovärdat skägg och striptigt hår vi möter i Gears of War 2. Något vi gillar. Benhårt.

ELDHÄSTAREN ANFÄLLER

Ett av de nya vapnen i Gears of War 2 är en väl tilltagen eldkastare som lysor upp omgivningarna på ett oerhört läckert sätt och även lämnar brinnande spår efter sig på både banor och förkolnade Locust-krigare.



SPRUTANER I BLOTTEN

Sprutande likdelar är inga konstigheter i Gears of War 2 där man kan skjuta fienden till fullständig konfetti. Något som för övrigt inte bara gäller fiender utan även spelets omgivning som nu är förstörbara.

PEPPRA FIENDER

Funktionen för att ta skydd är smartare i Gears of War 2 än i det första spelet och din figur kommer automatiskt att ställa sig så att han inte blir skjuten. Det finns även bättre möjligheter att sikta runt hörn eller att bara peppra i blindo.



LOCUST Den enorma underjordiska laddning man sprängde i Gears of War visade sig inte alls utplåna locust. Tvärtom är de tillbaka, kraftfullare än någonsin eftersom de tvingats inse att människorna inte är en fiende man kan slå ut med halvhjärtade insatser. Räkna med hårdhandskarna alltså.

överväld förhindra att det någonsin händer.

Till skillnad från andra våldsamma spel är Gears of War inte designat för att vara realistiskt utan bara köttigt, bredbent, hårt, blodigt och grabbigt. Till Gears of War 2 har man vridit upp det hela flera snäpp och ska du stampa sönder en Locust-skalle mot trottoaren kan du numera vända på honom först, säga några väl valda ord och sparka honom innan du stamper till. På samma sätt kan motorsågen nu användas till att verkligen säga sina motståndare i stycken och det kan till och med uppstå motorsågsdueller.

Cliffy säger att mycket av inspirationen kommer från filmer som Evil Dead 2 och Army of Darkness snarare än sadistiska rullar som Saw eller Hostel. Det är meningen att man ska kunna skratta åt det serietidningsliknande, närmast abstrakta överväldet när en jättelik karlkarl med rykande sotig motorsåg slaktar ödleliknande

fiender så att blodet stänker precis överallt.

Den stora snackisen inför Gears of War var tveklöst det grafiska. Gears of War satte standarden för den nya generationens konsoler och sedan dess är det få spel till som nått

Gears of War är inte designat för att vara realistiskt utan bara köttigt, bredbent, hårt, blodigt och grabbigt

samma nivå. Något Cliffy B är mäktigt stolt över och han jämför med Playstation 2 hur de första spelen inte alls såg bra ut medan de efter några år blev ofantligt mycket snyggare. Samma sak gäller Gears of War och Xbox 360, säger han, och menar att Gears of War 2 återigen är en helt ny era i grafik baserad på den allra senaste versionen av Epics grafikteknologi.



GEARS OF WAR

GEARS OF WAR 2

GEARS OF WAR VS GEARS OF WAR 2 Den nya Unreal 3-grafikmotorn tillåter rejäla förbättringar från Gears of War. Omgivningarna är både större och går att interagera med på ett bättre sätt. De är även betydligt större och förstörbara samt att belysningen förbättrats rejält. Trots allt detta kan man även ha snyggare vatteneffekter, smartare artificiell intelligens och dessutom fler fiender samtidigt.



GEARS OF WAR

GRIDLOCH VS GRIDLOCH Den populäraste m... 2.0 i Gears of War 2 och har stått helt tom se... och att det som tidigare var skydd nu är bort...



FLANHERA EN LOCUST

Att överlista Locust-soldater är nu svårare än någonsin. De tittar vaksamt omkring sig, kollar vad deras allierade gör och försöker flankera dig och omringa din trupp. Att bara rusa rakt fram och skjuta är därför livsfarligt.



NVA POLARE Precis som i Halo 3 kommer man i Gears of War 2 att kunna spara matcher och ta bilder från efter varje avslutad runda. Det går även att ladda upp bilderna till Internet, skicka dem till polare på Messenger eller dela med sig av dem via Xbox Live.



LOCUST-PRICKSHVITT

Epic utlovar minst dubbelt så många olika Locust-soldatsvarianter i Gears of War 2 jämfört med det första spelet. Detta är en "Locust Sniper".



MEATFLAGG

Jaga en av de strandade...

Ett av de märkligare nya spelsätten i multiplayer är köttflaggan (jo, det heter så). En strandad människa irrar omkring, varpå det gäller att fånga honom och föra honom i säkerhet hos sitt lag eller ta honom fången om man är locust. Det andra laget kan dock spränga honom till småflisor med en välriktad granat så man chockat står med bara en arm och ett huvud kvar i händerna där det nyss var en människa.



Bland de många skillnaderna nämner Cliffy framför allt ljussättningen där Epic spenderat massor av tid med att ta hjälp av Hollywood-folk för att verkligen få till belysningen i spelet på samma sätt som det fungerar i filmer.

bakom hinder för att pulverisera fienden. Flera av de mindre förändringar Cliffy nämnt under vårt besök hos Epic märks omgående som hur man tar skydd smartare denna gång tack vare att Marcus automatiskt ställer sig i en

Gears of War 2 är redan nu så osannolikt läckert att många andra spelmakare kommer att få magknip när det väl släpps

Omgivningarna är dessutom mindre statiska och går att spränga till småsmulor, till och med till synes solida objekt som betong går att skjuta så hårt att bara armeringsjärnen till slut tittar fram. En extra cool effekt är att de taggiga granaterna nu går att kasta fast eller hugga in i väggar. När de sedan exploderar flyger grus och betongkakor över hela slagfälten. Dessutom är vissa av banorna betydligt större än förr för att verkligen kunna ge känslan av att det pågår ett stenhårt fullskaligt krig.

Trots att det finns så mycket att göra i Gears of War 2 är spelkontrollen lika enkel och intuitiv som sin föregångare. Det är inga som helst konstigheter att omedelbart ta upp och spela, dyka undan kulsvärmar och huka sig

sådan vinkel att han inte blir skjuten av fienden, exempelvis genom att hålla sig borta från kanter.

När helvetet väl brakar lös är det bara så man gapar över hur det ser ut. Cliffy överdriver verkligen inte när han snackar om det grafiska och Gears of War 2 är redan nu, sex månader innan premiären, så osannolikt läckert att andra spelmakare kommer att få magknip när det väl släpps. Precis som en gång var fallet med Gears of War. Vi tackar Epic för besöket och återvänder hemåt igen, fyllda med längtan inför Gears of War 2 som verkligen tycks kunna leva upp till Cliffys egna ord: "Bigger, better and more badass..."

_Jonas Mäki



Multiplayer-banan i Gears of War var Gridlock. Därför gör den en efterlängtd återkomst som Gridlock i det första spelet. Det betyder att naturen börjat äta av väggar och omgivningar, att en del rasat eller bräckligare än sist vi såg det.



A LEGENDARY SOLDIER. A FINAL MISSION.
THE ULTIMATE SACRIFICE.

METAL GEAR SOLID 4

GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION



PLAYSTATION 3

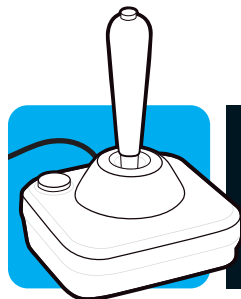
WWW.KONAMISTYLE-EUROPE.COM
WWW.METALGEARSOLID.COM



A KONAMI GAME
[Signature]

THE END OF SNAKE WILL BATTER YOU LIKE NOTHING ELSE! WITH METAL GEAR SOLID 4 YOU WATCH THE WORLD AT THE EDGE OF AN ABYSS THROUGH THE EYES OF THE SEASONED WAR HERO SNAKE. METAL GEAR SOLID 4 IS THE MOST EXTENSIVE PART OF THE WHOLE METAL GEAR SAGA - ENTHUSIASM WITH EVEN TWO GAMES ON ONE Blu-RAY DISC! METAL GEAR SOLID 4 RELOCATES YOU TO THE WORLD'S THEATERS OF WAR USING A TWISTFUL PLOT, AND METAL GEAR ONLINE LEADS YOU TOWARDS COMBATANTS FROM ALL OVER THE WORLD. IT IS THE NEXT-GEN TITLE FOR THE NEXT-GEN CONSOLE - AND ALREADY A LEGEND BY NOW.

GAMEREACTOR



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



- TOP SPIN 3
- METAL GEAR SOLID 4
- NINJA GAIDEN 2
- RACE DRIVER: DIRT
- NINJA GAIDEN II
- THE BOURNE CONSPIRACY
- LEGO INDIANA JONES

MÅNADENS SNABBASTE

RACE DRIVER: GRID

Teamet bakom Colin McRae: Dirt är tillbaka med en skopa duktigt supergrym streetracing...



GAMEREACTOR #57

Är du lika gammal och glömsk som Gamereactors chefredaktör? Då har du säkert glömt förra månadens betyg:



- Grand Theft Auto IV 10/10
- PS3/Xbox 360
- Age of Conan 9/10
- PC
- Assassin's Creed: Director's Cut Edition 8/10
- PC
- Wii Fit 8/10
- Wii



- Command & Conquer 3: Kane's Wrath 7/10
- PC
- Europa Universalis: Rome 7/10
- PC
- Football Manager 2008 7/10
- Xbox 360
- Time Crisis 4 6/10
- Playstation 3



- Bomberman Land Touch! 4/10
- DS
- Iron Man 4/10
- PS3/Xbox 360
- Iron Man 2/10
- Wii
- Cruis'n 1/10
- 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 Vill du gräva ned dig i Sveriges djupaste och bästa recensionsarkiv med över 1400 recensioner? www.gamereactor.se



RACE DRIVER: GRID

Codemasters bjuder på världens snyggaste racing i det välfyllda och supersnabba Grid

Plattform [PC/PLAYSTATION 3/XBOX 360](#) Utvecklare [CODEMASTERS](#) Utgivare [CODEMASTERS](#) Premiär [UTE NU](#) Antal spelare [1-12](#) Testad Version [PC \(GULD\) / XBOX 360 \(PAL\)](#) Rek. Ålder [12](#)

Genre [RACING](#) Läs mer på www.Gamereactor.se



SKÖNT RACING-KOMA
Närvarokänslan i Grid är enorm. Förmodligen den bästa vi upplevt i ett racingspel. Det går liksom inte att titta bort från skärmen då man spelar Grid, man liksom sugns in i spelet och hamnar i något slags otäckt race-koma.



FAKTA
VM I VARIATION
Race Driver: Grid innehåller en snudd på sinnessjuk variation. Dels har vi alla de olika racingklasserna, men sen även mängder av olika typer av banor inom varje disciplin. Att på förmiddagen tävla i ett japanskt hamnområde för att på eftermiddagen köra ikapp längs de klassiska raksträckorna på Donington GP är inget ovanligt som förare i Codemasters senaste.

TIPS
SPELA ÄVEN
Need for Speed: Pro Street [B/10](#)
[PC/PS3/XBOX 360](#)
Helhjärlig streetracing med tonvis av grym styling...

Colin McRae: Dirt var en nystart för Codemasters. Djärvare, snabbare, smutsigare och mer kaotiskt än något av studions tidigare alster. Efter Dirt kommer Grid, en asfalterad och mer välvaxad version av Dirt, med samma furiösa tempo, samma fantastiska närvarokänsla och samma underbart arkaddoftande spelbarhet. Race Driver: Grid är varierad vansinnesracing när den är som allra, allra bäst. Och jag har spenderat en hel månad i den skräddarsydda racingoverall som Codemasters här erbjuder.

Det går snabbt, det är våldsamt, bökigt, trångt och överallt på banan ligger det bitar av den svindrya glasfiber-styling som jag tappade på det föregående varvet. Detta är racing på steroider, racing med flygbränsle, lustgas och vilda dubbelurbos. Detta är underbart.

Race Driver: Grid är ett hopkok av mängder av väl implementerade idéer, från en rad olika omedelbara racingklassiker. Codemasters har blandat Toca: Race Driver med Need for Speed: Pro Street med Project Gotham Racing 3 och kryddat med en nypa Juiced. Resultatet är ett spel som exempelvis EA skulle mördra för, ett spel som erbjuder så mycket racing för pengarna att man till en början nästan storknar. Codemasters har med racingserier som Colin



SNABBA BILAR Det finns ett trettiotal bilar med i Race Driver: Grid, däribland Nissan 350 Z, Toyota Supra, Nissan Skyline och Dodge Challenger. 30 bilar är förhållandevis lite i jämförelse med exempelvis Forza 2, men det räcker. Gott och väl.

McRae Rally och Toca: Touring Car alltid stått för kvalitet, men trots detta har de i och med Race Driver: Grid överträffat sig själva.

När spelet börjar är du en körglad amatör, envis, ambitiös och tävlings sugen. En sensuell kvinnoröst visar dig ditt improviserade garage och förklarar att du kommer att spendera mycket av din tid där. I garaget finns alla olika tävlingar uppraddade som grafiska smörgåsbord. Precis som i Colin McRae: Dirt måste du

klara ett antal lopp i karriärlägets första avsnitt för att kunna avancera upp på stegen och komma åt de riktigt svåra lopp. Medan du tävlar och vinner erhåller du respektpoäng vilket gör det möjligt att knipa fler sponsoravtal. Du tjänar också pengar (såklart) vilket gör att du kan köpa nya bilar, för att få tillgång till fler tävlingsmoment i fler racingdiscipliner. För Race Driver: Grid innehåller mängder av olika typer av racetävlingar. Här finns Touring Car-

UNDERBAR GRAFIK Race Driver: Grid är snyggt, sinnessjukt snyggt. Det är det snyggaste racingspelet på marknaden just nu och kommer så att vara en bra tid framöver. Milano-banan är spelets grafiska höjdpunkt och så proppfylld av underbara detaljer att man nästan svimmar.



RESPECT! Efter varje vinst erhåller man respektpoäng, ett system som Codemasters stulit från det superba Juiced. Codemasters har flera gånger sagt att de älskade Juiced.

tävlingar, formula-race, regelrätt street racing, driftracing, freestyle drift, Le Mans 24 och canyon racing. Variationen är enorm, och till skillnad från Toca: Race Driver 2 är samtliga av spelets bilklasser väl representerade och mycket lyckade.

Det är hiskeligt skoj att hoppa mellan sanslöst vridstarka muskelbilar som Dodge nya Challenger till idiotsnabba supersportbilar som Koenigsegg, och byta flådiga driftuppvisningar mot behårda kappkörningar längs slingriga bergsvägar.

Bilfysiken doftar gott av arkadglädje, och precis som Colin McRae: Dirt måste man vänja sig vid den extremt responsiva direktstyrningen som de flesta av spelets bilar är utrustade med. Friktionsfysiken är hutlöst överdriven liksom fartkänslan och i en vild mix med aggressiv artificiell intelligens, supersnygg presentation



FAKTA

GRAFIKTEKNOLOGI Grafikteknologin som Grid är byggt kring heter "Ego-engine" och har utvecklats av Codemasters själva. Ego är en ny version av Neon-teknologin som användes i Colin McRae: Dirt och stöder nu förstörbara miljöer och en mer avancerad formula för realtidssjussättning.

INGEN TUNING Det enda som egentligen saknas i Grid, och anledningen till varför det inte belönas med vårt högsta betyg, är tuning- och styling-möjligheter.

och många trånga stadsbanor (fulla av liv och rörelse) är detta en mycket häftig racing-upplevelse. För trots att Race Driver: Grid är ett renodlat arkadspel har Codemasters byggt fysiken på verkliga grunder, och sedan pumpat alla parametrar med överdrifter, extrema bilar och ren och skär spelglädje.

Sen har vi det grafiska, där Grid briljerar på en helt egen nivå. Jag trodde ärligt talat inte att det skulle släppas något racingspel i år som kunde utmana det ursnygga Gran Turismo 5: Prologue om titeln "världens snyggaste bilspel", men jag hade fel. Race Driver: Grid är snyggare än Sonys semidemo, och därmed även snyggare än allt annat i racinggenren just nu, oavsett plattform. Bilmodellerna är underbart detaljerade, banorna helt sjukt iögonfallande (och detaljerade) och ljussättningen saknar helt motstycke.

I slutändan är Race Driver: Grid ett briljant spel som tillgodoser samtliga av mina racing-behov. Om du bara ska köpa ett racingspel i sommar; köp för guds skull detta.

Petter Hegevall

BETYG 9/10

Grafik 10/10 Ljud 9/10 Spelbarhet 9/10 Hållbarhet 9/10
BRILJANT RACING

+ Supersnyggt, utmanande, sinnessjukt varierat, grymt snabbt
- Styling- och trimmöjligheter saknas...

RACINGBRILJANS

En bensindoftande Petter berättar



UNDERBARA SKADOR

Skadmodellen i Grid är bland det bästa vi någonsin sett i ett racingspel. Plåten bucklas på ett realistiskt sätt, plast knäckas, spricker och flyger av och lacken repas om man gnuggar sig mot staket eller motståndarbilar.



SPONSORAVTAL

För varje lopp man vinner, varje mästerskap, erbjuds man nya sponsoravtal med en mängd verkliga företag (som Valvoline, Dunlop, Top Secret, med flera). I garaget efter avslutad tävling kan man efter eget huvud sedan placera ut dekaler med dessa sponserors logotyp för att i nästa race hämta hem fina prispengar från varje sponsor.



RESPECT MY BRATTHA!

Precis som i Juiced (9/10) erhåller man respektpoäng om man vinner tävlingar i Grid. Respektpoäng gör att motståndarna antingen uppför sig mer aggressivt mot dig på banan, eller lämnar dig ifred. Respektpoängen gör även att du får fler sponsorer, och att du kan knyta till dig extra förare som du kan anställa och skicka ut på egna tävlingar.



DIN UTRUSTNING

Cockpit-vyn i Grid är inte fullt lika hysteriskt cool som den är i Gran Turismo 5: Prologue, men fortfarande riktigt, riktigt grym. Varje cockpit i varje bilmodell har modellerats med stor precision, och att köra sår ger en enorm inlevelse.



ARKADFYSIK MED VERKLIG GRUND

Till en början attackerade Petter kurvorna med allt han hade, försökte åka så brett som han bara kunde med hjälp av handbromsen och slaktade sig fram bland motståndarbilarna. Det visade sig snabbt vara ett misstag då vår käre chefredaktör pensionerades från mängden av race, tappade sponsorer och blev av med rätt mycket pengar. Det gäller istället att memorera banorna, åka snävt och smart utan att tumma på farten.



METAL GEAR SOLID 4

Love har färgat mustaschen grå och satt på sig kamouflagedräkten. Snake är äntligen tillbaka!

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



FRIKTIONSFRITT

Spelupplevelsen i Metal Gear Solid 4 är förvånansvärt lyxig och fri från frustration. Smygmoment, blodiga krigsfält, strider mot bossar och åktureer på fordon, det går hela tiden undan och allting fungerar supersmidigt.

Genre **ACTION** Läs mer på www.Gamereactor.se/

Det finns så mycket förväntningar på det fjärde Metal Gear Solid att det nästan känns nervöst att spela och recensera det. Som om det är min recension som infriar eller raserar alla förväntningar. Efter det här inhoppet som recensent av storspel får jag nog gå tillbaka till att recensera de vanliga fluffiga färggranna Nintendo DS-spelen jag är van vid. Nattsömnen blir bättre då.

Trots brist på fluffighet är Metal Gear Solid en fantastisk spelserie. Det finns så många saker som får spelen att stå ut, saker som skapar dess identitet. En del av dem älskar jag. Andra irriterar mig. Vad jag tycker skiter som vanligt Kojima fullständigt i. Han har gjort ett nytt spel utifrån sin egen ambition och vision. Det får jag ännu en gång finna mig i.

Utrustad med en imponerande kamouflagedräkt och den vanliga ciggen i en rynkig mungipa ger sig gammelormen ut på nya äventyr. Det ska jagas ondska, denna gång i form av psykfallet Liquid. Det till synes enkla upplägget för berättelsen är naturligtvis uppbackat av ett virrvarr av referenser till tidigare spel. Dessutom utvecklas den snåriga storyn tills den i vanlig ordning blir fullständigt omöjlig för mig att till fullo förstå. Men om spelares engagemang för storyn varierar så kan vi i alla fall enas i hyllningen av spelets

TIPS

SPELA ÄVEN

Splinter Cell: Double Agent **8/18 PS3**
Agera nysnaggad dubbel-agent i Ubisofts absolut bästa spionhistoria...



FAKTA

MUSTASCHERNA!

Egentligen handlar Guns of the Patriots om en kamp mellan två mustascher. Snake och Liquids ansiktsbehåring går båda åt det grå hållet. Men där slutar likheterna. Snakes är enkel, ovårdad och lite spretig. Den är trygg i sig själv och försöker inte stå ut. Ser lite ut som om den platsade på en pensionsrad polisman. Liquids däremot är självmödet, aggressiv och stylad. Lite åt cowboyhållet.



BOSSARNA Striderna mot spelets bossar är som vanligt otroligt väljorda och medryckande. Motståndarna presenteras på ett effektivt sätt och kräver en perfekt blandning av strategi och skicklighet för att låta sig bemästras.

mer interaktiva bitar. När jag har en handkontroll i näven imponerar Guns of the Patriots på alla plan.

Spelupplevelsen i Guns of the Patriots innefattar pass där jag ligger och trycker i ruinerna av en byggnad någonstans i Mellan-östern. Tålmodigt avvaktande medan två militärgrupper skjuter varandra i bitar. Väntades på en chans att fly över till andra sidan gatan till nästa skyddade plats. För att upptäckas av en våldsamt köttrobot som genast börjar jaga mig. Ett flyktförsök upp på ett hustak för att undkomma och att känna paniken som sköljer över mig när jag märker att robotjäveln också kan

klättra. Men Guns of the Patriots har också mer nedtonade scenarion. Som när jag ljudlöst följer efter en man i rock. För att försöka lista ut vart han är på väg i den folktomma och sparsamt belasta östeuropeiska staden. Den tålmodsfrestande övningen i att undvika de patrullerande vakterna utan att för ett ögonblick släppa mitt byte ur sikte.

Variationen i uppdragen och de omväxlande miljöerna imponerar mer än i något tidigare Metal Gear-spel. Jag springer genom en marknad fylld med människor och varor. Men jag ser inte detaljerna i omgivningarna, jag hinner inte närmare betrakta kommersen och ta



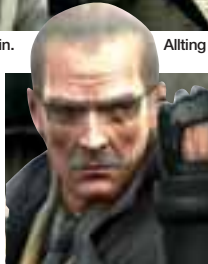
MR. SUPERININJA!
Vem är det som gått från hatad supermes till superhård överninja? Känner vi inte igen de blonda lockarna bakom den där högteknologiska krigsmaskinsdräkten? Jodå, Raiden is back!

DESIGN Designen i Guns of the Patriots är snyggare än någonsin.

Allting är överdesignat och smaklöst på ett fantastiskt sätt.

in stämningen. Marknaden blir aldrig mer än en plattform för en vansinnesjakt. Innan ögonen registrerat mer än det nödvändiga har jag och Snake avancerat vidare, mot nya mål.

De enda andningspauserna jag får är under de alltför långa mellansekvenserna som i vanlig ordning frestar mitt tålmod. Annars kastas jag mellan uppgifter med imponerande bredd och variation. En galet vacker actionfylld runda på motorcykel, strider mot några av spelvärldens mest väldesignade bossar, allt omgivet av knasigt mycket uringningar, ninjor och robotar. Privata militärförband som rekryterar soldater genom påkostade reklamkampanjer och ett löfte om ojämförbar spänning. En hel generation soldater som ser kriget som en idrott. Kojima tar upp ett dystopiskt framtidsscenario grundat i en aktuell fråga. Men lika skickligt



FAKTA
METAL GEAR
Det första Metal Gear kom ut för tjugo år sedan och bjöd på ett fräscht spelkoncept. Epitetet Solid kom till tio år senare när det första Metal Gear Solid släpptes till Playstation. Det var då smygmomenten med Solid Snake kom på var mans läppar. Sedan dess har han bara fortsatt brijera.

som han bygger upp en stämning, lika snabbt raserar han den med en närbild på en kvinnlig rumpa, eller med lite gammal hederlig bajshumor.

Din retro-körtel kommer att kittlas tills den exploderar av vällust. Scener från tidigare spel kommer att komma tillbaka till dig och du kommer att minnas. Historielösa spelare kommer att få en bra men aningen ytligare spelupplevelse. Tillbakablickar och återanvändning av gamla karaktärer som vägrar att dö knyter ihop Metal Gear Solid-säcken på ett stiftullt och tillfredställande sätt.

Det är ovanligt att ett spel lyckas med att både kännas fräscht och gammalt, på samma gång. Att till så hög grad ha utvecklats utan att ha släppa taget om sina älskade rötter. Ett elegant avslut på en lång saga.

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots är en så tillfredställande avslutning att en uppföljare skulle kännas överflödig och urvatnad. Nu måste Hideo Kojima ta all talang han uppenbarligen besitter och bjuda en suktande spelvärd på något helt nytt.

_Love Bolin

BEVGE 9/10

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

ETT FANTASTISKT AVSLUT

- Fantastisk action, cool design, snygga miljöer, grym story
- På tok för långa mellansekvenser



VALFRITT Om du gillar att leka superspionen som ligger och trycker i buskarna tills rätt läge uppenbar sig så får du som vanligt en fantastisk spelupplevelse. Även en rastlös actionfantast får också en riktigt bra spelupplevelse.

CIVILIZATION REVOLUTION

Går strategispel spela med handkontroll? Jajjebox!

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare FIRAXIS Utgivare TAKE 2 Premiär UTE NU Antal spelare 1-4 Testad Version XBOX 360 (PAL) Rek. Ålder 12

Genre STRATEGI



TYDLIGT Istället för små plottriga ikoner används stora tydliga figurer som på ett bra sätt.

Det mest klassiska strategispel av dem alla har förvandlats till ett renodlat konsolspel och tvingar folk som hävdar att genren inte alls fungerar utan mus och tangentbord att tänka om.

För att göra Civilization Revolution njutbart att spela med handkontroll har Firaxis varit tvungna att utveckla ett helt nytt spelsätt som inte baseras på användande av en muspekare. Istället är världen uppdelad i flera riktigt stora områden vilket gör att man kommer betydligt längre på en förflyttning. Städer och liknande hamnar även närmare varandra så man slipper rulla skärmen för att hitta rätt samt att det finns andra fiffiga kortkommandon.

Allt detta fungerar så bra att jag instinktivt bara njuter av Civilization Revolution och nästan lika smidigt som till PC sitter och flyttar omkring mina trupper, knäpar ihop städer och förser dem med nödvändiga byggnadsverk. Jag stöter ihop med en oförskämd Napoleon och utplånar hans franska rike, förhandlar om fred med ryska Katarina innan jag i rollen som Bismarck snart tagit över Jordan.

Firaxis har förenklats, tagit bort vissa moment och gjort Civilization Revolution föredömligt lättbegripligt och tydligt, även för de som inte spelat PC-förlagorna. Allt detta utan att tulla på speldjupet. Resultatet är ett perfekt anpassat spel som jag rekommenderar för alla utom möjligen riktiga strategi-entusiaster som trots allt lär se Revolution som aningen för begränsat.

_Jonas Mäki

BEVGE 8/10

Grafik 7/10 Ljud 5/10 Spelbarhet 8/10 Hållbarhet 9/10

GRYM SOFFSTRATEGI

- Intuitivt, djupt, grymt multiplayer, lång hållbarhet, varierat
- Aningen enkelt, skräpigt ljud



ONLINE Upp till fyra personer kan göra upp online.



NINJA GAIDEN II

Ryu Hayabusa är tillbaka för att rensa upp bland nesliga ninjor, arga varulvar och lila demoner

Plattform **XBOX 360** Utvecklare **TECMO/TEAM NINJA** Utgivare **TECMO** Premiär **6 JUNI** Antal spelare **1** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **18**

Genre **ACTION** Läs mer på www.Gamereactor.se/



STORA BLODBADET

Ninja Gaiden är extremt blodigt och de hugg du gör mot dina motståndare resulterar i rejäla skärsår, och inte sällan med att både armar och ben kapas medan huvuden rullar som bowlingklot längs marken.



FAKTA

NINJA RYUKENDEN

Redan 1988 släpptes Ninja Ryukenden till NES i Japan, vilket året därpå släpptes i USA med titeln Ninja Gaiden. Här i Europa rasade då videovåldsdebatten som bäst och ninjor var bannlysta. Därför dröjde det till sent 1991 innan Tecmo vågade smyga ut spelet här under namnet Shadow Warriors. Tre delar släpptes till NES och 1992 påbörjade Tecmo även ett fightingspel med Ryu Hayabusa till Mega Drive.

TIPS

SPELA ÄVEN

Devil May Cry 4 **9/18**

XBOX 360

Urgrym action med gotiska förtöner, elaka demoner och superstora vapen...

En läderklädd überninja, skarpslipade svärd, horder av arga fotsoldater, bystiga fruntimmer, vrålande varulvar, lila demoner (med stringstjärt) samt diverse fläska jättebossar. Ja, och besinningslös action förstås. Där har du själva grundstommen i Ninja Gaiden II, den efterlängta uppföljaren till ett av mina absoluta favoritspel.

Ninja Gaiden II sparkar igång med en dam kallad Sonia som letar efter Ryu Hayabusa. Hon hinner inte mer än fråga efter honom för att bara sekunderna senare bli överrumplad av svartklädda och maskerade ninjas, kidnappad och bortförd precis när Ryu dyker upp. Tecmos överjävlige superninja ger sig såklart av för att befria henne och blir därmed insyltad i allt möjligt otäckt. Team Ninja har satsat hårt denna gång på att göra Ninja Gaiden II mer lättillgängligt. Något man faktiskt lyckats bra med, bland annat genom ett mer lättanvänt system för hälsa... och smartare menyer.

Numera läker man automatiskt upp efter varje strid och återfår det mesta av sitt liv så man snabbt står redo att ta sig an nästa trupp fiender. Dessutom går det blixtnabbt att ge Ryu Hayabusa bonusföremål eller byta vapen genom att bara trycka på styrkorset utan att trassla i menyerna. Därmed får Ninja Gaiden II



DISTANSVAPEN Du börjar Ninja Gaiden II med dina trogna shuriken, kaststjärnor, som mest är till för att störa fienden utan att dela ut egentlig skada. Senare i spelet får du dock både pilbåge och ett maskingevär med vev.

ett om möjligt ännu högre och mer frenetiskt tempo än sin föregångare. För de som inte vill ha samma överbrutala motstånd som i det första spelet erbjuds även en mer normal svårighetsgrad som fortfarande känns ganska utmanande. Allt som allt är verkligen Ninja Gaiden II mer lättillgängligt för alla, utan att tappa bort fansen från föregångaren.

Att styra Ryu är som vanligt en dans på

rosor. Ninja Gaiden II är nästan som ett fightingspel förklätt i actionkostym där varenda strid är livsviktig. Det existerar inga enkla fiender och de slåss alla så länge de andas. Kapar man deras armar och ben kommer de försöka spränga sig själva i bitar i en vansinnig kamikaze-attack så det gäller att fort skynda sig att dela ut det slutgiltiga dödande hugget. På det sättet är slagsmålen hela tiden

VILDSINT NINJA

Jonas gillar att klyva sina fiender



FRAMTIDA TOKYO

Ninja Gaiden II utspelas i en fiktiv framtid med både flygande bilar och enorma skyskrapor kombinerat med inslag från det feodala Japan. Under första banan passerar man åtskilliga rispappersväggar och blommande korsbärsträd samt ohyggliga mängder ninjor...



SMÅKLIG VARULVSSALLAD

Till skillnad från i andra spel är allt blod inte bara utsmyckning utan något som stannar kvar. Det betyder att varje strid snart mest kan liknas vid en enorm plats för ritualslakt där varenda centimeter av marken färgats röd, kroppsdelar som i drivor på marken medan blod bokstavligen talat droppar från Ryu Hayabusas skarp slipade vapen.



FÖRSTA BOSSFIGHTEN

Denna enorma spindel är den första bossen man möter, sedan man äntligen lyckats lokalisera Sonia uppe på en löjligt hög skyskrapa med ett japanskt tempel på toppen. Han är precis lika tuff att besegra som det ser ut.



ANVÄNDA NIN-PO

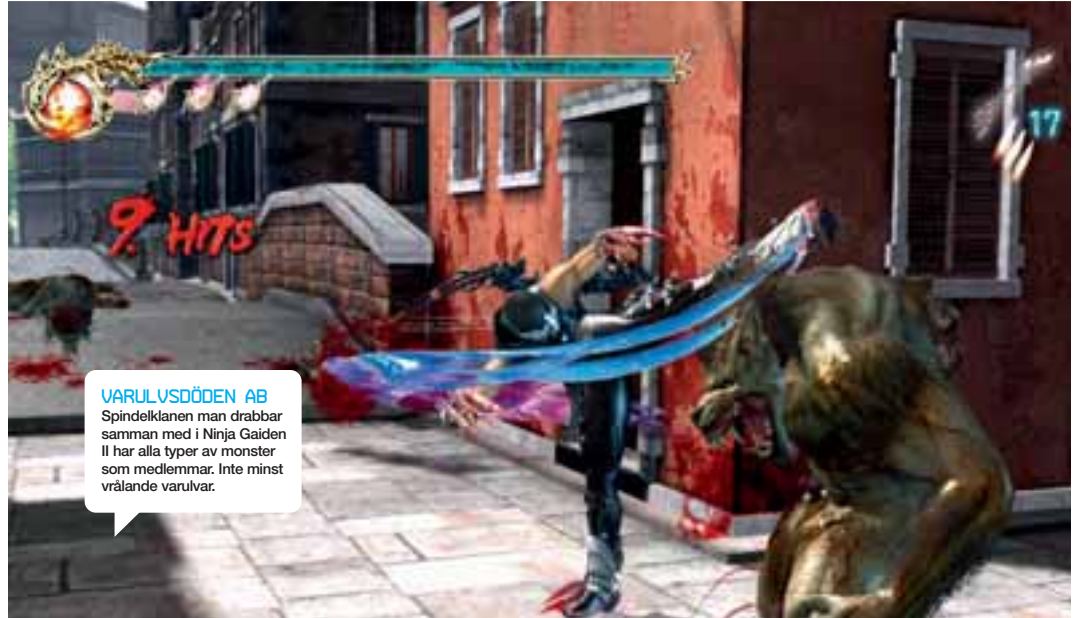
När motståndet i Ninja Gaiden II blir övermäktigt finns möjligt att använda nin-po för att tillfälligt vända striden till sin fördel. Flera sorter finns och de går att uppgradera samt kontrollera på ett bättre sätt än i föregångaren genom att man kan sikta in sig på den fienden.



PRECIS SOM JESUS!

Som alla andra japanska ninjor av rang behärskar Ryu Hayabusa förmågan att kunna springa på vatten. Det gör att man tar sig fram betydligt snabbare än genom att simma och är ett smart sätt att undslippa fiender för att få en sekunds andrum.

GRAFIKEN Ninja Gaiden (Xbox) fick en välförtjänt tia i grafik (2004), men Ninja Gaiden II håller inte alls samma klass rent grafiskt. Modellerna är snyggt gjorda men belysningen känns primitiv, och designen ojämn. Dessutom stökar kameran en del, vilket irriterar och drar ned helheten.



VARULVSDÖDEN AB

Spindelklanen man drabbar samman med i Ninja Gaiden II har alla typer av monster som medlemmar. Inte minst vålande varulvar.



TONG-SONG! Den här fienden, den ljustilla "stringstjärten" är spelets absolut sämsta och ett irriterationsmoment utan dess like. Här kapar dock Mäki dess armar. Vilket säklart är bra. Megabra.

nervkittlande och utmanande och kräver konstant vaksamhet. Lägg till det seriens patenterat underbara bossfigheter där man enligt klassisk action-princip måste lista ut var jättarnas svaga punkt finns, och sedan utnyttja den. Något som alltid känns otroligt tillfredsställande.

Vad som däremot känns som en besvikelse är mängden småtrista banor. Föregångaren var en färgsprakande våldsfabrik med stor miljövariation och smart uttänkt plattformshoppande. Ninja Gaiden II är mer ojämnt och känns bitvis lite ostrukturerat. Lyckligtvis finns det naturligtvis gott om bra banor också, som första japanska banan eller snabbbesöket i Venedig. Allra bäst blir det under kapitel sju när man får chansen att besöka ett gigantiskt luftskepp. Ninja Gaiden II är dessutom bra mycket längre än sin föregångare, men det känns ändå inte riktigt lika genomarbetat.



FAKTA

VAPENUTBUDET

Det finns mängder av vapen i Ninja Gaiden II, varav alla kan uppgraderas efter egna önskemål. Förutom Ryus katana, finns även mer obskyra vapen som klor och skridskolkliknande doningar som gjorda för att med välräknade sparkar dekapitera fiender samt även klassiskern kusarigama.

VARIATION Ryus äventyr är stundtals riktigt mäktigt och inkluderar episka strider vid frihetsgudinnan, klättrande i enorma japanska skyskrapor, slagsmål nedanför gotiska kyrkor i Italien och utforskande av brinnande buddisttempel.

Det är något som även går igenom i det grafiska. Team Ninja regerade under Xbox-eran och samtliga deras släppta spel belönades med betyget tio i grafik. Till Xbox 360 har de haft svårare att få till det och det märks även i Ninja Gaiden II. Visserligen hör animationerna förmodligen till de bästa i ett spel någonsin och jag fullständigt älskar både designen och Ryus märkliga värld, men det förändrar inte det faktum att alla omgivningar är ganska sparsmakade rent detaljmässigt och påminner lite om Xbox-spel i högre upplösning.

Även om Ninja Gaiden II är ett riktigt grymt actionspel med följsam och smidig spelkontroll, lagom utmaning, coola bossfigheter och riktigt högt tempo kan jag inte låta bli att känna mig lite besviken. Ninja Gaiden är ett av mina absoluta favoritspel genom alla tider, medan Ninja Gaiden II "bara" är ett mycket bra spel. Mitt slutomdöme blir ändå en rejäl köprekommendation, men förvänta dig inget nytt mästerverk.

Jonas Mäki

BETYG 8/10

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

⊕ Grym spelkontroll, långt äventyr, suveräna bossfigheter
⊖ En del trista banor, fulare grafik än väntat



BATTLEFIELD: BAD COMPANY

Total förstörelse och ljuvlig grafik i Digital Illusions superambitiösa konsolkrig. Vi har satt betyg!

Plattform **PLAYSTATION 3 / XBOX 360** Utvecklare **DIGITAL ILLUSIONS** Utgivare **EA** Premiär **22 JUNI** Antal spelare **1-24** Testad Version **XBOX 360 (PAL)** Rek. Ålder **16**

FANTASTISK GRAFIK

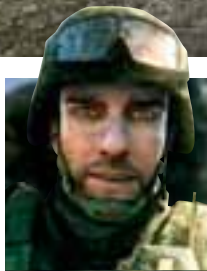
Grafiken är helt sinnessjukt snygg. Förutom enorm detaljrikedom och stora miljöer bjuds här även på massiv förstörelse, supersnygga effekter och korta laddningstider. En stor applåd till Digital Illusions, med andra ord.



Genre **ACTION** Läs mer på www.Gamereactor.se

Att skryta om det på förhand, som en del av en mycket välplanerad marknadsförings-scen, är en sak. Att realisera det en annan. Jag vet inte hur många gånger hört eller läst om ett kommande actionspel där "förstörbara miljöer" målas upp som en av skrytpunkterna. Ingen har dock hållit vad de lovat beträffande just detta, inte Call of Duty 4, inte Crysis (visst, husen pajade men det var snarare hyddor som rasade ihop som korthus gjorda av fyra solida väggar) och absolut inte Medal of Honor: Airborne.

När svenska stoltheterna Digital Illusions nu släpat sitt stilbildande spelserie över från PC till Playstation 3 och Xbox 360 är det en annorlunda upplevelse som erbjuds. Ett perfekt anpassat konsolspel med en urskön dos väl utförd grabbhumor, och med de mest förstörbara miljöerna i ett actionspel någonsin. Glöm allt du tidigare lärt dig om TV-spelskrig, Bad Company tvingar dig att lära om, och att tänka mer som en sprängkåt förstörelseigigant än en smygglad prickskytt. Befinner fiendesoldaterna sig inuti ett hus, spräng det. Gå inte i in det och riskera att bli dödad. Spräng det istället. Sitter dina medsoldater och trycker bakom en barack på grund av snipereld från huset på anda sidan torget? Spräng det också,



FAKTA

MULTIPLAYERDÖD

Givetvis innehåller Bad Company ett väl utbyggt, fullproppat multiplayerläge som absolut inte skäms för sig. Upp till 24 spelare kan mötas samtidigt och precis som i tidigare Battlefield-spel delas man in i lag och har möjlighet att hoppa in i vilket fordon man vill. Multiplayer-matcherna är spännande, omfattande och väldigt varierade och vapnen känns sådär hårda, verkliga och kraftfulla som de alltid gjort i Battlefield.

TIPS

SPELA ÄVEN

Call of Duty 4 **9/10**
PS3/XBOX 360
Infinity Wards fyra är ett briljant spelkrig med läcker grafik och stor variation.



LITEN HJÄLP De tre medhjälparna som man hela tiden har med sig i Bad Company är tre väldigt lyckade och coola karaktärer. Däremot är de inte alls särskilt hjälpsamma, och dessvärre oftast mer än lovligt korkade.

spräng hela skiten, med prickskytten inuti. Spräng, spräng, spräng. Spräng allt!

Att Digital Illusions älskar Dynamit-Harry och hans epitet står klart redan efter några sekunder. Bad Company handlar om att kriga med hjälp av en stor dos sprängämnen, om att spränga små pittoreska torp till stensopor och ströslä tegel över stora ytor mark.

Du som spelat Battlefield 1942 och

framförallt Battlefield 2, kommer att känna igen dig i vissa saker, och samtidigt överraskas av alla nyheter som Dice här introducerar. Kvar är den råa, hårda känslan som vapnen förmedlar, den öppna, stora världen och friheten att köra vilket fordon man vill. Nytt är ett Halo-inspirerat prioriteringssystem för hur många skjutdon du kan bära, samt ett nytt sätt att fylla på din hälsa.



ETT VAPEN Man kan bara bära ett gevär åt gången i Bad Company, så det gäller definitivt att välja smart, och se till att man har gott om ammunition.



MASSA FORDON

Det finns en hel hop olika fordon med i Bad Company, och alla går att köra. Bilar, jeepar, lastbilar, tanks och båtar finns med. Tyvärr är fordonsfysiken inte klockren. Speciellt inte vad gäller pansarfordonen.

KRIGSHÄRJAT

Petter berättar om detaljerna...



SATELLITROBOTAR

Efter ungefär fem timmar in i äventyret hittar man en kontrollrunka för att kunna styra ryska satellitrobotar. Detta gör att man kan kalla in superfeta bombräder enbart genom att peka med en gummiklädd fjärrkontroll!



SUPERSTORY

Storin i Bad Company berättas i korta mellansekvenser och är kryddad med en stor dos svart (underbar) humor. Digital Illusions har lyckats väldigt väl med att skapa trovärdiga karaktärer och dialogen är av absolut världsklass. Blandningen mellan hårt krigande och skojfriskt munhuggande fungerar förvånansvärt väl - hela spelet igenom.



ENORMA BANOR

Miljöerna i Bad Company är helt enorma, och hysteriskt snygga. Man kan gå i princip vart man vill och tackla problemen som man själv anser bäst. Det går också att skjuta sönder precis allt, träd, hus, bilar, staket... allt går att demolera och förvandla till flis (eller grus).



BOMBÄRDERA MERA

De flesta av delmålen i varje uppdrag, genom hela Bad Company, går ut på att spränga saker. Detta gör man enklast genom att plocka på sig en hel väska med sprängladdningar som man sedan placerar ut och detonerar. Explosionerna är lika supersnygga som resten av spelet och rökeffekterna framkallar kraftiga fitterattacker.



SVENSKA STOLTHETER!

Designen i Bad Company är härligt unik och skvallrar om en utvecklare som inspirerats mycket av den svenska naturen. Överallt står björkar, det går att små sommarstugor och långa vägarna i Zabograd står svenska vägskyltar som denna "varning för traktor"-skylt. Digital Illusions skäms inte för att vara svenskar... nej, tvärtom.



ROCKETS Det är inte helt sällan som man ställs öga mot öga med en av ryssarnas tanks. Det gäller då att plocka fram raketgeväret.

Kriget i Bad Company rasar i en fiktiv del av Ryssland, i en nära framtid. Spelaren tar kontrollen över nykomlingen Preston Marlowe som förflyttats till 222nd Army battalion, B-Company (arméns svarta får). Tillsammans med Sergeant Redford, sprängmedelsexperten Haggard och maskingevärsfanatikern Terrence Sweetwater ger man sig ut på en rad smutsiga uppdrag som ingen annan vill röra.

Efter att ha intagit en belägrad liten by, försvarat ett sönderbombat torg och dödat en mindre grupp topptränande legoknektar, hittar man en guldgömma, och efter en lång diskussion bestämmer sig Sarge, Haggard, Sweetwater och även en själv (Marlowe) för att avvika från sitt fortsatta uppdrag och istället leta reda på resten av guldet.

Konceptuellt är Battlefield: Bad Company en blandning mellan filmen Three Kings och

miniserien Band of Brothers. Spelmässigt är det en härlig mix av Call of Duty 3 och Crysis. Miljöerna är enorma, friheten stor och trots att man följer en linjär storyutveckling är sandlådekänslan alltid närvarande.

Spelkontrollen är superb med kvicka rörelser, perfekt avvägt tempo och roliga vapen. Striderna är oftast hektiska, intensiva, explosiva och mycket, mycket spännande. Ibland blir Bad Company aningen repetitiv, med samma delmål, uppdrag efter uppdrag, och miljöer som liknar varandra lite väl mycket. Jag kan även tycka att fienderna är lite för pricksäkra, även på svårighetsgraden "Easy" vilket gör att man väldigt sällan kommer nära de ryska soldaterna, utan nästan enbart skuter dem på långa avstånd.

Detta är dock små minuspetitesser i ett överlag grymt spel som än en gång visar hus talangfulla svenska Digital Illusions verkligen är. Grafiken är något av det bästa som actiongenren har att bjuda på just nu, och surround-ljudet och akustiken i spelet överträffar allt vi någonsin tidigare hört i ett spel, alla kategorier.

Battlefield: Bad Company är inte perfekt, men ett fantastiskt underhållande och nytänkande actionspel som du inte får missa.

Petter Hegevall

BETYG 8/10

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

GRYMT KRIG!

Supersnygg grafik, underbart ljud, fantastiskt spelkontroll Bitvis repetitivt, lite väl pricksäkra fiender



FAKTA

LJUDBRILJANS

Dolby Digital 5.1-ljudet i Bad Company är det bästa vi hört i något actionspel, någonsin. Vapnen låter underbart realistiskt, rösterna är perfekt mixade och miljö-ljuden överträffar precis allt. Tankarna förs inte helt osökt till HBO:s väljudande mini-serie Band of Brothers när det börjar smälla. Underbart. Helt underbart.

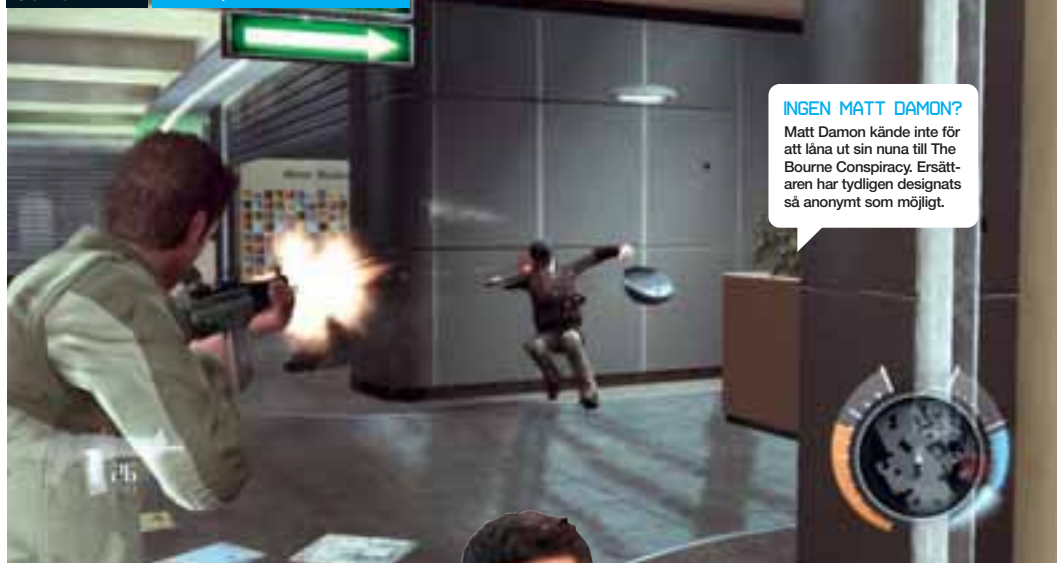


THE BOURNE CONSPIRACY

Jason Bourne, mannen utan minne, blir spelhjärte i en lättglömd soppa...

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare HIGH MOON Utgivare UIVENDI Premiär 27 JUNI Antal spelare 1 Testad Version XBOX 360 (PAL) Rek. Ålder 16

Genre ACTION Läs mer på www.Gamereactor.se!



INGEN MATT DAMON?

Matt Damon kände inte för att låna ut sin nuna till The Bourne Conspiracy. Ersättaren har tydligen designats så anonymt som möjligt.

På en saklig och trist nivå handlar spel bara om att trycka på knappar och titta på en TV-skärm. Ju bättre illusionen är, desto lättare glömmar man detta faktum. Man glömmar de där enkla knapptrycken och sväljs av inlevelse, atmosfär och spänning. När jag spelar The Bourne Conspiracy är knappötandet alltför tydligt, alltför ofta. Att agentkänslan är som bortblåst, att det är fult och repetitivt gör inte saken bättre...

Mest hamras det i slagsmålen. Jag hamrar knappar som en Tekken-nybörjare, och blir alldeles svettig på kuppen. Fighting-momenten i The Bourne Conspiracy ska utvecklaren High Moon Studios dock ha en liten, liten eloge för. Varje gång Jason Bourne hamnar i närkontakt med sina fiender byter kameran vinkel och en slagsmålsbalett tar sin början. Bournes adrenalinmätare stiger för varje slag han delar ut och när den är hög nog kan en "takedown" aktiveras. Dessa är alltid kopplade till omgivningen och på ett ganska snyggt och sömlöst sätt åker styggingar in i neonskyltar, ner i handfat och genom möbelgrupper.

Det blir dock snabbt tjatigt att plonka till fiende efter fiende och snart känner jag mig mer som Blanka än Bourne, en Jet Li och



FAKTA

JASON BOURNE
The Bourne Conspiracy's handling kretsar till viss del kring vad som hände i den första Bourne-filmen, The Bourne Identity, men är baserad på Ludlums bok med samma namn och skiljer sig därmed på flera punkter. Utöver film- och bokscenerna får du även spela genom banor baserade på Jasons minnen från sitt agentliv innan minnesförlusten. Om du är sjukligt besatt av Bourne-trilogin kan spelet vara intressant...

TIPS

SPELA ISTÄLLET
Uncharted: Drake's Fortune 9/10 PS3
Smaskigt matiné-äventyr med starka Indiana Jones-vibbar. Bara till PS3.

ingen Jason. I alla takedowns klipps det dessutom mellan kameravinklar så ofta att man nästan blir åksjuk. Det finns sällan rum för smygigt finlir; till exempel består skillnaden mellan att öppna och dyrka upp en dörr i hur länge man håller in knappen. De övriga agentsysslor som bilkörning och pistol-skytte är inte heller så intressanta, trots att det går att göra takedowns även där. Spelmoment som ska få oss att tappa andan leder dessvärre bara till små suckar.

Så till en annan typ av knapptryckning. I The Bourne Conspiracy kryllar det nämligen av "quick time events", kritiska actionögonblick där skärmen visar en ikon för vilken knapp du ska hinna med. För mig är quick time events jämförbart med glasyr på en morotskaka, för mycket gör mig illamående, och i en bana av The Bourne Conspiracy dyker de upp fler gånger än i hela Resident Evil 4. Måttlighet är en dygd, High Moon.

Om du som jag gillar Bourne-filmerna har du kanske hoppats på en schysst agentstory i spelform, men även där kommer The Bourne Conspiracy göra dig besviken. Visst, några luckor från filmernas handling fylls i, men merparten av din upplevelse kretsar kring actionsekvenserna och här finns ingen berättarlust att tala om.

Förhoppningarna om ett stämningsfullt Bourne-spel i stil med exempelvis Splinter Cell har alltså mycket tragiskt grusats, och The Bourne Conspiracy har trots sin utmärkta förlaga inte mycket att komma med. De någorlunda kreativa slagsmålen räddar spelet från katastrof, men The Bourne Conspiracy är ännu ett blekt licensspel... tyvärr.

Jonas Elfving

BETYG 5/10

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

KNAPPTRYCKARFEST

- Kreativt fightingsystem, bitvis riktigt bra musik
- Filmrig och platt grafik, enformigt, begränsat, kortat upplagt



FIGHT! När du kommer tillräckligt nära en fiende förvandlas The Bourne Conspiracy ett beat 'em up där din slag- och sparktimning är livsviktig. Detta är den bästa delen av spelet och den responsiva och snabba spelkontrollen gör slagsmålen riktigt underhållande.

DRAGON QUEST SWORDS

Mikael har spelat ännu ett oambitiöst hafsverk till Wii

Plattform Wii Utvecklare SQUARE ENIX Utgivare SQUARE ENIX Premiär UTE NU Antal spelare 1-4 Testad Version PAL Rek. Ålder 12

Genre ROLLSPEL



WII-MOTE Hela spelet spelas enbart med Wiimoten. Det innebär att du kan vifta runt helt fritt, men också att all manövrering måste göras med det hemska D-krysset...

Du är en ung svärdskille som just fyllt sexton och ska ut på äventyr som någon sorts manlighetsrit, medan drottningen i kungariket har börjat bete sig mystiskt... handlingen i Wii-exklusiva Dragon Quest Swords är så stereotyp och simpel att jag misstänker att det är medvetet.

Att få ett Dragon Quest-spel till Wii borde vara en sensationell händelse. Vi snackar om en serie som fått ett spel per generation de senaste tio åren. Men missa inte "Swords" i titeln. Det här är en nerskalad spinoff, ett Dragon Quest Light. Nej, det är ett Dragon Quest Light utspädd med tre delar vatten och serverat i en fingerborg.

Hela spelet kretsar kring stridssystemet. Fiender poppar upp som vanligt när du är ute och går, sedan får du hugga och vifta mot skärmen för att klyva dem, och slänga upp en sköld om de får för sig att slå tillbaka. Det är kul, faktiskt, men det blir också väldigt snabbt enahanda.

I övrigt är det alltså otroligt urvattnat. Ett minimalt utbud av utrustning, medhjälpare som egentligen bara hänger med utan att göra något vettigt, superlinjära grottor där man bokstavligen bara kan gå framåt eller bakåt, en enda stad som består av fyra affärer och din stuga, och en handling som är överstökad på mindre än tio timmar.

Visst kan man förstå att det är svårt att klämma ur sig ett helt nytt mastodontäventyr på ett år, men det här är bara fullständigt torftigt. En konvertering av Dragon Quest 8 hade varit tusen gånger mer motiverad, med eller utan viftstrider.

Mikael Sundberg

BETYG 5/10

Grafik 7/10 Ljud 7/10 Spelbarhet 5/10 Hållbarhet 3/10

SEMISTRIST UFTANDE

- Intressanta strider, skön musik, mysig grafik
- Otroligt enformigt, kort livslängd, väldigt linjärt

TOP SPIN 3

Tålmodskrävande tennissimulering med stort djup

Plattform **PLAYSTATION 3/XBOX 360** Utvecklare **PAM DEVELOPMENT** Utgivare **TAKE 2** Premiär **28 JUNI**
Antal spelare **1-4** Testad Version **XBOX 360 (PAL)** Rek. Ålder **3**

Top Spin, det första spelet i Pam Developments ambitiösa spelserie, är enligt mig världens bästa tennisspel tillsammans med Super Tennis till Super Nintendo. Jag älskade, och älskar, Top Spin till Xbox.

Top Spin 2 var bra, dock inte lika bra och det kändes som om utvecklarna krånglat till något som redan fungerade perfekt. Krångel är något som Pam Development verkar gilla, och att de fortsatt förändra något som faktiskt funkade, gör mig en gnutta irriterad.

I Top Spin 3 är den mest fundamentala delen av spelet helt nytt. Istället för att man som tidigare trycker på knappen för att slå bollen, ska man nu istället hålla inne knappen medan motståndaren slår sitt slag, och sedan släppa den ungefär samtidigt som bollen studsar på ens egna planhalva. Tajming med andra ord, gruvligt supersvår tajming som kräver massor med tid, träning och tålmod.

I jakten på att perfekt simulera sporten är detta såklart en förbättring. Det känns verkligare att hålla bak armen i väntan på

bollen, för att sedan släppa lös den då bollen studsar över på egen planhalva. Du som slaviskt följer ATP-touren och älskar Federers ilslnabba baslinjemord, kommer att smälta som smör av den nya nivån av simulering som Pam här erbjuder. Jag lär mig sakta dock, och är mer en arkadtennistok än en grusglad tennisantast. Och Top Spin 3 blir lite för mycket för mig, lite för tålmodskrävande, lite för exakt och lite för... verkligt.

Matcherna i Top Spin 3 går i ett långsammare tempo än tidigare, och animationsarbetet känns väldigt verklighetstroget segt och detaljerat. Detta är tennis för de riktiga tennissfansen, som bryr sig om fattning, och svettfläckar under spelarnas armar.

Petter Hegevall

BETYG 7/10

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

SEMISEG VERKLIGHET

- Skaplig grafik, djupt spelsystem, väldigt realistiskt
- Långsamt, ovanligt, tålmodskrävande



Genre **SPORT**



SNYGGA SPELARE Top Spin 3 är snyggt, speciellt beträffande spelaranimationerna som är de bästa i ett tennisspel någonsin. Virtua Tennis 3 är dock strävt snyggare, rent allmänt med sin 1080p-grafik.

HAZE

Neddrogade supersoldater

Plattform **PS3** Utvecklare **FREE RADICAL DESIGN**
Utgivare **UBISOFT** Premiär **UTE NU** Antal spelare **1-16**
Testad Version **PAL** Rek. Ålder **16**

Genre **ACTION**



SPLIT! Haze är utvecklat av teamet bakom Timesplitters-spelen, och känns precis lika lättspelat släbbsmidigt.

Nectar är en prestationshöjande drog och privata armén Mantels ess i rockärmen. Drogen är "mer uppiggande än en kopp kaffe och en örfil", något du i rollen som nya rekryten Shane Carpenter snabbt får lära dig.

Du är utsänd för att skjuta rebeller, och trots en mycket blek första bana, växer Free Radicals efterlängtnade actionspektakel en aning och slutar som ett riktigt hyfsat spel snarare än det totala magplask vi förväntat oss. Grafiken är helt okej, trots snäll 576p-upplösning, vapnen är halvroliga och tempot välbalanserat.

Jonas Elfving

BETYG 6/10

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

DET TAR SIG

- Bra tempo, varierade uppdrag och miljöer, originell story
- Gåspig grafik, trög och trist inledning, korkade fiender

LEGO INDIANA JONES

Lucasarts går från surrande ljussablar till en välanvänd och effektiv oxpiska

Plattform **ALLA** Utvecklare **TT GAMES** Utgivare **LUCASARTS** Premiär **UTE NU** Antal spelare **1-2** Testad Version **XBOX 360 (PAL)** Rek. Ålder **3**

Genre **PLATFORM**



BUT INDY? Lego Indiana Jones: The Original Adventures är ett bra, charmigt och inte sällan finurligt spel för de lite yngre, det är dock inte lika bra som Lego Star Wars-spelen.

Det börjar riktigt dåligt. Bandesignen osar fränt av gamla återanvända Lego Star Wars-rester och många av de första pusslen känns krystade. Det börjar som ett riktigt skräpspel och den påtvingat trista humorn som TT Games tillfört till storystarten i den första filmen, gör knappast saken bättre.

Indiana kastar sig ur den första grottan med guldstatyeten i sin väska. Helt i sin ordning, ja, förutom att han är gjord i Lego då förstås. Belloq är på plats, och tvingar Indy att räcka över relikten, hotad till livet av hundratals arga indianer. Men istället för att räcka över statyn, räcker Lego-Indy över C3PO:s guldförgyllda skalle från Star Wars-filmerna. Belloq skakar på huvudet. Detta är humor, det förstår jag. Humor



FAKTA

INDIANA JONES

Lego Indiana Jones: The Original Adventures innehåller de tre gamla Indiana-filmerna, i spelbar Lego-form. Att vi därmed kommer att få se ett till spel där den nya rullen bakats in råder det ingen som helst tvekan om.

för de yngre. Men det funkade inte, känns bara utdraget och pajigt och jag är långt ifrån imponerad. Men sen tar det sig.

Indy och Marion sticker till Kairo, kastar bananer till den där otäcka apan, klurar ut smarta pussel utformade perfekt efter miljöerna (som är märkbart större än de i Lego Star Wars-spelen). Jag gillar också att Indy kan plocka upp i princip allt han ser och använda det som vapen, att han kan använda skjutdon, köra diverse fordon och såklart piska sina fiender röda.

En stund senare står jag i de fördömdas tempel och kikar på när Kalimaaa-styggingen plockar ut hjärtan på levande slavar. Dock gjorda i Lego. Pusslen är fortfarande kluriga, ofta ganska bra och musiken skapar god atmosfär.

Det går dock inte att bortse från hur lite TT Games valt att arbeta med problemen från Lego Star Wars-spelen. Kvantig kollisionsdetektion, bångstyriga dubbelhopp och urtrist presentation gör att Lego Indiana Jones inte känns lika charmigt som Star Wars. Sen saknas ju ljussablarna också...

Petter Hegevall

BETYG 6/10

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

HELT OKEJ

- Charmig design, stora miljöer, kluriga pussel, många banor
- Långa laddningstider, böjiga dubbelhopp, trist presentation

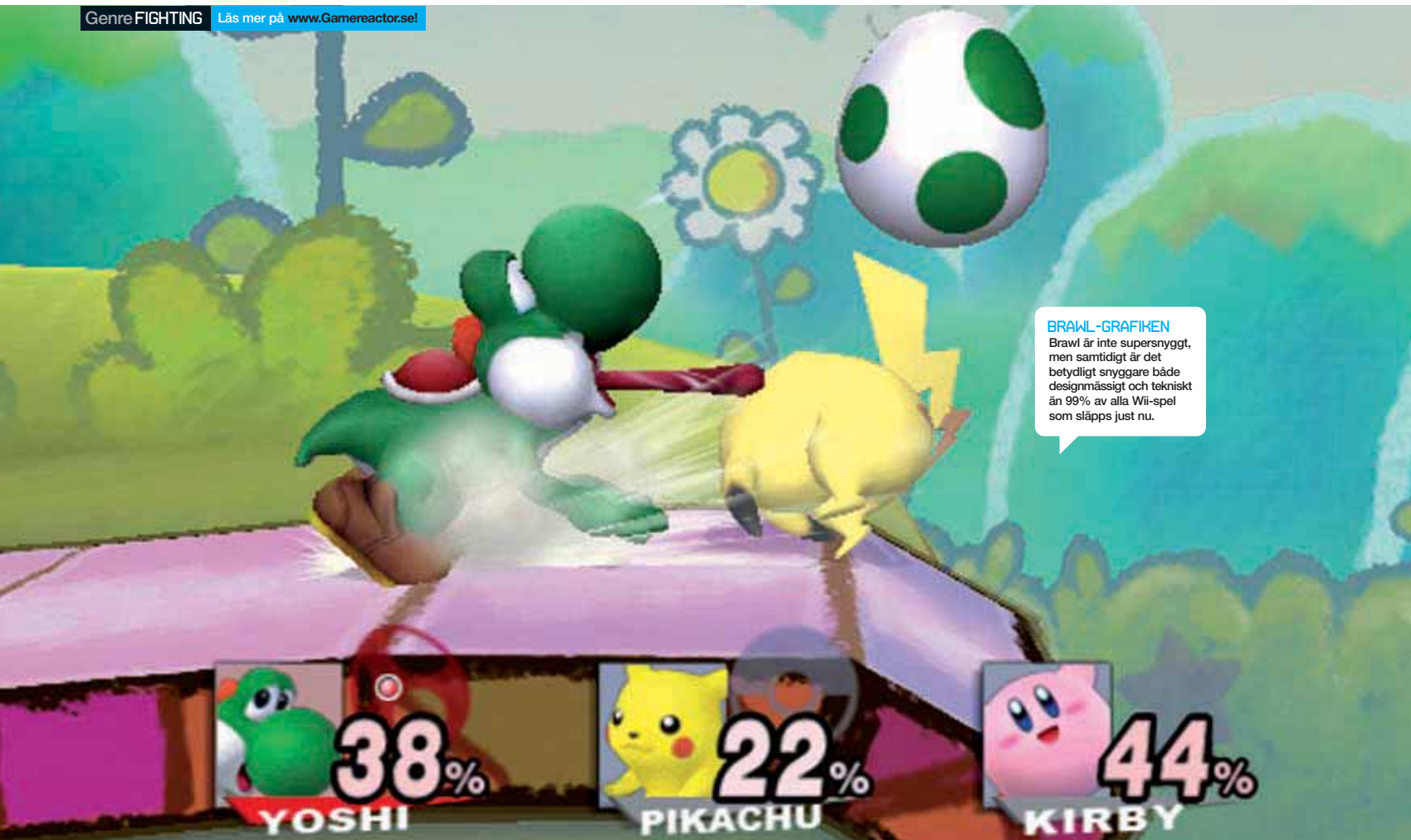


SUPER SMASH BROS. BRAWL

Love har spöat skiten ur små rosa bollar, gröna dinosaurier och ett par söta prinsessor...

Plattform **Wii** Utvecklare **NINTENDO** Utgivare **NINTENDO** Premiär 27 JUNI Antal spelare 1-4 Testad Version **PAL** Rek. Ålder 16

Genre **FIGHTING** Läs mer på www.Gamereactor.se/



BRAWL-GRAFIKEN
Brawl är inte supersnyggt, men samtidigt är det betydligt snyggare både designmässigt och tekniskt än 99% av alla Wii-spel som släpps just nu.

Kärlek till varumärket Nintendo. Jag kan inte komma på en bättre sammanfattning av vad Super Smash Bros. Brawl handlar om. Spelet vältrar sig i beundran för det anrika spelföretaget och dess historia. Kärlek i en enda röra. Av armar, ben, tassar, morrhår, pilbågar och laserpistoler.

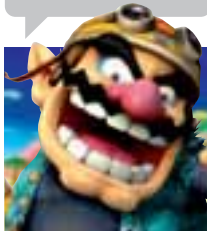
Denna röra är inledningsvis otroligt förvirrande. Kaoset gör att jag har svårt att förstå den allmänna åsikten om att spelserien Super Smash Bros skulle vara lättillgänglig. I



KONTROLL! Det finns många olika sätt att styra på. Puritanerna kommer att välja att koppla in sin gamla Gamecube-kontroll. Det är ett bra val som fungerar utmärkt.

TIPS

SPELA ÄVEN
Naruto: Clash of Ninja Revolution 8/18 **Wii**
Helmysig 3D-fighting i samma anda som Capcoms Powerstone.



FAKTA

SHRÄDDARSYTT

Matcherna i Brawl går att skraddarsy. Man kan spela i lag eller spela alla mot alla. Det går att ställa in hur vinster ska avgöras och vilka föremål som ska finnas med. Allting går att anpassa, valet är spelarens. Vi ska få njuta Brawl exakt på det sätt vi vill. Det känns ovanligt generöst. Denna generositet genomsyrar spelet. Det finns så otroligt mycket att se. Mängder med karaktärer att läsa upp och utforska.

SMÅKA MIN HNYTNÄVE! Även om ögonen får jobba för att hinna med allt som händer på skärmen så är grunden väldigt lättförståelig. Om någon slår dig så att du försvinner ur bild så är du ute ur leken.

själva verket är ett spel som Virtua Fighter betydligt enklare för en nybörjare att sätta sig in i. Om du trycker på en knapp när du spelar Virtua Fighter så förstår du exakt vad som händer. Någon sparkar. Eller slår. Om du trycker på en knapp i Brawl så har du ingen aning vad som händer eftersom du redan blivit överkörd av Warios motorcykel samtidigt som en ängel svepte ned och svärdade dig i ögat.

Det är fullständigt omöjligt för en gammal Nintendo-räv att inte bli nostalgiknockad av utbudet. Ofta kommer jag på mig själv med att fånle över en musikslinga från ett gammalt spel, eller av att två väldigt omaka karaktärer möts på samma skärm. Det ser helt galet ut.

De flesta Super Smash Bros-oskulder jag bjudit in för att undersöka flerspelarmöjligheterna i Brawl har avvisat spelet som en tillrasslad ospelbar röra. De få som verkligen gett det en chans har älskat det. Även min egen uppskattning av spelet började försiktigt. Efterhand som speltimmarna gått har jag lärt mig uppskatta panikkaoset. Jag har lärt mig älska anarkin på slagfältet. Brawl är ett spel som det lönar sig att investera tid i.

Även om Brawl är bäst tillsammans med

likasinnade vänner så går det att spela själv. Subspace Emissary är ett förvirrat storymode där ett gäng Nintendo-karaktärer slängts in för att klara sig bäst de kan på en nästan oändlig rad plattformsbanoer. Där gör figurerna upp mot varandra eller mot bossar. Sen tappar de bort varandra, upptäcker nya vänner, förtrollas, blir fiender, förstenas och slits ifrån varandra för att sedan räddas igen.

Har du tre vänner och en Wii finns det ingen tvekan om att du ska införskaffa Super Smash Bros. Brawl. Den totala förvirringen övergår snabbt i ren och skär spelglädje som växer ju mer du spelar. Brawl är ett fantastiskt sätt att förvalta den spelskatt Nintendo byggt upp under åren. Du behöver Nintendo-slagsmål. När grillkolen kallnat och myggen börjar hopa sig är detta precis vad du behöver...

Love Bolin

BETYG 9/10

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

UNDERBART ROLIGT

Massor med innehåll, kaosartad charm, härlig nostalgi
Stundtals lite för rörigt

OKAMI

2008 års bästa
äventyrsspel
vid svenska
Spelgalan!

12+

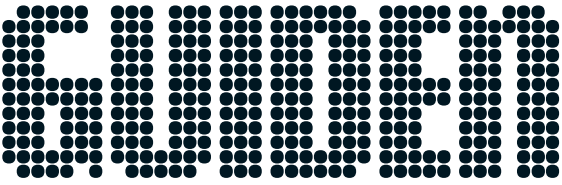
www.pegi.info

Wii™

ReadyAtDawn
studios

CAPCOM®
capcom-europe.com

©CAPCOM CO., LTD. 2006, 2008 ALL RIGHTS RESERVED. Game adaptation by Ready At Dawn Studios LLC. Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



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



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.	SPELTITEL	GENRE	UTGIVARE	BETYG
1	Grand Theft Auto IV Rockstar bjuder på en rik, dynamisk och levande spelvärld i denna omedelbara actionklassiker!	Action	Take 2	10/10
2	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots Framtidens krig är högteknologiskt, smutsigt och rätt. Snake är gammal, grå och hård. Och vi älskar det.	Action	Konami	9/10
3	Call of Duty 4: Modern Warfare Infinity Ward gjorde helt rätt som dumpade nazister, allierade och andra världskriget. Detta är brutalbrå!	Action	Activision	9/10
4	Half-Life 2: The Orange Box Trots brister i konverteringen bjuds fem otroliga spel som bara måste upplevas av alla gamers.	Action	EA	9/10
5	The Elder Scrolls IV: Oblivion Vi har stult och staplat skedar, samlat örter och bankat vampyrer i Bethesdas omfattande rollspelsepos...	Rollspel	Ubisoft	9/10
6	Race Driver: Grid Ta dig an världseliten i såväl drifting som touring car, street racing och canyon racing i Race Driver: Grid	Racing	Codemasters	9/10
7	Devil May Cry 4 Djävulen må gråta, men vi ler med hela ansiktet när vi dräper stora styggingar med nye hjälten Nero.	Action	Capcom	9/10
8	Burnout Paradise Bländande grafik, underbar frihet och hutlösa vansinnesfarter bidrar till en strålände racingupplevelse.	Racing	EA	9/10
9	Colin McRae: Dirt Blåera, grovgrus och hysteriska mängder knycklad plåt fungerade som ett passande farväl till Colin.	Racing	Codemasters	9/10
10	Uncharted: Drake's Fortune Supersnyggt, utmanande, välregisserat och superpolerat actionäventyr i matinéstil. Indiana vem?	Äventyr	Sony	9/10
11	Virtua Fighter 5 Krävande men oerhört belönande slagsmål som bara fortsätter att ge. Ett givet köp för fightingfans.	Fighting	Sega	9/10
12	NBA 2K8 Ljuvlig basket som förpassar konkurrenterna till skamvrån med samma fitness som LeBron James.	Sport	Take Two	9/10
13	Virtua Tennis 3 Den vita sporten i den svarta maskinen är vacker, välstyrd och välfylld med okonstlad spelglädje.	Sport	Sega	8/10
14	Skate Återupptäcker brädåkandet och ger oss nya perspektiv på sönderfläta underben och skrubsår.	Sport	EA	8/10
15	Gran Turismo 5: Prologue 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 recenserat och har ingenting med den svenska försäljningen att göra. Fullständiga recensioner av samtliga spel på denna lista går att hitta på: www.gamereactor.se. Sveriges största spelste.

INHANDLA

GRAND THEFT AUTO IV

ROCKSTAR / ROCKSTAR

Vad handlar det om: Niko Bellic, ärrad gammal krigsveteran från Serbien hoppar av båten i Liberty Citys hamn, redo att slå sig fram bland bovar, knarklangare och banditer i stadens undre värld. Vi snackar enorm frihet, hutlösa möjligheter och mängder av härliga uppdrag i det bästa GTA-spelet hittills...

Bästa biten: Att åka ned till hamnområdet strax sydöst om Manhattan, sno en helikopter, landa på ett hustak och därifrån prickskjuta poliser. Obetalbart superdödschoj.

För dig som: Vill njuta av det absolut bästa spelet i år, hittills, och det bästa i GTA-serien.



INHANDLA

METAL GEAR SOLID 4

KONAMI / KONAMI

Vad handlar det om: Världens främsta (kedjerökande) superspion, Solid Snake, har gått och blivit pensionär. Grå, gammal och med välansad Tom Selleck-mustasch tar han sig en sitt sista uppdrag i en krigshjärjad framtidens propad med konstiga fiendepatrask. Det är coolt, konstigt och väldigt typiskt för Metal Gear Solid-serien.

Bästa biten: Den nya friheten som ges är beroendeframkallande fräsch och känns som en stor och välkommen förbättring.

För dig som: Vill spendera din sommar tillsammans med en megacool agentthriller.



INHANDLA

GRAN TURISMO 5: PROLOGUE

POLYPHONY / SONY

Vad handlar det om: Råläcker simulatorracing där du får lära dig precis varför man inte ska försöka få bilens däck att göra två saker samtidigt. Bromsa först, svänga sen. Svänga först, gasa sen. Sonys guldkalvar Polyphony är tillbaka med ny bilfysik och underbar närvarokänsla.

Bästa biten: Att köpa sig en blyertsgrå Nissan GT-R -08 och ge sig ut på Tsukuba för att förgöra konkurrenten. Underbart.

För dig som: Vill smygsmaka på Gran Turismo 5, som kommer lagom till jul.



UNDVIR!

IRON MAN

SEGRA / SEGA

Vad handlar det om: Iron Man är en av Marvel Comics coolaste katter. För en månad sedan gick Iron Man-filmen upp på svenska biografier, som givetvis följdes av ett sedvanligt genomruttet licensfiasko. Tony Stark, kvinnotjuande uppfinnarjocke blir tillfångatagen av Afganska terrorister, bygger enorm mördarkostym och spränger halva landet.

Sämsta biten: De usla flygsekvenserna då det mer känns som att styra en pinne än inget att hurra över. Inte heller den extremt instabila skärmpdateringen.

Välj istället: Devil May Cry 4 eller Uncharted.





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 5 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	Metal Gear Solid: Portable Ops	8/10

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 HG**
 Mått **309x83x258**
 Pris **2700 HR**
(ARCADE), 3300 HR
(PREMIUM), 4300
HR (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 enorma kvalitetsproblem 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 illustration på krävs det att det klättrar eller sjunker mer än två placeringar under samma månad.

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

GAMEREACTORS Köpguide är hett 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, Sveriges största spelbörse.

INHANDLA

GRAND THEFT AUTO IV

ROCKSTAR / ROCKSTAR

Vad handlar det om: Kriminalitet. Rätt och slätt. Så, alla sveltiga moralanter bör sluta läsa omedelbart. GTA handlar om att bryta mot lagen, hela dagarna, och ha fantastisk skoj medan man gör det. Du heter Niko, är lortig och skjutglad och avser att hamna på toppen av rangordningen inom den lokala maffian. Vägen dit innebär att du måste köra över folk, skjuta vittnen, elda upp poliser och slå folk på truten. Ofta, och gärna hårt.
Bästa biten: Ta ett raketgevär, gå in på sjukhuset och rensa i väntrummen.
För dig som: Gillar ren jävla superkvalitet.



INHANDLA

CONDEMNED 2: BLOODSHOT

MONOLITH / SEGA

Vad handlar det om: Efter de (minst sagt) otäckta händelserna i Condemned: Criminal Origins har FBI-snillet Ethan Thomas dragit sig undan sitt gamla finjobb och lever nu istället som hemlös och jättelortig suput på suspekta bakgator. När gamla polaren Van Horn dyker upp rycker alko-Ethan in igen för att återigen sätta stopp för hemskheterna.
Bästa biten: Det nya stridssystemet är både detaljerat, välanpassat och genomtänkt och bidrar till många slafsiga superslagsmål.
För dig som: Vill släppa en droppe i byxan.



INHANDLA

RACE DRIVER: GRID

CODEMASTERS / CODEMASTERS

Vad handlar det om: Låcker street racing utvecklade av samma team som bjöd på Colin McRae: Dirt. Här blandas drifting med pro tuners med touring car med backtävlings och resultatet är en ytterst beroendeframkallande och lustgasdoftande anrättning som klätts i fantastisk läcker grafik.
Bästa biten: Utmana tre polare i driftracing, bjud ut dem på en av Grids många superba banor och tävla om vem som kan stringa ihop den längsta och svulstigaste bredsladden.
För dig som: Gillar Need for Speed, Burnout, Juiced eller bara bra racing i allmänhet...



! UNDUK!

THE CLUB

BIZZARE CREATIONS / SEGA

Vad handlar det om: Utvecklarna bakom Project Gotham Racing-spelen bestämde sig för att blanda ytlig arkadactionaction med ilsna racing, och skapade en av de mest meningslösa actiontitlarna i mannaminne. The Club, måttligt inbjudande pistolklubb där du utmanas att springa så snabbt du kan genom snitslade banor och med stelbent spelkontroll skjuta så många dumma fiender du kan. Inte värdelöst, men inte långt ifrån.
Sämsta biten: Bandedigen är genomgående fantasilös och enformig. Och grafiken ful.
Väj istället: Gears of War. Riktig action.





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 5 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	Metrod 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 **HOMPONENT**
 Vikt **1,2 KG**
 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 med mer än två placeringar under samma månad.

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

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. Sveriges största spelsite.

INHANDLA

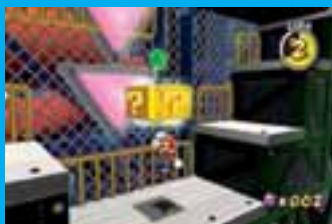
SUPER MARIO GALAXY

NINTENDO / NINTENDO

Vad handlar det om: Världens främste plattformskung ger sig ut i galaxen för att rädda prinsessan Peach (igen). På vägen möter han spöken, arga blommor och hetlevrade bomber. Och du kommer att smälta som smör till tonerna av fjolårets absolut bästa spelmusik.

Bästa biten: Som vanligt när Nintendo spänner musklerna (små, charmiga muskler) fylls spelen med superb variation, och spelkontrollen fungerar perfekt. Helt perfekt.

För dig som: Som äger en Wii. Punkt. Äger du en Wii utan detta bör du schämmas!



INHANDLA

RESIDENT EVIL 4

CAPCOM / CAPCOM

Vad handlar det om: Capcoms gamla Gamecube-mästerverk har anpassats efter Wii-fjärren och bjuder som vanligt på tillräckligt mycket skräckdränkt action för att kväva ett mindre nötkreatur. Storyn känner du till, Leon, bönder med rabies och onda sekter. Du känner även till hur bra originalet var, och detta är nästan precis lika grymt...

Bästa biten: Bossfighten mot den där storväxte mördarprästen är ett minne för livet. I en nedgången lada förvandlas han till en enorm spindel, och vi skrek för blotta livet.

För dig som: Vill uppleva underbar skräck.



INHANDLA

MARIO STRIKERS: CHARGED FOOTBALL

NINTENDO / NINTENDO

Vad handlar det om: Mario, Bowser, Wario, Yoshi och alla de andra gullungarna är fotbollssugna och ger sig ut på bakgården i denna arkaddoftande plojsport. Kicka boll med Mario och vänner är skoj, skojigare än vad man kan tro. Spelkontrollen är smart utformad, grafiken genomgående trevlig och tempot i matcherna klart hysteriskt.

Bästa biten: Samla polarna, sätta ihop lag, och spela en redig dunderturnering där förloraren får äta fiberbröd som straff.

För dig som: Charmig och snabb arkadsport.



UNDVIK!

SEGA BASS FISHING

SEGA / SEGA

Vad handlar det om: Att fiska, såklart. Vad trodde du? Sega Bass Fishing är ett extremgammalt arkadspel som släpptes till Dreamcast 1998 under namnet "Get Bass". En kantig kille i flytväst står upp i en båt och fiskar aborre. Lika skoj som det låter, då som nu. Lite som polsk tortyr. På den tiden var det dock relativt snyggt i alla fall.

Sämsta biten: Till Dreamcast fick man åtminstone med ett snyggt kastspö i rejäl plast. Nu måste man veva med Wii-fjärren, som saknar vev. Helt världelöst.

Välj istället: Ett spel utan fiskar. Eller båtar.





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



VATTENRACING 1997, året då Wave Race 64 släpptes i Europa, var den avancerade simulation av vatten som spelet innehöll, något av det häftigaste man någonsin sett.

WAVE RACE 64

Nintendo bytte framtidsbåtar mot vattenskotrar, och blötte ned hela spelvärlden

Plattform NINTENDO 64 Utvecklare NINTENDO Utgivare NINTENDO Släpptes 1997



WAVE RACE: BLUE STORM TILL GAMECUBE

9 Februari 2001 släpptes äntligen uppföljaren till det legendariska Wave Race. Spelet hetta Blue Storm, släpptes exklusivt till Gamecube och levde dessvärre inte upp till allas högt ställda förväntningar. Gamereactor gav dock Blue Storm betyget 7/10 med motiveringen "Jag hade väntat mig lite mer av det här spelet med tanke på hur otroligt välgjort och visuellt slående föregångaren var".

Det damp ned från ingenstans. Åtminstone för mig. Jag hade knappt sett nånting om Wave Race 64 på förhand, och slogs därmed något alldeles enormt över dels hur fantastiskt snyggt det var, och hur extremt bra själva skoterfysiken fungerade.

"Wave Race 64 är det mest tekniskt avancerade spelet till Nintendo 64 och det använder nästan 90% av maskinens totala kapacitet" sade företagets demonproducent Shigeru Miyamoto under en intervju ett par månader innan spelet hade premiär i Japan. Och nej, det var inte bara vässat PR-snack för att hypa en kommande produkt, det var sanning. Något som idag märks extra tydligt då Wave Race 64 faktiskt är det enda spelet till

Nintendo 64 som faktiskt ser snyggt ut även idag. Trots blockiga modeller och den där patenterat luddiga grafiken.

Men Wave Race var inte alltid tänkt att bli Wave Race. Nej. Nintendo hade andra planer ursprungligen. På Nintendo Shoshinkai-mässan i Japan visade Nintendo redan i maj 1995 upp ett spel med avancerad vattenfysik där man kontrollerade futuristiska racerbåtar som vid ett knapptryck kunde förvandlas till antingen en större båtmodell, eller en avsevärt mindre.

Efter att ha visat upp konceptet på Shoshinkai-mässan fick Nintendo en del kritik, framförallt från den Japanska spelpressen att det liknande F-Zero alldeles för mycket och snabbt skulle blandas ihop med Nintendos

andra spelserie innehållande futuristisk racing.

Nintendo fick tänka om. Båtarna plockades bort, den flashiga presentationen slängdes bort. Med Shigeru Miyamotos överseende och med en snabbt genomförd deal med Kawasaki byttes båtar mot vattenskotrar (jet ski:s) och Wave Race fick en mer realistisk och jordnära presentation.

Efter det vet vi hur det gick. Wave Race 64 släpptes till Nintendo 64 den 29:e april 1997 och sålde som smör i solsken. Alla gillade Nintendos supersnygga vattenracing (ja, även du) och spelet prisades för den fantastiska simulationen av riktigt vatten. Så, det var sagan om Wave Race 64 det.

_Petter Hegevall



ÖGONBLICK 2000

HALO THE SILENT CARTOGRAPHER

Minnesvärt ögonblick från Bungies mästerverk

Visst... fine, att kalla Halo från 2001 för "Retro" är inte okej. Så låt oss inte göra det. Men den här avdelningen heter "Ögonblick" och även om Bungies första inte är gammalt nog för att kvalificera sig som Retro, är landstigningen på banan The Silent Cartographer definitivt värdigt ett fläskigt omnämnande precis just här. Halo innehöll många magiska stunder men den allra bästa är ändå när man kliver i land på stranden, efter spelets två första banor, och möts av en hel armé skjutglada Covenant. Känslan av storlek och den genuint magnifika atmosfären som dränker detta spelminne var inget annat än fantastiskt.

_Petter Hegevall

RETROTOPPEN PLAYSTATION

Vi har korat de fem bästa spelen...

Briljant simulatorracing, isande skräck och benhårda spionäventyr. Vi har korat de fem bästa spelen till Sny's förstfödda spelkonsol, Playstation (PSOne).

Playstation debuterade i Europa den 29:e december 1995 med det snudd på hutlösa priset 3295:-. Historien bakom Sny's förstfödda är en intressant och spännande sådan och detta är den kriminellt förenklade versionen: Efter det att Sega på 16-bits-tiden släppte Mega CD kontaktade Nintendo Sony för att få hjälp med att ta fram en CD-drive till Super Nintendo. Hiroshi Yamauchi (Nintendos dåvarande VD) ställde sig dock skeptisk mot att Sony skulle få för mycket inblick (och till viss del även kontroll) i Nintendos affärer och den nästan helt färdiga Super Nintendo-CD slängdes i soptunnan, vilket självklart gjorde Sny's Ken Kutaragi förgrymmad. Förgrymmad, besviken och samtidigt motiverad övertygade Kutaragi Sony om att fortsätta produktutvecklingen, vilket de gjorde. Två år senare släpptes Playstation och resten är historia.



1 GRAN TURISMO SONY - 1998

Väl förutsägbart, men faktum kvarstår, Gran Turismo är än idag ett av de bästa spelen som någonsin gjorts och en lika underbart underhållande upplevelse, som en genredifierande sådan. Vi kommer aldrig (aldrig) att glömma vår toptrimmade Skyline R-32:a, alla de frustrerande körkortsproven, det spelmässiga djupet eller de ultraläckra repriserna. Kan Gran Turismo 5 bli det bästa spelet i serien? Vi tvivlar. Gran Turismo var nästan tio år före sin tid, och det är en bedrift som vi aldrig tror att Polyphony kommer att lyckas med igen.



2 METAL GEAR SOLID KONAMI - 1998

När Hideo släppte ifrån sig Snakes tredimensionella debut, stod hela världen stilla. Stilistiskt, intelligent, vackert, explosivt och mycket, mycket spännande. Ett av de bästa spelen vi överhuvudtaget testat, och fortfarande det bästa äventyret i serien. Bossfighten mot Sniper Wolf, eller mot Vulcan Raven, är spelminnen som vi alltid kommer att älska. Precis som Solid Snake himself.



3 RESIDENT EVIL CAPCOM - 1996

Capcoms skräckklassiker förändrade vårt sätt att se på spel och förtrollade fullständigt med knivskarp atmosfär, filmiskt berättande och underbar samsättning. Visst var det många beståndsdelar som hade förbättrats kraftigt i uppföljaren, men trots detta går inget upp mot det allra första spelet. Mot den där alla första skräcken, då zombiejockarna hoppade genom fönstret.



4 FINAL FANTASY VII SQUARE - 1997

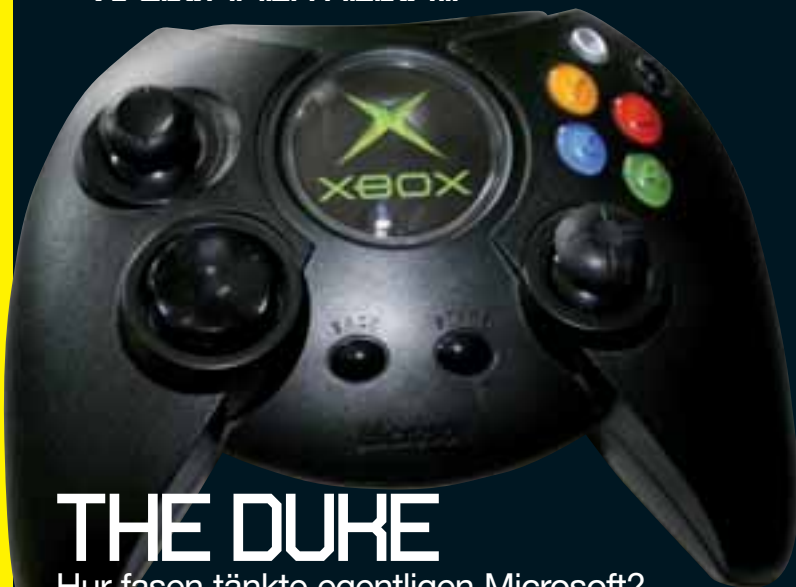
Vi i väst fick vänta länge innan Squares storslagna rollspelserie på riktigt introducerades här. Men med Final Fantasy VII fick vi äntligen ta del av magin som miljontals japaner förläskat sig i, och Clouds fantastiska äventyr är än idag något av det absolut bästa som rollspelgenren har att erbjuda. Tre CD-skivor fullmatade med briljans, närmare 40 timmar av magnifik story och ett karaktärgalleri som Square sedan dess inte överträffat.



5 WIPEOUT 2097 PSYGNOSIS - 1996

Spel har, och kommer aldrig att bli, coolare än så här. Inte ens om Rockstar lyckas överträffa sin stilistiskt pricksäkra GTA-värld med ännu mer popkulturellt godis. Wipeout ramade så snyggt in den livstilt som Sony och Playstation stod för med sin spelsatsning, och kommer för alltid att leva kvar som "spelet som gjorde pojkrumshobbyn till något coolt". Grym musik, futuristisk och hysteriskt läcker design och överdrivet tempo.

>VI GLÖMMER HELST...



THE DUKE

Hur fasan tänkte egentligen Microsoft?

Utvecklare MICROSOFT Utgivare MICROSOFT Släpptes 2001

Större, värre, vräkigast samt en ganska erkänd avsaknad av känsla för stil. Så kan väl amerikansk design generellt sammanfattas, men hur fasan tänkte Microsoft när man knåpade ihop The Duke?

Vi snackar om den första handkontrollen som följde med Xbox som gav folk värk i händerna av den enorma storleken, smärtor på fingertopparna av de hårda knapparna, träningsvärk av trögheten i L/R-knapparna samt en domnande känsla av en skakfunktion som mest av allt påminde om att hacka asfalt med tryckluftsborr. Dessutom hade den en enorm Xbox-logga i mitten med en billig plastkåpa över, vilket till råga på allt gjorde

den katastrofalt ful. The Duke gick naturligtvis inte att sälja i Japan eftersom folk helt enkelt inte nådde knapparna och även i väst klagade folk på värk och trötthet i handlederna av den enorma plastbesten. Till och med chefredaktör Hegevalls enorma köttlabbar till superhänder var för små för att till fullo kunna njuta av en spelsession med Microsofts förstfödda, och The Duke byttes snabbt ut mot den mindre och betydligt bättre Controller S.

Tanken var att de skulle säljas parallellt, men ingen ville ha The Duke och hundratals tillverkade handkontroller slängdes istället på soptippen.

_Jonas Mäki

TVEKAMPEN 2000®



AGENT 47

Agent 47 är spelvärldens kanske mest effektiva lönnmördare. Han är uppfödd våldstövare, genmodifierad, tyst, kompromisslöst supercool och utför minst ett uppdrag om dagen.

Agent 47 har inget samvete. Han har inget känsleregister överhuvudtaget. Han bara gör, och får det gjort. En maskin. I snygg kostym.

Trots att skaparna bakom 47 gav den bistra flintisen semester för 18 månader sedan (för att göra Kane & Lynch) är han alltid i ropet.

US

MARK LEVENGOOD

Det dagliga arbetet

Mark LeVengood är världens mest effektiva Mumintröls-uppläsare och läser ofta upp till 19 böcker om Mumintrölen, om dagen. Bra mycket snällare än att mörda en massa folk.

Samvetet

Mark hade fotat pojkvännen Jonas Gardell i smyg, i kalsongerna, och lagt bilderna på sin dator. Datorn blev stulen. Då fick han dåligt samvete. Direkt. Och bad tjuven lämna datorn åter.

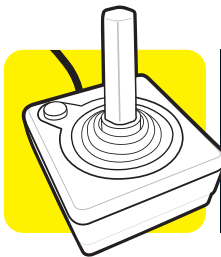
Aktualiteten

Mark LeVengood känns ungefär lika aktuell som E-Type just nu. Super-ute.

VINNARE: AGENT 47

Visst, visst, visst... Mark LeVengood är betydligt snällare än vår favoritlönnmördare. Men det räcker dessvärre ingenvart.

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

FAVORITER

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



RACE DRIVER: GRID

PC/PLAYSTATION3/XBOX 360

När redaktionens två mest inbitna racing-torskar (Jesper och Petter) verkligen fastnar för ett racingspel, då fastnar de oftast så stygt att de nästan förlamas och knappt tar sig ut ur spelrummet varken för mat- eller toalettpauser. Grid är ett sådant spel.



METAL GEAR SOLID 4

PLAYSTATION 3

Love, Jesper, David och Petter har alla hjälpt Snake att rädda världen den senaste månaden. Och älskar det.



BATTLEFIELD: BAD COMPANY

PLAYSTATION 3/XBOX 360

Efter att ha njutit av såväl storyläget som den briljanta multiplayerdelen i Bad Company är det svårt att inte vara stolt svensk. Digital Illusions senaste har stulit massor av vår dyrbara deadline-tid denna månad.



SEGA RALLY

SEGA SATURN

Det finns en bunt typiska sommarspel som vi helt enkelt inte kan klara oss utan. Ett av dessa är Segas gamla polygon-plump Sega Rally (Saturn), som vi tävlat i hela den sista veckan inför deadline.



SUPER SMASH BROS. BRAWL

WII

Det är ändå något visst med att slå Mario över truten med Samus kanonförsädda plåtarm. En känsla av tillfredsställelse som går utanpå det mesta vi vet i fightingväg.



SVERIGE TOPP 20

1:0 GRAND THEFT AUTO IV
Format XBOX 360 Gamereactors betyg 10/10

2:0 GRAND THEFT AUTO IV
Format PS3 Gamereactors betyg 10/10

3:0 MARIO KART WII
Format Wii Gamereactors betyg 8/10

4:0 WII FIT
Format Wii Gamereactors betyg 8/10

5:0 GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK
Format PS2 Gamereactors betyg 7/10

6:0 WORLD OF WARCRAFT
Format PC Gamereactors betyg 9/10

7:0 COUNTER-STRIKE 1: ANTHOLOGY
Format PC Gamereactors betyg 8/10

8:0 THE SIMS 2: KÖK & BADRUM
Format PC Gamereactors betyg 2/10

9:0 SINGSTAR SVENSKA HITS SCHLAGER
Format PS2 Gamereactors betyg 7/10

10:0 WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE
Format PC Gamereactors betyg 9/10

11:0 GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK
Format Wii Gamereactors betyg 7/10

12:0 GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK
Format XBOX 360 Gamereactors betyg 7/10

13:e SINGSTAR SUMMER PARTY
Format PS2 Gamereactors betyg --

14:e GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS
Format PS2 Gamereactors betyg 9/10

15:e CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
Format PC Gamereactors betyg 9/10

16:e WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS
Format PC Gamereactors betyg 9/10

17:e SUPER MARIO GALAXY
Format Wii Gamereactors betyg 10/10

18:e ASSASSIN'S CREED
Format PC Gamereactors betyg 9/10

19:e WARCRAFT III: FROZEN THRONE
Format PC Gamereactors betyg 8/10

20:e THE SIMS 2: FRITID
Format PC Gamereactors betyg --

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

JAPAN TOPP 10

1	MARIO KART WII	WII
2	MONSTER HUNTER PORTABLE 2ND G	PSP
3	WII FIT	WII
4	LINK'S CROSSBOW TRAINING	WII
5	TAIKO DRUM MASTER DS: SEVEN ISLAND ADVENTURE	DS
6	VALKYRIA CHRONICLES	PS3
7	WE'RE FOSSIL DIGGERS	DS
8	POKÉMON RANGER: BATONNAGE	DS
9	DECA SPORTS	WII
10	WII SPORTS	WII

Källa: Media Create

USA TOPP 10

1	GRAND THEFT AUTO IV	XBOX 360
2	MARIO KART WII	WII
3	GRAND THEFT AUTO IV	PS3
4	WII PLAY	WII
5	SUPER SMASH BROS. BRAWL	WII
6	GRAN TURISMO 5: PROLOGUE	PS3
7	POKÉMON MYSTERY DUNGEON	DS
8	POKÉMON MYSTERY DUNGEON	DS
9	GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK	WII
10	CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE	XBOX 360

Källa: NPD Funworld (OBS! Endast konsolspel)



GRAND THEFT AUTO IV
Rockstars mästerverk (10/10) fortsätter att sälja helt hysteriskt bra.

ENGLAND TOPP 10

1	GRAND THEFT AUTO IV	XBOX 360
2	GRAND THEFT AUTO IV	PS3
3	WII FIT	WII
4	MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES	WII
5	MARIO KART WII	WII
6	CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE	XBOX 360
7	CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE	PS3
8	GRAN TURISMO 5: PROLOGUE	PS3
9	PRO EVOLUTION SOCCER 2008	WII
10	IRON MAN: THE OFFICIAL VIDEOGAME	XBOX 360

Källa: Charttrack



GRAND THEFT AUTO IV
Missade du vår recension? Läs hela rasket på www.gamereactor.se

The Ultimate Racing Competition



ARE **YOU** *FAST ENOUGH TO* **WIN**
A SEAT AT **SILVERSTONE** *AND ULTIMATELY*
AT **SILVERSTONE** *RACE* **REAL LIFE**
AT THE **DUBAI^{24hr}** **RACE?**



Ever dreamed of being a real racing driver? With PLAYSTATION®3, you could be!
Register at www.gtacademy.eu, then play GT5 Prologue online. The 20 fastest racers in your country go to a national final and the fastest national driver wins a seat at the GT Academy at Silverstone and gets to train with the Nissan team for real. Two winners from Silverstone will then take part in a real life race in a fully race prepared Nissan 350Z at the 24hr race in Dubai in January 2009.

Terms and conditions apply, go to www.gtacademy.eu
Online competition ends 18th of July.

Drivers of the world, start your engines!



www.gtacademy.eu



PLAYSTATION 3

Gran Turismo 5 Prologue ©2007 Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Polyphony Digital Inc. All manufacturers, surnames, brands and associated imagery for any of the game may be trademarks and/or registered marks of their respective owners. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. All rights reserved. PS3 and PLAYSTATION are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. ® is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved.

Nokia 6500 slide & Nextbase SDV620

Bärbar DVD-spelare för bilen!



0,-
ord. pris: 4695,-

med valfritt
3Abonnemang!!!

(Totalt 119kr/mån med 3Bomben Friends i 24 mån)

3 Alla goda ting är 3!

- Abonnemang från 69 kr/mån
- De bästa 3G-mobilerna, till de bästa priserna.
- Det bästa 3G-nätet
- Störst utbud på MobilTV
- 3Global, billigt till utlandet

Sveriges schysstaste konsolbundlingar för dig som gillar de senaste spelen!

Neonode N2 & Xbox 360 Premium HDMI

395,-

ord. pris: 6195,-

(Totalt 399kr/mån med Telenor 299 i 24 mån)



Sony Ericsson w910i & Nintendo Wii + WiiFit



ord. pris: 8095,-

(Totalt 349kr/mån med 3Bomben 199 i 24 mån)

Här finns vi:

telekiosken

Borlänge Kupolen
Uppsala Forumgallerian
Uppl. Väsby Väsby C
Täby Täby Centrum
Solentuna Solentuna C
Solna Solna Centrum

Farsta Farsta Centrum
Nacka Nacka Forum
Haninge Haninge Centrum
Tyresö Tyresö Centrum
Älvsjö MobileStore
Eskilstuna Gallerian

Norrköping Hageby C
Örebro Marieberg
Uddevalla Torp
Burlöv Burlöv Center
mer information hittar du på:
www.telekiosken.se

TURBO-3G

för under hundralappent!



TELE2 Varför betala mer?

- Abonnemang från 49 kr/mån
- Ring billigt till dina kompisar
- Mobiltelefoni, fasttelefoni och internet
- Stort och varierat utbud av mobilabonnemang

ör!

ler utan abonnemang!

telekiosken

Samsung

sgH-F210 och

Sony

Playstation 3

295,-

ord. pris: 6295,-

Erbjudandet
gäller vid
tecknandet
av
**Telenor
299***



Med kunden
i fokus!

- Abonnemang från 99 kr/mån, där du ringer för hela beloppet
- Utnämnd till Sveriges bästa kundtjänst 2008
- Enkelhet, kvalitet och service
- Stort utbud av tilläggstjänster

Sugen på w890i istället?

Kombinera ditt nya Playstation 3 med Sony Ericssons senaste Walkmanlur utan att betala mer i butik*

*Du betalar 295kr för Sony Playstation 3 och mobil i butik när du tecknar ett Telenor 299 abonnemang i 24 månader. Utöver månadskostnaden för abonnemanget tillkommer 100kr för Samsung F210 eller 200kr för Sony Ericsson W890i som extra månads-kostnad, beroende på vilken av telefonerna du väljer.

SPELHJÄLTE Filmatiseringen av Io Interactives coole spelhjärte är en bra sådan, speciellt i jämförelse med Resident Evil-filmerna.



MÅNADENS COOLASTE

ELEGANT

Io Interactives skallige lönnmördare gör debut på vita duken...

Hitman

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

Hitman-spelen är inga direkta favoriter för min del, det första spelet gjorde starkt intryck på mig, och Silent Assassin var störtcoolt. Sedan dess tycker jag dock att IO Interactive bara upprepat sig, och inte utvecklat den aningen stela spelmekanik som spelserien alltid dragits med.

När jag först fick höra att spelen skulle bli actionfilm, och att Deadwood-sheriffen Timothy Olyphant skulle gestalta Agent 47 blev jag mer än lovligt skeptisk. Konceptet är långt ifrån originellt, egentligen (skallig lönnmördare, fabricerad hos hemlig organisation, sticker ut för att sköta sitt jobb) och Olyphant kändes bara... fel.

Men det blev inte fel. Det blev rätt, trots en rad pinsamheter. Jag tycker exempelvis

att Prison Break-snusken Robert Knepper gör ett skattretande usel roll som ryske specialagenten Yuri Marklov. Scenerna då han pissar revir mot Interpool-snobben spelad av Dougray Scott är direkt usla, liksom vissa scener där Olyphant spelar över i ordväxlingar med bruden han räddar. Även svärdfighten mot andra agenter, i tunnelbanevagnen, är ett stycke skräpscen som helt och hållet hade kunnat klippas bort.

Men trots detta, och trots lite väl förutsägbar story, är Hitman bra kanske främst eftersom den hyllar sitt spelarv snyggare än någon annan TV-spelsfilm någonsin.

Till skillnad från exempelvis Resident Evil-filmerna innehåller Hitman exakt samma estetik som spelen alltid gjort, och överallt finns så detaljer som vi spelördar fnittrar högljutt åt. Detaljer som inte

förstör för de som aldrig sett ett Hitman-spel, men förhöjer filmupplevelsen flerfaldigt för dem som har.

Scenen då Agent 47 blir jagad inne på hotellet, ställer sig mot en vägg i väntan på att attackera specialstyrkan med ryska poliser, och då poserar med sina två silvriga pistoler i krucifix-posen från omslaget till Hitman: Contracts. Det är ett bra exempel.

Eller den scenen då Nika möter nån gammal KGB-farbror inne på en restaurang medan Agent 47 sitter på ett hustak med gubben i sikte. Den scenen är direkt tagen från Hitman: Blood Money, med neonskylten, skräddarställningen, geväret... ja, allt.

Och sen... sen gör ju faktiskt Olyphant en bra roll. Han är en del Jason Bourne, en del TV-spelskung och en del Seth Bullock (Sheriffen han spelar i Deadwood). Och det funkar, jättebra. **7/10**



CLOVERFIELD

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

Ett gäng kärlekskranka New York-ungdomar är mitt uppe i avskedsfirandet av en kompis som ska flytta till Japan när festligheterna avbryts av ett jättemonster plötsligt går till attack. Ungefär samtidigt går det upp för publiken att den inledande skakiga handkameran inte försvinner utan följer genom hela filmen samt att alla förhandsjämförelser med Godzilla och Blair Witch Project inte var så dumma trots allt. Och de första snabba klippen när monstret slingrat sig runt Manhattan är rätt coola, de mindre krabaterna som springer omkring i tunnelbanesystemet och infekterar folk hade jag dock klarat mig utan.

Men även om marknadsföringstricken och de krypska nätkampanjerna som föranlett hajpen kring Cloverfield varit smartare än vad själva filmen märkar med så är det här inte alls ett oävet actionäventyr med nerviga inslag som gjorda för Youtube-generationen. I alla fall under första halvan innan fokus flyttas till amerikanska försvarsmakten och tungrodd politisk symbolik tar över. **6/10**



EASTERN PROMISES

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

När gamle splatterfarbrorn David Cronenberg goes gangster-film uppstår ett flertal paradoxer. Å ena sidan är det här en rå, skitig och stämningfull thriller om ryska maffiatyper som sprider skräck i Londons undre värld med en regi som både är snygg och vidrig på samma gång. Men å andra sidan är det också en relativt klyschig film med transkaraktärer och skådespelare vars ryska mest påminner om utlänningar (en dansk, en fransman och en engelsman är några av dem som gestaltar "ryssar") som läser innehållsförteckningen på en kartong med tvättmedel... på ryska. Trovärdighetsproblemen till trots, så sköter sig dock skådespelarna rätt bra. Inte minst Viggo som, i vad som kan vara fjolårets häftigaste filmscen, knivfajtas spritt sprängande naken med en lika naken ryss i ett duschrum.

Det blir blodigt, det blir svettigt och att se honom skrappa pungen mot ett kakelgolv är förtrollande i sin enkelhet. Eastern Promises är en ojämn film, men med många starka scener. **7/10**



JUNO

Genre **KOMEDI**
Premiär 11 JULI
Text ERIK NILSSON RANTA

Redan i den lekfulla förtexten ackompanjerad av en trallvänlig indiedänga är jag övertygad om Junos duglighet som filmisk glädjespridare, men det är inte förrän några minuter senare, när Michael Cera dyker upp i knallgula shorts och en vilsen uppsyn som endorfinerna verkligen rinner ur mig som sirap.

Oscarsnominerade Ellen Page spelar huvudrollen som Juno, 16-åring tjej som råkar bli gravid med sin bästa kompis, får panik och sedan beslutar sig för att en adoption till ett barnlöst par är den bästa lösningen på problemet. Sempel handling kan tyckas, men faktum är att det här är ingenting annat än ren och skär glädje, där varenda beståndsdel är så finslipad att det nästan blir löjligt. Page är fullkomligt lysande som Juno, Cera likaså och Diablo Codys finurliga manus om tonårsgravitetens påföljder blir aldrig pekpinneaktig eller tröttsamt konservativ - bara upplyftande och fantastiskt på alla sätt och vis.

Glädje stavas Juno och Juno är glädje, så enkelt är det. Detta är fantastiskt bra. **9/10**



I AM LEGEND

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

Ett försök att bota cancer leder till att stora delar av mänskligheten utplånas och de fåtal som överlever muteras till monsterliknande varelser. Den lilla vetenskapliga blundern gör Robert Neville (Will Smith) till den sista människan på jorden. Varför just han klarat sig vet han inte men när han inte pratar med skyltdockor och lyssnar på Bob Marley gör han allt för att hitta ett botemedel och bejaka drömmarna om det trots allt finna andra överlevande.

Och mänskligheten ska sannerligen vara glada att de representeras av ett sådant prima exemplar som Neville, även när han bryter ihop så gråter han perfekt och får panik med stil. Boken som filmen bygger på har med andra ord genomgått en fulländad Hollywood-make over. Å andra sidan hade det nästan varit värt att vara ensam kvar om det innebär att man får befinna sig i det hysteriskt snygga ödelagda Manhattan där vilddjur tagit över stadslandskapet. Sålunda ges och tas det med blandad kvalitet, underhållningsvärdet sviktar dock aldrig. **7/10**

It's good to rule the world.



Lead your civilization from the dawn of man to the space age and beyond. Go head-to-head with history's greatest leaders as you wage war, conduct diplomacy, discover new technologies and build the most powerful empire the world has ever known.



Triple your strength by combining three units into an army to pulverise your enemies.



The best Civ multiplayer ever! Featuring ranked games, leaderboards, exclusive downloads and 'Game of the Week'.



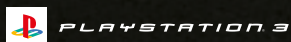
Developed from the ground up by legendary game designer Sid Meier.



SID MEIER'S CIVILIZATION REVOLUTION



www.civilizationrevolution.com



www.kemedia.com
K.E. Media henviser til nærmeste
forhandler på telefon 89 44 22 11





SUPER SMASH BROS.™

BRAWL

Release
27. juni!



SMASH. BASH. BRAWL.

Er du parat til at slå dig løs i det største, styggeste og sjoveste slagsmål af alle? Udkæmp actionpakkede kampe med ikoner som Mario, Link, Sonic og Solid Snake! Du kan gå online og udfordre hele verden via Nintendo Wi-Fi Connection. Når kaos har regeret og støvet lagt sig efter det sidste brag af en kamp, er du da den sejrende helt i arenaen?

Verdens
hurtigst
sælgende
spilkonsole!



© 2008 Nintendo / HAL Laboratory, Inc. Characters: © Nintendo / HAL Laboratory, Inc. / Pokémon / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. / SHIGESATO ITOI / APE inc. / INTELLIGENT SYSTEMS / Konami Digital Entertainment Co., Ltd. / SEGA. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo.

www.nintendo.dk



Wii™